



*Imagen a partir de fotografía de Matias.Dutto. Licencia CC

II Jornadas de Creatividad Urbana

II Forum on Urban Creativity

E.T.S. de Arquitectura de Sevilla
29 de Junio de 2011

Editores

Carlos García Vázquez
Plácido González Martínez
María F Carrascal
Pablo Sendra

II Jornadas de Creatividad Urbana

II Forum on Urban Creativity

E.T.S. de Arquitectura de Sevilla
29 de Junio de 2011

Carlos García Vázquez
Plácido González Martínez
María F Carrascal
Pablo Sendra
Eds.



*Imagen a partir de fotografía de Matias.Dutto

II Jornada de Creatividad Urbana ***II Forum on Urban Creativity***

Sevilla, 29 de junio de 2011 / ETS de Arquitectura - Universidad de Sevilla

Organiza

E.T.S. Arquitectura. Universidad de Sevilla
Grupo de Investigación PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos

Colabora

Universidad de Sevilla. Vicerrectorado de Relaciones Institucionales

Responsable científico de las jornadas

Carlos García Vázquez

Coordinación

Plácido González Martínez
María F. Carrascal
Pablo Sendra

Comité científico

Carlos García Vázquez
Plácido González Martínez
María F. Carrascal
Pablo Sendra

Editores

Carlos García Vázquez
Plácido González Martínez
María F. Carrascal
Pablo Sendra

Diseño y maquetación

María F. Carrascal
Pablo Sendra

Edita

E.T.S. Arquitectura. Universidad de Sevilla

Imprime (edición digital)

ARUNDA COMUNICACIÓN, S.L.

ISBN

XXX-X-XXX-XXXXX-X

Depósito Legal

XX

Edita y organiza:



**Escuela Técnica Superior de
Arquitectura**

Organiza:

**CIUDAD, ARQUITECTURA Y PATRIMONIO
CONTEMPORÁNEOS**
GRUPO DE INVESTIGACIÓN PAI HUM-666

Colabora:



**VICERRECTORADO DE RELACIONES
INSTITUCIONALES**



Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/).

© de los textos: sus autores.

© de la edición: Carlos García Vázquez, Plácido González Martínez, María F. Carrascal y Pablo Sendra (editores).

© de la edición: E.T.S. de Arquitectura. Universidad de Sevilla.

Índice

Presentación	1
Carlos García Vázquez, Plácido González Martínez	
 I. INVESTIGACIÓN	
Espacio Q: Laboratorio de Creatividad Urbana	2
María F Carrascal, Pablo Sendra	
<i>Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla.</i>	
 Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba	 10
Gaia Redaelli, Pedro García del Barrio	
<i>Fundación Arquitectura Contemporánea</i>	
 Arquitectura por horas	 21
Rafael Casado Martínez, Luz Fernández-Valderrama, Antonio Herrero Elordi, Eva Luque García, Amanda Martín-Mariscal	
<i>Departamento de Proyectos Arquitectónicos. Universidad de Sevilla</i>	
 II. ARQUITECTURA	
 Un punto de conexión, un punto de encuentro	 38
Marta Pelegrín Rodríguez, Fernando Pérez Blanco	
<i>MEDIOMUNDO arquitectos</i>	
 Infiltración urbana. Rehabilitación y revitalización del barrio Virgen del Carmen	 58
Antonio Alanís Arroyo	
<i>Arquitecto</i>	
 Babel	 68
Gonzalo Castro Fernández-Palacios, Andrés González Gil, José Ramón Guerra del Moral, Saioa Tamayo López	
<i>Babel</i>	
 III. COLECTIVOS	
 Development Activist [City Mine(d). London]	 76
Jim Segers	
<i>City Mine(d)</i>	

Proceso participativo para la revitalización del espacio público en Polígono Sur 81

Reyes Gallegos, Inma Núñez, Lidia Núñez, Elena Soriano

espacio elevado al público

#commonfabbing.

Experiencia piloto de fabricación digital comunitaria en Cáceres 102

José María Sánchez-Laulhé Sánchez de Cos, Juan José Olmo Bordallo,
José Pérez de Lama Halcón, Manuel Gutiérrez de Rueda García,
José Buzón González, Juan Carlos Venegas del Valle

Fab Lab. E.T.S. Arquitectura de Sevilla

Escena Abierta 117

María F. Carrascal Pérez, Francisco Pérez Román, Julia Rodríguez Pérez

Vaujaus Teatro

IV. CIUDADANÍA

Ciudadanos y consumidores.

Comunidad, participación y espacio urbano en el marco postfordista 126

Ibán Díaz Parra

Departamento de Geografía Humana. Universidad de Sevilla

Decidiendo en común sobre un espacio común: talleres caracteriza 137

Jordi Quiñonero Oltra, Gema Jover Roig

monoDestudio

La experiencia "In Urbe"- Intervenciones urbanas en la zona centro de Alicante 145

Mario Berna Box, Rafael Legidos Ibáñez

Arquitectos

Presentación. II Jornadas de Creatividad Urbana

Plácido González Martínez, Carlos García Vázquez

En un contexto contemporáneo de repliegue en desbandada de lo público, la reflexión acerca de los escenarios en los que lo social y lo comunitario se encuentran es pertinente y prioritaria. El espacio público como lugar de encuentro y creación, orientado a la consecución de la máxima intensidad con los mínimos recursos, deja de ser estático y se convierte en lugar de activismo y tránsito irrenunciable.

Esta publicación ofrece puntos de vista que discurren entre la acción y la academia, abarcando campos de estudio tan diversos como la política energética, la participación ciudadana, la gestión urbana y el proyecto arquitectónico. Pluralidad de métodos, objetivos y formatos con los que se pretende avanzar en el conocimiento de una cuestión tan alejada de las prácticas cotidianas en la ciudad contemporánea como es la gestión de lo colectivo.

Con ello, se busca reflejar la condición diversa de la creatividad urbana, abordada desde la curiosidad investigadora que mueve al colectivo Espacio Q, vinculado al Grupo de Investigación HUM-666 "Ciudad, arquitectura y patrimonio contemporáneos", desde sus orígenes. Pretende ofrecerse como foro de iniciativas diversas, consciente del desafío que supone el conocimiento de la esfera de lo público en la ciudad contemporánea.

Tras la celebración en 2009 y 2011 de dos ediciones de estas Jornadas, y con esta publicación como hito, se avanza en la construcción y progresivo enriquecimiento de un posicionamiento crítico acerca de la ciudad y sus lugares compartidos. Un objetivo que consideramos vital en la actualidad, para el futuro de la Universidad como plataforma de debate e investigación activa.

In a contemporary context of massive withdrawal of the public, it is relevant and a priority to reflect on the scenarios in which the public and the communal meet. The public space as a meeting place and creation, aimed at achieving maximum intensity with minimal resources, no longer remains static and becomes a place of activism and indispensable transit.

This publication provides views that run between the action and academia, covering fields of study as diverse as energy policy, citizen participation, urban management and architectural design. Plurality of methods, objectives and formats that are intended to advance knowledge of a subject so remote from everyday practices in the contemporary city as is the management of the collective.

This is intended to reflect the different status of urban creativity, curiosity, approached from the research that moves the group Space Q, linked to the Research Group HUM-666 "City, contemporary architecture and heritage" since its beginning. It aims to provide a forum for various initiatives, aware of the challenge that implies the knowledge of the public sphere in the contemporary city.

After the celebration in 2009 and 2011 of two editions of this forum, with this publication as a landmark, we progress in the construction and progressive enrichment of a critical thinking about the city and its shared spaces; a goal that we consider vital for the future of the university as a platform for debate and active research.

Espacio Q: Laboratorio de Creatividad Urbana

María F Carrascal. *Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla. mcarrascal@us.es*

Pablo Sendra. *Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla. psendra@us.es*

Abstract

Espacio Q es un colectivo de investigadores de la E.T.S. de Arquitectura de Sevilla con intereses en diferentes líneas de trabajo bajo el paradigma de la ciudad creativa. Se centra en obsolescencias, emergencias y procesos urbanos de la ciudad contemporánea y en el estudio de nuevas formas de intervención urbana, en el marco de un contundente periodo de crisis económica, social y arquitectónica. Parte de una base teórica sustentada en líneas de investigación sobre la ciudad contemporánea desarrolladas por Carlos García Vázquez, a las que se han añadido las aportaciones recientes de jóvenes investigadores.

Partiendo de los trabajos de investigación realizados por sus componentes, se detecta una gran desconexión entre la amplia bibliografía existente sobre estas cuestiones urbanas y la aplicación práctica a situaciones reales. El discurso que dio origen a la reflexión sobre la creatividad urbana, liderado por Landry y Florida desde las dos últimas décadas del XX, ha terminado alejándose con frecuencia del ámbito inmediato de la ciudadanía, y encuadrado en los discursos oficiales del marketing urbano.

A su vez, también se detecta la emergencia de nuevas iniciativas que ya están ocurriendo en las ciudades, en ocasiones de forma planeada desde el poder y las instituciones, y, en otros casos, de manera informal y espontánea, que cuestionan las figuras tradicionales de intervención urbana, a través de la acción conjunta de colectivos, arquitectos y ciudadanos. A partir de esta constatación, Espacio Q busca incorporar el estudio y la acción sobre situaciones reales al proceso de investigación académica aplicada.

Como respuesta a estas inquietudes, se define el concepto de “creatividad urbana” según es entendido desde este colectivo, atendiendo a su escala global y local. La creatividad se legitima como herramienta para la intervención urbana, modificando las condiciones de contorno de lo público y lo privado. La creatividad aparecerá como campo de desarrollo de las prácticas cívicas y arquitectónicas, experimentando soluciones imaginativas, no convencionales e inesperadas, que exploten las posibilidades últimas del lema: cambio pequeño, grandes efectos.

A partir de la definición de la creatividad urbana como sustrato común, se especifican las líneas de investigación de Espacio Q y se establecen sus objetivos, que buscan materializarse a través de la definición de unos procesos de investigación activa. El desarrollo de proyectos de investigación y acción que permitan experimentar estos procesos aparecerá como complemento inmediato de la reflexión, señalando la eficiencia y la recuperación de la naturalidad como vías prioritarias para la construcción de la ciudad contemporánea.

Palabras clave: espacio público, investigación activa, creatividad urbana, procesos urbanos

Space Q is a group of researchers from the School of Architecture of the University of Seville with interests in different work lines under the paradigm of the creative city. It focuses on obsolescence, emergencies and urban processes in the contemporary city and the study of new forms of urban intervention, within a framework of a stunning period of economic, social and architectural crisis. It starts from a theoretical base supported by the research conducted by Professor Carlos García Vázquez, to which young researchers added their recent contributions.

Based on the research work done by its components, they found a major disconnection between the extensive literature on these urban issues and practical application to real situations. Frequently, the discourse that originated the debate about urban creativity, led by Charles Landry and Richard Florida since the last two decades of the twentieth century, has moved away from the immediate scope of citizenship, and it has been focused on the official statement of urban marketing.

At the same time, they also detect the emergence of new initiatives that are already happening in the cities, sometimes in a planned way by the power and the institutions, and in other cases, informally and spontaneously, questioning the traditional figures of urban intervention throughout the combined action of groups, architects and citizens. From this finding, Space Q aims to incorporate the study and the action in real situations to the process of applied academic research.

In response to these concerns, they define the concept "urban creativity" as it is understood from this group, according to its global and local scale. Creativity is legitimized as a tool for urban intervention, changing the boundary conditions of public and private areas. Creativity appears as a field of development of civic and architectural practices, experimenting with imaginative, unconventional and unexpected solutions that take advantage of the latest capabilities of the slogan: small change, big impact.

From the definition of urban creativity as a common substrate, Space Q will specify the research area and set the objectives which will be materialized by processes of active research. This study is completed with research and action projects that experiment these processes, highlighting the efficiency and the recovery of naturalness as a priority routes for the construction of the contemporary city.

Keywords: public space, action research, urban creativity, urban processes

Introducción. La creatividad urbana

Un niño y un loco escriben las calles de la ciudad: uno con juegos urbanos, otro con mensajes extraños. El niño acota su mundo de juego por unas horas entre las líneas de tiza que desaparecerán pronto, se apropia por un tiempo de un pedazo de acera, que bien podría ser el suelo de un palacio, las arenas de un desierto o un tablero gigante para cuerpos pequeños. El niño no cuestiona su pertenencia a ese espacio y los que pasan próximos a él tampoco lo hacen, más bien, miran nostálgicos recordando la última vez que se sentaron en un bordillo. Mientras tanto, el loco escribe obsesivamente en paredes y suelos, con la satisfacción de quien en secreto puede por su acción indignar al mundo en el que no ha podido o querido integrarse.

Ambos son actores urbanos de una época pasada que han quedado en la memoria colectiva de los que vivimos en esas ciudades. Huellas creativas que se han convertido en lugares comunes y forman parte de nuestra percepción más humana del mundo.

Estos ingenuos actos inconexos y, en esencia, definibles como creativos, hoy abandonan su componente casual y redirigen su mirada hacia la ciudad profunda en un nuevo discurso urbano. El ciudadano ha estado “escribiendo” sobre la ciudad constantemente, pero ahora la dimensión, la intención y la trascendencia de algunos de sus actos buscan tener una función pública. La creatividad está experimentando con el tiempo un proceso en el que se legitima como herramienta para la ciudad, modificando las condiciones de contorno de lo público y lo privado.

Lo creativo se ha definido como inventiva, pensamiento divergente, imaginación reactiva. El pensamiento creativo se ha basado en la generación de nuevas ideas y conceptos, y en nuevas asociaciones entre los mismos, que producen nuevos resultados originales, singulares o diferentes. En arquitectura este término se ha asociado fundamentalmente a la capacidad de reordenar situaciones, de establecer un nuevo orden no evidente de los elementos que genera una situación fuera de lo común. En general, la creatividad se asocia a la voluntad de cambiar o modificar el contexto experimentado, alejándose de lo convencional y conformista.

Con esta intención de cambio y en el contexto urbano, la creatividad puede ofrecer posibilidades o alternativas al hábitat estandarizado que se ha erguido como dogma moderno, produciendo pensamientos e ideas que llenan los vacíos que la mente lógica o el pensamiento deductivo no han sabido llenar. La universalidad en los modos de pensar la vida urbana de las ciudades parece no responder a la realidad social más compleja de éstas. Frente a ello, la creatividad aparecerá como campo de desarrollo de las prácticas cívicas y arquitectónicas, experimentando soluciones imaginativas, no convencionales e inesperadas, que exploten las posibilidades últimas del lema: cambio pequeño, grandes efectos.

Así, al término creatividad se le ha añadido un grado de responsabilidad en este siglo cuando se ha comenzado a entender como motor de transformación para la mejora de la ciudad contemporánea. Esta situación es el punto de partida de esta Jornada y de nuestra investigación.

El concepto entendido desde una posible función urbana, superando su acepción habitual artística, emerge en los años ochenta. Inicialmente fue en el marco de la industria cultural donde se buscaba una ciudad original, impulsada desde aquello que le hacía especial y única.

Charles Landry (2000) propone utilizar la creatividad como recurso para desarrollar y transformar las ciudades de un modo sostenible. Desde ese momento emerge un “movimiento por la ciudad creativa” que defiende un nuevo paradigma de planificación urbana estratégica orientado a revitalizar las ciudades aprovechando los procesos creativos que acontecen y pueden acontecer en ella. Posteriormente, el economista norteamericano Richard Florida (2002) defiende que el nuevo motor urbano es el capital humano creativo de la ciudad. A diferencia de lo que ocurría antes donde la ciudad se desarrollaba económicamente en función de su producción industrial. A partir de este momento “la ciudad creativa” se institucionaliza como marca de progreso, motivada intensamente por la economía de Internet donde se pasa a valorar más el trabajo mental que el físico (la innovación tecnológica, la resonancia en el mapa mundial...).

En paralelo a los beneficios que esta nueva forma de pensar la ciudad global trae, también se cae en una banalización del término creatividad que se extiende por los todos los canales

urbanos, como en su momento ocurrió con el término sostenibilidad. La creatividad en una definición más cercana a una identidad de marca para la ciudad puede convertirse en el motor económico de la misma, pero se aleja, con frecuencia, del ámbito inmediato de la ciudadanía. Esta definición de creatividad se apega a su origen vinculado a la industria cultural, y se aleja de las creatividades urbanas intrínsecas al tejido de la propia ciudad.

El personaje cinematográfico de Arthur Stace, un ciudadano de Sydney, escribe sobre las calles de su ciudad durante cuatro décadas medio millón de veces la palabra “eternity”, invadiendo sus aceras, muros, puentes... El acto de este loco empezó a formar parte del imaginario urbano de los ciudadanos del lugar. Ahora, este acto y Mr. Eternity, forma parte de la identidad y el marketing de la ciudad, Sydney se convierte en “la ciudad eterna”, como “I love NY” inunda Manhattan.

Sin embargo, la acepción de creatividad urbana no es sólo ésta, Landry, al igual que muchos investigadores urbanos contemporáneos, identifica la capacidad creativa como una herramienta urbana que ofrece la sociedad a una escala más próxima al territorio. Considera que el potencial creativo de una ciudad redirigido a solucionar los problemas urbanos, es una forma de evolución y mejora urbana notable.

Así, para la creatividad urbana se identifica tanto una dimensión global como una dimensión local. Y esta condición local se genera a través de nuevos discursos socio-espaciales donde la participación ciudadana y colaborativa esta generando un nuevo modelo de cambio desde el interior. Actualmente, existen nuevas formas de intervención urbana donde el proceso incluye las energías creativas existentes y los proyectos buscan ajustarse a deseos y necesidades reales de los habitantes. Desde principios de este nuevo siglo, surgen nuevas estructuras, plataformas o colectivos donde el proceso creativo recoge sinergias e intenciones comunes entre habitantes, profesionales, entidades políticas... Estas iniciativas se han ido multiplicando por el panorama urbano hasta constituir una red ineludible de nuevas formas de acción urbana.

Esta forma de entender la intervención y la ciudad local genera una conciencia urbana diferente a otras, influyendo en ámbitos como las políticas de gestión local, la planificación urbana, la producción cultural, la educación y enseñanza, la investigación, la acción ciudadana, la producción artística..., de una forma desigual pero igualmente detectable. Recopilar e introducir todo este panorama ha sido la intención de esta jornada.

En un momento donde “hacer ciudad sobre ciudad” seguirá siendo la forma de actualización y evolución urbana más probable, hemos detectado unas primeras huellas creativas que también surgen en las aceras, unas rayuelas que se han autenticado en el discurso contemporáneo de la creatividad urbana y que deben aparecer en el ámbito de reflexión académica.

Espacio q. Laboratorio de creatividad urbana

¿Quiénes somos?

Espacio Q integra a un grupo de investigadores y personal de apoyo a la investigación de la E.T.S. de Arquitectura de Sevilla con intereses en diferentes líneas de trabajo bajo el paradigma de la ciudad creativa. Se centran en obsolescencias, emergencias y procesos urbanos de la ciudad contemporánea y en el estudio de nuevas formas de intervención urbana, en el marco de un contundente periodo de crisis económica, social y arquitectónica.

¿Qué es Espacio Q?

Espacio Q surge como plataforma abierta de investigación desde el paradigma de la creatividad urbana. Es un colectivo de investigadores que se crea debido a la detección de unas sinergias, afinidades o intereses comunes entre sus componentes. Esto se ha traducido en relaciones participativas y colaboraciones para la realización de proyectos de formación e investigación. Motivado por ello, se ha constituido un “espacio de transición” entre universidad y realidad urbana.

Es una plataforma digital y física que plantea la investigación activa para el estudio de la ciudad contemporánea, con la intención de vincular directamente la investigación a la aplicación práctica en un contexto real urbano.

Líneas de investigación

Las líneas de investigación de Espacio Q surgen de su relación con el Grupo de Investigación PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio. Sobre estas líneas llevan trabajando varios años investigadores de este grupo que pertenecen a Espacio Q y también se han planteado y desarrollado en varios trabajos fin de máster del MCAS en la ETS de Arquitectura.

- Ciudades creativas
- Obsolescencias urbanas - espacio público
 - reciclaje de barriadas
 - productiva: industria y turismo
- Cambio urbano: - China. Nuevas formas de urbanidad
- Paisaje

Objetivos de Espacio Q

- Estudiar el campo de la obsolescencia urbana y el cambio urbano desde el paradigma de la creatividad urbana, incluyéndola en el proceso de regeneración de la ciudad.
- Proponer una metodología de investigación activa, que permita acercar la investigación a las necesidades de la ciudad en un tiempo real.

Investigación activa

Espacio Q, apuesta por un planteamiento activo en la concepción de sus investigaciones. Describiremos este modo de entender la investigación desde la línea de trabajo que nos ocupa dentro de Espacio Q, que es *espacio público*.

Situación de la investigación

Como investigadores sobre el espacio público urbano, después de haber completado nuestros trabajos de iniciación a la investigación, hemos detectado una gran dificultad en llevar un campo de investigación muy rico y con una amplia bibliografía, tal y como es el espacio público, a la práctica. Muchas de las decisiones tomadas en los planes de desarrollo urbano no se basan en estos trabajos o estudios, sino en medidas políticas o de agentes privados motivadas por otros valores (Sendra; Carrascal; García Vázquez, 2011). También hemos detectado que existe una profunda crisis en el tejido público de la ciudad que se ve reflejada en el estado de obsolescencia social, económica, física o cultural que presentan sus espacios. Pero, a su vez, se ha observado que, como reacción a esta situación, comienzan a aparecer nuevos comportamientos y formas de trabajo en lo urbano que se nutren de la creatividad de sus ciudadanos y pensadores. Se denota la emergencia de nuevas iniciativas que ya están ocurriendo en las ciudades, en ocasiones de forma planeada desde el poder y las instituciones, y, en otros casos, de manera informal y espontánea, que cuestionan las figuras tradicionales de intervención urbana, a través de la acción conjunta de colectivos, arquitectos y ciudadanos. La mayoría de estas intervenciones está realizadas a pequeña escala y con bajos recursos: las microintervenciones urbanas están demostrando ser más próximas la población, por lo que tienen una gran capacidad de activación y de interacción con el ciudadano.

Algunas de estas iniciativas están surgiendo a través de plataformas y colectivos que trabajan en dinamizar la población, otras están surgiendo a través de las acciones de los propios ciudadanos. La arquitectura también ha experimentado durante los últimos años con

estrategias para trabajar en los límites de las normativas urbanas y dar respuestas creativas e inesperadas a problemas urbanos reales. A partir de esta constatación, el colectivo Espacio Q busca incorporar el estudio y la acción sobre situaciones reales al proceso de investigación académica aplicada. Para ello, el campo de la investigación busca metodologías a través de las cuales poder hacerlo, incorporando estas experiencias reales a la propia investigación.

Planteamiento

Es desde este contexto cuando nos planteamos postular una metodología de investigación activa y aplicada. Es activa en cuanto a que incorpora fórmulas de aprendizaje y discernimiento basadas en la interacción, la comunicación y el debate a través de eventos de difusión y participación científica que nos permiten conocer experiencias urbanas de interés. Y aplicada, porque así se conciben los proyectos de investigación que se plantean desde ella, conectándolos a realidades urbanas concretas.

El primer evento de participación científica que se organizó fue la I Jornada de Creatividad Urbana en 2009. Con ella, 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”. El equipo de Ecosistema Urbano ya nos introducía en una escala de intervención creativa más próxima a los intereses que hoy nos ocupan. Este evento encuentra su continuidad en esta II Jornada donde centramos la investigación en estas iniciativas que se están produciendo en la ciudad: procesos participativos urbanos, acciones directas, plataformas urbanas... donde la creatividad se asocia a la urbe desde lo local.

La jornada 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. Cada una de las mesas tiene un ponente invitado y dos comunicaciones seleccionadas en convocatoria abierta. Por un lado, se seleccionaron ponentes y comunicantes en cuya trayectoria profesional o académica ya habían estado en contacto con estas acciones urbanas, y cuyos trabajos han nutrido nuestra iniciación a la investigación o que consideramos nos pueden aportar perspectivas diferentes.

De hecho, con la celebración de estas jornadas, de alguna forma, ya se podría crear esta plataforma en la que se pudiesen compartir proyectos, investigaciones y experiencias como las que van a exponer hoy los comunicantes y ponentes.

Como investigación aplicada, los proyectos de investigación de Espacio Q buscan en su planteamiento un proceso o sistema de análisis y acción. 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.

Proyecto

El proyecto de investigación que nos ocupa, “un prototipo de dispositivo de interacción ciudadana”, trabaja en posibilitar que la investigación se genere en la calle, estrechando los vínculos entre el ámbito académico y la realidad urbana. Se encuentra en una fase inicial de maduración y gestación y está dentro de la línea de investigación de “obsolescencias urbanas en el espacio público”.

Esta investigación se inspira en funcionamiento de un Living Lab urbano, un modelo de trabajo a tiempo y en espacio real. Toma como referencia un proyecto mucho mayor que desarrollaron conjuntamente University College London y University of East London. Se trata del proyecto Urban Buzz (Urban Buzz, 2008), un trabajo de 2 años de duración para fomentar formas de desarrollo sostenible y de comunidad (2007-2008). Este proyecto, que contaba con una financiación de más de siete millones de libras, identifica la fragmentación existente entre la investigación académica y la práctica urbana, y tiene como premisa mejorar la coordinación entre ambas. Este objetivo se llevó a cabo a través de la realización de 28 proyectos de diferente escala y naturaleza que tenían en común construir Sustainable Communities. Los proyectos consiguieron coordinar a diferentes actores de forma colaborativa, aportando beneficios reales a los usuarios. Estos se recogen en la plataforma web y en la publicación final, de forma que sirvan referencia a profesionales, políticos, académicos y a las

comunidades, mostrando nuevas técnicas y procesos (The Bartlett Faculty of the Built Environment, 2009).

Una de las metas de Espacio Q a largo plazo, para tomar entidad como plataforma y como Laboratorio de Creatividad Urbana, es crear una plataforma digital y física como la de Urban Buzz, donde se vayan recogiendo proyectos de investigación y acción urbana de diferentes naturalezas y escalas, y asociar a ellos material descriptivo, seguimiento y resultados, material gráfico y artículos, publicaciones o trabajos de investigación asociadas a cada proyecto.

Nos planteamos un primer proyecto que requiera una financiación menor y que también nos permita probar a pequeña escala cómo funcionan determinados dispositivos de dinamización urbana que más adelante puedan repetirse, trasladarse o adaptarse a otras situaciones urbanas, sociales y culturales.

El objetivo general del proyecto es canalizar la creatividad ciudadana hacia el proceso de regeneración de la ciudad obsoleta. Asimismo, los ciudadanos no son receptores pasivos de los cambios urbanos, sino que están implícitos en el proceso de generación de conocimiento y de reflexión sobre la ciudad.

Como objetivo específico, se plantea estudiar nuevas fórmulas de intervención en la ciudad que se adapten a necesidades urbanas, sociales y económicas más actuales, respondiendo, por lo tanto, a la presente situación de bajos recursos.

Descripción

El dispositivo es una plataforma digital y física en el espacio público. Se trata de una instalación pensada para la interacción con el ciudadano. Recoge datos sobre las necesidades y deseos de los habitantes para poder traducirlas más adelante en propuestas.

El proyecto-prototipo se prevé de un año de duración y se compone de dos acciones, cada una de las cuales se culmina con una semana de exposición al público que hace partícipe al ciudadano en el proceso de generación de conocimiento para la investigación. La suma de las acciones responderá al planteamiento de investigación activa: *análisis, acción y marco live*.

Análisis. Proceso 1

Comenzará con el estudio previo de la zona de actuación y la conceptualización y diseño del prototipo. Planteamos el proceso de análisis de una situación urbana como algo complejo y necesariamente transdisciplinar; acometer este análisis desde un punto de vista único puede llevar a presunciones erróneas y a identificar como problemas situaciones urbanas que, en el fondo, no lo son. Una vez realizadas estas actividades, la acción terminará una semana de exposición a los ciudadanos, que consistirá en una instalación en el espacio público que permita a los habitantes descubrir otras iniciativas que se están llevando a cabo en otras zonas urbanas e identificar los problemas del espacio público. A su vez, esta instalación nos permitirá recoger una serie de datos sobre las necesidades y deseos de los ciudadanos.

Acción. Proceso 2

Comienza por la búsqueda de procesos que ya están teniendo lugar: situaciones emergentes que están en estado de letargo y que pueden ser potenciadas a través de acciones.

Se interpretarán los datos recogidos y se realizarán una serie de propuestas de intervención en el espacio público. Esta acción terminará con otra semana de exposición, que consistirá en volver a implantar la instalación en el espacio público, pero esta vez para mostrar otras posibilidades para el barrio. De esta forma, se hará partícipe a los ciudadanos de la regeneración del espacio público.

Marco Live

Finalmente, será muy importante que todo este proceso tenga un seguimiento continuo y sea monitorizado. Esto permitirá ver la efectividad de la metodología de investigación activa en el espacio público. El éxito de esta metodología estará en que los ciudadanos interactúen con las instalaciones y que cambie en ellos la forma de entender la potencialidad del espacio público en la mejora de su entorno.

Otro de los objetivos finales de este proceso es provocar que distintas respuestas a situaciones urbanas desde la creatividad puedan trabajar en red. Registrar estas acciones en una plataforma hará que cada una de ellas no se interprete como proyecto aislado, que entre todas se fortalezcan y que sirvan de referencia.

Descripción del dispositivo de interacción ciudadana

Un dispositivo urbano: Se trata de un mueble urbano, una nueva mesa de trabajo virtual y física fuera del ámbito académica preparada para existir fuera del ámbito académico. Contiene en su interior las pantallas de interacción para la recopilación de datos y los proyectores de difusión de la información deseada (propuestas urbanas). Al abrirse genera una superficie de trabajo digital atractiva, con capacidad de proyectar imágenes en el propio espacio urbano y de generar un espacio iluminado a su alrededor. Cuando se cierra, se convierte en un mueble compacto y seguro. Además funcionará como referente estético, como hito en el paisaje urbano que promueve el encuentro y la acción.

Un dispositivo transportable: El hecho de que sea transportable permite que pueda ser recogido y emplazado cada día de cada una de las acciones en la localización deseada. Además permitiría, en un futuro, trasladar esta experiencia a otras situaciones urbanas.

Un lenguaje apropiado: Parte de esta iniciativa consiste en traducir los contenidos científicos expresados en un lenguaje académico a un lenguaje apropiado para el público que se busca. Tanto la campaña de creatividad y difusión, como la expresión de los contenidos de la exposición tendrá muy en cuenta dicho lenguaje verbal y gráfico.

De estos trabajos se obtienen testimonios escritos y registros gráficos, una producción científica que pretende ser pública acogándose a nuestra plataforma. Entendemos que los proyectos son procesos continuos que se enriquecen con el tiempo, la interacción, las influencias y las referencias.

Epílogo

Con esta forma de aproximarnos a la intervención sobre la ciudad pretendemos ponernos en la piel del niño y el loco o, más bien, provocar que seamos los ciudadanos los que adoptemos estos roles y que nuestro entorno nos motive para escribir cada día nuestra propia versión de la ciudad.

Referencias bibliográficas

Landry, C. (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. 2nd ed., 2008 ed. London: Earthscan.

Florida, R. (2002) *The Rise of the Creative Class. and how it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Paperback, 2004. ed. New York: Basic Books.

Sendra, P.; Carrascal, M. F.; García Vázquez C. (2011) Metodologías de investigación y acción en el espacio público obsoleto. En *IV Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo*. Valencia: General de Ediciones de Arquitectura.

Urban Buzz (2008) <http://www.urbanbuzz.org> (Recuperado 25-06-2011).

The Bartlett Faculty of the Built Environment (2009) *The Complete Urban Buzz*. London: University College London. The Bartlett Faculty of the Built Environment.

Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba

Gaia Redaelli. *Directora Fundación Arquitectura Contemporánea.*
gredaelli@arquitecturacontemporanea.org

Pedro García del Barrio. *Patrono Fundación Arquitectura Contemporánea.* gdb@gdbarq.org

Abstract

La elaboración del **Plan de Equipamientos e Infraestructuras culturales de Córdoba (PEICC)** se propone estructurar un mapa geográfico de espacios públicos y equipamientos culturales que sirva como base futura de trabajo para la ciudad. Se trata de una reflexión relacionada con las infraestructuras culturales y su relación urbana, en una visión disciplinar y arquitectónica, que será integrada en un plan estratégico de programación cultural orientado a la candidatura de Córdoba como Capital Cultural Europea en 2016.

El Plan establece como indisoluble la relación del binomio **Cultura y Ciudad**, a través del Espacio Público como lugar de Activación cultural al aire libre, además de conexión entre los equipamientos. Se establecen como prioritarios unos equipamientos de ámbito territorial que generan polaridades con los sistemas territoriales; una serie de equipamientos de barrio puntuales perfilan la integración de los ámbitos urbanos externos al Centro Histórico en las actividades de la ciudad, transformándose en "lámparas" culturales de la periferia; el **Espacio Público** se entiende como la nueva apuesta de Córdoba para la cultura, elemento de unión de los equipamientos y lugar activado a su vez para eventos culturales al aire libre, siguiendo la tradición consolidada en Córdoba dada su meteorología favorable durante todo el año.

Palabras clave: equipamientos, infraestructura, cultura, arquitectura, ciudad.

The production of the **Plan of Cultural Equipments and Infrastructures in Córdoba (PEICC)** proposes to organize a geographical map of public spaces and cultural equipments that should serve as a future work base for the city. It is a reflection related to the cultural infrastructures and its urban relation, in a disciplinary and architectural vision, that will be integrated to the strategic plan of cultural programming for the candidacy of Córdoba as European Capital of Culture 2016.

The Plan establishes as indissolubly the relation between **Culture and City**, through the concept of Public Space as place for Cultural Activation outdoors, besides of being the connection among the equipments. It's established as priority a series of territorial equipments that generate polarities with the territorial systems; a series of punctual equipments in the neighborhoods that outline the integration of the urban areas out of the Old Town in the activities of the whole city, transforming in the so called cultural "lamps" of the periphery; and the **Public Space**, understood as the new bet of Córdoba for the culture, element of union and place of activation for cultural events outdoors, following the tradition consolidated in Córdoba due to its favorable meteorology all year.

Keywords: equipments, infrastructure, culture, architecture, city.

Introducción

La candidatura de Córdoba a Capital Europea de la Cultura para el año 2016 no solamente implica el reconocimiento de la riqueza multicultural de esta ciudad y de su historia, sino que se propone como una ocasión para una reflexión proyectual que, en continuidad con su identidad histórica, permite a Córdoba reconocerse en la contemporaneidad.

Entre las diferentes facetas de la cultura desarrollables en el ámbito de la candidatura de Córdoba 2016, la cultura urbana es, sin duda, un componente fundamental tanto por su capacidad de transformación de la ciudad y del territorio como por su interferencia directa con la vida cotidiana de los ciudadanos.

Definir la propia identidad como ciudad de la cultura, permitirá a Córdoba poner en valor su tradición y patrimonio y, a la vez, ser reconocida como lugar de referencia para la cultura urbana contemporánea, optando por un proceso cuyo fin sobrepasa temporalmente el 2016 y apuesta por una renovación de la ciudad y de sus ciudadanos, hacia un modelo productivo en el que la industria cultural puede transformarse en motor económico de la ciudad.

El Pleno Municipal en fecha 13 de diciembre de 2007 acordó encomendar al Área de Relaciones Institucionales y Cultura de este Ayuntamiento, la elaboración de un Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales para la ciudad de Córdoba (PEICC). Dicho Plan es el resultado de la colaboración entre el Área de Cultura del Ayuntamiento y la Fundación Arquitectura Contemporánea en un proceso dilatado en el tiempo que ha significado no solo una toma de conocimiento de la realidad existente, sino la apertura de un debate con expertos y científicos internacionales, así como de colectivos ciudadanos y administradores públicos, finalizado en la elaboración definitiva del documento.

El primer trabajo de Análisis, denominado Avance del Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba, fue elaborado por la Fundación Arquitectura Contemporánea entre abril y mayo de 2008. El Avance estableció el ámbito de reflexión disciplinario del trabajo, así como su metodología, significó un primer análisis de la realidad existente gracias a la colaboración de las distintas administraciones presentes en el territorio y fue presentado en junio de 2008 y seguidamente aprobado por unanimidad en el Pleno Municipal en julio de 2008.

Sobre la base del Avance, se organizó una segunda fase de Debate que consistió en unas jornadas celebradas en Córdoba los días 27 y 28 de marzo de 2009. En ellas más de cuarenta expertos internacionales -arquitectos, científicos, académicos de diferentes disciplinas- reflexionaron junto a administradores públicos, agentes privados, responsables políticos y miembros de colectivos de la ciudad en cuatro mesas de debate temáticas, de las que se elaboró un documento de conclusiones.

La elaboración final del PEICC, en la etapa denominada de Acción, ha sido la síntesis de las fases anteriores, a través de un estudio pormenorizado de los equipamientos de la ciudad y de propuestas concretas tanto sobre los equipamientos existentes como sobre los propuestos. Esta última fase ha generado como herramienta de trabajo una plataforma virtual (<http://www.arquitecturacontemporanea.org/plataformaplan/>) de difusión e intercambio de opiniones de expertos que se aportaron a la redacción final del Plan. El documento definitivo fue aprobado por unanimidad por el Pleno Municipal en julio de 2010 y ha sido presentado a diversos colectivos ciudadanos de Córdoba y en distintos foros y congresos académicos en el exterior.

La elaboración del Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba se propone estructurar -en el seno de la candidatura a capital cultural, pero, al mismo tiempo,

independientemente de ella-, un mapa geográfico de espacios públicos y equipamientos culturales que sirva como base futura de trabajo para la ciudad.

El Plan establece como indisoluble la relación del binomio cultura y ciudad, a través del espacio público como lugar de activación cultural al aire libre, además de conexión entre los equipamientos. Se establecen como prioritarios unos equipamientos de ámbito territorial que generan polaridades con los sistemas territoriales; una serie de equipamientos de barrio puntuales perfilan la integración de los ámbitos urbanos externos al centro histórico en las actividades de la ciudad, transformándose en “lámparas” culturales de la periferia; el espacio público se entiende como la apuesta de Córdoba para el año de la capitalidad, elemento de unión de los equipamientos y lugar activado a su vez para eventos culturales al aire libre, siguiendo la tradición consolidada de Córdoba y su meteorología favorable durante todo el año.

Dotar a la ciudad de un documento que permanezca en el tiempo y que es asumido por las instituciones públicas y privadas, la sociedad civil y la ciudadanía significa mirar hacia el objetivo específico de la candidatura a capital cultural como una ocasión para reflexionar sobre la Córdoba futura, interpretando la cultura como generadora de ciudad.

Sobre la Ciudad [y la cultura]_La dimensión europea de Córdoba: el diálogo intercultural

En una Europa de las ciudades, en la que las urbes constituyen la mónada de la estructura territorial más allá del modelo de las naciones, la ocasión de la capitalidad es un pretexto para entender el papel a desempeñar por Córdoba en la red de ciudades europeas. Lejos de cualquier localismo, haciendo hincapié en las potencialidades territoriales de la región y en los altos niveles de accesibilidad de los que goza, Córdoba tiene la oportunidad de actualizar en clave contemporánea el valor que histórica y geográficamente ha tenido en su condición de ciudad puente: a nivel geográfico, es cruce de caminos, entre Europa y África, por su posición territorial estratégica en los corredores infraestructurales que Europa plantea para las próximas décadas; a nivel cultural, es cruce de culturas, entre Oriente y Occidente, entre Norte y Sur derivado del papel desempeñado por Córdoba a lo largo de la historia. A escala europea el Plan recoge los Itinerarios Culturales Europeos, como la Ruta Almorávide y la Ruta de los Omeyas, que reconocen la centralidad de Córdoba en las relaciones Europa-Magreb y con los que se pretenden fomentar nuevas formas de relación, la puesta en valor de elementos patrimoniales aún no reconocidos y el desarrollo de programas de cooperación.



Fig. 1: Mapa nocturno de Europa. Fundación Arquitectura Contemporánea

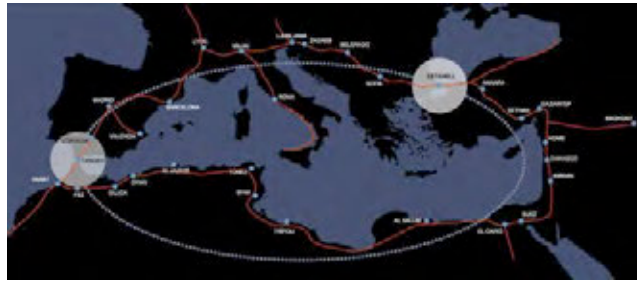


Fig. 2: Córdoba en el arco de ciudades Mediterráneas. Fundación Arquitectura Contemporánea

En el territorio regional, la relación entre polos distintos de las ciudades de Andalucía y la centralidad en términos de tiempo de Córdoba en la red de accesibilidad con transporte público AVE (ferrocarril de Alta Velocidad Española), genera una ciudad potencial de cuatro millones de habitantes que en menos de una hora podrían alcanzar la ciudad. Este importante factor se entiende como una ocasión que genera sinergias y complementariedad entre iguales, convirtiendo la capitalidad de Córdoba en una ocasión excepcional para construir un modelo de ciudad europea en red, más sostenible e igualitaria.

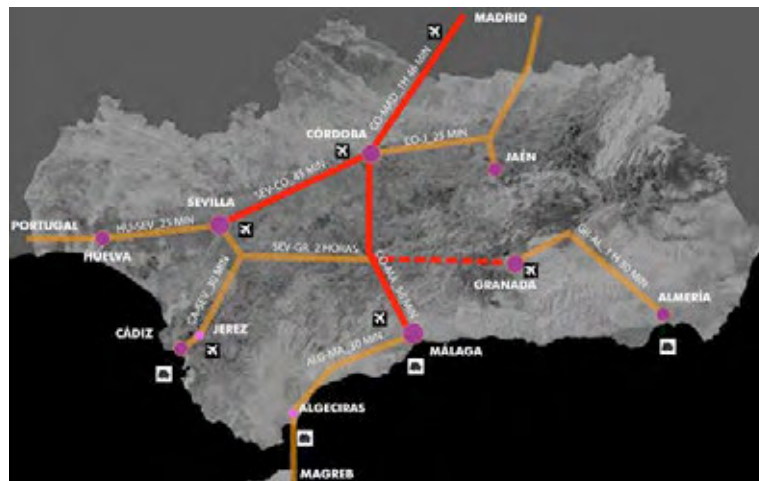


Fig. 3: Accesibilidad de Córdoba en la ciudad red de Andalucía. Tiempos AVE (red ferroviaria de Alta Velocidad Española). Fundación Arquitectura Contemporánea

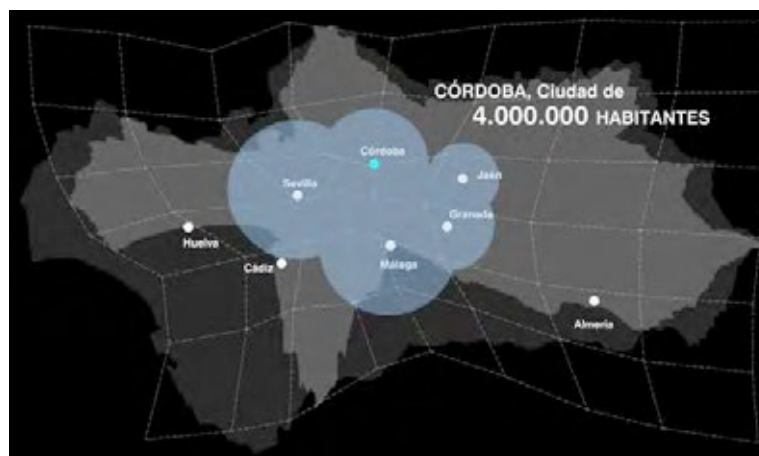


Fig. 4: Córdoba ciudad de cuatro millones de habitantes. Fundación Arquitectura Contemporánea

La geografía de Andalucía se caracteriza principalmente por la presencia de Sierra Nevada al sur y Sierra Morena al norte, que, desde la provincia de Huelva hasta la de Jaén, separa la Comunidad Andaluza de Extremadura y Castilla La-Mancha conformando un límite geográfico y

cultural de reconocido valor. Trasladándonos a una escala más cercana la condición geográfica de Córdoba configura tres sistemas culturales determinantes para la ciudad, en el momento de su fundación y en el tiempo presente, y que son integrados en las actuaciones propuestas por el PEICC: la sierra, el río Guadalquivir y la campiña.

Sobre el Espacio Público [y la cultura]_Lugar de Cultura y Sostenibilidad de la Ciudad

La apuesta de futuro de Córdoba busca la creación de ciudad a través de la cultura generando un modelo de ciudad del siglo XXI. El espacio público ya es, en la tradición de la ciudad de Córdoba, lugar de encuentro y de actividad cultural. Bajo esta premisa el PEICC define los Sistemas Culturales unidades urbanas que hilan los equipamientos a través del espacio público, entendiendo éste en ocasiones también como equipamiento cultural. El proceso de trabajo abordado ha detectado una red de Sistemas Culturales Territoriales y Urbanos que reinterpretan la ciudad en su totalidad y que definen una relación entre espacio público y equipamientos caminando hacia un modelo de ciudad sostenible y accesible de forma igualitaria, que fomenta el uso del espacio público a diferentes escalas:

_A escala regional, se incluyen itinerarios paisajísticos culturales, denominados Sistemas Culturales Territoriales, presentes en la sierra y en la campiña, que reflejan la memoria de estos parajes naturales, hilan hitos arqueológicos que existen en estos ámbitos y promueven la visión de la ciudad y del valle del Guadalquivir desde puntos de vista inéditos.

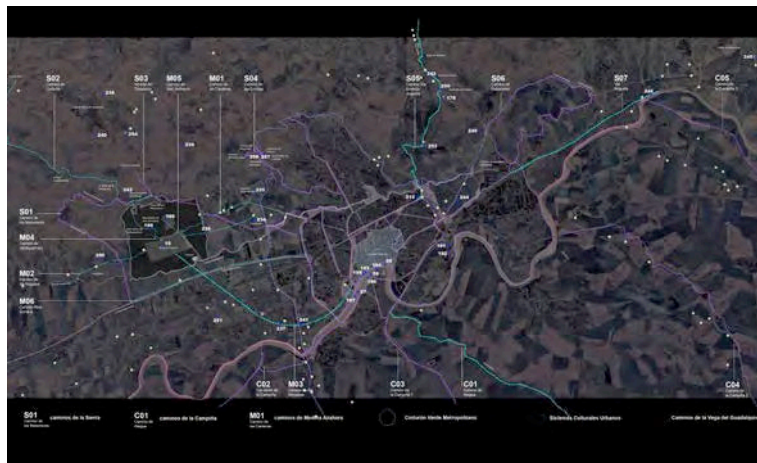


Fig. 5: Itinerarios paisajísticos culturales. Sistemas Territoriales de Córdoba. Fundación Arquitectura Contemporánea.

_A escala urbana, la ciudad ofrece una serie de recorridos en el entramado de calles que descienden hasta el Sistema Cultural Río Guadalquivir, espacio público principal de activación de la ciudad, y que se proponen como Vaguadas Activadas, memoria de la geografía subyacente cuyas trazas aún son legibles pese al natural devenir urbano.



Fig. 6: Estructura de Vaguadas de la ciudad de Córdoba. Fundación Arquitectura Contemporánea

El espacio público urbano que da soporte a los Sistemas Culturales es clasificado por tanto con dos caracteres según sus capacidades funcionales:

_Espacio público como Conexión de los equipamientos culturales: la ciudad sostenible. La lectura de los equipamientos culturales de la ciudad está fundamentada en la visión de los equipamientos en una red de espacio público que hace hincapié en la peatonalización de las vaguadas para generar, a través de la cultura, una ciudad sostenible apropiada para el peatón y la bici.

_Espacio público como Activación de la ciudad: la cultura al aire libre. El PEICC individúa espacios públicos concretos entendidos como contenedores culturales en sí mismos, por tanto, con capacidades y necesidades análogas a las de un equipamiento edificado tradicional. Estos espacios públicos serán lugares a activar culturalmente, es decir que acogerán actividades al aire libre y a la sombra y entre ellos se incluyen desde patios hasta plazas o parques públicos.

Se introduce así el concepto de Activación Cultural, tanto en lo que se refiere al espacio público como a los equipamientos, el PEICC indica metodologías generales e intervenciones específicas necesarias para la puesta en funcionamiento o la mejora de prestaciones de edificios o lugares formando una red que posibilite una lectura global de la ciudad desde la cultura.

En conjunto el Plan define y recoge en forma de fichas:

_18 Sistemas Territoriales en la sierra y la campiña.

_1 Sistema Cultural Río.

_12 Sistemas Culturales Urbanos, de los cuales 5 conforman el conjunto histórico.

En cada una de las fichas se define el Sistema Cultural indicando sus equipamientos, sus espacios públicos activados y las actuaciones necesarias en el espacio de conexión para su funcionamiento unitario.



Fig. 7: Ficha Sistema Cultural Territorial Río Guadalquivir. Fundació Architecture Contemporànea

Sobre los Equipamientos [y la cultura]_La Cultura como generadora de Ciudad: participación ciudadana

El PEICC prevé el desarrollo de los equipamientos de la ciudad, tanto los existentes como los ya proyectados o en desarrollo y los de nueva creación. Para ello se definen dos sistemas complementarios, el de Equipamientos Territoriales y el de Equipamientos Urbanos o de barrio, indisolublemente relacionados con la estructura urbana de Córdoba.

Los Equipamientos Territoriales son aquellos que tienen trascendencia supralocal con un ámbito funcional de escala geográfica. Estas actuaciones, algunas de las cuales ya están en marcha, defienden una estrategia de implantación estrictamente coordinada con las políticas de movilidad y establecen una relación indisoluble entre ciudad y paisaje en el que se destacan tres equipamientos culturales prioritarios y sinérgicos:

_Sierra o Madinat al-Zahra.

_Guadalquivir o el Río como boulevard cultural. De Madinat al-Zahra a Madinat al-Zahira.

_Campiña o el Arenal como Parque de las Culturas + Madinat al-Zahira.



Fig. 8: Equipamientos Culturales Territoriales de Córdoba. Fundación Arquitectura Contemporánea

El conjunto arqueológico de Madinat al-Zahra con el apoyo de la nueva sede institucional y museo inaugurada a finales de 2009 ha multiplicado la calidad de las prestaciones y el número de servicios disponibles para los visitantes. La nueva obra potencia desde el respeto la que fuera la mayor realización urbanística y arquitectónica del califato cordobés del siglo X, convirtiéndose el conjunto patrimonial en un referente a nivel internacional.

El Plan potencia la importancia indiscutible del río Guadalquivir en la configuración urbana y paisajística de Córdoba así como en la vida diaria de sus habitantes ampliando su ámbito de definición e intervención, hasta ahora restringido al conjunto histórico, desde el Arenal hasta el aeropuerto o lo que sería equivalente desde Madinat al-Zahira a Madinat al-Zahra. El resultado será gran espacio expositivo al aire libre para la ciudad, donde la secuencia de equipamientos y espacios públicos permita el reconocimiento del sistema fluvial como boulevard cultural, restableciendo y actualizando definitivamente la histórica relación entre Córdoba y su río.



Fig. 9: El Guadalquivir como boulevard cultural. Fundación Arquitectura Contemporánea

La apuesta por el Arenal, como entrante del paisaje de la campiña en pleno núcleo urbano y la creación de equipamientos culturales puntuales que lo configuren como un parque equipado, convertirán toda el área en un polo de captación económica y de recursos humanos desde la creación cultural, una Ciudad de la Cultura y del Ocio a orillas del Guadalquivir, aparte de pulmón verde de Córdoba en contacto visual con la campiña y la sierra. Es en este área además donde se prevé yace la que fue la ciudad de Madinat al-Zahra ("Ciudad Brillante"), fundada por Almanzor como contrapeso a Madinat al-Zahra, lo que supondría un potente patrimonio arqueológico a revelar en un futuro próximo.

Por otra parte el sistema de Equipamientos Urbanos o de barrio, consiste en lámparas capaces de activar los barrios en los que se ubican. El Plan prioriza la descentralización de equipamientos culturales, que actualmente se sitúan en su mayoría en el casco histórico, hacia las zonas periféricas de la ciudad de reciente creación. Esta línea de trabajo asegura el acceso democrático de todos los ciudadanos a los recursos culturales y crea la base necesaria para el desarrollo de la Córdoba futura a través de la participación ciudadana convirtiendo la cultura en generadora de ciudad.

Estos equipamientos urbanos, deben ser sobre todo, lugares públicos que provoquen interés y que interactúen de forma libre con su vecindario a través de su espacio público adyacente. Sus líneas programáticas se plantean en la provocación a la cultura a tres niveles funcionales: la Difusión, la Formación, y la Creación, independientemente de cuáles sean sus contenidos temáticos específicos. El ajuste funcional en cada localización de la ciudad se definirá con metodologías que desarrollen la participación de la comunidad concernida desde el diseño a la gestión de manera que cada barrio cuente con espacios culturales propios y diferenciados.

En este ámbito de trabajo el PEICC ha elaborado:

_257 Fichas de síntesis de equipamientos, tanto existentes como programados, puestos en red. Considerando como equipamientos no solo los que funcionan como tales desde una clasificación tradicional de los mismos sino también aquellos elementos de valor patrimonial o contenedores que posean las características, espaciales y materiales, necesarias para ser activados culturalmente.

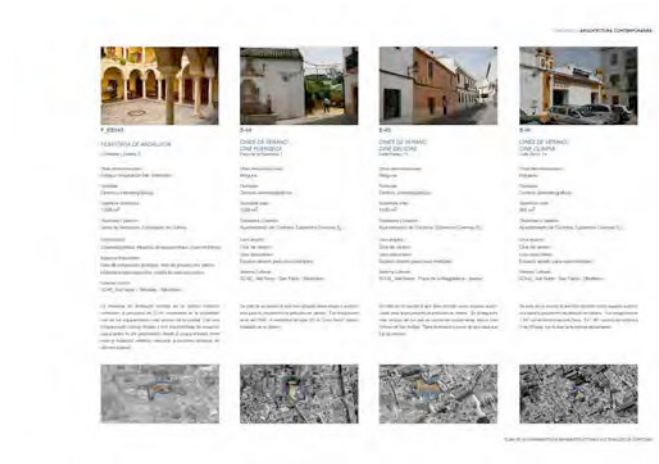


Fig. 10: Modelo 1 fichas de síntesis de equipamientos culturales. Fundación Arquitectura Contemporánea



Fig. 11: Modelo 2 fichas de síntesis de equipamientos culturales. Fundación Arquitectura Contemporánea

_63 Fichas de análisis de equipamientos, tanto existentes como programados, destacados por representar desde su actividad una dimensión pública de la cultura, y para los que se definen propuestas de activación específicas.



Fig. 12: Modelo 1 ficha de análisis de equipamiento cultural. Fundación Arquitectura Contemporánea

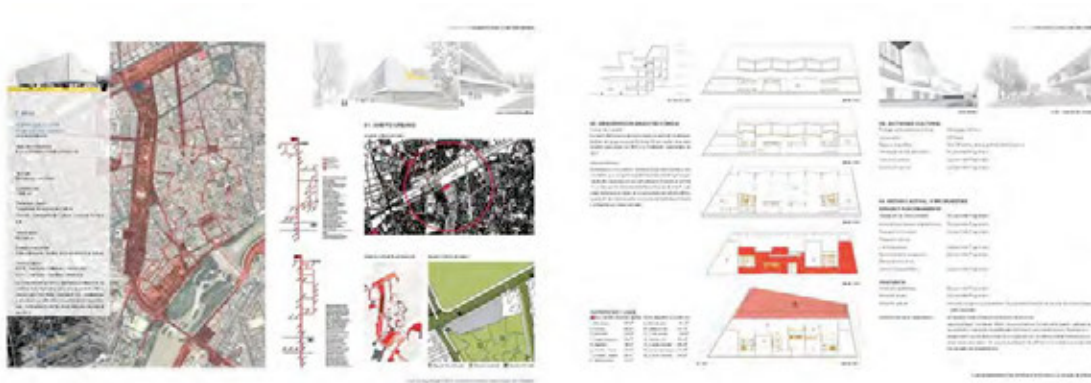


Fig. 13: Modelo 2 ficha de análisis de equipamiento cultural. Fundación Arquitectura Contemporánea

Sobre la proyección en el tiempo. La Cultura en Córdoba: un nuevo avatar de la Ciudad.

El objetivo de Córdoba más allá de la capitalidad cultural es entender la cultura como dedicación. La ciudad de Córdoba, Patrimonio de la Humanidad, apuesta por pasar de ser objeto patrimonial a sujeto cultural, es decir, de una visión pasiva a una visión activa del patrimonio, de la historia y de la cultura. A través del proceso que pretende provocar el Plan la ciudad se convertirá en una plataforma de desarrollo de las industrias y oficios de la cultura.

El PEICC persigue el anidamiento de la industria cultural como motor económico sostenible necesario e imprescindible para la Córdoba del siglo XXI ("de la industria joyera a la industria cultural"), capaz de generar actores culturales en el tejido social, acoger creativos externos y promover finalmente un turismo cultural activo y de calidad.

El principio de activación adoptado permite transformar un lugar inerte en un lugar productivo que responda a los tres pilares funcionales definidos para el concepto de equipamiento cultural: difusión, formación y creación. Esta activación define una ciudad red conectada que aplica en el territorio físico de la ciudad el policentrismo utilizado para representar la realidad regional de Córdoba.

El Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba se sintetiza como herramienta de trabajo en un catálogo de proyectos que se engloban en cuatro categorías: actuaciones en el espacio público de conexión, actuaciones en el espacio público de activación, actuaciones de activación de equipamientos o contenedores existentes y actuaciones de activación de solares de carácter público. Esta decisión operativa, en un marco económico de gran inestabilidad como el actual, parece más realista que la determinación de una programación temporal y financiera por fases cerradas en las que el éxito de cada una sea dependiente del de la anterior.

La metodología de activación de equipamientos culturales del PEICC toma como partida el listado de proyectos de actuación recogido en el documento y los somete a una fase de coordinación con las áreas municipales y una primera fase de participación ciudadana a escala de ciudad de las que se obtendrá un listado de actuaciones prioritarias con un avance presupuestario y temporal. Las acciones urbanas priorizadas serán ejecutadas por las áreas competentes directamente mientras que los equipamientos o espacios culturales al aire libre a activar pasarán a una segunda fase de participación a escala de distrito en la que se definirá el programa de necesidades en los ámbitos de la Creación, la Difusión y la Formación. La etapa final será la de adjudicación de la ejecución y concesión de la gestión a equipos profesionales de carácter multidisciplinar.

Conclusiones y estado de implementación

El PEICC fue incorporado ampliamente en el dossier y demás documentos elaborados por la Fundación Córdoba Ciudad Cultural para la Candidatura a Capital Cultural Europa, a través de un dialogo constante con los responsables de dicha Fundación sobre los contenidos y avances de la investigación, así como por la adopción de conceptos, textos, imágenes, diagramas, planos producidos por el equipo redactor del Plan.

El pasado mes de febrero de 2011 el Plan de Equipamientos e Infraestructuras Culturales de Córdoba fue galardonado con el primer premio ex-aequo en la III edición del Premio Mediterráneo del Paisaje en la categoría de planes y programas. El premio cuyo tema en esta edición fue "Paisajes urbanos mediterráneos en proceso de cambio", se incluye en el proyecto de cooperación transnacional PAYS.MED.URBAN de la Unión Europea, en el que participa Andalucía, junto a otros 14 socios de España, Grecia, Italia y Portugal. Dentro de las líneas de trabajo del proyecto también destaca la creación del Catálogo de Buenas Prácticas para el Paisaje, del que formará parte el Plan, este supone reconocer y difundir aquellas actuaciones que contienen una reflexión y una especial valoración de su dimensión paisajística. El premio Pays Med otorgado además a un trabajo realizado por una entidad que nace de la sociedad civil en estrecha colaboración con la Delegación de Cultura del Ayuntamiento de Córdoba en un proceso participado por todas las instituciones, demuestra que la propia sociedad está organizándose para los nuevos retos que la contemporaneidad nos propone. El premio también valora la contribución del proyecto a la igualdad entre hombres y mujeres.

Tras la resolución negativa de la designación de la capitalidad el Plan mantiene su valor como herramienta de desarrollo urbano basada en la cultura como principio motor. En este ámbito se está trabajando, continuando el proceso de colaboración establecido con las áreas municipales, en el desarrollo de cuatro proyectos extraídos del catálogo del PEICC engarzadas en el desarrollo de la vaguada cultural definida como SCH2 (Sistema Cultural Vial norte - San Pablo - Miraflores) y que supondrán cuatro experiencias piloto de las diferentes metodologías de activación definidas por el Plan.

Arquitectura por horas

Rafael Casado Martínez. *Profesor Ayudante Doctor.* rafaelcasado@us.es

Luz Fernández-Valderrama. *Profesora Titular.* luzval@us.es

Antonio Herrero Elordi. *Profesor Asociado.* antonioherrero@chsarquitectos.com

Eva Luque García. *Profesora Asociada.* evaluque@elap.es

Amanda Martín-Mariscal. *Profesora Sustituta Interina.* ammariscal@us.es

Coordinadores de los cinco proyectos

Miriam Reyes [alumna colaboradora]

Fernando Molina [alumno colaborador]

Ángeles López [alumna colaboradora]

Laura Fernández [alumna colaboradora]

Juan Miguel Bienvenido [alumno colaborador]

Abstract

Los alumnos de proyectos 2 [grupos 9+11] de la E.T.S.A.S. realizan como ejercicio final de curso la acción urbana denominada “*arquitectura por horas*”, que se muestra en un contexto muy concurrido, La Puerta de Jerez y los espacios de la Casa de la Moneda de Sevilla.

Los estudiantes, con esa acción colectiva, persiguen que los habitantes de la calle interactúen con una *performance* de objetos y descubrir en las reacciones los mecanismos que producen interacciones. La acción convierte la calle en un laboratorio social donde convergen acciones y respuestas. La actividad, que se ha desarrollado bajo el lema 'Reducir, reciclar, reutilizar'.

Cinco acciones de ámbito académico pensadas para un contexto urbano que se recicla: usamos su materialidad y añadimos otros materiales procedentes de reciclajes: plástico, papel, metal, neumáticos, embalajes,... Cinco colores concurren sobre el tablero de juego: Negro, rojo, (blanco – verde), (amarillo – ocre), azul. Un contexto, la Casa de la Moneda y su entorno inmediato, previamente analizado y conocido. Las propuestas intentan conjugar planteamientos conceptuales con un proceso metódico de alegorías visuales, que son extremadamente sencillas y no están exentas de humor e ironía.

Cinco Instalaciones efímeras que en cinco horas, se montan, interactúan y desaparecen. Se diseña un foro de intercambio de experiencias entre profesores, alumnos, viandantes,... La arquitectura como objeto y descubrimiento que desvela, *superado* el objeto en sí, como actúa sobre los sujetos y cual es su capacidad de provocar situaciones. El paseante toma partido ante lo insólito, inusual, inesperado,... y la experiencia se convierte en celebración de los pobladores de la calle. Sabemos que lo inusual, en ocasiones pasa inadvertido y en otras se presenta como revulsivo o subversivo. Durante cinco horas registramos imágenes del tránsito para documentar las respuestas a las provocaciones, el comportamiento del espectador ante el objeto. Acciones de réplica o indiferencias.

Palabras clave: arquitectura efímera, creatividad, ciudad, experimento, acción urbana, reciclaje.

The E.T.S.A.S. students from the course Proyectos2 [groups 9 and 11] performed as final exercise the urban action called “Architecture per hours”, within a concurred context: La Puerta de Jerez and the spaces from la Casa de la Moneda de Sevilla.

The students pursue through this collective action that the people on the street interact through a performance with objects so the students can find out by their reactions the motions that the

interactions generate. This performance turns the streets into a social laboratory where actions and responses are being converged. In addition, this activity has been worked out by the theme "Reduce, recycle, reuse".

The result is five educational actions thought for a specific context where recycling is important: we use its materiality and we add different materials of recycling, such as plastic, paper, metal, tires, cardboards... Five different colors are being played on the game board: black, red, white-green, yellow-ocher and blue. One concrete context: la Casa de la Moneda and its closest surroundings, which we previously analyzed and studied. The proposals try to mix up conceptual ideas with an intentional visual game, whose intentions are extremely simple and not far from humor and irony. In conclusion, five ephemeral interventions which are built, used and disappeared in only five hours.

It is designed an exchange forum of collective experiences between professors, students, people on the street... Architecture is like an object which once is overcome, it can find out how to interact with the subjects and how far it can get to provoke a situation. The walking person takes part confronting the unusual, the extraordinary, the unexpected... So this experience is turned into a celebration by its public. We all know that the unusual is rarely noticed except when it shows revulsion or subversive. For more than five hours we recorded images and videos of the public flux so we could document the diverse responses and reactions caused by the objects, even the revulsion actions or the indifferent behaviors.

Key words: temporary architecture, creativity, city, experiment, urban action, recycling.

El reto fue construir lo proyectado: El objetivo era *superar* el objeto en sí, para descubrir su capacidad de acción sobre los sujetos y su poder de provocar situaciones. Cinco propuestas en un espacio concurrido. Cinco acciones de ámbito académico pensadas para un contexto que se recicla: usamos su materialidad y añadimos otros materiales procedentes de reciclajes: plástico, papel, metal, neumáticos, embalajes,... Cinco colores concurren sobre el tablero de juego: Negro, rojo, (blanco – verde), (amarillo – ocre), azul... Las propuestas intentan conjugar planteamientos conceptuales con un proceso metódico de alegorías visuales, que son extremadamente sencillas y no están exentas de humor e ironía.

Los estudiantes persiguen la “frenada” de los paseantes para que interactúen en una acción colectiva, con el objetivo de descubrir en el proyecto urbano los mecanismos por los que se producen esas interacciones.

La calle es la arquitectura y la actividad humana actuando, construyendo la ciudad; es *un escenario* donde poner en juego estrategias de presentación.

La acción convierte la calle en un laboratorio social donde convergen acciones y respuestas. La arquitectura como objeto y como descubrimiento que desvela, *superado* el objeto en sí, como actúa sobre los sujetos y cuál es su capacidad de provocar situaciones. El paseante toma partido ante lo insólito, inusual, inesperado,... y la experiencia se convierte en celebración de los pobladores de la avenida y de los virtuales amigos y conocidos convocados desde días antes, a través de las redes sociales de la Red. Los alumnos – arquitectos trabajaron como *fabricantes de sueños* diseñando una escenografía de intercambio de acciones y experiencias.

Sabemos que lo inusual, en ocasiones pasa inadvertido y en otras se presenta como revulsivo o subversivo para descubrir la realidad cotidiana. Planteamos una acción amable y lúdica para favorecer una comunicación distendida. La explanada de la Puerta de Jerez, espacio de paso extraño y anodino acabó por ser el origen de las acciones encaminadas hacia el interior de la Casa de la Moneda. Desde el flujo intenso hacia el remanso.

Cinco por cinco

Se construyeron los cinco proyectos que estuvieron cinco horas en el espacio de la Casa. En una hora fueron montados; disfrutados y consumidos en cuatro; y desmontados y reciclados en breves minutos. La interacción no tardó en producirse entre los previsibles e inesperados paseantes y las arquitecturas desplegadas en la calle para recorrerlas y redescubrir los nuevos espacios interactuando con su contexto.

Los cinco proyectos se denominaron:

El cementerio de coches.

Scatola rossa. (Caja Roja)

El bosque fantasma.

Filtro VHS.

Jardín del agua. (“Jardín árabe”)

Actuación 1. Cementerio de coches



(FOTO 2)

Vista aérea del "Cementerio de coches" desplegado en la Puerta de Jerez de Sevilla.
Fotografía de Juan López Rubio - Enrique Girón.



(FOTO 3)

Romeros del Rocío atravesando el Cementerio de Coches.
Fotografía Sergio de los Santos.



(FOTO 4)
Una joven descansa sobre una de las 'tumbas' del cementerio de coches.
Fotografía Carlos Márquez

Dentro de un proceso de *usurpación del espacio* público para convertir la calle en un lugar lúdico, se colocaron en la Puerta de Jerez setenta neumáticos desechados para establecer el *tablero del juego*. Las ruedas, asociadas a mensajes de números y letras, como a las matrículas de sus coches son dispositivos que inician la acción.

Las llantas dibujan itinerarios y estancias, el caucho negro es un material turgente, de tacto elástico. Las ruedas en su elemental levedad de montaje, permitieron plantear durante la acción, diversos escenarios rotatorios de juego. Se ensayaron variaciones para experimentar que estructura obtiene más repercusión espacial en el entorno o genera mayor número de acciones. La Puerta Jerez se transformó en un *lugar inesperado*, ocupado como campo de acción de un juego espontáneo, reclamo y antesala de la Casa de la Moneda.



(FOTO 4bis)
Los neumáticos como asientos confortables para visitantes.
Fotografía Sergio de los Santos.

Actuación 2: Scatola rossa (Caja Roja)



(FOTO 5)

La nueva Puerta de Jerez
| fotografía Carlos Márquez. El Mundo.

Los alumnos levantaron, entre la Puerta de Jerez y la confluencia de la avenida de la Constitución con la calle Maese Rodrigo, un dispositivo que trata de conducir, a través de unos muros y una puerta - pérgola, la mirada y los pasos de los viandantes hacia la Casa de la Moneda. La puerta delimita y ordena, fuera – dentro también plantea alternativas: entrar y quedarse o permanecer en el exterior.

El grupo ha nombrado el proyecto en italiano, la *Scatola Rossa* (caja roja), como gesto amable hacia los alumnos de arquitectura de la Universidad de Catania, que participaron en la jornada.

Este dispositivo, construido con las *cajas rojas* de suministro de bebidas refrescantes, alteró el itinerario de la gente por otro sugerido - insinuado, ligeramente alternativo. Se trataba de hacer posible otros flujos, *reinventar nuevos paseos* y recuperar con ellos el significado de la calle, *semantizándola*.



(FOTO 6)

Durante el montaje de la "Scatola Rossa" el 9 de Junio.
Fotografía Rafael Casado

El reto de la busca o curre cuando deslocalizas las cosas, por ejemplo, situando lo doméstico en la calle. Un espacio público vinculado al cuerpo estando. "*Eso es un espacio urbano: cuerpo*"

*estando*¹ Tal vez, en esas cajas y recintos, se podrían haber incorporado otros elementos traídos de la escena doméstica² para superar la única función de servir al tránsito y generar así un escenario interior-urbano inesperado. El almacenaje de objetos cotidianos (muy cotidianos) depositados como huellas de alguien que habita esa pérgola - corredor (ropa doblada, objetos de aseo personal como esponja, gel de baño, pastilla de jabón, libros que puedan ser leídos,...)



(FOTO 7)

Las cajas rojas conducen hacia el interior de la Casa de la Moneda.
Fotografía Manuel Alba.



(FOTO8)

Tranvía, Bicicletas y Turistas accediendo a Sevilla por la Puerta de Jerez, una de las antiguas Puertas del Recinto amurallado de la Ciudad.
Fotografía Laura Ciminano.

¹ Extraído de una charla con Alfredo Rubio el 9 de Junio de 2011.

² Elementos como un mantel de cu adros,... macetas, juguetes, prensa, revistas, un cuadro, toallitas, jabones y velas... para construir una escena doméstica intimista en el exterior urbano.

Actuación 3: El bosque fantasma



(FOTO 9)

El grupo que plantó el Bosque Fantasma, pasea entre los árboles transparentes.
| fotografía Carlos Márquez. El Mundo.

A través del Muro de la *Scatola Rossa*, tras la palmera torcida y los escuetos naranjos de la calle Maese Rodrigo, se llega al pequeño *Bosque Fantasma*. Una fronda de 'árboles' cristalinos, traslúcidos y brillantes. Construida con botellas recicladas de plástico transparente, PET, unidas entre sí con silicona y cable de nylon. La intensa levedad del espacio del bosque transparente crea una atmósfera muy peculiar y establece un discurso sensible e intimista, al margen de efectismos. Juegos de luz que brilla, se refleja o tamiza por el propio material con que están hechas las botellas.

La pretensión inicial de extender el proyecto con más árboles hubiera enriquecido aún más el paseo bajo las luces y los reflejos dándole una materialidad fluida y relajante. Y colocando asientos y tumbonas hacer posible la estancia; permanecer bajo los árboles en un "paisaje artificial" entre los brillos del sol, mientras se oye el rumor del cercano *Filtro VHS* o los sonidos del agua que corría por las acequias del *Jardín del agua* en la Calle Habana.

El Bosque Fantasma fue muy fotografiado por paseantes y turistas.



(FOTO 10)

Sombras transparentes del Bosque de Cristal.
Fotografía de Antonio Figueroa.



(FOTO 11)

El Bosque Fantasma oculta y descubre el Filtro VHS, vestíbulo de la Casa de la Moneda.
Fotografía de Laura López-Bravo.

Actuación 4: Filtro VHS.



FOTO 12

Últimos ajustes en el Filtro VHS.
Fotografía Carlos Márquez. El Mundo.

El Filtro construye una barrera permeable entre la Calle Maese Rodrigo y la Calle Habana. Insinuación del recinto roto de la Casa de la Moneda. Se formaliza como cortina delimitadora, densa y fluida a la vez, para clausurar sutilmente esa ruptura urbana. Está construido con cintas magnéticas de los antiguos videos VHS. Fueron conseguidas reciclando las cintas viejas acopiadas por los estudiantes, a través de las redes sociales.

Las cintas se agruparon en columnas independientes formadas con soporte y lastre de cartón. La textura de las cintas y su brillo produce un juego de densidades y volúmenes cambiante. Se proyectó un dispositivo soporte, con guías de cable tensado, que hicieron posible disponer

recintos cambiantes que generan recorridos móviles para convertirlos en laberinto. Caminos que alguien atravesó en un sentido, y que no existían al intentar volver en el sentido contrario.

Por lo limitado del tiempo de la acción, la idea de ampliar el espesor del filtro, se quedó en deseo. Se trataba de generar algún espacio interior más amplio, donde fuera posible pararse un rato a mirar o descansar.

Los viandantes, sorteando *las columnas*, atravesaron la cortina, para entrar en el recinto de la Ceca abandonada. Mientras, la vibración de las cintas magnéticas movidas por el viento produjo frescos murmullos de choperas junto al Bosque Fantasma.

El proyecto admite, como entidad autónoma servir de filtro eficaz en otras localizaciones. Pocos días antes del día señalado, en Mayo, los alumnos del Filtro VHS, ajustando la instalación en la sede de la Escuela de Arquitectura, se encontraron con la petición de utilizar el Filtro como sede efímera de reivindicación de los simpatizantes del movimiento 15-M.



(FOTO 13)

Atravesando el Filtro VHS hacia el interior de la calle Habana.
Fotografía Rafael Casado.



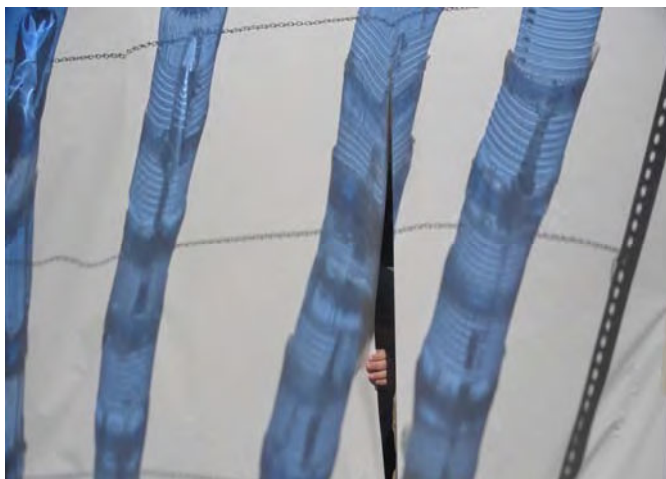
(FOTO 14)

El Filtro VHS gestiona diversas densidades.
Fotografía Lola Caruncho.

Actuación 5: Jardín del Agua (Jardín árabe)

La última de las instalaciones trata de devolver al patio de la Casa de la Moneda el sentido de **jardín árabe** que en su origen tuvo. Un cubo esbozado, cascadas líquidas de brillos y reflejos de las botellas de plástico de agua mineral, co rtinas "húmedas" que incoan un manantial. La acción recrea la imagen del fluir del agua con lo s reflejos reciclados de las botellas de plástico blancas y azules. Incorporando una percepción "multisensorial": El sonido el agua y el olor a humedad. Grabación de manantial y suelo mojado, reflejos de luz, olor de humedad, todo aquello que signifique recuperar de algún modo la Arquitectura del placer. Una corriente de agua fresca que no moja.

La actuación permite pasear junto a la cascada de brillos, bajo la refrescante lámina azul. El tamaño limitado de la intervención ha impedido establecer un lugar envolvente de estancia en el interior de un fondo líquido.



(FOTO 14)
Atravesando el Jardín del Agua en el interior de la Casa de la Moneda.

Fotografía Rafael Casado
(FOTO 15)

Los reflejos del Jardín del agua.
Fotografía Pilar Chaves

El proyecto de interacción urbana

La arquitectura de los cinco montajes, convirtió esos objetos en un laboratorio urbano auto ajustable. Provocó un foro urbano de intercambio resultado de una experiencia colectiva entre los alumnos, los habitantes de la calle,... la arquitectura como objeto y como descubrimiento.

Todo ocurrió el 9 de Junio. La calle estaba especialmente concurrida, un buen número de personas y vehículos sortearon las arquitecturas dispuestas en su contexto, caminando entre los neumáticos o las cajas rojas. Ese día coincidimos con los romeros de la Hermandad del Rocío de Sevilla, sus trajes añá dieron una nota festiva de color. También acudieron otros paseantes, grupos de turistas o del INSERSO y un largo etcétera, que inventaríamos a continuación.

"En Ersilia, para establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas, blancos o negros o grises o blanquinegros según indiquen relaciones de parentesco, intercambio, autoridad, representación. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar entre medio, los habitantes se van: se desmontan las casas; quedan sólo los hilos y los soportes de los hilos." (Italo Calvino, 1972)

Se documentaron los comportamientos y se registraron las valoraciones y las acciones de respuesta y también las indiferencias. Las imágenes recogidas documentaron las relaciones objeto y espectador. La arquitectura se construye en un contexto usando exclusivamente su

materialidad y la de otros materiales reciclados y allí los materiales expresan los fenómenos espaciales. Y todo ocurrió en cinco horas desde las 9.00 AM hasta las 14.00 PM del 9 de Junio. El proyecto logístico que desarrollaron los alumnos, permitió llevar y acopiar los materiales en una hora entre las 8.00 y las 9.00 AM, y desmontar, transportar y/o reciclar a partir de las 14.00 hasta las 15.00 PM.

Inventario de participantes en el proyecto

Cientos de paseantes

- Turistas. Contabilizamos de todo el mundo: hindúes, japoneses, chinos,... americanos del norte y del sur, africanos,... y procedentes de casi todos los países de Europa,... también del INSERSO.
- Romeros. La Hermandad de Sevilla pasó camino del Rocío, con sus bueyes, carretas, caballos, petardos, pitero y tamboril,...
- Comerciantes. Los del entorno inmediato (Floristería, Heladería, Farmacia,...) ese día vieron incrementar las ventas de sus negocios.
- Funcionarios de Hacienda, de la agencia del Censo,... atravesaron con menos prisa las arquitecturas efímeras.
- Bancarios. de varias entidades financieras del entorno.
- Niños.
- Varios agentes de la Policía Nacional.
- Profesores de la ETSA. de Sevilla y de la Universidad
- Alumnos de otros cursos de la ETSA. de Sevilla y de la Universidad
- Alumnos de la Escuela de Arquitectura de Siracusa. (Italia) Participantes del Workshop interescolar
- Aficionados a la fotografía.
- Varios agentes de Policía Local.
- Prensa (Gaceta universitaria, Diario el Mundo,...)
- Televisión (Onda Giralda)
- Alarmistas delatores y espías, que sospecharon un posible atentado usando los neumáticos.
- Indignados del 15 M. Que plantearon llegar a la Encarnación alguno de los montajes.
- Dos agentes de la Policía Secreta.
- Ancianos y Jubilados.
- Resto de paseantes de la zona peatonal.
- Dos cantantes callejeros y dos de los mimos que representan a diario una acción en la Avenida de la Constitución: *El hombre sin cabeza*, silbando la apertura de la ópera *El Barbero de Sevilla* y *El hombre flor*,...
- Un prestigioso sociólogo procedente de Valencia.
- Un profesor, Titular de la Facultad de Geografía de Málaga.
- Un profesor de la Escuela de Arquitectura de Catania.

Inventario de vehículos y máquinas (La zona es peatonal)

- 2 tranvías cada 7 minutos, durante cinco horas.
- 2 coches de policía local.
- 10 coches particulares y de diversas empresas..
- 1 furgoneta de policía local.

- 5 furgonetas de transporte de suministros.
- 2 furgonetas de Telefónica.
- 265 bicicletas, en o fuera del carril bici.
- 8 motos de policía local y nacional.
- 49 motos y motocicletas.
- más de 500 Máquinas de fotos. (Excluidas las de los alumnos y profesores)
- 5 micrófonos.
- 1 cámara de video TV local.
- 5 cámaras de video rodando el "make in off" de los cinco equipos de alumnos.

Inventario de acciones

Desplazamientos.

Acciones de montaje y desmontaje.

Interrogantes.

Explicaciones.

Conversaciones.

Asentamientos.

Estancias.

Miradas.

Fotografías

Entrevistas.

Respuestas.

Conclusiones...

Cómo funcionan los espacios públicos. Arquitectura de Interacción

Se preguntaba *Ignacio Díaz Pérez* del diario el Mundo en su artículo del mismo 9 de Junio de 2011. ¿Cómo funcionan los espacios públicos? y se contestaba narrando la noticia:

"Uno de los objetivos del montaje era comprobar si los espacios públicos funcionaban como espacios abiertos para todos. Y, en este sentido, la Puerta de Jerez y el entorno de la Casa de la Moneda han funcionado a la perfección."

La noticia del periódico el Mundo narra brevemente la acción

"Arquitectura de interacción"

- Alumnos de Arquitectura levantan instalaciones efímeras en la Puerta de Jerez.
- Es un trabajo de la asignatura Proyectos I del primer curso de Arquitectura.
- Neumáticos, botellas de plástico, cartones... todo el material reutilizable.
- El proyecto se realiza en colaboración con la Universidad de Catania (Italia)
- Algunos ciudadanos avisan a la Policía temiendo un ataque a un banco.
- Simpatizantes del movimiento 15-M intentan reutilizar una de las instalaciones.

No son ni el cementerio de Arlington, ni el Arco del Triunfo de París, ni el Parque Güel barcelonés, aunque, de algún modo, recuerdan a ellos. El cementerio de neumáticos, la

Scatola Rossa (caja roja, en italiano), el Pequeño bosque fantasma, el Filtro o la Fuente de la Casa de la Moneda, a diferencia de aquéllos, no nacieron para perdurar. De hecho, ayer no existían aún y hoy ya han dejado de existir.

Los alumnos del primer curso de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Sevilla han tomado esta mañana la Puerta de Jerez para poner en práctica cinco proyectos de arquitectura efímera en espacios públicos realizados con material reciclable. La iniciativa ha salido hoy a la calle, pero en cada uno de los proyectos llevan trabajando varios meses. Han puesto las ideas sobre la mesa, las han evolucionado, desarrollado, han buscado los materiales, han decidido las soluciones... y se lo han enseñado a los ciudadanos.

El objetivo es la "**interacción con las personas** que pasan por este espacio", explica uno de los alumnos, erigido en portavoz del grupo que desde las 8 de la mañana se ha afanado por levantar un cementerio de vehículos con neumáticos dispuestos en perfecto y geométrico orden junto a la fuente de la Puerta de Jerez, donde las matrículas hacían las veces de lápidas, en recuerdo a cómo hace algún tiempo los coches que pasaban por esa zona condicionan el discurrir de los peatones.

Se trataba de **comprobar las reacciones de la gente**, obligarla a modificar su itinerario... "Algunos se han sentado en los neumáticos, los niños se han puesto a jugar con ellos...". E incluso ha habido quien ha llamado a la Policía temiendo que alguien estuviera acumulando neumáticos a las puertas de una entidad bancaria para prenderle fuego.

Estas instalaciones, que se levantaron a las 8 de la mañana y a las 15.00 eran historia, forman parte de un trabajo de la **asignatura Proyectos I** de la carrera de Arquitectura. La actividad, que se ha desarrollado en el marco de unas jornadas bajo el lema 'Reducir, reciclar, reutilizar', tendrá una segunda parte a final de mes en Sicilia, pues la misma se ha llevado a cabo en colaboración con la Universidad italiana de Catania.³



(FOTO 8bis)
El bosque transparente y las personas que lo habitan.
Fotografía Eduardo Naranjo

³ Extraído del texto de Ignacio Díaz Pérez, periodista que redactó la Noticia de la Acción para el periódico El Mundo. Edición Digital del 9-10 de Junio de 2011.



(FOTO 12bis)

Atravesando el *Bosque transparente* y el *Filtro relacional VHS*, como un sueño en una mañana de verano.
Fotografía de Daniel Barragán.

Cómo responde la calle

Los modos de construir la ciudad y de marcar las pautas de convivencia necesitan nuevos instrumentos que empleen otras ciencias con eficacia. En el *workshop*⁴ reflexionamos sobre esos modos escuchando las lecciones de la sociología y de la geografía y de las artes escénicas.

Al introducir los montajes, ensamblamos formas que funden en arquitecturas imbuidas de acentos poéticos, los signos parecen reclamar una nueva atención sobre el espacio de la calle, y surge una suerte complicidad que comunica con la vida que llevamos dentro.

“Si el espacio pensase”,... aunando experiencia y deseos. La Interactividad de la calle está generada por fricciones, por los roces de las personas con su ámbito. El espacio de la calle ha dejado de estar vacante y se ha tornado denso y lleno de acontecimientos. Lo usamos como inteligente laboratorio experimental. La calle piensa y responde y genera comprensión de su *contexto físico y social*.

La gente que vive en las ciudades actuales, viven unas al lado de otras, pero que no se comunican jamás. Esa mañana los paseantes se detuvieron en la Casa de la Moneda, y se sintieron hermanados en la calle y surgieron conversaciones festivas. Todo el sueño del nueve de junio de 2011, ocurrió en la calle, una mañana poco antes comenzar el verano.

“MA: ... Hay diferencias entre ficción e ilusión. La ilusión es una especie de engaño; La ficción es una historia, una narración.

TA: ...En muchos edificios (espacios), hay una función y una ficción. .../... muchos carecen de ficción; son puramente funcionales. No le dan a la gente nada en qué pensar o con lo que

⁴ Se desarrolló en Dos jornadas 9 y 10 de Junio de 2011, bajo el lema 'Reducir, reciclar, reutilizar'. Participaron Profesores y alumnos de las Escuelas de Arquitectura de las Universidades de Sevilla y Catania.

soñar. Existen sin inspirar a nadie. La diferencia entre un edificio (espacio cualquiera) y la arquitectura es la ficción". (Tadao Ando 2003)

La calle, cuando es arquitectura, nos dice algo, tal vez nos haga soñar y cambiar el lugar inducido hacia una estancia de feliz convivencia. La ciudad desprende proximidad y lejanía, vacíos y llenos, luces y sombras, espacio que lo contiene todo; nos contiene a nosotros, por fuera y por dentro, porque en él se desarrolla la existencia y así, en el espacio exterior de la calle, tiene lugar lo que entendemos por vida interior.

La ciudad invisible de Ersilia estaba formada por un tejido casi impenetrable, el de las relaciones humanas de sus pobladores, a veces los sueños pueden hacerse realidad.



(FOTO 16)

Atravesando el Jardín de Agua el 9 de Junio de 2011, como un sueño en una mañana de verano.
Fotografía de Daniel Barragán.

Referencias bibliográficas

Le Corbusier, and Jean Giraudoux. 1971. *Principios de urbanismo : (La Carta de Atenas)*. Esplugues de Llobregat Barcelona: Ariel.

Italo Calvino. 1972. *Las ciudades Invisibles*.

Tadao Ando. 2003. *Conversaciones con Michael Auping*. Barcelona: Gustavo Gili. Pág. 72

UN PUNTO DE CONEXIÓN, UN PUNTO DE ENCUENTRO

Marta Pelegrín Rodríguez. *Arquitecta.* mpelegrin@mediomundo.es

Fernando Pérez Blanco. *Arquitecto.* fperez@mediomundo.es

MEDIOMUNDO arquitectos

Abstract

Nos interesa estudiar e investigar en la conformación de un espacio físico que, destinado a la conexión e información virtual, sea un lugar de encuentro real. Nos interesa proponer desde la arquitectura lugares de confluencia de redes sociales virtuales y las redes sociales 'materiales' (asociaciones, vecinos, ciudadanos...).

Los ciudadanos se muestran mucho más creativos en la red y sorprendentemente se inhiben en la presencia del espacio real. Cierta 'reserva' frente a lo público de nuestras acciones, esto es, cierto ocultamiento puede estimular creativamente el uso y disfrute del espacio arquitectónico.

La tecnología de la información ha reconfigurado el individuo y sus relaciones sociales. La información ha desplegado los espacios de conexión/comunicación y ha dado profundidad/espesor al frugal tiempo cotidiano. ¿Qué lugares de encuentro de estos intangibles espacios y tiempos podemos 'pensar' desde la producción tangible de arquitectura? Son lugares donde deben reproponerse las relaciones entre lo colectivo y lo íntimo, la formación y la información, la comunicación y el diálogo.

En contadas ocasiones la arquitectura ha propuesto un soporte para la interacción de la información y el medio. Estudiamos cómo hacer propuestas desde la arquitectura que hagan posible el flujo de personas, usuarios, visitantes, paseantes, ciudadanos que interactúen entre sí, arquitectura que albergue un *software* socialmente creativo.

Buscamos hacer menos arquitectura para que ocurran más acontecimientos: un principio de ecología básica que haga posible la sostenibilidad integral como un objetivo constructivo, económico y social.

En una situación pendular entre la exhibición, la invitación y el consumo de lo público y el ocultamiento, la intimidad y la re-creación de lo privado se sitúan las propuestas descritas en este artículo: obra construida '*CiberCentroSocial Macarena Tres Huertas*' (Sevilla, 2010), acción reivindicativa para el '*Concurso del logotipo para presupuestos participativos*' (Sevilla, 2004) y un '*proyecto de investigación y denuncia de espacios vacíos*' (viviendas mayoritariamente) presentado en el '*Foro barriadas: nuevos centros urbanos*' (Junta de Andalucía, 2006).

Pensamos que estos proyectos presentados más que *un lugar*, proponen un *proceso* donde articular nuevas formas de vecindad con agentes y espacios cercanos, así como con otros geográfica y culturalmente distantes. Son proyectos donde es más importante la '*presencia*' (de los ciudadanos) que la '*permanencia*' (de un edificio), donde *la arquitectura*, en este mundo de redes y encuentros, es, *por tanto*, un fenómeno '*en tránsito*'.

Palabras clave: creación, participación, redes sociales virtuales, arquitectura.

We are interested in investigating the formation of a physical space which, devoted to virtual connexions and information, becomes a real 'meeting point'. We want to propose through architecture the merging of 'sites' for both virtual and material social networks. Information Technology has re-configured the social relations of human beings. Information has opened up communication spaces, and has given depth and quality to our limited daily time. These are spaces that re-invent the relationship between collective and private spaces, formation and information, communication and dialogue.

Which meeting places of these intangible spaces can be designed from the tangible production of architecture?

Only on few occasions has architecture proposed a setting in which information and space can interact. This is the reason why our research is centered on architecture as the medium for multitude programmes, functions and timings: that means, being a programmable 'hardware'. We are investigating how to propose a 'multipotential' space, where the flows of users and visitors may enter and where citizens may interact among others. That is architecture that holds active social 'software'.

We propose to do less architecture to allow more 'gathering events' to happen: a principle of basic ecology that makes integral sustainability possible as a constructive, economical and social objective. All social centres are more than a just a place, they are a process where new neighbourhood forms are articulated with 'agents' and 'places' that are nearby but also with others that are geographic and culturally more remote.

We present three examples where we have proposed such processes: the already built Social Cyber Centre Macarena Tres Huertas (Seville); a competition and a participative 'action' for a Logo for Participative Budgets at the Seville Council; and an investigation about vacant housing presented at Foro Barriadas: new urban centres(Andalusian Government).

We think in such places 'presence' (citizenry) is more important than 'permanency' (buildings), where architecture, in this world of networks and meeting places, is a phenomena in transit.

Keywords: creation, participation, virtual social network, architecture.

UN PUNTO DE CONEXIÓN, UN PUNTO DE ENCUENTRO

En las sociedades de control, el objetivo ya no es la "apropiación" — como lo era en las sociedades soberanas—, ni tampoco "combinar e incrementar" el poder, como lo era en las sociedades disciplinarias. El objetivo es ahora "crear mundos".
Maurizio Lazzarato, EIPCP¹.

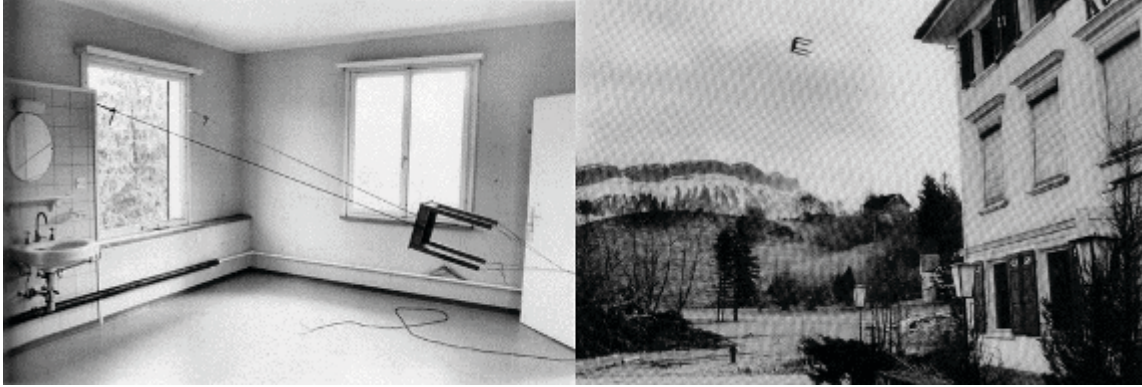


Fig. 01: Fotografía de Roman Singer (Aktion im Kurhaus Roman Singer: Acción en sanatorio: siete bancos, siete ventanas. 1992)

La arquitectura tiene desde hace algún tiempo la necesidad de reconstruir sus propios contextos para la creación, vista la desconexión entre territorios necesariamente cercanos como son la docencia, la investigación académica, la construcción, el uso político de las arquitecturas y arquitectos. Se podría decir que la arquitectura se mueve pendularmente entre ser una disciplina de servicio, hacer espacios para responder a las necesidades de la sociedad, o una práctica artística que se ocupa de la investigación, proyección y materialización de nuevos contenidos en espacios imaginados para la sociedad contemporánea.

Existen arquitectos trabajando social, antropológica y artísticamente para la reconstrucción de un 'lugar' para la arquitectura, trabajo que quiere *hacer ciudad* lejos de estructuras profesionales quizá demasiado comerciales, de fórmulas de urbanización inmobiliaria, de arquitecturas del espectáculo... Se podría añadir que pretende, además, recuperar su operatividad en la construcción de urbanidad y ciudadanía, ante la demostrada y creciente disfunción y destrucción del hábitat. No se trata sólo de manifestar cierta dificultad de abordar el presente, se trata de que la arquitectura está buscando diversas formas de pertenecer e interactuar en él.

La obsolescencia y disfunción del hábitat no lo es sólo de la masa construida y de propuestas habitacionales sino obsolescencia del sujeto imaginado ('objeto social') y disfunción de los modelos y las respuestas sociales anheladas. A lo largo del s.XX se ha propuesto y construido el entorno arquitectónico del sujeto o individuo dentro de un proyecto moderno que 'universaliza' y 'colectiviza' el hábitat, pero entendiendo lo colectivo como suma de individualidades, no como construcción de comunidades.

Particularmente significativa es la construcción del paradigma de la familia 'moderna', que reproduce un modelo partícipe de todas las formas publicitarias o divulgativas en pro de la imposición de nueva forma de habitar ajena a su medio y a sus habitantes.² Se podría decir

¹European institute for progressive cultural policies, 'Crear Mundos' es un proyecto que investiga la relación entre producción artística y la producción de conocimiento en el contexto de las transformaciones y las crisis del capitalismo contemporáneo, se desarrollará en los años 2009 a 2012.<http://eipcp.net>, consultado junio 2010

² Como muestra Beatriz Colomina en su libro, *Privacidad y publicidad. La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas* la creación de una cultura arquitectónica se nutre de la publicación y 'publicitación' del trabajo del arquitecto y viceversa.

que la arquitectura en ese momento inicia su andadura entre la 'mediación' (individuo –hábitat) y lo 'mediático' (individuo-universo).

Operativamente, hemos delegado la construcción de la ciudad en los organismos públicos, administraciones e instituciones. En el terreno de la obra de promoción pública, sean equipamientos, espacios públicos o viviendas sociales, la arquitectura construye *territorios de mediación* entre la administración -política y gestión económica- y la sociedad. Esta situación resulta delicada para las prácticas arquitectónicas ya que la relación entre administración (promotores) y agentes productores (arquitectos, constructores, usuarios) genera peligrosamente una institucionalización y servidumbre de los lugares de mediación, sesgando la capacidad propositiva que les es propia, para incorporarse con facilidad al sistema de consumo en el que cómodamente se desenvuelven.

Por ello es necesario subrayar la recuperación del trabajo de la arquitectura como territorio mediador entre las prácticas habitacionales y sus habitantes. Como ha reiterado Guattari ³ *"e/ territorio no existe sin sus habitantes"* y el 'manual' de buenas prácticas ecosóficas exige atender a la *subjetivación* de dicho territorio, para dar cabida a propuestas espaciales ecológica, económica, política, cultural y socialmente adaptadas.

Esta subjetivación se da en pequeñas dosis, en pequeños grupos, en foros y agentes con afán de negociación, discusión y conexión con el territorio y sus pobladores.⁴ De esta manera 'emergen' multitud de posibilidades, propuestas creativas que compartidas, pasan a ser re-creativas también.

Subjetivación que se genera desde la práctica de 'imaginar', es decir, generar la imagen, la visualización y especialización, de los deseos colectivos y la empatía espacial y por qué no, empatía icónica, simbólica, lingüística y material, cualidades intrínsecas a la arquitectura, que a veces se desvelan con una imagen 'lo temporal, lo efímero o lo precario'⁵.

Los arquitectos y no-arquitectos que trabajan en la producción de entornos habitacionales, espacios públicos y equipamientos centran su esfuerzo en reformular su marco de trabajo y la transacción de conocimientos necesaria para la creación y re-creación de espacios realmente habitables. Ejemplos de ocupación de la ciudadanía en los procesos de gestión de lo público se encuentran consolidados en numerosos países europeos (Suiza, Dinamarca, Alemania, Holanda),⁶ y ejemplos de la viabilización de la gestión pública del suelo y financiación para la gestión de 'otras formas de construcción colectivas' se dan con una amplia tradición en países latinoamericanos, como Brasil y Uruguay, para la construcción de viviendas en cooperativas, ensayos que se han europeizado en Noruega, Dinamarca y en España en Cataluña o el País Vasco.

Por oposición a espacios donde la representación o el discurso superan a los agentes y prácticas que la conforman, la arquitectura adquiere sentido en tanto es activada y supera su condición de 'caz' donde verter políticas culturales, artísticas y cómo no, las sanitarias, docentes, residenciales, etc., para constituirse también en 'caldo de cultivo' mismo, en herramienta de reflexión y debate.

La arquitectura debe proponer espacios capaces de catalizar procesos, donde se produzcan información, creación y transacción. ¿La arquitectura puede dejar de ser sólo un soporte o una

3 En el artículo *Prácticas ecosóficas y restauración de la ciudad subjetiva* editado por Quaderns d'arquitectura i urbanisme. Nº. 238. Ediciones Reunidas, SA / GRUPO ZETA, Barcelona donde se apoya "...instaurar una "ciudad subjetiva" en el corazón mismo de estas necesidades, reorientando las finalidades tecnológicas, científicas y económicas, las relaciones internacionales (Norte y el Sur) y la gran maquinaria de los medios de comunicación de masas"

⁴ Un importante referencia para el conocimiento de subjetivación de territorio próximo, que está local y globalmente siendo redefinido contantemente es www.atributosurbano.es

⁵ Frecuentemente se asocia la manifestación de la 'empatía espacial' de los habitantes y su entorno o su territorio con las manifestaciones populares (ferias, romerías, peregrinaciones), o las construcciones temporales o efímeras (cruces, verbenas, fiestas...) que aún perviven en sociedades como la mediterránea. Sería necesario subrayar y proponer manifestaciones análogas en la ciudad contemporánea, que quizá seguramente no compartan espacio ni temporalidades similares.

⁶ También ejemplos de ocupación de los arquitectos por parte de las instituciones se dan exitosamente en Francia, con instrumentos como estudio *Plus(Druot, Lacaron&Vasal)*, realizado con el apoyo del Ministerio de Cultura y Comunicación, y la secuencia de concursos sobre rehabilitación de las barriadas e inmuebles en diferentes áreas periféricas.

huella de los acontecimientos para ser promotor de *acontecimientos*⁷? ¿Por qué en muchos casos se convierte en acontecimiento en sí misma?

En este sentido, es clave considerar el proyecto de arquitectura como un “procedimiento” que construya contextos, soportes y mecanismos espaciales tangibles y vivos para la libre generación de acontecimientos si se quiere evitar su *objetualización*. Más que la creación de lugares, los proyectos deben proponerse articular nuevas formas de vecindad con agentes y espacios cercanos, e incluso con otros geográfica y culturalmente distantes. Moldear este territorio es darle forma y darle información, es generar una red de información y acceso a las formas de producción de estos espacios de mediación.

Entendemos que la labor de los arquitectos podría centrarse en la producción de contextos⁸ y producciones⁹, comentaremos ahora algunos proyectos y tareas en los que hemos trabajado, a una escala próxima, desde la arquitectura, entendida como proyecto, proponiendo siempre una provocación de diálogos entre procesos y construcciones desde nuevas situaciones y proyectos hacia otras tecnologías, otras materialidades, otras subjetividades.

⁷ Lease según Paul Virilio en *Un paisaje de acontecimientos*. Ed. Paidós.1997.

⁸ Referida en *Revista Parabolica* 2002, Sevilla, Catherine David pone palabras a esta actitud: “**Interesa crear contextos** para otras posibilidades de encuentros que no oculten antagonismos y **que permitan la existencia de un espacio de debate**... hacer posible una propuesta estética es conseguir un espacio de manifestación y de su polémica frente a la especialización y espectacularización”.

⁹ Una nítida descripción de esta actitud se encuentra en el texto “TEXTO –TEJIDO-CONFECCIÓN” de BNV Producciones: “Se trata de crear un **TEXTO**, es decir, marco conceptual que argumente el proyecto... Un **TEJIDO**, es decir una red social e institucional capaz de aunar, ligar y poner en común aquellas experiencias y situaciones culturales que se están produciendo, o sea trabajar con el contexto, entendiendo por contexto no sólo el lugar de presentación de las propuestas sino también los lugares que generan esas propuestas. Y una **CONFECCIÓN**, es decir, una serie de producciones, que expresen, formalicen y materialicen el trabajo procesual (proceso!) y conceptual cuando hablamos de texto y tejido respectivamente”.

CIBERCENTRO MACARENA TRES HUERTAS: CONCURSO Y OBRA PARA LA CONSTRUCCIÓN DE UN CENTRO SOCIAL EN SEVILLA.



Fig. 02: Maqueta e Imágenes Concurso Cibercentro Macarena. Autor: MEDIOMUNDOarquitectos, 2009.

Nos interesa estudiar e investigar sobre la conformación de un espacio físico que, destinado a la conexión e información virtual, sea un lugar de encuentro real. Creemos que la arquitectura puede proponer lugares de confluencia de redes sociales virtuales y las redes sociales 'materiales' (asociaciones, vecinos, ciudadanos...). En este marco, es parte de la investigación indagar cómo el ciudadano se muestra mucho más creativo en la red y sorprendentemente se inhibe ante la presencia en el espacio real. Cierta 'reserva' frente a lo público de nuestras acciones, cierto ocultamiento, puede estimular creativamente el uso y disfrute del espacio arquitectónico.

En una situación pendular entre la exhibición, la invitación y el consumo de lo público y el ocultamiento, la intimidad y la re-creación de lo privado se sitúa una propuesta construida como es el CiberCentroSocial Macarena Tres huertas.

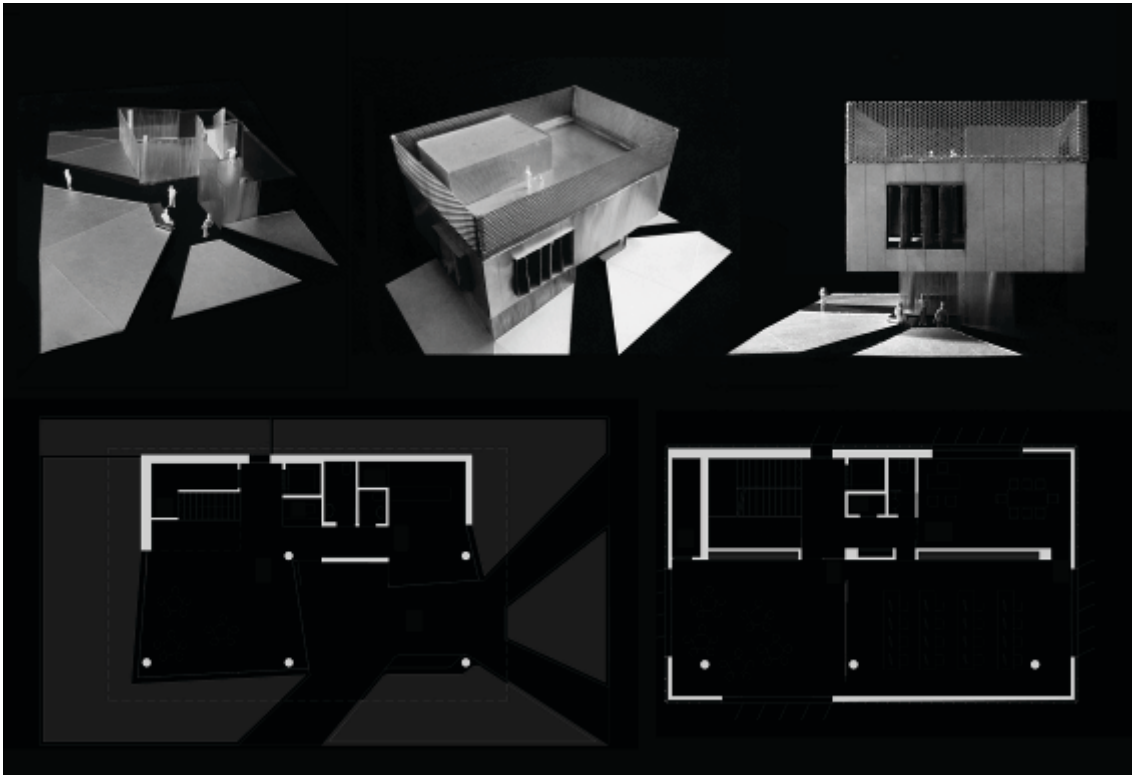


Fig. 03: Maqueta y plantas Concurso Cibercentro Macarena. Autor: MEDIOMUNDOarquitectos, 2009.

AZAR, NECESIDAD:

El concurso para el CiberCentroSocial Macarena Tres Huertas se convoca por el Ayuntamiento de Sevilla tras una larga demanda de los vecinos y agrupaciones y asociaciones del Distrito Norte de Sevilla. Implícitamente se demanda un nuevo soporte espacial que dote al barrio de equipamiento necesario para acercar la informática y las tecnologías de la información a los ciudadanos.

Casi como las bases de la evolución darwinianas¹⁰, la confluencia de azar y necesidad en este marco de trabajo han hecho posible la construcción de este soporte 'CiberCentroSocial' mediado por las determinaciones del entorno en el que se construye: el soporte del lugar y las determinaciones constructivas de partida, de forma que se hace necesaria la co-participación creativa en la generación de estos espacios y la re-creación de los mismos para garantizar su supervivencia.

Son conocidas las palabras del arquitecto Toyo Ito en *Arquitectura en una ciudad simulada*. "Lo que prospera en nuestras ciudades se basa en esa red de medios de comunicación instantáneos, efímeros e inespecíficos, aunque numerosos, que rechazan la distancia física". En enero de 2000 Toyo Ito escribió sobre el proceso de construcción de la Mediateca de Sendai, y aunque faltaba más de un año para inaugurarla ya la estaban utilizando. En la red, los deseos y propuestas de los miembros de la comunidad habían sido explicados y discutidos. Se habían publicado folletos y organizado mesas redondas. No era un proceso inmaterial, el objeto arquitectónico estaba compuesto por un conjunto de dispositivos materiales, uno de ellos era el edificio, que se acompañaba de un 'paisaje' de interacciones. La arquitectura era aquí entendida ya como 'flujo y negociación' de interacciones.

¹⁰ Darwin sustituyó la noción de **predeterminación** de la naturaleza por los conceptos de azar y necesidad: en el proceso de reproducción de los organismos se producen variaciones o mutaciones por azar, que se pueden transmitir a la descendencia, pero para cuya supervivencia es necesario que resulten adaptadas a las condiciones ambientales. Algunos espacios arquitectónicos también evolucionan curiosamente así.



Fig. 04: plano situación MEDIOMUNDOarquitectos y fotografía Cibercentro Macarena. Autor: Fernando Alda.2010

“UN PUNTO DE CONEXIÓN: UN PUNTO DE ENCUENTRO”

La tecnología de la información ha reconfigurado el individuo y sus relaciones sociales. La información ha desplegado los espacios de conexión/comunicación y ha dado profundidad/espesor al frugal tiempo cotidiano. ¿Qué lugares de encuentro de estos intangibles espacios y tiempos podemos ‘pensar’ desde la producción tangible de arquitectura?

Creemos que estos espacios que aún entendemos como ‘futuros’ son espacios de nuestro presente, que se dan continuamente en nuestros entornos domésticos, en nuestros entornos laborales, en nuestros lugares de ocio y esparcimiento. Son lugares donde deben reproponerse las relaciones entre lo colectivo y lo íntimo, la formación y la información, la comunicación y el diálogo.

En contadas ocasiones la arquitectura ha propuesto un soporte para la interacción de la información y el medio. En otras muchas la atención a las nuevas tecnologías de información ha deambulado erráticamente entre ejercicios formales metafóricos o prótesis pixelizadas de comunicación. La superposición de materia y tecnologías para incorporar flujos, ha creado una complejidad en el soporte edificado que lo esclerotiza y genera una ‘obsolescencia’ inevitable que subraya su condición de contemporaneidad.



Fig. 05: Fotografía y croquis MEDIOMUNDOarquitectos Cibercentro Macarena. Autor: MEDIOMUNDOarquitectos2009

Investigamos por ello entorno a la arquitectura que es soporte de múltiples programas (usos y tiempos), esto es, un *hardware* programable. Estudiamos cómo proponer un contenedor pluripotencial que debe dar cabida a todo flujo de personas, usuarios, visitantes, paseantes, ciudadanos para que interactúen entre sí, arquitectura que albergue un *software* socialmente creativo.

Y buscamos hacer menos arquitectura para que ocurran más acontecimientos: un principio de ecología básica que haga posible la sostenibilidad integral como un objetivo constructivo, económico y social.

Todo centro social más que un lugar, es un *proceso* donde articular nuevas formas de vecindad con agentes y espacios cercanos, así como con otros geográfica y culturalmente distantes. Proponemos por ello en este CiberCentroSocial Macarena Tres Huertas un lugar donde las categorías de espacio colectivo/intimo, público/privado, informacional/formativo se reponen.

Debe ser éste un lugar donde es más importante la '*presencia*' (de los ciudadanos) que la '*permanencia*' (de un edificio), donde *la arquitectura*, en este mundo de redes y encuentros, es, *por tanto, un fenómeno 'en tránsito'*. Está cuidadosamente *dispuesto* en el entorno de la barriada Macarena Tres Huertas, esto es, está *puesto a disposición* de los ciudadanos.

La barriada Macarena Tres Huertas se caracteriza por su alta densidad (edificios de 8 plantas) y la existencia de áreas porticadas en los bajos de los edificios permite una transparencia visual y recorridos que evita que el barrio se perciba como estanco y poco permeable.

Por ello, el nuevo CiberCentroSocial genera transversalidad visual y de tránsito para optimizar su accesibilidad desde los espacios libres y recorridos circundantes. Se libera la planta baja para conformar una plaza WI-FI bajo el edificio, cobijada por unas zonas ajardinadas. Lo público se desvela abiertamente y es escaparate. Sobre ella se eleva un volumen revestido de chapa perforada lacada en rojo donde se alojan salas equipadas, talleres y reuniones. Propone y se construye con cierto 'ocultamiento' hacia el entorno, garantiza las condiciones de seguridad (antirrobo, por ejemplo) exigidas, y concentra la comunicación de la vida virtual y real.



Fig. 06: Fotografía Cibercentro Macarena. Autor: Fernando Alda. 2010

ESPACIO PÚBLICO N-POTENCIAL:

Idea directora de la propuesta es 'elevar al cubo' los espacios libres anteriormente existentes y ahora ocupados por la edificación multiplicando de forma 'n-potencial' los espacios tangibles: jardín-plaza wifi- porche en planta baja, espacios multiusos y conectados en planta primera, y la azotea, que se ofrece como terraza para eventos y mirador hacia el Río Guadalquivir.

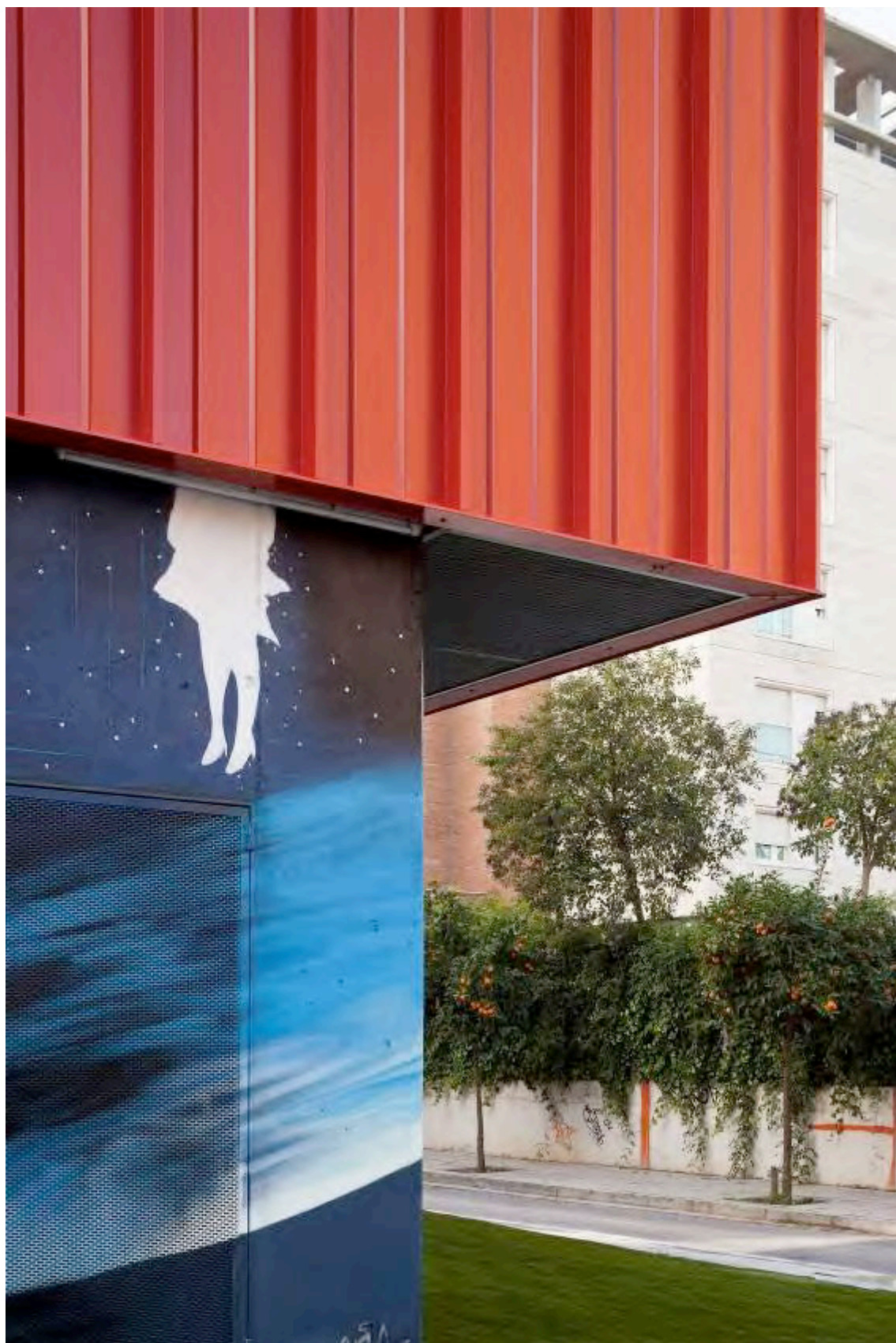


Fig. 07: Grafiti: Miguel Chacof. Fotografía Cibercentro Macarena. Autor: Fernando Alda.2010



Fig. 08: Fotografía Cibercentro Macarena. Fotógrafo: Fernando Alda. 2010.

EDIFICIO PROGRAMABLE:

El nuevo CiberCentroSocial Macarena Tres Huertas se entiende como un soporte programable, donde la definición de funciones dependerá de los tiempos de uso y la participación de los usuarios del espacio dado.

Sólo pensarlo desde estas pautas ha evitado de determinación funcional del espacio, lo que podría minar la supervivencia y evolución de los mismos. Entendemos además que la creatividad de uso, con-formación y de-formación de los lugares de encuentro son estímulos de los que debe 'ocuparse' la arquitectura.

Revisamos cómo los soportes 'neutros' de la red son usados y explotados creativamente para tunear, personalizar, hackear, infectar o diversificar la red... ¿debe ser la arquitectura este espacio 'pluripotencial', como las células madres que pueden ser tejidos o hígados indistintamente?

Los requerimientos demandados inicialmente se agrupan en un espacio equipado con tecnologías de la información y un 'backstage' de aseos, almacenes, cuartos de RACS e ICT, contenidas en planta primera. En planta baja se sitúan el control o vestíbulo, bar, sala de usos múltiples y aseos, siempre en continua relación con el espacio plaza-wifi de acceso. Sobre ellos, la azotea se propone como un lugar 'a disposición', ocupable, deseable, motivante. De nuevo se ofrece como un lugar que genera cierto ocultamiento al entorno pero que gana el cielo.



Fig. 09 y 10: Fotografía Cibercentro Macarena. Autores: MEDIOMUNDOarquitectos 2010

MATERIALIDAD.

El nuevo edificio se muestra con una imagen sencilla pero singular. Se apuesta medioambientalmente por una construcción normalizada, organizada según módulos estructurales estándares con procesos de producción, transporte y ejecución seriada que redundan en un ahorro energético. Se usan medidas pasivas para el uso racional de la energía: aislamiento de superficies expuestas al exterior (cubiertas y cerramientos), instalaciones y conductos, y aprovechamiento máximo la ventilación e iluminación naturales.

Se propone una arquitectura cuya materialidad es significativa: chapa plegada galvanizada y lacada en rojo será el revestimiento final exterior. Diversos niveles de perforación proporcionan privacidad y seguridad en la cubierta así como generan gradientes de intimidad en los huecos cubiertos por 'branquias' (lamas verticales o banderolas por donde 'respira') que se orientan hacia los espacios abiertos en diagonal, preservando ventanas y vistas hacia los edificios próximos.

O+ VACIO POSITIVO: INVESTIGACIÓN Y PROPUESTA PARA LA INCORPORACIÓN DE ESPACIOS CONSTRUIDOS VACÍOS.



Fig. 11 y 12: Imagen Proyecto Vacío positivo 0+. Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

Como parte del trabajo realizado en la mesa de Arquitectura dentro del “*Foro barriadas, nuevos centros urbanos*”, organizado en 2006 por la Consejería de Vivienda y Ordenación del Territorio de la Junta de Andalucía, propusimos un instrumento de denuncia y propuesta que tenía su origen en la paradoja planteada por la oferta creciente de viviendas de nueva planta o en construcción, en contraposición a la existencia de un alto porcentaje de viviendas vacías, espacios intersticiales abandonados y escasez de espacios colectivos cualificados.

España es el país con mayor porcentaje de viviendas vacías de la Unión Europea, Andalucía registra una cuarta parte de ellas y suponen un 15-18 % de las viviendas de la región. Diversas iniciativas autonómicas han intentado (con escasa incidencia) aminorar el problema.

Incorporamos así al debate ya en el 2006 la necesidad de reflexionar y trabajar sobre estos ‘vacíos’ entendiéndolos no sólo como síntomas de la exclusión, la mala calidad constructiva o la especulación, sino asignándoles un valor potencial (*positivable*) en tanto cuestionamiento de modelos, y tipologías; pero sobretudo como soportes arquitectónicos de posibles reactivaciones.

Se planteaba, desde esta reflexión, una propuesta de trabajo sobre el problema de la vivienda, que, a partir de la caracterización y localización de estos vacíos, atendiera las demandas y

necesidades del contexto en que se insertan, para proponer posibles reformulaciones de estos espacios¹¹.

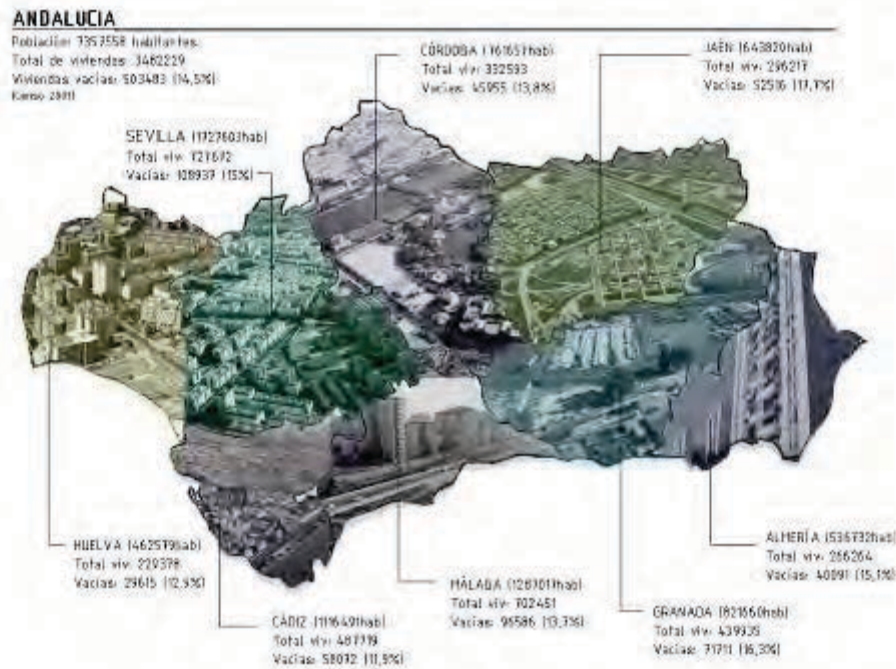


Fig. 13: Mapa Proyecto Vacío positivo 0+. Autores: MEDIOMUNDO Arquitectos

En este contexto reflexivo nos preguntábamos: dado el alto (y creciente) número de viviendas vacías en Andalucía, ¿se podrían generar proyectos arquitectónicos para incorporar estos millones de metros cuadrados a las necesidades energéticas, ambientales, infraestructurales y residenciales de los tejidos urbanos donde se encuentran?

Proponemos así una gestión integral y participativa de las viviendas vacías, que llamamos VACÍOS POSITIVOS (0+), para su incorporación al sistema de dotaciones residenciales, ambientales, energéticas e infraestructurales de los barrios donde se ubican, y atender así a las necesidades de la población de forma temporal o permanente.

Se trata de pensar en fórmulas para mantener latente esta constelación dispersa de espacios construidos que se distribuirán de forma integrada, conectada y cualificada en los distintos barrios de la ciudad donde se insertan.

A nadie escapa la enorme importancia que tienen la definición y el uso de los espacios comunes o colectivos para la mejora de la calidad de vida así como para la generación de tejido social y de ciudadanía. Desde la presente línea de trabajo intentaremos no solo rescatar el valor de la autogestión en la creación de esta identidad colectiva con sentido ciudadano, sino y sobre todo desde la arquitectura, analizar la importancia e incidencia de las propuestas urbanas y arquitectónicas como marco o soporte de esta producción integral del hábitat.

¹¹ Una cita podría ilustrar nuestros intereses: "Investigar el concepto de la **vecindad** como una clase de relación íntima y próxima iluminada por las demandas impuestas a los vecinos de comunidades que son social, económica, étnica, racial, religiosa y genéricamente diversa. La vecindad ni es coactiva ni tampoco antagonista, aunque hoy en día se encuentra constantemente amenazada. Uno no se dedica a vigilar o velar por el bien de un vecino si no que le vigila a través de unas lentes totalmente nuevas y distintas. Pero el sentido original de la vecindad, radica en una expresión de reconocimiento, hospitalidad, amistad y solidaridad. Ni es indiferente ni tampoco enajenado de la diferencia. Su dominio principal es lo íntimo y lo próximo. Permite, organiza y hace posible un espacio de libre intercambio, debate, oposición, experimento, innovación y discurso animado a nivel de la soberanía colectiva". Okwui Enwezor. Comisario II Bienal Arte Contemporáneo Sevilla 2006 "Lo desacogedor".



Fig. 14: Imagen Proyecto Vacío positivo 0+. Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

En este sentido, se propone abrir el debate y articular reflexiones para la puesta en práctica, en el escenario andaluz, de espacios colectivos autogestionados que potencien la integración y la sostenibilidad ambiental y social de futuros desarrollos habitacionales.

La propuesta 0+ se centra en la reflexión teórica y exploración práctica de ejemplos de viviendas vacías que actualmente existen en ciudades de Andalucía. Si bien, este dispositivo de incorporación temporal de viviendas desocupadas a posibles dotaciones barriales, podría hacerse extensible a los conjuntos de viviendas que se van a construir y presumiblemente no se van a ocupar inmediatamente.

Sobre la localización de ejemplos de 0+, VACÍO POSITIVOS, se realiza un análisis de las condiciones de accesibilidad y comunicación con su entorno y espacios públicos anexos, las infraestructuras existentes, la orientación de sus fachadas, así como las cualidades internas de la vivienda, como la reversibilidad o la especificidad de su arquitectura (célula habitacional y tipología integrada de viviendas).



Fig. 15: Imagen Proyecto Vacío positivo 0+. "no se vende" Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

Junto al cómputo de posibles programas con necesidades y deseos, desarrollados en un proceso participativo de los propietarios y usuarios, se propone reformular los modos de ocupación. Por ejemplo, hacer proyectos de intervención en estos espacios para ser usados como viviendas en alquiler, como extensiones de las viviendas próximas, pero también como espacios laborales, administrativos, asistenciales, educativos, culturales, con articulaciones y temporalidades diversas, todos ellos como formas de ocupación “leve” o transformaciones de baja intensidad.



Fig. 16 y 17: Imagen Proyecto Vacío positivo 0+.”no se vende”y “sell your home and move to Hollywood” Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

Se trata de instaurar un proceso que, junto a la identificación de los espacios o vacíos positivables, opere dentro de las formas habitacionales existentes acercándolas a la generación de un entorno de urbanidad estimulante, que complementen y vinculen a la vivienda con el contexto, y formular espacios adecuados a las necesidades de los vecinos. Un proceso que permita la incorporación al medio laboral y ocupacional de sus habitantes, que promueva el reconocimiento cultural, simbólico y representativo de sus vecinos, esto es, que encuentre maneras de formular el derecho básico a formar parte y componer un colectivo, que defina de forma participativa las necesidades del mismo.

Para ello se propone el ensayo formas de gestión y ocupación, que también contemplan formas de aprovechamiento público y deben atender a las necesidades locales del edificio o barrio en que se insertan. Rescatar el valor de la autogestión en la creación de esta identidad colectiva con sentido ciudadano que podría reabrir el debate y articular reflexiones para la puesta en práctica de espacios colectivos autogestionados que potencien la integración y ecología social, así como la sostenibilidad ambiental de futuros desarrollos habitacionales.

En este sentido, se trabaja en la búsqueda de respuestas técnicas a la obsolescencia de la edificación, desde el punto de vista de la construcción, los materiales y sus instalaciones, que permita el acomodo de los nuevos programas familiares, transformaciones tipológicas, adecuación de los 0+ para nuevos colectivos cuyo uso se desarrolle en otros formatos temporales (por ejemplo, estudiantes, inmigrantes, temporeros). Los 0+ pueden ser una oportunidad para conversión de las edificaciones en espacios con mayor índice de sostenibilidad mediante la evaluación y gestión de los distintos flujos de materiales, agua, energía e información, a través de la incorporación de nuevas tecnologías en las viviendas, por ejemplo, creando espacios destinados a nuevas formas de telecomunicación, redes y flujos.

Otros ejemplos proponen a través del proyecto 0+ encontrar fórmulas de conversión de espacios obsoletos también en MASaVERDE, y sumarse así a procesos de incorporación de la naturaleza, más o menos artificializada, en los sistemas habitacionales, por ejemplo, con viveros, semilleros, microhuertas, etc...

Los 0+ VACÍOS POSITIVOS constituirán una constelación de espacios intermedios, abiertos, libres, vivos, serán nodos de una red de espacios culturalmente representativos para sus habitantes más cercanos. Serán lugares donde se exprese la *ciudad inteligente*, esto es, parafraseando la definición de inteligencia, espacios que permitan estimular, ampliar e integrar los valores de ciudad y de los ciudadanos individual y colectivamente.

LOGOSÍNTESIS: CONCURSO DE LOGOTIPO Y ACCIÓN PARA PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS EN SEVILLA.



Fig18. MAPA INTERNACIONAL PARA PARTICIPACIÓN EN LOGOTIPO PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS SEVILLA. Autor: MEDIOMUNDOarquitectos 2004.

“Trabajar con una colectividad, no para la colectividad”.

A Muntadas. On translation. 2002. Actar MACBA.

En 2004 el Ayuntamiento de Sevilla puso en marcha el proceso de los “presupuestos participativos” en los que el ciudadano decidiría cómo gestionar una parte del total del presupuesto anual del municipio. Concedores de procesos similares ya muy experimentados en otros municipios y ciudades en España y Latinoamérica, la convocatoria de un concurso para un logo era interesante para identificar, publicitar y mostrar este proceso, y que este concurso se hiciera “abierto” a todos los ciudadanos de Sevilla, es un paso adelante en la motivación de los ciudadanos a tomar parte e intervenir en los procesos de decisión y propuesta.

Por ello, les propusimos a amigos implicados en movimientos ciudadanos en España, Brasil y Uruguay participar en esta convocatoria, generando así una red internacional de discusiones sobre cómo debiera construir dicho logo: no debiera ser tan sólo un icono o 'imagen' para esta iniciativa, sino debe generar *sentido*¹², sentido que cataliza e inicia un proceso. Creemos necesaria la denominación y visualización de procesos y decisiones que hasta ahora se mostraban inmateriales, mudos y de difícil aprehensión. La arquitectura sólo estaba para hacer

¹² En palabras de Amador Fernández Savater, “para insuflar sentido, un sentido tiene que poder habitarse, hace falta construir narrativas colectivas, referentes simbólicos coherentes y críticos con nuestro proceso histórico que generen sentido y permitan sustraerse a la guerra económica y ascenso de la insignificancia del sistema”.

tan sólo un *signo en el espacio*¹³ trazar una señal, re-informar un lugar, de añadirle un valor que, en este caso, llame a la participación.



Fig. 19: Imágenes Concurso Logotipo Presupuesto Participativos. Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

Lo atractivo en el planteamiento del concurso es que parecía dar la oportunidad a elegir y apropiarse de una imagen: tras una preselección hecha por técnicos y expertos en comunicación cada logo se presentó en las asambleas ciudadanas y se sometió a votación hasta elegir uno de ellos por mayoría.

Todo el equipo convocado por nosotros (junto a multitud de propuestas más) presentaron diferentes logos con el denominador común de que pudiera ser plantillado y grafitado en distintas partes de la ciudad, que pudiera ser dibujado manualmente en tapias, farolas, portones, aceras, terrizos, de forma que el logo pudiera ser apropiado por los ciudadanos y con él identificaran lugares donde deberían aplicarse los presupuestos. Esta acción o acciones (coordinadas salidas por los barrios a grafitarlos) serían ya una forma de “apropiación colectiva” de los espacios y lugares a intervenir, de la visualización de los efectos y sus causas, de la identificación de los resultados.

Esta imagen se diseñó para que si bien tuviera una impronta clara y comunicativa, fuera susceptible de ser incorporada por otras personas y colectivos. Esto se situaba justo en el límite de la eficacia del propio dispositivo, pero que lo hacía compatible a largo plazo con la

¹³ Donde mejor se ha descrito el sentido que puede alcanzar un logotipo entendido como aquí se quería utilizar, es en el relato “Un signo en el espacio”, en Las Cosmicómicas de Italo Calvino: “Situado en la zona exterior de la vía lactea, el Sol tarda casi 200 millones de años en cumplir una revolución completa de la Galaxia... es el tiempo que se tarda, nada menos –dijo Qfwfq–, yo una vez al pasar hice un signo en un punto en el espacio, a propósito, para poder encontrarlo 200 millones de años después, cuando pasáramos por allí por la próxima vuelta. ¿Un signo cómo?. Es difícil decirlo, porque si uno dice signo, ustedes en seguida piensan en algo que se distingue de algo, y allí no había nada que se distinguiese de nada; Ustedes piensan en seguida en un signo marcado con un instrumento o con las manos, que después se quitan y luego el signo queda, pero en aquel tiempo, no había instrumentos ni manos ni dientes ni narices, cosas todas que hubo luego, pero mucho tiempo después. Qué forma dar al signo, ustedes dicen que no es un problema, cualquiera que sea su forma, un signo basta que sirva de signo, es decir, que sea distinto o igual a otros signo; también esto es fácil decirlo, pero yo en aquella época no tenía ejemplos a los que remitirme...Tenía la intención de hacer un signo, eso sí, es decir, tenía la intención de considerar signo a cualquier cosa que me diera por hacer; así, habiendo hecho yo, en aquel punto en el espacio y no en otro, algo con propósito de hacer un signo, resultó que había hecho un signo de veras.”

apropiación e implicación de los ciudadanos en el proceso. Se trataba de generar un icono de ‘bordes blandos’.

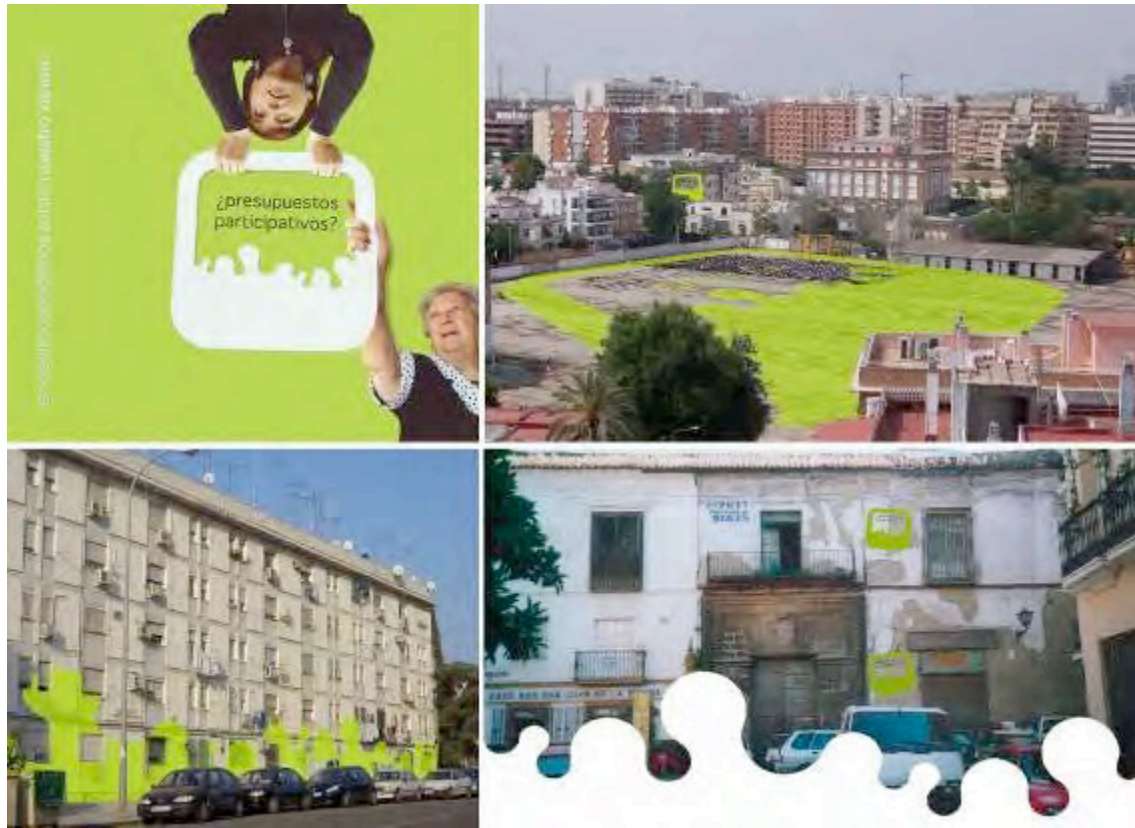


Fig. 20: Imágenes Concurso Logotipo Presupuesto Participativos. Autores: MEDIOMUNDOarquitectos

La propuesta consistía además en trazar colectivamente un mapa que desvelara una red de puntos conectados donde se materialice la inversión de los presupuestos, de forma que se visualicen, autoevalúen y referencien las acciones locales. Todo este proyecto para utilizar el logotipo de forma activa se propuso en el Área de Participación Ciudadana tras ser ganadores del 1er y 2º premio del concurso con intervención de jurado y participación popular. Todo queda en diferentes reuniones expuesto, programado y consensuado con diferentes personas responsables del área de participación ciudadana del Ayto. Tiempo más tarde, observamos que sólo se utilizará como imagen corporativa de los documentos emitidos y de la campaña de difusión vinculada a los Presupuestos Participativos, de la acción participativa que motivara nuestra participación en el concurso nada...para gran decepción nuestra y de nuestro colegas internacionales.

Referencias bibliográficas

- AA.VV., Escenarios domésticos, Basa nº 29 Colegio Oficial de arquitectos de Canarias, Las Palmas de Gran Canaria, 2006.ISNN 02-13-0653
- BECK, Ulrich, La ciudad del riesgo, Revista Archipiélago nº 64, Barcelona, 2004.
- BERGDOLL, Barry, CRHISTENSEN Peter, Home Delivery: Fabricating the modern Dwelling, The Museum of Modern Art, New York, 2008. ISBN: 978-08-70707-33-9
- BORJA, J., AA.VV., La ciudad Conquistada, Madrid, Alianza, 2003, ISBN: 978-84-20641-77-5

GARCÍA-CANCLINI, Néstor, Desórdenes: chatarra o informalidad, artículo en Geografías del Desorden: migración, alteridad y nueva esfera social, Ed. José Luis Pérez Pons. Univ. Valencia. ISBN: 84-370-6556-9.

COLOMINA, Beatriz, Privacidad y publicidad. La arquitectura moderna como medio de comunicación de masas, Ed. CENDEAC 2010. ISBN: 978-84-96898-71-4

COLOMINA, Beatriz, La domesticidad en guerra, Actar, Barcelona, 2006. ISBN: 978-84-96540-10-1

La Sociedad Red. Alianza Editorial, 2006, ISBN 9788420647845

CIRUGEDA, S. Arquitecturas Colectivas, Camiones, Contenedores, Colectivos, Ediciones Vib()k, Sevilla, 2011. ISBN: 978-84-613-6026-0

DE GEYTER, X., After-Sprawl : research for the contemporary city, NAI Publishers Rotterdam and the Singel International Arts Centre, 2002. ISBN: 978-90-56622-65-7

DELGADO, Manuel, Espacio Público, El País (05-09-2006).

DRUOT, Frédéric, LACATON, Anne, VASSAL, Jean Philippe, Plus, La vivienda colectiva. Territorios de excepción, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2007. ISBN: 978-84-25221-63-7

ECHEVERRÍA, J., Cosmopolitas domésticos, Anagrama, Barcelona, 1995. ISBN: 978-84-33913-93-7

EWENZOR, Okwui, Lo desacogedor. Escenas fantasmas en la sociedad global, II Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla, BIACS, Sevilla, 2006. ISBN: 84-93487-92-9

GAUSA, Manuel, Vivienda, más por menos, artículo en Otra mirada. Posiciones contra crónicas: la acción crítica como reactivo en la arquitectura española, Gustavo Gili, Barcelona, 2010. ISBN: 978-842-52234-64

AGAMBEN, Giorgio, Estado de Excepción: Homo Sacer II, Pre-textos, 2004. ISBN: 978-84-81916-25-6

HARVEY, David, Urbanismo y desigualdad social, Madrid, Siglo Veintiuno, 1989. ISBN: 978-84-32302-52-7

HERREROS, Juan, Vivienda y Espacio Doméstico en el Siglo XXI, La casa Encendida, Madrid, 2008. ISBN: 978-84-96917-33-0

HERREROS, Juan, Espacio doméstico y sistema de objetos, Artículo en Otra Mirada. Posiciones contra crónicas... Gustavo Gili, Barcelona, 2010. ISBN: 978-842-52234-64

ITO, Toyo, Escritos, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, Murcia, 2007. ISBN: 978-84-89882-12-6.

LATOURE, Bruno, Qué protocolo requieren los nuevos experimentos colectivos, ISA+U, Madrid, 2004.

LERNER, Jaime, Acupuntura urbana, IAAC (Actar), Barcelona, 2005. ISBN: 978-84-609-6450-6

LLEÓ, Blanca, Informe Habitar, Empresa Municipal de la Vivienda y Suelo, Área de Gobierno de Urbanismo, Vivienda e Infraestructura del Ayuntamiento de Madrid, 2006. ISBN: 978-84-935142-8-0

LÓPEZ CUENCA, Rogelio, J(e m) 'acuse
(http://citywiki.ugr.es/wiki/Monográficos_de_Proyectos)

NEUTRA nº15. Ciudad-re, Colegio de Arquitectos de Sevilla, 2007. ISSN: 1138-1507

VILLASANTE, Tomás, Desbordes creativos, Asociación Los Libros de la Catarata, Madrid, 2006. ISBN: 978-84-83192-66-5

VILA-MATAS, Enrique, Desde la ciudad nerviosa, Ed. Alfaguara, Madrid, 2004. ISBN: 978-84-20401-06-5

Infiltración urbana. Rehabilitación y revitalización del barrio Virgen del Carmen.

Antonio Alanís Arroyo. *Arquitecto. a.alanisarroyo@gmail.com*

Abstract

Cómo intervenir en el parque residencial de los años 50 y 60, que componen más del 28 % del total de las viviendas del territorio español, en su mayoría con graves indicadores de obsolescencias.

Dar respuesta a esta pregunta es lo que se busca abordando este proyecto desde un marco docente como es el Proyecto Fin de Carrera, pero con unas bases investigadoras importantes, que permitan la reflexión y el replanteamiento de nuevos modos de vida y gestión del hábitat; atendiendo siempre a la realidad existente, tanto la referente a la coyuntura socio-económica que estamos sufriendo en la actualidad, como la concerniente al caso de estudio, el barrio Virgen del Carmen, sito en Sevilla.

En definitiva, el proyecto ha consistido en obtener una metodología de actuación en barrios que padecen indicadores de obsolescencias, a partir de un reconocimiento exhaustivo de la problemática, planteando una hipótesis de intervención flexible y sus estrategias necesarias para materializar la actuación. Todo este proceso se ha realizado en base al caso de estudio, el barrio Virgen del Carmen, pero pudiendo ser extrapolable, no la actuación arquitectónica, pero si la hipótesis y las estrategias a otros casos de estudio.

La hipótesis de intervención se basa en la infiltración de nuevos espacios de interrelación y de hábitats flexibles, en las porosidades actuales existentes en el barrio, con la intención de rehabilitar y revitalizar las dinámicas sociales de Virgen del Carmen.

The approach is how to intervene in the 50's and 60's housing development which represents more than the 28% of the total amount of the residential buildings in the Spanish territory, most of it with serious signs of obsolescence.

Giving an answer to this question is the aim of this research which is developed within the educational framework of the Grade Final Project, but from a significant researching basis which allows the deep thinking and the reconsideration of new ways of living and management of the habitat; always taking into consideration the existing reality, regarding the social and economic situations which we are suffering nowadays but also the specific case of study of the neighbourhood Virgen del Carmen placed in Seville.

Summarizing, the project has consisted of obtaining an methodology of performance in neighbourhoods affected by signs of obsolescence; starting with a reconnaissance of the problematic, creating a hypothesis of flexible intervention and its necessary strategies for materialize the intervention. This process has been based on the case of study, Virgen del Carmen neighbourhood, but it could be extrapolated, not the architectonic intervention, but the hypothesis and the strategies to other cases.

The hypothesis of intervention is based on the infiltration of new spaces of interrelation and flexible habitats, in the existing porosities of the neighbourhood, with the intention of rehabilitate and revitalize the social dynamics of Virgen del Carmen.

Introducción

De la Sota decía que en su lugar de trabajo tenía siempre delante un sabio proverbio hindú que decía: “Señor, dame valor para cambiar aquello que puede ser cambiado; serenidad para aceptar lo que no puede ser cambiado y sabiduría para distinguir lo uno de lo otro”.

Infiltrar: penetrar en un tejido orgánico, introducir un ente entre los poros de un sólido.

Vitalizar: dar vida o energía.

[R]vitalizar: dar más vida o energía.

Habilitar: hacer apto algo.

[R]habilitar: hacer volver las condiciones de aptitud anteriores.

Cómo intervenir en el parque residencial de los años 50 y 60 que componen el 28.78 % del total de las viviendas del territorio español, en su mayoría con graves indicadores de obsolescencias.

Desde la experiencia del Proyecto Fin de Carrera se intenta afrontar la problemática de las obsolescencias urbanas a partir del caso concreto de la barriada de Virgen del Carmen, en Sevilla, pero sin abandonar las bases investigadoras que generaron este proyecto docente.

Para abordar un proyecto de estas características, intervenir sobre un tejido habitado, requiere una sensibilidad extrema con el lugar el cual nos va a dar las claves de los habitantes del mismo. Por ello es necesario desaprender lo aprendido, buscar una mirada despojada de todo prejuicio, tener la necesidad de sorprenderse, de celebrar la cotidianidad, pero que esa celebración cotidiana construya situaciones duraderas, en definitiva, ir reconociendo aspectos, detalles, que desde una visión ordinaria y más superflua podríamos pasar por alto. Estas fueron las primeras premisas para re-conocer el barrio, para encontrar los sustratos más enterrados de la vida de Virgen del Carmen que son lo que deben responder al proyecto arquitectónico.

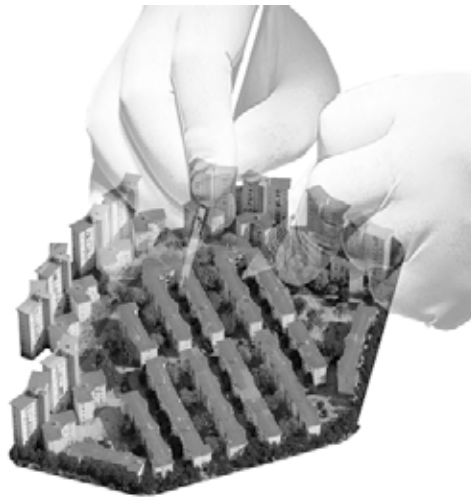


Fig. 1: Fotomontaje que expresa la delicadeza y la precisión con el que se propone la actuación en el barrio Virgen del Carmen, Sevilla. Antonio Alanís, 2011.

Re-conociendo Virgen del Carmen

Cuando se aterriza en el barrio, lo primero que se aprecia es su marcada personalidad. Se aprecian claramente los límites del barrio, tanto físicos como socialmente. Sus habitantes se reconocen como vecinos del barrio. Así podemos decir que Virgen del Carmen es un “barrio con identidad”. Se reconoce como parte de Triana, a pesar que físicamente se encuentra más cercano del sector de los Remedios. Esta identidad se refleja en la forma de habitar el barrio. La aparición de espacios ajardinados, los cuales son los propios vecinos los que configuran y

mantienen, no es más que un síntoma de esta identidad. Ellos entienden ser parte activa del “barrio”, y por tanto, sobre ellos recae moralmente su mantenimiento, como si de su propia célula habitacional se tratase.

Así empiezan a surgir estos espacios, auténticos jardines privados, en puntos residuales del espacio libre público, sin ningún tipo de cerramiento, sin ningún elemento que privatice su uso. Son espacios públicos con atributos propios de patios domésticos. Habitan el espacio común como si prolongación de sus casas fuera.

Entiendo esto como una potencialidad enorme. En la actualidad, el colectivo se ha acomodado. Cuando aprecia que algo no funciona, que el espacio público no funciona, reclama a las administraciones competentes que lo hagan funcionar, mientras permanece contemplativo. En Virgen del Carmen se aprecia conciencia de fabricarse su propio espacio público, su propio barrio, tomando el colectivo un papel activo y no contemplativo ni reivindicativo.

Otro aspecto a destacar sería la disolución de límites. La capacidad para generar límites solubles en tiempo y forma, con los que se apropian del espacio público sin necesidad de sectorizarlo. Estas actuaciones vienen generadas a partir de la necesidad de metros cuadrados para desempeñar actividades cotidianas. Metros cuadrados de los que no disponen, pues sus viviendas son bastantes reducidas y eso les lleva a apropiarse de forma temporal del espacio libre. Esos nuevos límites son materializados con maceteros normalmente, de acuerdo a sus necesidades. Estos son los nuevos límites de sus ínfimas viviendas. Estas prolongaciones de sus núcleos habitacionales toman configuraciones distintas, desde cenadores al aire libre, hasta trasteros pasando por cuarto de juegos,...

Las viviendas de Virgen del Carmen se realizan entre 1955 y 1956, aunque una de las torres perimetrales no se termina de construir hasta 1960 por litigios con el aeropuerto de Tablada. Luis Recasens, arquitecto designado por la Obra Sindical del Hogar para realizar este complejo, se encontraba interesado por la creación de distintas escalas respondiendo a los diferentes incidentes urbanos. Así con las Torres de diez plantas, las primeras que se construyen en Sevilla, consigue dar respuesta a una escala metropolitana; mientras que los bloques lineales de cuatro alturas responden a una escala mucho más de ciudad. Este efecto lo pone en práctica pocos años después en el barrio de Los Diez Mandamientos. Las torres de la barriada Virgen del Carmen continúan conservando esa vocación de escala metropolitana, siendo en la actualidad la fachada de la ciudad de Sevilla hacia la cornisa del Aljarafe.

Esta arquitectura de calidad y singular, reflejada en la plasticidad de la “fachada” del barrio con la colocación que las torres deja, junto con la lectura de manzana cerrada influenciada por la tipología de los corrales de vecinos del arrabal oeste sevillano, ha ayudado a solventar las posibles crisis de identidad de los habitantes del barrio, además de generar espacios públicos idóneos para el desarrollo de la vida de estos vecinos.

Una vez que se ha reconocido el barrio en un primer grado, siendo sensible a la cotidianidad latente del lugar, es necesario ir un poco más allá. Así, en una segunda fase de reconocimiento es necesario contrastar, investigar y argumentar los primeros indicios encontrados. En esa línea, se realiza un pequeño estudio demográfico, con la intención de argumentar con datos el estado actual de la población del barrio, y hacer una lectura de los mismos. Los datos obtenidos los hemos comparado con los del barrio colindante y coetáneo de El Tardón, barrio que ha sido ya objeto de estudio por su manifiesta obsolescencia residencial.

Lo primero que podemos resaltar del estudio es que el barrio de Virgen del Carmen lleva una corriente de recesión en cuanto a población se refiere. En los últimos ocho años, la disminución ha sido del 16%. Un dato donde se ve reflejada esta pérdida de población es en la densidad de habitantes por vivienda, cuyo valor es del 1,66 (en El Tardón el indicador alcanza el valor de 2.56 habitante por vivienda). Conociendo que las tipologías varían entre 3 y 4 dormitorios, que la media no llegue a 2 personas por vivienda, nos hace ver que el barrio se encuentra muy por debajo de la densidad que debiera, generando así que este se encuentre en una eficacia del 35%. Este bajo rendimiento se manifiesta dejando muchas viviendas vacías y no estando ocupadas al 100 % otras.

Al estudiar la distribución de población por edades, observamos que más de la cuarta parte de la población es mayor de 65 años, sin contar que la gran mayoría de la bolsa de población activa del barrio (de 18 a 65 años) se encuentra en una franja de edad que oscila entre los 50

y los 65 años. Esto nos muestra el envejecimiento extremo de El Carmen. El Tardón solo llega al 20 % de población mayor de 65 años.

Cuando se configuró, Virgen del Carmen era un barrio obrero, habitándolo un estrado social muy homogéneo y monogeneracional. Aquellas parejas jóvenes de los años 50, a finales de aquella década tuvieron sus hijos. Aquellos niños crecieron y emigraron en su mayoría del barrio dejando a sus progenitores solos. Hoy las jóvenes parejas de los años 50 se han transformado en ancianos. Según se va agotando su ciclo de vida, sus hijos van poniendo sus viviendas en venta, pues no son atractivas para ellos. Aquel barrio obrero de los años 50 se ha convertido hoy en un barrio subsidiario.



Fig. 2: Vista parcial de las torres del barrio Virgen del Carmen, Sevilla. Antonio Alanís, 2011.



Fig. 3: Espacio público del barrio Virgen del Carmen, Sevilla. Antonio Alanís, 2011.

Hipótesis de intervención

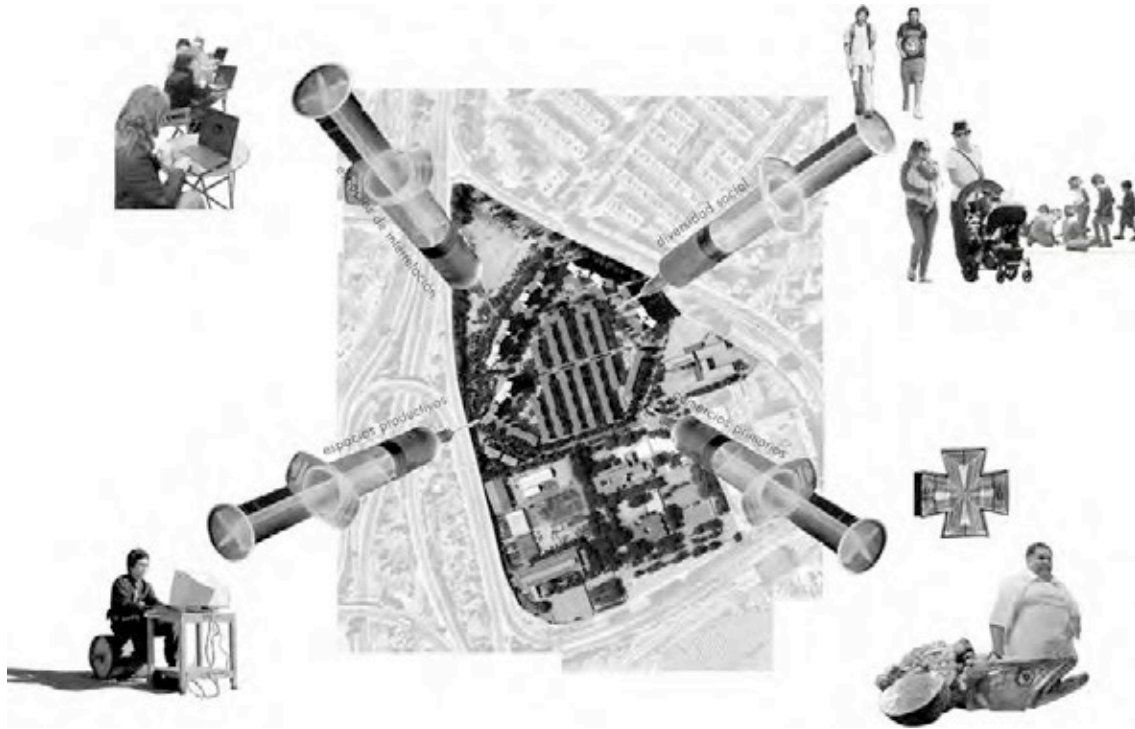


Fig. 4. Hipótesis de intervención. Antonio Alanís, 2011.

Virgen del Carmen se encuentra en una situación insostenible desde la perspectiva social, energética, económica, de accesibilidad y funcional.

La intervención que se propone en el Proyecto Fin de Carrera, es la de generar por medio de la arquitectura un barrio sostenible, eliminando las obsolescencias. La actuación debe consistir en transmitir más vida y energía al mismo tiempo que restituimos su condición de aptitud para el habitar contemporáneo.

Esta intervención debe tener en cuenta a la población existente. El posicionamiento frente al barrio será como la de un cirujano frente a una intervención en un cuerpo vivo con cirugía no invasiva. La intervención además de re-habilitar y re-vitalizar el barrio, no debe de suponer una perturbación en el desarrollo de la vida cotidiana de los vecinos. Este último condicionante influenciará a todo el proyecto propuesto.

Para generar un barrio sano, sostenible, lo primero que tenemos que hacer es saber qué es eso de un barrio sano.

¿Qué queremos decir cuando hablamos de barrio sostenible?

Entiendo por barrio sostenible, aquel que está libre de todo indicador de obsolescencia residencial. Aquel cuya diversidad social es un hecho. El habitante homogéneo, del cual se conocían todos sus hábitos, de los proyectos modélicos de hace unas décadas ha dado paso a una variedad de individualidades que resulta incompatible con la idea de universalidad de necesidades del Movimiento Moderno.

El proyecto contemporáneo debe reconocer y contemplar todas estas diferencias. Es aquí donde emerge la sostenibilidad de una colectividad. Qué es un barrio sino una colectividad, el reconocimiento desde la propia individualidad del hombre y la repercusión de estas diferencias en el enriquecimiento de la propia comunidad. Es más, en Virgen del Carmen se puede apreciar que se ha conservado esa idea de vivir en colectividad, que ha exaltado la puesta en común de estas individualidades, el valor comunitario. En definitiva una colectividad, un barrio sostenible es aquel que construye la identidad desde el reconocimiento de las diferencias de la ciudad compleja.

Pero un barrio sostenible debe ser también aquel que posee una diversidad funcional. Ya quedaron anticuadas y superadas las ideas del Movimiento Moderno que propugnaba la zonificación de los usos en la ciudad. Esta simplificación de la ciudad solo generaba un

empobrecimiento extremo en su habitar cotidiano. En el proyecto contemporáneo ya se asume la complejidad de la ciudad, incluso se pone en valor dicha complejidad entendiéndola como enriquecedora para las interrelaciones entre habitantes.

Sin embargo, la necesidad de hibridación que se produce al abordar estos ejercicios siempre se manifiesta de la misma forma. Introducción de comercios primarios, cuya ubicación se localiza en los bajos de los edificios. Es en muchas ocasiones algo casi asumido. Pero, ¿es el lugar idóneo en Virgen del Carmen?

No podemos entender ninguna rehabilitación sostenible obviando el tema energético. Una de las dolencias más comunes en estos complejos es la ausencia de acondicionamiento pasivo (en edificios anteriores a los años 70 no tienen ni aislamiento térmico). Esto genera que el gasto de energía para conseguir por medios activos el confort sea enorme. En palabras de Josep Linares, Director Técnico de Adigsa, estos barrios son “yonkis del watio”. Este es uno de los principales escollos para llegar a la sostenibilidad. Esto nos lleva a la conclusión que una de las primeras actuaciones es adoptar los sistemas pasivos necesarios para conseguir buenos índices de confort en las viviendas.

¿Cómo llegar a la sostenibilidad del barrio?

Esta es la pregunta a la que debe dar respuesta la hipótesis de intervención. En definitiva la intervención busca la eliminación de las obsolescencias, pero de una forma definitiva. Para ello la Arquitectura debe asimilarse como un proceso y no como un objeto. Abierta en el tiempo, entendida como un proceso continuo y cambiante, como cambiantes son las necesidades de los individuos. De esta forma, la Arquitectura evitará la obsolescencia, adaptándose a las circunstancias de cada instante. Así las estrategias de intervención persiguen priorizar el diseño de procesos frente al de objetos. Como en un cuarto de juegos, el niño irá configurando constante su espacio, un espacio sin obstáculos, con libertad de usos, con el que se identifica, en el que va experimentando constantemente distintas sensaciones. Un espacio que se metamorfosea dependiendo del juego del momento y en el que nada se encuentra preestablecido, sin prejuicios.

La hipótesis se basa sobre el pilar de inyectar la complejidad necesaria para que tengan lugar los procesos dinamizadores propios de un barrio. Frente a la población monogeneracional existente, inyectar nuevas tribus urbanas que habrán el espectro de interrelaciones y generen nuevas individualidades que refuercen la colectividad de Virgen del Carmen. Frente a la inexistencia de espacios para la colectividad, inyectar unos nuevos espacios soporte de interrelaciones. Lugar donde debe reforzarse la colectividad de Virgen del Carmen, donde las nuevas tribus urbanas inyectadas pongan sus individualidades a disposición del colectivo. Estos espacios de interrelación deben materializarse tomando configuraciones de infraestructuras dotacionales, ausentes actualmente en el barrio. Frente a la monofuncionalidad, inyectar diversidad funcional buscando la complejización propia dada de la hibridación de usos. El proyecto híbrido contemporáneo alude a la actual simultaneidad de realidades y categorías referidas, ya no a cuerpos armónicos y coherentes, sino a escenarios ambiguos y mestizos hechos de estructuras e identidades en convivencia comensalista unas con otras. Es desde la aceptación desprejuiciada de esa extraña situación de cohabitación hecha de negocios, pactos y mestizajes, entre informaciones solapadas e interconectadas a la vez implicadas y diferenciadas, la génesis y germen del proyecto contemporáneo.

Estrategias de intervención

Los Smithson llamaron a la estética de los Eames “una forma de arte de la vida ordinaria y de los objetos ordinarios vistos con unos ojos que ven lo ordinario como algo también mágico”. Ellos estaban decididos a hacer todo lo posible partiendo de lo poco que había disponible. A este enfoque lo llamaron “as found” (tal como lo encontramos), apuntando a una revitalización de lo ordinario atendiendo al modo en el que la gente usa, ocupa y se apropia de los lugares.

Las estrategias de intervención en el barrio Virgen del Carmen, se basan por un lado en la teoría de los Smithson del “as found”, en esa idea de alterar el entorno con microcirugías y partiendo de lo existente como la materia prima y fundamental. Por otro lado las estrategias se relacionan íntimamente también con la idea de Bartleby, el personaje creado por Melville, y su famoso “preferiría no hacerlo”. Ese “preferiría no hacerlo” que se refleja en la arquitectura de

Lacatón&Vassal del Palais de Tokio o de la Plaza Léon Auoc de Burdeos. Con este espíritu se lanzan las líneas maestras del proyecto de intervención que se plantea.

Pero cómo generar los m^3 necesarios que sirvan de infraestructura para albergar las tipologías de hábitat de las nuevas tribus inyectadas, los nuevos soportes de interrelación del barrio, los nuevos espacios comerciales...

Esa necesidad de m^3 la proporciona el propio barrio. Su baja eficacia desvela la alta porosidad existente. Así se plantea que la "parcela" disponible para albergar la intervención sean esos poros, esos m^3 ya construidos y disponibles en el barrio que vienen dados por las viviendas vacías.

La estrategia consiste en infiltrar a Virgen del Carmen los distintos nuevos espacios, utilizando la porosidad que nos proporciona el barrio.

¿Cómo y qué diversidad social inyectar?

Se a inventariado de una serie de tribus urbanas susceptibles de ser introducidas en barrios con indicadores de obsolescencias, a partir de los siguientes parámetros: aportación al barrio, materialización de la infraestructura que la población necesita para habitar, gestión y promoción alternativa a la pública, la cual no se puede hacer responsable del 100% de los gastos por su insostenibilidad, las sinergias que hacen posible el inyectable de esta tribu en el barrio, y por último, las infraestructuras de colectividad demandadas.

A partir de representar las distintas sinergias de cada tribu, se decide como nueva población a inyectar a ESTUDIANTES, JÓVENES SINGLE, Y FAMILIAS, tomando esta última las múltiples configuraciones posibles.



Fig. 5: Tribus urbanas. Antonio Alanís, 2011.

Materialización de la intervención

La materialización del proyecto se sintetiza en tres actuaciones principales. La primera y leimotiv, es la de coser de forma transversal la actividad residencial que se produce con una dirección longitudinal, con una plataforma soporte de interrelaciones. Esta se materializa con una serie de dotaciones de barrio, que no son más que las infraestructuras de colectividad

demandadas por las distintas tribus urbanas que se proponen que habiten Virgen del Carmen. Utilizando la porosidad existente, los espacios dotacionales se van acomodando, saltando en determinados puntos y dejando vacíos-plazas en altura, resultado esto de la extracción de dos viviendas. Se persigue bajar al densidad de materia en estos nuevos espacios propuestos, transitando así de la escala doméstica a la escala más de barrio.

Los nuevos usos propuestos, que sirven de soporte de interrelaciones en el barrio, se han estudiado para que sean compatibles con el uso residencial, siendo complementarios. Las nuevas infraestructuras de colectividad demandadas son una biblioteca, sala de estudio, centro de expresión corporal, cibercentro y espacios vecinales, además de locales comerciales.

La segunda actuación principal radica en la cuestión tipológica de la residencia. En gran medida, el problema de las obsolescencias urbanas tiene su germen en los tipos. En la actualidad, las 636 viviendas que componen Virgen del Carmen, pertenecen a un mismo tipo. Al tipo de familia de la época: matrimonios con dos o tres hijos y cuya adaptabilidad es muy compleja. Los tipos propuestos están estudiados para la adaptabilidad de cada una de las nuevas tribus a inyectar. Estos nuevos tipos son infiltrados en las porosidades que deja la actual composición del barrio.

Por último, el espacio público. Quizá es donde más domina la idea de Bartleby, el arquitecto. Cómo ya he citado antes, el espacio público, a pesar de la ausencia de cualificación formal, se encuentra cualificado socialmente por la propia comunidad, el espacio libre se lo han fabricado los propios vecinos. Así, la intervención propuesta va en la línea de la estructura multiescalar existente, reforzándola con la introducción de una nueva escala y concepto. Se trata de aprovechar la necesidad de espacio que tiene el invernadero municipal para tener árboles de mediano y gran porte para trasplantar al resto de la ciudad cuando sea preciso. En definitiva se trata de incorporar el concepto de espacio público productivo que repercute sus beneficios al barrio en primer término, incorporando a éste el concepto bosque, y en segundo término al resto de la ciudad.

Esta nueva escala de espacio público, se suma a las dos anteriores ya existentes, como son el espacio público doméstico, que es por donde se accede a los bloques lineales; y el espacio público plaza urbana, que se sitúa como colchón entre las torres y los bloques lineales y es donde se localizan los nuevos parterres donde los propios vecinos pueden desarrollar sus inquietudes en materia de jardinería, o bien de huertos urbanos.

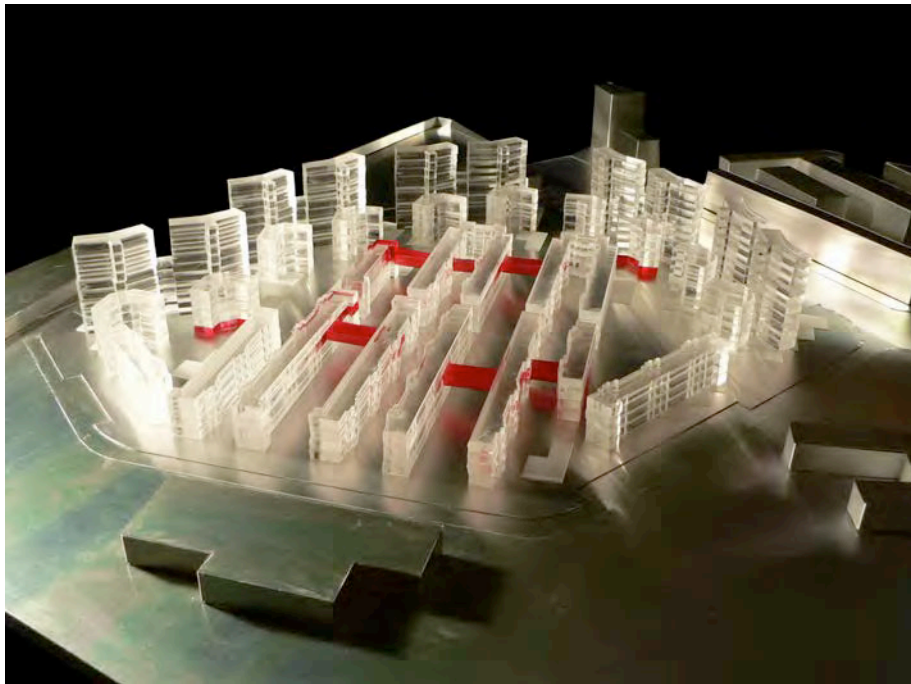


Fig. 6: Maqueta. Antonio Alanís, 2011.



Fig. 7: Nuevos espacios infraestructura de interrelaciones, Sevilla. Antonio Alanís, 2011.



Fig. 8: Nuevos espacios infraestructura de interrelaciones. Plaza en altura. Antonio Alanís, 2011.

Conclusiones

El espíritu de trabajo en este Proyecto Fin de Carrera ha sido el de afrontar la problemática de las obsolescencias urbanas a partir del caso concreto de la barriada de Virgen del Carmen, sita en Sevilla; pero sin abandonar las bases investigadoras que generaron este proyecto.

Intervenir sobre el tejido habitado requiere una sensibilidad extrema debido a su complejidad. Si a ello le sumamos lo complejo de solventar los indicadores de obsolescencias urbanas, podemos decir que nos enfrentamos a un reto, donde el reconocimiento de la realidad y la investigación tiene que ser el leivmotiv del proyecto.

Siempre he intentado mirar más allá de las evidencias, reconocer los sustratos más profundos de la realidad existente en el barrio, siendo fiel en todo momento con ella en el desarrollo del proyecto. Las realidades de Virgen del Carmen han ayudado a asentar las bases de una línea de investigación, donde desde la arquitectura propuesta se fomenta la creatividad urbana como catalizadora de dinámicas sociales. Dinámicas que son las responsables de solventar las obsolescencias urbanas detectadas de índole social, las más complejas de solventar.

En la actual coyuntura social, económica, urbana y arquitectónica, se refuerza aún más el génesis de este proyecto, el reciclaje del tejido residencial existente, su reinterpretación, su puesta en valor, siempre teniendo muy presente al cuerpo vivo que habita en él.

Todos estos factores descritos han marcado de forma fundamental el Proyecto Fin de Carrera. Estoy seguro que si comenzara de nuevo el proyecto, la forma cambiaría, las texturas serían otras, pero las reflexiones, la hipótesis de intervención, las estrategias tendrían la misma base. En definitiva este proyecto no se queda en la definición de una forma, sino que plantea una nueva estrategia de intervención, válida en este caso de estudio, pero también extrapolable a todo este tejido que adolece de obsolescencias urbanas.

Referencias bibliográficas

AA.VV Los Brillantes 50. 35 Proyectos. T6 Ediciones, Madrid 2004

ÁBALOS, Iñaki. Bartleby, el arquitecto. El País, Madrid, 10-03-2007.

Boletines Demográficos de Sevilla. Ayuntamiento de Sevilla. Censo 2006

DÍAZ, Mercedes. Triana y la orilla derecha del Guadalquivir. Tesis Doctoral. Sevilla 2004

DRUOT, Frederic. Plus : La vivienda colectiva, Territorio de excepción / Frédéric Druot, Anne Lacaton & Jean-Philippe Vassal. Gustavo Gili, Barcelona 2007

GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. Manual de buenas prácticas: obsolescencias de barriadas residenciales. Sevilla 2010.

GAUSA, Manuel, GUALLART, Vicente, MÜLLER, Willy, SORIANO, Federico, MORALES, José, PORRAS, Fernando, ÁBALOS, Iñaki, HERREROS, Juan, BALLESTEROS, José, COSTA, Xavier, RUIZ-GELI, Enric, ZAERA, Alejandro. Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada, versión en castellano. ACTAR, Barcelona 2001.

HERREROS, Juan. (coordinador). Vivienda y espacio doméstico en el siglo XXI = housing and domestic space in the XXI century. La Casa Encendida, Madrid 2008

Instituto Nacional de Estadísticas. Censo de población y vivienda 2001

JAUQUE, Andrés. Reportaje: Especial Casa Debate, ¿Cómo hemos cambiado? El País Semanal, Madrid, 22-05-2011.

MONTANER, Josep María, MUXI, Zaida. Habitar para el presente. Vivienda de España: sociedad, ciudad, tecnología y recursos .Ministerio de Vivienda, Madrid 2006.

MONTANER, Josep María, MUXI, Zaida y FALAGÁN, David H. Herramientas para habitar para el presente Máster Laboratorio de Vivienda s. XXI, Barcelona 2011.

SMITHSON, Alison. Cambiando el arte de habitar: piezas de Mies, sueños de los Eames, los Smithsons / Alison y Peter Smithson. Gustavo Gili, Barcelona 2001.

SMITHSON, Alison. Alison y Peter Smithson: de la casa del futuro a la casa de hoy / edición a cargo de Dirk Van Den Heuvel y Max Risselada. Polígrafa, Barcelona 2008.

TAPIZ, Leonardo . Reciclaje de barriadas, una cuestión de orden. Ponencia en el congreso SB10mad. Madrid 2010.

Babel

Gonzalo Castro Fernández-Palacios. *castrofp@gmail.com*

Andrés González Gil. *andres.gonzalez.gil@gmail.com*

José Ramón Guerra del Moral. *jrmones@gmail.com*

Saioa Tamayo López. *zazak018@hotmail.com*

Abstract

Babel, proyecto finalista de la Tercera Edición del Concurso Internacional de Jardines Urbanos, BilbaoJardín 2011, se presenta como un espacio de interacción social, que forma parte de una red de actuaciones puntuales de carácter efímero, en diversas plazas de la ciudad de Bilbao.

La actuación trata de activar y estimular el espacio urbano consolidado, mediante la disposición de una instalación habitable, que genere una nueva identidad del espacio público, fomentando la implicación de la ciudadanía en el proceso creativo, la concienciación sobre la reutilización de materiales, así como el respeto y cuidado del nuevo espacio público que se ofrece.

Babel es también un proceso de investigación con una metodología que se desarrolla fundamentalmente en cuatro ámbitos diferenciados, que son la formación de un equipo multidisciplinar, la creación de una plataforma informativa virtual, el desarrollo de prototipos y la participación ciudadana. Dichos estados se retroalimentan entre ellos, beneficiando a las personas que intervienen y consecuentemente a la propuesta.

La propuesta parte desde el proyecto flexible como carácter fundamental de su naturaleza, capaz de adaptarse a las condiciones de contorno y al contexto de su futuro emplazamiento. La realidad descontextualizada de la bases del concurso permite la ideación inusual del proyecto, lo que implica la interpretación del mismo como parte de un ciclo, un proceso material abierto en el que la ciudadanía asume un papel creativo y de producción, obteniendo un resultado susceptible de ser transformado en su vida útil.

Entendemos que la puesta en carga del proceso creativo previa construcción física y espacial, conlleva el enriquecimiento de las personas que en él intervienen y la mejora sustancial de la propuesta. Se ha conseguido por tanto una mayor entendimiento, una mayor aceptación y valoración del espacio público, por parte de la ciudadanía, activa, participativa.

Palabras clave: Babel, BilbaoJardín, reutilización, multidisciplinar, plataforma, prototipo.

Babel, finalist Project in the third edition of the International Competition of Urban Gardens, BilbaoJardín 2011, is presented as a space for social interaction, belonging to a network of specific actions with an ephemeral character, which are located in different squares in the city of Bilbao.

The purpose of this action is to activate and stimulate the consolidated urban space, through the disposition of an habitable installation, which generates a new identity to the public space, promoting citizens implication in the creative process, awareness of the need of recycling materials, as well as respect and care of the new public space which is offered.

Babel is also a process of investigation with a methodology which is developed basically in four areas: multidisciplinary teams formation, creation of a virtual informative platform, development of prototypes and the citizen participation. These areas feed one another, which benefits people who take part in it, and consequently, the proposal.

The proposal starts from a flexible project as an essential part of its nature, which is able to adapt itself to the environmental conditions and to the context of its future sitting. The decontextualised reality of the regulations of the completion allows the unusual design of the project, which implies its interpretation as a part of a cycle, an open material process in which the citizens assume a creative and productive role, obtaining a result which is susceptible of being transformed through its useful life.

We understand that developing the creative process previous a physical and spatial construction implies the enrichment of the people who take part in it and a substantial improvement of the proposal. Therefore, it has been reached a better understanding, acceptance and valuation of the public space by active and participative citizens.

Keywords: Babel, Bilbaojardin, re-use, multidisciplinary, platform, prototype.

Contexto en el que se desarrolla la propuesta. Entorno espacial y cultural.

El marco en el que se desarrolla el proyecto descrito a continuación se establece en relación al Tercer Concurso Internacional de Jardines Urbanos, BilbaoJardín 2011; gestionado y organizado por el Ayuntamiento de la ciudad de Bilbao.

Se plantea, por tanto, la implantación de 20 instalaciones efímeras, que forman un tejido o malla creativa a través de la intervención sobre diferentes espacios públicos, cuestión que supone una iniciativa cultural, social, y de proyección internacional para la villa de Bilbao.

Este evento, que se materializa mediante una exposición de jardines singular e interesante de tres meses de duración, se ha consolidado, a lo largo de las anteriores ediciones, como referente internacional de generación de nuevos espacios creativos.

Entre las condiciones generales de las bases del concurso se disponen, entre otras, la ocupación de una superficie aproximada de 80m² con una geometría preferiblemente regular, que no altere de manera irreversible el pavimento en el que se disponga. Valorándose, en primera instancia, las propuestas que se sostengan en la materia viva, el riesgo creativo asumido, así como la incorporación de nuevas técnicas y procedimientos.

Babel se constituye espacialmente como un jardín vertical compuesto de hexágonos regulares, iguales, y yuxtapuestos en planta, cuyos lados se erigen formando paramentos de distintas alturas. Para la ejecución de dichos muros se han utilizado materiales procedentes del sector agrícola como cajas de madera, sacos de yute o cuerda de cáñamo, que provienen de la reutilización. De este modo, a partir de un sistema modular, se alcanzan los diferentes objetivos planteados inicialmente, como son, entre otros; la espacialidad y habitabilidad del jardín, innovación en la construcción sostenible de jardines verticales, reutilización y adaptabilidad (espacio-temporal) del sistema.



Fig. 1: Vista Interior. Babel. Autor: Juan Torres Rueda.

Metodología de un proceso. De las contribuciones en red a la participación ciudadana.

En este contexto comienza un enriquecedor proceso de trabajo y una gran oportunidad de aprendizaje. Una metodología de investigación que se desarrolla fundamentalmente en cuatro ámbitos diferenciados, que son la formación de un **equipo multidisciplinar**, la creación de una **plataforma informativa virtual**, el desarrollo del **prototipado** y la **participación ciudadana**. Dichos estados se retroalimentan entre ellos, beneficiando a las personas que intervienen y consecuentemente a la propuesta.

Con objeto de dar una respuesta a una realidad compleja desde distintos enfoques, para alcanzar de este modo una intervención con cotas de calidad elevadas, se hace necesaria la idea de formar un **equipo multidisciplinar**. Se deposita la confianza en la creación de un foro en el que se sumen los conocimientos y las experiencias del bagaje de cada uno de los miembros, tales como la construcción de obras de nueva planta, rehabilitación, participación en concursos de arquitectura, publicación de artículos en revistas y libros de arquitectura, construcción y crítica de arte; trabajos de diseño gráfico, diseño de paisajes, restauración de jardines y producción de plantas; así como la elaboración de proyectos de cooperación, protección del medio ambiente y diseño y publicación de páginas web. Todas estas experiencias son compartidas y puestas en valor, contribuyendo al desarrollo participativo, y a la creación de un ambiente de investigación, en el que los miembros persiguen un objetivo común desde distintos puntos de vista.

Jóvenes arquitectos, profesores de la Universidad, humanistas, historiadores del arte, técnicos de paisaje, abogados y publicistas, decididos a disfrutar y ahondar en conjunto de los beneficios prácticos de compartir un mismo código; trabajando así en un sistema de código abierto a través del cual rápidamente se amplían las perspectivas de análisis y la capacidad de respuesta del grupo. Esta situación produce la mejora de los rendimientos individuales y colectivos así como la especialización de las funciones de cada miembro, consiguiendo obtener resultados depurados, que poco a poco nos acercan a la respuesta de calidad deseada. Este espacio compartido de análisis y propuestas permite flexibilizar los argumentos que elaboramos para que sean compartidos y apropiados por cada miembro del equipo. Y al mismo tiempo, este ya maleable cuerpo argumental, aumenta su capacidad comunicativa y es capaz de llegar a más disciplinas y a más personas.

Entendiendo que es posible dar un paso más en el desarrollo de las potenciales capacidades de un equipo de trabajo amplio y diverso, comienza la exploración de las posibilidades de formar una **plataforma virtual de comunicación**, como segundo ámbito de reflexión, trabajo y experimentación, dentro de la metodología planteada.

Se hace imprescindible la presentación y difusión de nuestro trabajo en la red, por la oportunidad que esto representa y por la necesidad que actualmente supone adquirir un espacio virtual. Una vez es seleccionado el proyecto, la elaboración de un plan de difusión a través de las principales redes sociales, sirve como forma de posicionamiento.

Se pone a disposición de los usuarios, a través de la red, la información acerca del proceso proyectual, abarcando diversas comunidades personales y profesionales. La comunicación sobre el recorrido y las transformaciones que el proyecto requiere se realiza en tiempo real, lo que implica que los usuarios sean partícipes en la evolución del mismo, aportando soluciones que en algunos casos se materializarán en la intervención final.

Esto significa la puesta en carga del proyecto antes de haber sido construido, dándolo a conocer, de esta manera, en múltiples medios, y siendo entonces objeto de diversas críticas y aportaciones. De todo esto esperamos un "feed-back", cuyo recorrido e implicaciones no es conocido desde un primer momento. En esta experiencia existe fundamentalmente una clara intención de experimentar y aprovechar la potencialidad de los nuevos medios para tratar de seguir enriqueciendo la experiencia y el proyecto. Así como la búsqueda por encontrar un espacio y una posición en la red, a la vez que se evalúan las aportaciones y críticas que nos ofrecen para la mejora de los resultados. La difusión crea expectativas, opiniones y diálogos que permiten la optimización y puesta en valor del proyecto, antes de ser construido.

Y para conseguir el acercamiento a la realidad volumétrica y espacial de todas las contribuciones que desde diversos puntos llegan, en una apuesta por la formalización y materialización realista, se hace necesaria la utilización de una herramienta capaz de contrastar, evaluar y sistematizar las directrices. En esta circunstancia, la **fase de prototipado**

aparece, como sistema de evaluación de la planificación, la puesta en escala, la adecuación y la capacidad de optimización. Es el tercer ámbito del trabajo metodológico que queda concretado en una sucesión de prototipos de verificación.

Este proceso de prototipado se establece como un medio de expresión, de comunicación, a través del cual testar soluciones, es un coloquio en la cual se discuten y evalúan las líneas de organización y actuación material. Es una toma de contacto con la realidad, que pretende establecer magnitudes físicas al cuerpo de argumentos diversos que ya componen el proyecto.

Así quedan definidos pormenorizadamente cuáles son los ámbitos de especialización que cada miembro del equipo desarrolla, y quedan establecidos e interiorizados las escalas, tanto de trabajo, como organizativas o las puramente espaciales del trabajo a formalizar. Se convierte en un foro de debate en el cual nos une una actitud por la búsqueda de la innovación y la calidad. El prototipo permite a su vez, conocer el trabajo que desarrollan cada uno de los componentes del equipo y facilitar de esta manera el cometido a la persona que continúa la cadena de montaje.

El intercambio de los conocimientos adquiridos previamente en el equipo multidisciplinar y su interacción con la plataforma informativa, así como los avances técnicos y programáticos obtenidos durante el proceso de prototipado se ponen definitivamente en funcionamiento durante la materialización de la intervención en la fase de construcción, momento en el cual se produce de manera presencial la **participación ciudadana**.

El equipo multidisciplinar se adapta a la nueva situación, explicando técnicas y metodologías de trabajo. Procedimientos que han ido evolucionando y se han aprendido durante la fase de prototipado, tales como la sistematización o estratificación del trabajo, la programación de la obra o la especialización a la hora de desarrollar determinadas funciones, los cuales se vuelven esenciales para organizar el trabajo en grupo.

Estas jornadas suponen de nuevo una gran oportunidad para el intercambio de conocimientos e inquietudes, el diálogo y el debate, lo que vuelve a enriquecer en primera instancia a los participantes y a los visitantes del espacio o plataforma virtual.

Esta metodología de trabajo nos ha permitido afrontar una situación compleja desde diferentes perspectivas, aprender, investigar acerca de los procesos participativos en la ciudad consolidada. Entendemos que la puesta en carga del proceso creativo previa construcción física y espacial, conlleva el enriquecimiento de las personas que en él intervienen y la mejora sustancial de la propuesta. Se ha conseguido por tanto una mayor entendimiento, una mayor aceptación y valoración del espacio público, por parte de la ciudadanía, activa, participativa.



Fig. 2: Jardín Efímero. Babel. Autor: Juan Torres Rueda.

Conclusiones. Aportaciones para una nueva realidad social y material.

En primer lugar, Babel se presenta como un espacio de interacción social, un espacio de proposición y de reflexión, que forma parte de una red mayor de actuaciones puntuales de carácter efímero, que en distinta medida inciden en la elaboración de nuevas perspectivas en relación al espacio público urbano, haciendo de este un tablero de trabajo. Una red de espacios para la exploración de múltiples recorridos posibles de carácter temporal.

Las actuaciones tratan de activar y estimular ciertos espacios urbanos consolidados. Babel mediante la disposición de una instalación habitable, tratando de remarcar la idea de la ciudad y el espacio público, como lugares para habitar, genera una nueva identidad para el espacio público. Una identidad, que lejos de los ajados conceptos conocidos como tópicos, es entendida como el valor añadido de las sociedades que construyen entre todos sus miembros, día a día, el habitar. De manera que se hace necesaria la implicación de la ciudadanía y se fomenta a través de los nuevos canales de comunicación la participación en el proceso creativo y de producción. El ciudadano quiere ser un actor más y así poder llegar más allá de la mera presencia como espectador. De esta manera es posible la concienciación activa y real de sus propias capacidades propositivas, así como de las potencialidades que se pueden llegar a dar, tales como la reutilización de materiales, alternativa eficaz a las inercias de consumo que hoy comprobamos obsoletas o con la apropiación temporal de una nueva realidad basada en el respeto y el cuidado de lo público.

Babel se constituye inicialmente como plataforma virtual. Elabora el marco necesario para contribuir al desarrollo participativo, teniendo como objetivo inmediato la difusión de la información acerca del proyecto, la creación de un foro en el que debatir sobre su propia naturaleza, sus capacidades y necesidades. Pero persigue la interacción de la multiplicidad de agentes que permiten las redes y de esta forma encontrar en el debate más soluciones, más puntos de vista, más contenidos. Alcanzar una arquitectura de código abierto, presentada como herramienta capaz de poner en carga la arquitectura antes de su materialización física y espacial. Y de esta manera hacer arquitectura en una red abierta.

Esta estrategia tiene como propósito la participación y asimilación de la intervención por parte de los usuarios, mostrando así una nueva actitud ante la transformación del espacio público mediante una intervención temporal, que a la vez remarca el valor de aquello que dejará de estar, la inquietud de lo que potencialmente podría suponer, y de nuevo el valor del espacio urbano original. Es entonces cuando puede ser comprendido por todos, como los lugares públicos son susceptibles de ser enriquecidos a través de la gestión colectiva, revertiendo beneficios en todos aquellos que en este intervengan, y al menos en el incremento de la responsabilidad ciudadana.

De manera que la apropiación temporal de la ciudad por parte de sus ciudadanos otorga nuevos valores y oportunidades. Permite la unión de la comunidad, acercando en las redes, a vecinos que encuentran un canal asequible en el que poder expresar y contrastar las ideas con aquellos con los que comparte su vida cotidiana. Uniendo a la comunidad también en la producción material, acercando físicamente a quienes de otra manera no se habrían encontrado, permitiendo así la conciencia directa de la ciudad como espacio para habitar, para compartir.

Y todos estos planteamientos y experiencias se viven con mayor o menor fortuna, con mayor o menor profundidad o intensidad, pero crean una herencia, un potencial a la comunidad que ya es capaz de descubrir nuevos recorridos extrapolando y extendiendo lo vivido a más situaciones. Se abre entonces una manera nueva de hacer, de proceder, que puede contribuir y desarrollarse en distintos supuestos ajenos al campo arquitectónico, pero siempre inmersos en el mundo de la realidad urbana global, de habitar.

En segundo lugar, Babel asume que la propuesta parte desde el proyecto flexible como carácter fundamental de su naturaleza, capaz de adaptarse a las condiciones de contorno y al contexto de su futuro emplazamiento. La realidad descontextualizada de la bases permite la ideación inusual del proyecto. Además el hecho de que la instalación presente un tiempo limitado para su exposición tiene como consecuencia la interpretación de la misma como parte de un ciclo, un proceso material abierto que abrimos al público para que también forme parte en el proceso creativo y de producción, pretendiendo un resultado objeto de ser transformado en su vida útil.

La reutilización de materiales propios del sector agrícola como las cajas de madera y los sacos de esparto, generan un nuevo ciclo para los mismos. Un sistema constructivo nuevo reubica y reconfigura estos elementos desechados u obsoletos. Establecen nuevas posiciones que tratan de concienciar a quienes se acercan a la experiencia, de las capacidades de establecer relaciones inesperadas. Y como estas quedan sometidas a un proceso de optimizado y perfeccionamiento que provocan una instalación con imagen propia. Desde el sector agrícola emergen estos elementos que formulan esta imagen en este caso, pero que descubren más allá de los mismos, la potencialidad del resto de sectores, la potencialidad de la propia ciudad y las unidades que circulan en el sistema.

Un espacio que albergue naturaleza, que busca la sostenibilidad como conciencia social, ambiental y económica, se traduce en el uso de vegetación autóctona e implantación de técnicas de xero-jardinería. Técnicas que permiten bajos consumos en recursos hídricos y la adaptación óptima a las condiciones climáticas, que junto con agrupaciones de plantas determinadas por necesidades biológicas similares y con capacidades de convivencia simbiótica, se convierte en la alternativa viable y eficaz en la producción de jardines urbanos. Estas disposiciones siguen sumando en la búsqueda compartida de la imagen estética atractiva y ejemplarizante, permiten composiciones bajo ciertos condicionantes, pero que siguen contribuyendo a la definición de una estética.

La nueva estética es entonces consecuencia de un proceso compartido y participativo, y no de una determinada aspiración unilateral. El proceso alimenta el proyecto en todas las fases de gestación y producción, y la estética surge desde el cuidado y la dedicación continuada en cada detalle. La identidad perseguida crea una imagen, y esa imagen descubre una realidad urbana entendida como proceso, abierto, inacabado, creado desde perspectivas multidisciplinarias nutridas por el conocimiento colectivo. La amalgama donde ha sido concebida describe contornos específicos en el cuidado y perfeccionamiento de todas las determinaciones. En la imagen que se produce es posible reconocer las nuevas maneras de hacer con las que se han procedido y las perspectivas de gestión diferente que se han usado,

englobadas en el cuidado y la entrega en la ideación y producción de cada punto específico. Siendo la estética un resultado más que una pretensión.

De manera que incluso la estética se establece al igual que todas y cada una de las partes de esta experiencia, como la relación en red de elementos distantes de manera simultánea, estableciendo relaciones inesperadas en disciplinas, opiniones, materiales, participación; desarrollando la esencia del proceso creativo y aprovechando la naturaleza del conflicto, negociaciones y oportunidades que supone.



Fig. 3: Detalle Mural vegetal. Autor: Juan Torres Rueda.

Development Activist [City Mine(d). London]

Jim Segers. *City Mine(d).* jim@citymined.org

Abstract

Cuando se toma un trozo de plástico negro de dos metros de ancho y diez metros de longitud, se le pintan rectángulos blancos, y se coloca en la calle, inmediatamente salta a la vista cómo los coches se detienen al tomarlo por un paso de cebra. Aunque a algunos les pueda parecer un chiste, para otros se trata de una modificación del entorno construido que se acerca a lo que los hackers hacen en el mundo de la informática, e incluso algunos lo considerarán la materialización de una visión de una ciudad más justa. City Mine(d) lo llama una intervención urbana, que engloba a todos los aspectos anteriormente mencionados.

Las intervenciones urbanas pueden ser breves en el tiempo, como el paso de peatones portátil, o extenderse por espacio de varios años, como cuando construimos un espacio comunitario en Bruselas que fue posteriormente reconstruido en Belfast; pueden ser llevados a cabo por un grupo de tres o cuatro especialistas, o implicar a un barrio entero de miles de habitantes; frecuentemente combinan arte, tecnología y política con la ingeniería social; y siempre emergen de un proceso desde abajo hacia arriba, aspirando a crear un auténtico espacio público.

La visión compartida por prácticamente todas las intervenciones realizadas por City Mine(d) nunca fue explícita, sino que emergió como resultado de la experiencia de cerca de 100 intervenciones urbanas en una docena de ciudades europeas a lo largo de los últimos 13 años. Este artículo no aspira a reflejar esa visión en el papel, ni tampoco pretende ser la biografía autorizada de City Mine(d). Más bien intenta describir las ambiciones de City Mine(d) en el contexto de las ciudades del primer mundo en el siglo XXI, en las cuales tomaron forma y fueron testadas. Más que producir una reflexión, espera ser una fuente de inspiración, una razón para la acción más que otra vía de comprensión.

When you take a piece of black plastic of about 2m wide and 10m long, you paint white rectangles on it, and you roll that piece of plastic out on the street, you will notice that cars will stop because they take it for a zebra-crossing. To some this sounds like a good practical joke, to others it is a modification of the built environment that comes close to what hackers do in computer science, still others would call it the embodiment of the vision of a fairer city. City Mine(d) calls it an urban intervention, which covers all of the above.

Urban interventions can be short in time, like the portable zebra-crossing, or cover several years, like when an iconic community space was built in Brussels and later rebuilt in Belfast; they can be done by a dedicated task-force of 3 - 4 people, or involve a neighbourhood of a few thousand; they often combine art, technology and politics with social engineering; yet they always emerge from the bottom-up, and aspire to create a true public space.

The vision that is shared by almost all urban interventions done by City Mine(d), was never made explicit. It emerged from the experience of about 100 urban interventions in a dozen European cities over the past 13 years. This article does not aspire to put that vision down on paper, nor does it want to be the authorised biography of City Mine(d). Rather, it aims to describe the ambitions of City Mine(d) in the context of the 21st century first world city in which these ambitions took shape and were tested. Even more than providing comprehension, it hopes to be a source of inspiration, a reason to act more rather than yet another way to understand.

City Mine(d)

With convictions inspired by human rights, employment and environment struggles; and modus operandi borrowed from anti-authoritarian, anti-fascist and squatter activism, many different projects mushroomed in Brussels at the end of the 1990s. To name but a few: the occupation of Hotel Central –symbolic opposition against real estate speculation in the city centre–, Sense Unique –challenging the way the European institutions were superimposed on a 19th century residential area–, but also the creation of an allotment on a derelict piece of land, or symbolic actions around Cinema Métropole, imprimerie Le Peuple or the RVS building. The groups that clustered around these initiatives were attracted by two elements, both relating to 'the city': on the one hand, an urban planning and architecture streak, aroused by a total absence of policy, which lead to the disappearance of unique heritage, but also of a purely market-oriented development of the city that pushed residents out of the city centre. On the other hand, a sociological streak, where people met who believed in the city as the space for creativity and innovation, and who actively wanted to oppose the image of urban negativism that was rife throughout the country. The initiatives expressed grievances and ambitions in a very positive way, and combined contemporary art with debate and political demand. Still most characterising was the fact that they were undertaken because of the city, not despite the city.

In 1997, a core group of people involved in these activities set up a structure to facilitate this type of initiatives. The organisation combined the triple ambition of taking ownership of the city – *city MINE* –; promoting the city as a gold mine or source of inspiration, ideas and initiatives – *city-MINE* –; and supporting and initiating direct actions for a more just city – *MINED city*. City Mine(d) would describe itself as a middle organisation: middle between social and artistic, but also in the middle between residents, commuters, artists, investors and policy makers and therefore medium through which all of these can communicate. The organisation was given two legs: a production house – that would create interventions in public space – and a support point –that would put experience and practical tools at the disposal of those interested in initiating activities themselves.

The work of the production house is best illustrated by the project Limite Limite in the Quartier Brabant close to the Brussels North Station. The start of Limite Limite was a request by local residents to find a solution to a derelict corner used as a waste dump. At the time people around City Mine(d) already had some experience with developing small parks in an ad-hoc way: in the years before, an empty piece of land in the Pavilion area in Schaarbeek was turned into grassland; and a contested terrain in Kureghem, Anderlecht was transformed into a small football ground. The corner in the rue Dupont in Schaarbeek, however, was too small to turn into a park, so an alternative was developed. A 9-meter high transparent tower was used to close off the corner, while at the same time opening it up for the neighbourhood as a meeting and exhibition space. In addition to the arts intervention, a number of strategic ambitions were put forward: the intervention needed to have the potential to become the landmark of the neighbourhood (contemporary architecture for once at the heart of a popular area, rather than casting its shadow over it), and it had to bring the neighbourhood together in a lasting way. The first ambition was met through a daring design combined with a marketing strategy of posters, postcards and press coverage. The second ambition became an inherent part of the process, in which the institutional construction required as much attention as the building site. Starting with local residents and architect Chris Rossaert, a network was established containing local builders training APAJ, high schools from the area, local shop keepers, the locally situated JP Morgan Bank and local and metropolitan public authorities. When after 9 months of building the tower Limite Limite was inaugurated, a non-profit organisation with the same name was launched at the same time, linking all involved in a formal way. The network the intervention had given rise to, allowed for local residents and others involved to contact each other in an informal way, and so compare each other vision on the future of the city. Local resident could voice their concerns directly to the mayor, the mayor had first hand access to what was happening on the ground. In 2002 Limite Limite was awarded the "Thuis in de Stad"-award for innovative and participatory initiative, while at the same time the development model was described by international researchers as "growth coalition from below".

The activities of the support point are best illustrated by Bunker Souple, one of the attempts to set up exchange among the informal urban creativity in Brussels. The efforts as part of Bunker

Souple date back from before the start of City Mine(d), and continued to exist in parallel with rather than at the heart of City Mine(d). Bunker Souple started from the observation of a lot of activity under the surface in Brussels. Initiatives, projects and ideas of individuals and collectives expressing a vibrant creativity in many domains. Despite the differences, the initiatives shared a number of characteristics in their approach: eclectic and innovative creative expressions leaving the trodden paths. "Autonomous in the sense of 'doing what you want to do' as well as refusing externally imposed criteria. It is often a conscience choice to act immediately and directly, which guarantees large spontaneity and freedom of movement," is what it reads in the introduction to the Repertorium Bunker Souple from the year 2000. Bunker Souple was not an organisation, collective group or platform, and never had that ambition. It was a means for exchange (in the largest sense of the word) of information, knowledge and experience. One of the means to achieve this exchange is the already cited Repertorium, which in addition to contact details also provided information about the content of the projects. There were also radio-shows, a website, a fax-system, think/action workshops and "ephemeral cafés" (say squat cafés). Bunker Souple never had a board of directors or a decision making body. At the City Mine(d) office, a numbering system was kept, assigning every action initiated as part of Bunker Souple a number, which allowed to follow what was happening under the name of Bunker Souple. As such, Bunker Souple 4 was an "ephemeral café" at the ground floor of Brussels 2000, Cultural Capital of the Year 2000, with as a motto "When is Brussels 2000 coming down". Bunker Souple 6 was a 7 day think/action workshop as a way to "stimulate innovative and concrete results to support new urban initiatives in their emerging and existing circumstances as part of the urban tissue," read the invitation. Communication with the public was different for every action. For instance Bunker Souple 4 was communicated only hours before its start by a flyer stating the meeting point in the area; for Bunker Souple 6 a real press conference was organised. Bunker Souple managed to achieve some result, because it was it was sufficiently unstructured for one actor to claim it as its own; at the same time its regular visibility gave it an own identity.

Until the year 2000, City Mine(d) grew as a professional organisation, at one point employing up to 14 people. However, concerns about cost of overhead and the inertia of larger organisations, made it change tack. By setting up initiatives in London and Barcelona, it re-shaped its structure and its geographical reach to basically what it is now. For reasons of pragmatism, it presents itself on occasions as an NGO, a charity, non-profit association, or even a company, yet what it really aspires to be is a platform. City Mine(d) does not have a hard boundary, but a gravitational core consisting of a set of practices that want to deal with cities in a positive way, and a group of people who take care of the practicalities this entails. In November 2010, a meeting of initiatives who loosely connect to City Mine(d) brought over 100 people from 19 cities to Brussels. As part of the activities, an online platform – <http://platform.citymined.org> - was launched, that announces future urban interventions across the globe.

Urban Interventions

Over the past 13 years, City Mine(d) initiated and contributed to a wide variety of urban interventions. They share the ambition of creating a public space where discussing and organising the future of neighbourhood and city can happen, but beyond that serve no particular programme designed to fulfil a higher agenda. This is because on the one hand interventions try to interact with the dynamics of the city, and on the other hand because they do not represent the interests of one particular group. Cities are dynamic entities. Their populations, activities and place in the wider world constantly change, meaning that also its neighbourhoods are in constant transformation. Today's curious visitor to a place can over time become home-owner in the same area. Obviously this person's interest differ according to his role. The one time visitor will try to get the maximum out of entertainment and night-life available, hoping for a flexible interpretation of the rules on noise and consumption; whereas the permanent resident might see his peace disturbed by the same behaviour, and will plea for stricter interpretation of the law. The reasoning behind urban interventions, is to create a space where these two groups meet. Urban interventions are not designed to mediate conflicts, it is a consequence of their capacity to involve different users of the same space. It makes it difficult, however, to state the aims of the intervention at the start, they rather grow and develop with the people that get involved.

Participants seem to be inspired by urban interventions for different reasons. The fact that it brings together a very heterogeneous group is what appeals some, because it creates a rare space in the city where affinity is not based on origin or class, but on a shared endeavour of 'doing an urban intervention'. Very quickly, this affinity can lead to forms of solidarity that are not always easy to find in the anonymity of a large metropolis: goods are shared, people help each other out, and a network emerges around the intervention. Successful urban interventions managed to maintain this network even after the initiative was wrapped up. A second reason for people to be involved in an intervention, is that it can give voice to opinions that often stay below the radar. Working in a physical space with people who actually use and live in that space, often contributes to revealing the true tensions that shape an area. Planners and policy-makers have a specific reading of an urban space, and not always succeed in taking those undercurrents on board in their re-shaping of the city. By identifying these concerns, and expressing them in a physical space, opinions that would have been cast aside now have to be taken on board. A final reason for people to get involved in urban interventions, is that it creates neutral spaces in the city, that try to steer clear of a profit-making logic, as well as escape the regulating force of government. In, sometimes naively, doing so, it creates pockets of resistance in cities where even creativity is harnessed for growth and regeneration. Participants can not be divided up in those involved for affinity, voice or resistance, as they often wouldn't be sure themselves. Yet the mix of people with different ambitions is what gives urban interventions their potential.

Although there is no programme or agenda overarching City Mine(d)'s urban interventions, there is a theme or philosophy they all seem to share: it is their – sometimes hidden, sometimes outspoken – desire to shuffle the power structures. It is the hope that through an intervention those in power need to share a bit of their prerogative, and that those without can have access to power. On the one hand it is inspired by a sceptical attitude towards authority and domination, and the fact that every form of power needs to legitimise itself and therefore must be challenged. What Noam Chomsky would refer to as 'anarchism'. On the other hand, it is also inspired by the experience of working in not the most glamorous parts of European cities. These parts are not inhabited by the successful, rich and powerful, but by those on the receiving end of economic and political changes. One thing to learn from that, is that the relationship between individual and government – sometimes referred to as the social contract – is in urgent need of updating. Cities have changed and are still changing at enormous speed: demographically – baby-boomers becoming retirees, notions of foreign and origin get mixed up –; economically – economic growth fails to deliver the promised prosperity, jobs and skills no longer match –; as well as technologically – increased access to communication channels to receive and share opinions. Governments increasingly fail to deal with these changes, and as a consequence lose their legitimacy. A thorough re-shuffle of the power structures raises awareness about this limited legitimacy, and might contribute to a more contemporary solution.

Soft structures

Cities provide a wealth of opportunities for company managers, employers as well as consumers. However, not everybody has the power or resources to fulfil this potential. "The air of the city sets you free," so the proverb goes, but freedom has many faces. In 1958, Isaiah Berlin made the distinction between negative freedom – in which the barriers to action are taken away – and positive freedom. The latter according to Berlin is the capacity to have different options, and to be able to make a choice between those options without coercion. The difference is sometimes also described as follows: negative freedom = freedom from coercion; positive freedom = freedom to take initiative.

This is the freedom that inspires the work of City Mine(d). It indeed contains a form of emancipation different – even non-marginalised – individuals and groups can share.

A city can only be sustainable, just or fair, when all its residents are involved in decision-making and allocation of resources; if what City Mine(d) calls "soft structures" are available to guarantee participation in urban governance. "Soft structures" are the ways in which people organise, their strategies, social relations and networks. The soft structures of the city are the whole of the software that keeps the city turning; it is being written by politicians and civil servants, but also by informal actors. The first develop ways to deal with the city that are expressed in laws, rules and institutions for care and law enforcement; the latter are more involved in systems of mutual

aid and support. City Mine(d) is mainly involved in the latter, through organising activities or realising interventions, exchanging skills, or sharing space. Interventions and initiatives allow it to initiate networks that can be used by those involved for increasing their positive freedom and do more than “surviving in the city”. A software for the city that would not include the experience and opinions of informal actors, will be incomplete in the least and more likely profoundly bugged. It legitimises the position of City Mine(d) in-between formal cultural, political and business organisations, without actually being part of them. It complicates its struggle for recognition and resources, which is a permanent balancing act between refusal and co-option. Yet a city needs autonomous initiative as much as it needs roads and buildings, and a platform like City Mine(d) that strengthens those initiatives by linking them up, will prove to be very valuable in facing up to the challenges cities are being confronted with.

Proceso participativo para la revitalización del espacio público en Polígono Sur.

Reyes Gallegos, Inma Núñez, Lidia Núñez, Elena Soriano. [espacio elevado al público]
espacioelevadoalpublico@gmail.com

Abstract

Trabajar sobre nuevas urbanidades en el Polígono Sur, lleva a plantear una nueva mirada, a producir búsquedas y dar respuestas concretas a una idea de habitabilidad que, en determinados medios, es la única vía de acuerdo con el espacio público. En esa conquista de otros lugares, en esa valoración de lo atmosférico y medioambiental, estaría la reformulación más potente de la relación entre los sujetos y el medio en el que viven. Es por ello que la ciudad necesita de interpretaciones, de nuevas representaciones y acciones, que difícilmente podríamos dimensionar con parámetros convencionales.

Con esta idea de actuación, [eP] colabora con el equipo de arquitectos Factor[ia] en el anteproyecto para la reurbanización de una de las calles principales del Polígono Sur, la avenida Padre José Sebastián Bandarán. Se crea un grupo de trabajo cuyo lema es ¡Vamos a hacer la calle! con la motivación principal de realizar un proceso participativo con los vecinos del barrio basado en acciones urbanas creativas como proceso previo de contacto con el anteproyecto de reurbanización.

A partir de la inquietud por una nueva cultura urbana ciudadana, basada en la participación y emergencia de nuevos lugares, esta propuesta tiende a la puesta en valor del espacio público como escenario alternativo de vida: allí donde producir el intercambio y encontrar nuevas identidades.

En este proyecto pondremos en práctica algunas de las metodologías transversales que [eP] pretende aplicar en sus actuaciones: la gestión híbrida entre administración + técnicos + ciudadanos, con intervenciones urbanas caracterizadas por el bajo coste, la participación vecinal, el trabajo colaborativo, las acciones urbanas creativas y las nuevas capas 2.0. En definitiva todas aquellas herramientas acción + reflexión que mejoren las dinámicas urbanas y reactiven el espacio público en la ciudad para elevar al público como protagonista.

Palabras clave: participación, acción, espacio público, Polígono Sur.

Work on new urbanites in Polígono Sur, leads us to raise a new look, searching and producing concrete responses to an idea of habitability that in some contexts, is the only way to deal with the public space. In the conquest of other places, in that valuation of the atmospheric and environmental, it would be the reformulation more powerful of the relationship between subjects and the environment in which they live. That is why the city needs interpretations, new representations and actions, which we could hardly measure with conventional parameters.

With this idea of action, [eP] works with a team of architects Factor [ia] in the preliminary design for the redevelopment of one of the main streets of Polígono Sur, Avenida Padre José Sebastián Bandarán. Establishing a working team whose motto is Let's make the street! being the main motivation to perform a participatory process with the neighbors based on creative urban initiatives such as previous process of contact with the preliminary design of the avenue.

From the concern about a citizen urban culture, based on participation and emergence of new places, this proposal aims at the enhancement of public space as an alternative stage of life: Being there where to produce the exchange and to find new identities.

In this project we will implement some of the transversal methodologies that [eP] intends to pursue in its activities: An hybrid management between administration + technical + citizens, with urban interventions characterized by low cost, neighborhood participation, collaborative work, the urban creative actions and new layers 2.0. Ultimately all those tools, action + reflection, that improve urban dynamics and reactivate public space in the city to raise citizens as protagonist.

Keywords: participation, action, public space, Polígono Sur.



Fuente: Fotografía del autor.

Polígono Sur. Contexto y Situación

El barrio de Polígono Sur se fue construyendo progresivamente a partir de los años cincuenta en la antigua periferia del sur de Sevilla para resolver el gran problema de escasez de vivienda para la clase trabajadora.

Esta gran zona de Sevilla es un claro ejemplo de cómo el urbanismo afecta directamente a la convivencia vecinal, tanto por su estructura urbana y entorno como por la escasez de servicios públicos. Existe una estrecha relación entre territorio y exclusión social como consecuencia del modelo del desarrollo urbanístico llevado a cabo en las últimas décadas.

Por ello, la marginalidad y conflictividad social del Polígono Sur se debe en gran medida a la situación de aislamiento en la que se encuentra. Al oeste, el barrio queda delimitado por el trazado de las vías del ferrocarril Sevilla-Cádiz que constituye una barrera infranqueable. Por el límite Sur queda delimitado por la autovía de circunvalación de la ciudad, la SE-30. Por el límite Este existe otra barrera física que es el muro del polígono Hytasa, que impide la permeabilidad Este-Oeste con el Cerro del Águila. La zona Norte delimitada por la ronda de Tamarguillo, se convierte en el vínculo natural con la ciudad y marca la frontera donde comienza el barrio.

Esta incomunicación con el exterior junto con la ausencia de equipamientos a escala de ciudad, la deficiencia de la estructura urbana y transporte público así como el abandono de espacios habitables ha provocado la disminución de actividad urbana y la consolidación del barrio como “gueto” asilado del resto de la ciudad.

La histórica y constante reivindicación vecinal consiguió que la voluntad política de tres administraciones (Gobierno Central, Junta de Andalucía y Ayuntamiento de Sevilla) impulsaran una iniciativa pionera e ilusionante para recuperar este barrio para los ciudadanos: el *Plan Integral* gestionado a través de la figura especial del *Comisionado para el Polígono Sur*, con el

objetivo de asumir la regeneración física del barrio y la rehabilitación de los espacios públicos junto a programas sociales.

Para llevar a cabo el proceso del Plan Integral el Comisionado considera necesario utilizar nuevas metodologías de intervención, modelos de comunicación y formas de organización integradas, es decir, una estructura con base en un procedimiento comunicativo y participativo con los ciudadanos del barrio.

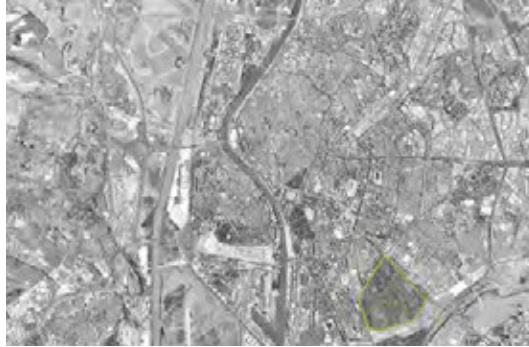


Fig. 01: Situación del barrio Polígono Sur en la ciudad de Sevilla. Fuente: Plan Integral Polígono Sur.



Fig. 02: Vista aérea de la Avenida Padre José Sebastián Bandarán en Polígono Sur, Sevilla. Fuente: Plan Integral Polígono Sur.

Rehabilitar el espacio público

La actual avenida Juan Sebastián Bandarán se proyectó como eje interno encargado de estructurar la barriada Murillo, una de las seis barriadas de las que se compone el Polígono Sur, la de mayor población con unos 10.500 habitantes siendo el 32% del conjunto del Polígono. Su posición central e interior dentro del barrio, dota a esta zona de equipamientos articulados por la avenida, cuyo sentido discurre de este-oeste desde la avenida Luis Ortiz Muñoz hasta chocar con el muro del corredor ferroviario que separa al Polígono Sur del cercano barrio de Bami.

La estructura urbana responde a los principios de diseño del movimiento moderno: construcciones en altura, segregación de usos y liberación de espacio público, concebido básicamente como sistema de comunicaciones. Basada en manzanas abiertas, la edificación general posee una gran cantidad de espacios libres, intermedios a los edificios y situados entre estos y los ejes viarios.

La avenida presenta una sección generosa capaz de soportar más actividades que el mero tránsito funcional, pero la apropiación de dicho espacio por parte de los vecinos no se da de forma espontánea en la actualidad.

Con el paso de los años, la falta de un cuidado y mantenimiento eficaz, agravado por la problemática social existente, han deteriorado el paisaje urbano de esta barriada. Se puede comprobar de forma inmediata el estado del espacio público a través de la degradación del mobiliario urbano y del pavimento en plazas, acerados, calzadas... Hay que añadir además

percepción de inseguridad, falta de iluminación, inexistencia de arbolado... obteniendo como resultado un paisaje urbano desolador. Son espacios carentes de urbanidad y actividad, víctimas del vandalismo y la dejadez administrativa.

Este retrato es el que se proyecta fuera del barrio, pero lo preocupante es que se traslada al imaginario de los vecinos, que asimilan su situación de abandono, se agudiza el deterioro físico y ambiental y el espacio público pasa de ser una oportunidad de convivencia a convertirse en escenario de prohibición y miedo.



Fig. 03: Estado actual en diferentes tramos de la avenida, espacios públicos degradados e infrutilizados.

Proceso participativo. La palabra de los vecinos del barrio

El encargo por parte del Comisionado a través de un concurso público, era el de redactar el Anteproyecto de Rehabilitación de la Avenida Juan Sebastián Bandarán. El equipo de arquitectos Factor-[ía] presentó una propuesta de reurbanización basada en un proceso participativo previo, que finalmente consiguió alzarse con el encargo por acercarse más que ninguna otra a las premisas y objetivos principales del Plan Integral. [eP] fue el equipo en el que Factor-[ía] confió este proceso participativo.

Para llevarlo a cabo hemos colaborado con el Comisionado en sus procedimientos habituales de reuniones y talleres vecinales, a la vez que propusimos otras metodologías participativas como la realización de *acciones urbanas creativas* en el espacio público donde se acometerá la futura reurbanización de la avenida José Sebastián Bandarán.

Estas acciones se realizaron en diferentes días y en varias localizaciones de la avenida con el objetivo de descentrar la producción, la planificación y la gestión de las decisiones y acciones de reactivar la participación de los vecinos para que manifiesten sus deseos, problemáticas y posibles soluciones. Los espacios de debate en todos los niveles de escala y procedimientos, se aprecian de forma diferente desde el lugar a intervenir, por ello creemos adecuado que los vecinos perciban con nosotros otra forma de visualizar la calle.

Las acciones urbanas tiene como objetivo realizar actividades que sean atractivas y llamativas para los vecinos, para buscar interacciones colectivas desde la propia calle, reflexionando juntos y sumando propuestas vecinales para tomar conciencia, recuperar y redefinir el espacio público. El resultado es una definición plural y compleja de las necesidades y problemáticas de esta parte del barrio.

En este proceso participativo os hemos encontrado una sensación generalizada de desilusión, debido a que no se han realizado muchos de los proyectos pendientes dentro del Plan, en parte justificado por la aguda crisis que existen en el país en general. Por ello hemos realizado un gran esfuerzo para volver a motivarlos ya que este anteproyecto de urbanización junto con la calle Ortiz Muñoz y varias explanadas sí van a poder llevarse a cabo en la actualidad.

Dentro de la delicada situación de promesas “incumplidas” en la que se encuentra el Comisionado, se han establecido unos márgenes participativos con el objetivo de aclarar que puede realizarse en este proyecto y que no, por ello fue importante tener en consideración límites para las expectativas de los vecinos. Se ha intentado ser cautos con crear falsas expectativas a los vecinos y se han delimitado actuaciones posibles dentro del Plan en la actualidad y otras que se dejarían para financiaciones futuras.

El proceso completo incluye reuniones con grupos sectoriales y territoriales, las acciones urbanas, la devolución del pre-anteproyecto a los vecinos en sesiones de consulta pública y por último el diseño definitivo del anteproyecto. Tanto en las reuniones como en las acciones, el objetivo es el intercambio de información entre equipo técnico y vecinos, ya que se pretende recoger las impresiones que los vecinos tienen del entorno donde se desarrolla su vida cotidiana y a la vez dar a conocer la iniciación del proyecto de reurbanización de la avenida.

Las reuniones sectoriales se realizan con grupos de mujeres, jóvenes, niños y mayores, así como con otras asociaciones de vecinos y comunidades del barrio. Por otro lado las reuniones con los grupos territoriales son encuentros de barrio con los vecinos a pie de calle. El hacer la participación teniendo como escenario el propio espacio urbano que se va a adecuar facilitó la transmisión de ideas en ambos sentidos, apoyado por un panel con la fotografía aérea de la avenida donde poder señalar y localizar las actuaciones que se realizarán, así como los puntos de mayor interés por parte de los vecinos atendiendo a distintas problemáticas y posible ubicación de usos.



Fig. 04: Proceso participativo con los vecinos del barrio. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 05: Herramientas colectivas en encuentros con grupos sectoriales (niños). Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 06: Búsqueda de inquietudes en encuentros con grupos sectoriales (jóvenes). Fuente: Fotografía del autor.

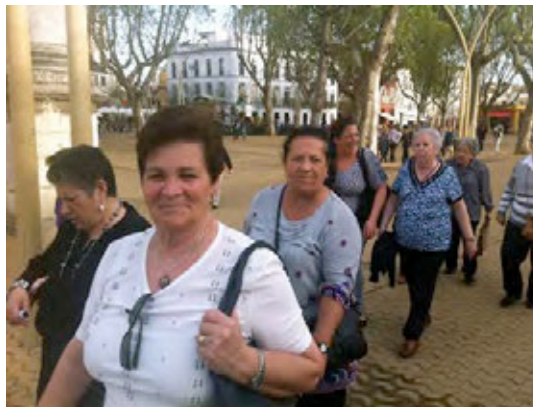


Fig. 07: Dinamización de convocatorias vecinales a través de derivas por otros barrios de Sevilla. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 08: Recogida de información en las reuniones con grupos territoriales (vecinos). Fuente: Fotografía del autor.

Acciones Urbanas Creativas

¡Vamos a hacer la calle! es el lema elegido para las acciones urbanas creativas como proceso participativo previo al anteproyecto y tuvieron lugar en marzo y abril de 2011 en la avenida Padre José Sebastián Bandarán.

Las acciones tratan de detectar aquellos ámbitos desde los que dar a conocer, interpretar y representar a los ciudadanos, la matriz de relaciones que los coaligan al lugar. Los distintos momentos y sitios en los que producir los encuentros dan forma y consistencia a los niveles de participación, desde la inicial planteada de manera segregada en escenarios diferenciados del ámbito de actuación y protagonizada por el grupo vecinal más implicado, a la más tardía y previa a la finalización del documento, de manera generalizada y en un espacio común.

Con detalles como cambiar el color del pavimento, dibujar en él un juego a escala del peatón, añadir un elemento a la fachada, asomarse por encima del muro, generar sombra, introducir una nueva señalética. Intentando cambiar la escenografía del lugar a través de la mirada, las sensaciones, los colores...



Fig. 09: Difusión de las acciones urbanas creativas por el barrio Polígono Sur y alrededores. Fuente: Fotografía del autor.

Acción Urbana I: Banda Regeneracional

El objetivo de esta acción es subrayar la escasez de juegos de niños y de actividad lúdica en los espacios libres del barrio y consistió en dibujar sobre el pavimento de determinadas áreas de la avenida juegos infantiles para que los niños participen y disfruten del espacio público. Lo emotivo de la acción fue la realización de cada paso junto a los niños. En colegios del barrio se realizaron talleres en los que participaron diseñando y eligiendo los juegos que posteriormente se dibujarían sobre el propio pavimento dentro del programa de actividades extra-escolares.

La acción llenó de vida la calle por un tiempo y los niños pudieron disfrutar del juego en el espacio público de su barrio. Las zonas elegidas son reductos entre bloques residenciales si apenas uso actualmente, a pesar de la inmediatez a las entradas de las viviendas. También está ligada al futuro Centro de día para mayores, por lo que la intención es de unir la generaciones de niños y personas mayores en el espacio público.



Fig. 10: Acción Urbana I: Banda Regeneracional. Pintada de juegos junto a los niños. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 11: Acción Urbana I: Banda Regeneracional. Recuperación de espacios infrautilizados. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 12: Acción Urbana I: Banda Regeneracional. La inclusión del destinatario en el proceso. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 13: Acción Urbana I: Banda Regeneracional. Ensayo de usos mixtos en la avenida. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 14: Acción Urbana I: Banda Regeneracional. Zonas infantiles cerca del Centro de Mayores. Fuente: Fotografía del autor.

Acción Urbana II: Itinerario Cultural

Durante el proceso de recogida de información llevado a cabo por el Comisionado hemos oído en numerosas ocasiones la queja de los vecinos referidas a la ausencia de actividades y equipamientos en el barrio que atraigan la atención y el deseo de acudir al Polígono Sur por parte de ciudadanos de otros barrios de Sevilla.

El objetivo de la acción propuesta tiene base común con el resto de las acciones planteadas: el fomento del uso del espacio público por parte de varias generaciones, con especial atención en este caso a los jóvenes del barrio. Como objetivo añadido se pretende transmitir este mensaje a los jóvenes. el espacio urbano es una plataforma en la que extender nuestros pensamientos, nuestra propia cultura y nuestra forma de entender la vida.

En las reuniones previas con este colectivo se les hizo preguntas y consultas para recoger información de sus propuestas para el barrio en general y se explicó el objetivo y el sentido de la acción urbana creativa "Itinerario Cultural".

La acción consistió en un proceso de transmisión de mensajes que fomentaran la reflexión sobre el uso del espacio urbano y las actividades vinculadas a él. Se pretendía expresar ideas reivindicativas para mejorar la presencia de la vida urbana en el barrio por parte del mayor número posible de vecinos. La escritura de mensajes dibujó un recorrido de ese posible eje cultural pintando sobre el propio suelo o en muros abandonados a través de sprays y stencils (plantillas).

Con esta acción se evidencia la necesidad en cada barrio y en este en particular -por los motivos de exclusión social tantas veces relatados- de programas de participación, acción socio-cultural y educación no-formal con adolescentes. El objetivo principal de campo de trabajo en este tipo de iniciativas es crear un "puente" entre el instituto y posteriores estudios creativos, ilustrando a los participantes en la práctica creativa, como un hecho de acción,

participación, representación o transformación social, más allá de una función estética relacionada con la habilidad y el uso de técnicas de representación plástica.



Fig. 15: Acción Urbana II: Itinerario Cultural. Llamadas de atención al vecindario. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 16: Acción Urbana II: Itinerario Cultural. Transmisión de mensajes por el barrio. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 17: Acción Urbana II: Itinerario Cultural. Evidenciar la necesidad de nuevas actividades. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 18: Acción Urbana II: Itinerario Cultural. Reivindicación de equipamientos en Polígono Sur. Fuente: Fotografía del autor.

Acción Urbana III. Vivero de actividades

Esta acción se contextualiza dentro del marco de una serie de actividades que durarían un día completo, para comprobar el ritmo y afluencia de los distintos sectores de vecinos en las franjas horarias del día. La localización de esta actividad se realiza en la zona central de la avenida o “el punto”, como lo llaman en el barrio, por haber sido un lugar habitual de encuentro entre los vecinos.

En esta ubicación situamos una especie de kiosko ambulante de intercambio de experiencias y de actividades, fabricado con elementos reciclados y acompañado de una instalación de barra de bar y música para amenizar el encuentro.

Con la acción del vivero de actividades tratamos de conseguir la recogida directa de información con los vecinos, preguntándoles sobre sus deseos para la reurbanización de la avenida; qué usos, actividades, o programas proponer. También sobre aquellos elementos de los que carece la avenida, por ejemplo sombras, o mobiliario para sentarse, hacer deporte... y cuáles eran los elementos adecuados para sus vidas cotidianas que pudieran facilitar el mantenimiento futuro. Para ello, en varios caballetes se ubicaron paneles con foto-montajes en sucesivas capas, (desde el estado actual, sin coches, con árboles, mobiliario...) para crear escenarios aproximados de varios puntos de la avenida. De esta forma se motivaba a los vecinos a proponer y generar ideas, así como conocer sus impresiones al ver la avenida transformada en distintas posibilidades.

Este “kiosko de actividades” pretende generar además una bolsa de trabajo simbólica con la generación de un “Trueque de Actividades” en el propio barrio. Se colgaron “Pasaportes de Actividad” donde los vecinos podían ir rellenando los campos sobre la actividad de empleo o de ocio que suelen realizar y además las que le gustaría desempeñar en el espacio público, con el fin, por un lado de recabar información sobre actividades propuestas, y por otro, para lanzar al taller de empleo la posibilidad de que los vecinos sean parte del proceso de la obra de urbanización. Creemos que cuanto más implicados estén los vecinos en la ejecución, mejor será el mantenimiento.

Toda la información obtenida se visualizó en un panel con pos-its de colores, al mismo tiempo que se les hacía entrega a los participantes boletos para una rifa de macetas bajo el lema “Cuida tu maceta, cuida tu barrio”. Esta información ha sido posteriormente recabada y germen del “Diagrama de deseos” que hemos reflejado en el plano previo a la propuesta de reurbanización.

Uno de los motivos de la acción fue llenar de actividad “el punto” central de la avenida, que había sido reclamado por los vecinos en reuniones anteriores. Actualmente es donde se ubican los dos únicos bancos de toda la avenida. La estructura, la actividad, la barra del bar y la paella llenaron el sitio de vida y actividad. Fue soporte multiuso durante esas horas, comprobando que la escala de la sección de la calle es perfectamente capaz de soportar distintas actividades.



Fig. 19: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. ¡Cuida tu maceta, Cuida tu barrio! Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 20: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. Recogida de empleo vecinal para participar en el futuro proceso de reurbanización de la avenida. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 21: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. Llenar de vida el centro de la avenida. Fuente: Fotografía del autor.



*Fig. 22: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. Posibles escenarios, comparte tu opinión.
Fuente: Fotografía del autor.*



*Fig. 23: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. Qué sabes y qué podrías hacer por el barrio.
Fuente: Fotografía del autor.*



Fig. 24: Acción Urbana III: Vivero de Actividades. Recogida de deseos para mejorar el espacio público. Fuente: Fotografía del autor.

Acción Urbana IV. Fake Station, tras el muro.

De todos los límites que posee el Polígono Sur consideramos que el muro para el paso del ferrocarril es el que crea una mayor fractura urbana poniendo de manifiesto la falta continuidad de la trama del barrio con el resto de la ciudad.

Por ello la acción urbana “Tras el muro” pretende reflejar esta situación y seguir reivindicando una posible solución para evitar esa desconexión urbana y social, ya que los vecinos continúan reclamando esta necesidad y recriminan las falsas esperanzas dadas al respecto. Se necesitan nuevas soluciones debido a que la situación actual y la falta de financiación pública hace bastante inviable la ejecución del soterramiento de las vías del tren.

La acción denominada “Fake Station” consiste en simular la existencia de una hipotética estación de tren de cercanías “Bami - Polígono Sur”. Para ello se recrea en una instalación

efímera una parada de estación de tren, realizada con andamios y escaleras metálicas, y ubicada delante del muro, justo en la terminación de la avenida José Sebastián Bandarán. La estructura en vez de enlazar con ningún andén para subir al tren, sirve como mirador para originar un “cruce de miradas” que permite a los vecinos observar lo que sucede al otro lado del muro. Para emular la acción, se repartió a los vecinos un falso ticket de tren para subir a la estación ficticia de cercanías donde aparecía la información general de la acción.

El objetivo de la acción es evidenciar la separación física y social que provoca el muro y “derribarlo” de forma conceptual con el acto de asomarse a las vías del tren para ver el otro lado de la ciudad. Como telón de fondo, se dibujó sobre el muro un gran cartel con el nombre de la parada de la estación “Bami - Pol.Sur”, donde predomina el color rojo corporativo de la corporación ferroviaria y tipografías similares.

Acompañando a esta instalación, se ubica en el borde superior del muro unas siluetas de varios vecinos del barrio que se “asoman” al muro por varios motivos: para ver lo que existe detrás de él, para ser vistos por sus posibles vecinos de Bami y para saludar a los pasajeros de los trenes que entran y salen por este extremo de la ciudad. De esta manera hicimos protagonistas del espacio público a los propios vecinos, ocupando una parte del muro con sus fotografías y siluetas para reivindicar su presencia en los distintos escenarios del barrio.

Otra parte del muro de hormigón se tiñó de rojo para servir de *pizarra de los deseos* de los vecinos asistentes a la acción. Se pintaron con sprays sobre plantillas unas líneas punteadas para escribir los deseos y frases que motivaran a los vecinos a reflexionar: “deseo un barrio con...”, “deseo un barrio menos...”, “deseo un barrio sin...”, “deseo un barrio más...”.

La acción comenzó con sonidos que provenían desde el extremo contrario de la avenida. Desde la rotonda de las oficinas de Comisionado hasta la llegada al muro, tuvo lugar una actuación musical realizada por una *batukada* que ofrecieron un pasacalle a base de ritmos con percusiones y movimiento. Con todas estas iniciativas se cumplió el objetivo de esta actuación: percibir la avenida de una forma diferente, lúdica y tranquila, donde no exista la percepción de inseguridad y el vecino sea el protagonista del espacio público.



Fig. 25: Acción Urbana IV: Fake Station, tras el muro. Pseudobillete para acceder a la parada. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 26: Acción Urbana IV: Fake Station, tras el muro. Animación del vecindario con actividades. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 27: Acción Urbana IV: *Fake Station, tras el muro*. El andén que se resiste a instalarse. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 28: Acción Urbana IV: *Fake Station, tras el muro*. Visiones a un tren que no para y a otro barrio no tan lejano. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 29: Acción Urbana IV: *Fake Station, tras el muro*. Separación física y social. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 30: Acción Urbana IV: Fake Station, tras el muro. Algunos vecinos esperando al próximo tren. Fuente: Fotografía del autor.

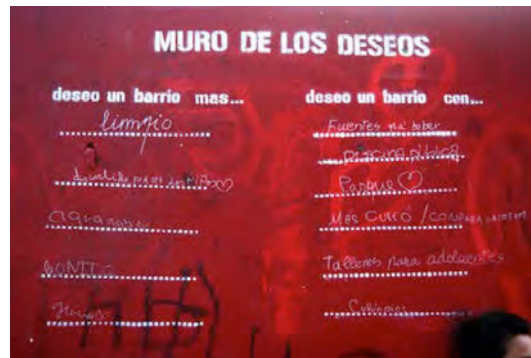


Fig. 31: Acción Urbana IV: Fake Station, tras el muro. Qué deseas para tu barrio. Fuente: Fotografía del autor.

Ideas colectivas para el anteproyecto. Diagrama de deseos

De cada una de las reuniones y acciones se fue recopilando la información en un listado, que después se tradujo a un diagrama de deseos donde se puede ver muy claramente cuáles han sido las peticiones más solicitadas:

- Necesidades básicas como espacios de sombra, arboles y zonas verdes.
- Zonas de estancia con bancos y juegos de niños.
- Redistribución de aparcamientos según los tramos de la calle, y colocación de límites para evitar que los vehículos aparquen en las aceras.
- Lugares para actividades al aire libre, un punto de encuentro para los jóvenes, zonas deportivas, sitio para mercadillo cubierto, carril bici y diferentes actividades para todas las edades: ejercicio para mayores, mesas de ping-pong, *skate*, juegos pintados en el suelo, etc.
- Servicios públicos y municipales de los que no disfrutaban, desde paradas de autobús y taxi, hasta *sevici*, contenedores soterrados o papeleras. Respecto a aspectos sociales y de gestión urbana hay una gran preocupación con respecto al vandalismo y la inseguridad en el espacio público. Pudimos también escuchar en numerosas ocasiones quejas por la lentitud de los procesos, la falta de mantenimiento y limpieza por parte del Ayuntamiento.

Un borrador de la propuesta fue expuesta en una convocatoria a los vecinos, para poder así *retroalimentar* el proceso, devolverles parte del trabajo realizado y mostrarles un compendio de las peticiones recogidas durante estos días. Y como siempre, es el sentido común el que ayuda en estas cuestiones. En este nuevo encuentro con los vecinos de Polígono Sur se volvieron a debatir los temas de preocupación general mencionados anteriormente y la reunión acabó sesgando polémicas tras acordar con ellos algunos temas como ubicar los bancos (susceptibles de botellón) a unos metros de las ventanas de los bajos, o reducir los aparcamientos en superficie de manera proporcional a la densidad de viviendas cercanas.

Este tipo de detalles que parecen tan obvios, son los que significan ese cambio de relaciones entre ciudadanos, políticos y arquitectos, y como dice Santiago Molina, *“Son mínimas intervenciones suficientemente pactadas e informadas, parecen un camino sin retorno para el desarrollo de la ciudad en los tiempos venideros. Y seguramente sean la garantía más sólida para propiciar una vida urbana sana”*.

La realización de las acciones, la información obtenida de las reuniones, la observación respecto a la cotidianidad de los vecinos en el uso de la Avenida, los equipamientos existentes en el entorno y venideros según el *Plan Urban* y el *Plan Integral*, nos han dado suficientes pistas para la intervención en el espacio público y la ubicación de posibles escenarios a lo largo de la avenida.



Fig. 32: Exposición pública de la información recogida tras las acciones y de la propuesta. Fuente: Fotografía del autor.



Fig. 33: Estado Actual de la avenida Padre José Sebastián Bandarán. Fuente: Infografía de Factor[ia].



Fig. 34: Propuesta de reordenación de estructura viaria y espacios libres. Fuente: Infografía de Factor[ia].

Escenarios propuestos

A partir de las demandas solicitadas traducidas directamente en el *Diagrama de Deseos Vecinal*, sabíamos qué elementos o deseos eran los más demandados. Para evitar dispersar la propuesta con esa inconexa lista literal de peticiones, vimos la necesidad de agrupar en zonas o *escenarios* asociándole a éstos las características, elementos y mobiliario urbano necesarios.

Padre José Sebastián Bandarán es una avenida de gran longitud y escala en la que se van sucediendo secuencias espaciales y urbanas diferentes según determinados tramos. Esta diversidad de sección ha sido uno de los criterios a seguir en la ubicación de unos quince escenarios, además de basarnos en las relaciones con el entorno inmediato y en las experiencias mencionadas anteriormente derivadas de la recogida de información vecinal y la realización de las acciones urbanas.

El objetivo principal en la localización de escenarios fue el de entender la avenida como un soporte común capaz de provocar comunidad y respeto entre los vecinos, mediante actividades compartidas que generaran nuevas miradas e indujeran al mismo tiempo una especie de civismo y respeto hacia aquel otro que usa de forma diferente el mismo espacio. Hemos evitado originar zonificaciones ya que era importante lograr una mezcla de usos, generaciones, horarios...

Para ello se ha duplicado el mismo escenario a un extremo y otro de la Avenida, provocando que los vecinos del este tengan las mismas oportunidades que los del oeste. Por otro lado se han unido escenarios propios de generaciones diferentes (por ejemplo mayores-niños) facilitando la labor de los cuidados y generando complicidades entre las distintas generaciones.

También se ha buscado asociar a una misma zona, escenarios con franjas de horario diferentes y usados por distintos sectores de la población, ya que hemos comprobado durante este proceso que una de las complicaciones en el uso libre del espacio público procede de la apropiación del mismo por parte de un sector concreto a unas horas determinadas, que impide que otros vecinos puedan sentirse cómodos en estos espacios.

En el diseño y ubicación de escenarios se han tenido en cuenta además otros criterios como, la conjunción de usos compatibles en un mismo soporte (por ejemplo un mercadillo y una mini cancha de baloncesto), la localización de zonas de estancia alejadas de las ventanas de los bajos de las viviendas, la colocación de áreas sombreadas en las zonas de mayor tránsito, la topografía como elemento diferenciador entre la zona peatonal y la de aparcamiento-viario o la consideración de las rotondas como espacios de actividad, con sombras arboladas y pavimentos singulares para garantizar la conexión de recorridos.

Respecto a la estructura viaria, se ha disminuido la sección del viario rodado (dos carriles por sentido pasan a ser en cada dirección), reducido las plazas de aparcamiento y aumentando las zonas peatonales, modificándose así la alineación del acerado. De esta manera queremos asegurar que existan en la avenida áreas que sean soporte físico capaces de generar los usos deseados, mediante pavimentos, eliminación de barreras arquitectónicas, priorización del peatón frente al coche, inclusión de elementos de color y texturas en los acabados, continuidad de recorridos, etc.

En este nuevo paseo hemos ubicado los escenarios resultado de los deseos colectivos confiando en que una adecuada gestión por parte del Ayuntamiento y demás organismos implicados puedan ayudar a que así sea. Además para la mantener actividad sobre estos escenarios es imprescindible la implicación de las asociaciones y comunidades vecinales, del Comisionado o del Centro Cívico El Esqueleto ya que tienen un papel fundamental en el emprendimiento, la gestión y el mantenimiento de un kiosko bar con Wifi, un mercadillo, o la zona de Cine de Verano y/o espectáculos al aire libre.

Por otro lado, hay que recalcar el papel que juega el Ayuntamiento y parques y jardines para que las zonas de estancia bajo la sombra de los árboles, la propuesta definitiva del transporte público, parada de taxis y *sevíci*, o la erradicación del vandalismo y la inseguridad en la calle sea una realidad en este barrio, y la ejecución del anteproyecto tenga durabilidad en el tiempo y consiga que la vida de estos vecinos mejore de forma radical.

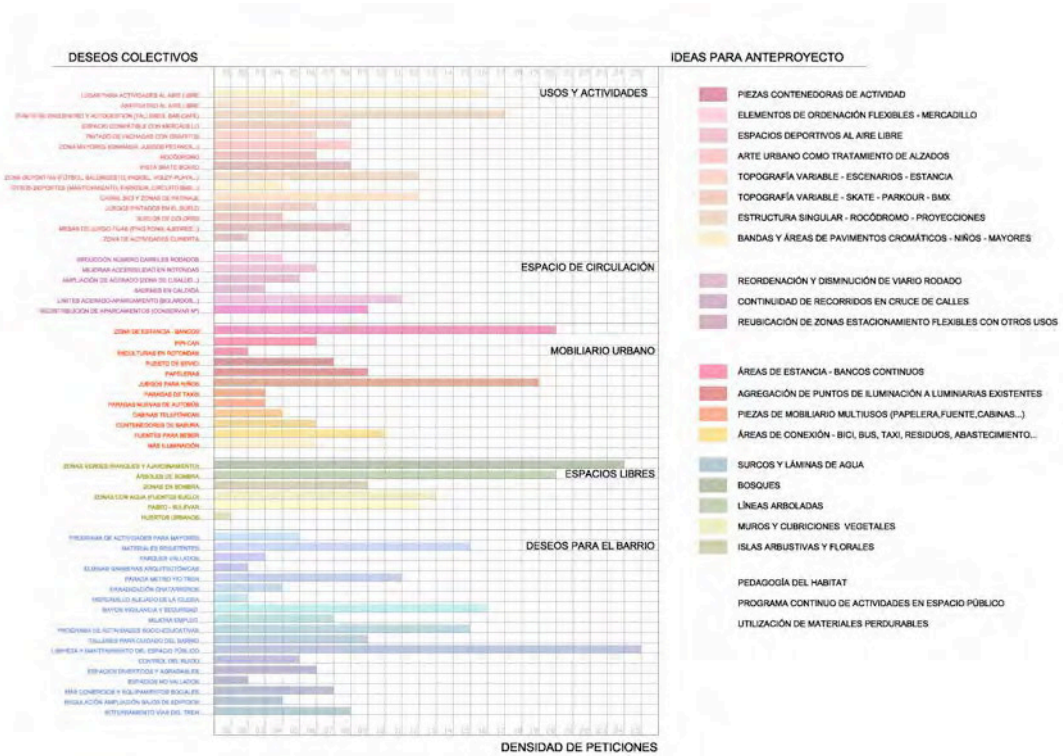


Fig. 35: Diagrama de deseos vecinales asociadas a posibles escenarios para el anteproyecto. Fuente: Diseño del autor.

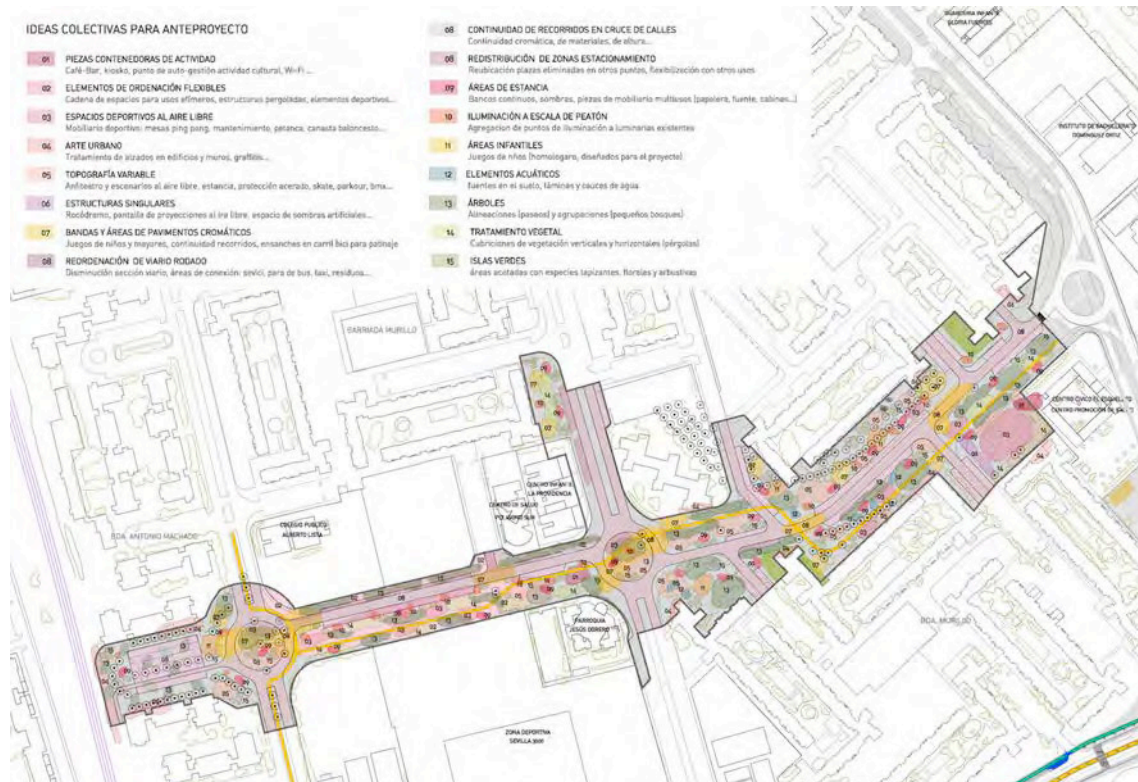


Fig. 36: Propuesta de reordenación estructura viaria y ubicación de usos y escenarios. Fuente: Planimetría del autor.



Fig. 37: Simulacro de posibles situaciones en la avenida para debatir con los vecinos del barrio. Fuente: Montajes-collage del autor



Fig. 38: La avenida como un soporte común capaz de provocar comunidad. Fuente: Infografía de Factor[ia].

Reflexión tras la acción

Esta forma de trabajo ha ayudado al acercamiento vecinal y consideramos que este contacto es fundamental para conocer las problemáticas y deseos de esos vecinos, y sobre todo ha ayudado al conocimiento mutuo de las formas de trabajo y a generar cercanía entre los técnicos y los vecinos.

Lo más destacado durante el proceso de reuniones con vecinos fue el descontento generalizado con la situación del barrio en cuanto a aspectos sociales y de gestión urbana como el comportamiento de determinados grupos de vecinos (ruidos, suciedad, aumento de viviendas en las plantas bajas de los edificios...), la inseguridad y escasa vigilancia policial en la zona, la falta de limpieza, la continua presencia de robos de material para chatarra en el espacio público. A veces se menciona directamente el problema del tráfico de drogas en el barrio y nos pidieron en numerosas ocasiones actividades socio-educativas para mejorar el comportamiento los ciudadanos.

Con esto se deduce que hay problemas muy graves de fondo y que un equipo técnico no puede solucionarlos a través de la propuesta de reurbanización de una calle. Lo que sí podemos hacer, es apostar por un mayor abanico de usos y actividades a realizar en el espacio público para provocar una mayor presencia ciudadana en él, impulsados por un buen diseño urbano, una mejora en el confort climático (mayor intensidad de sombras, presencia de agua y materiales adecuados) y una acertada elección de elementos de mobiliario urbano.

Un mayor uso continuado de calles y plazas por parte de los vecinos provocaría poco a poco una disminución de la sensación de inseguridad, un aumento de aperturas de locales comerciales y de ocio, o la relajación en el uso abusivo del espacio público por parte de determinados grupos en cuanto a falta de civismo y convivencia vecinal. En este tipo de barrios son necesarios procesos de participación como éste para que la gente tenga confianza al opinar. La única manera de que el barrio consiga autoestima y una mirada más positiva es trabajar desde dentro. La gente está bastante desilusionada, es incrédula y necesita resultados rápidos, visibles y cercanos.

La experiencia de las acciones nos ha demostrado que preguntar acerca del espacio público en cuestiones como la seguridad, las posibles actividades, los usuarios o el mantenimiento a un grupo de personas sentadas en un espacio cerrado genera reacciones más pesimistas que las encontradas en el propio espacio público en el marco de una acción compartida. De hecho, las conclusiones obtenidas del *Vivero de Actividades* son las que más se inclinan hacia amueblar la avenida, llenarla de actividades y relegar el coche a un segundo plano.

El proceso de participación es bastante complejo y sería interesante hacer reuniones con grupos de personas que representen realmente al barrio, y hacer un trabajo profundo, con suficiente tiempo y con ejemplos prácticos para que la información obtenida sea más interesante. Hay que replantearse la participación, en el sentido de ir más allá de preguntas directas sobre el mobiliario o uso en el espacio público. A la gente le preocupa los problemas más sociales y de gestión pública.

“Nos hemos permitido el lujo de soñar”, decía una vecina emocionada de imaginarse un barrio distinto que anime a salir a la calle a encontrarse con los vecinos.

Por ello creemos necesario el diseño de estrategias que involucren a los vecinos en el proyecto de reurbanización, tanto en la determinación de los usos que pueda albergar, su diseño y ejecución, así como en el mantenimiento y la dinamización de actividades que pueda plantearse una vez ejecutado. Esta actuación se presenta así, con especial importancia para la integración y cohesión urbana y social del conjunto del Polígono Sur.

#commonfabbing. Experiencia piloto de fabricación digital comunitaria en Cáceres

José María Sánchez-Laulhé Sánchez de Cos.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. jmlaulhe@gmail.com

Juan José Olmo Bordallo.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. juanjoolmos@hotmail.com

José Pérez de Lama Halcón.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. perezdelama@us.es

Manuel Gutiérrez de Rueda García.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. mgr@us.es

José Buzón González.

*Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla.
josebuzongonzalez@gmail.com*

Juan Carlos Venegas del Valle.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla. juavendel@hotmail.com

Abstract

El término #commonfabbing define la construcción de un concepto en tiempo real que se está llevando a cabo desde el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad de Sevilla. El concepto reside en los condicionantes de la aplicación del diseño y la fabricación digital para la construcción de comunidades y la producción social del espacio.

En la intersección de teoría y práctica, este ensayo presenta el proyecto Fabbing CC[*], experiencia piloto de intervención en dos solares de Cáceres, España. Fabbing CC consiste en dos intervenciones urbanas colaborativas a través de talleres en los que se involucren instituciones locales, diversos agentes sociales, y arquitectos y artistas especializados en fabricación digital, el resultado de los cuales fue la fabricación y la instalación in situ de varias piezas de mobiliario urbano. El objetivo final del proyecto es generar una red comunitaria en torno al diseño y la fabricación digital de código abierto de arquitecturas y otros elementos urbanos.

Palabras clave: fabricación digital, comunitario, laboratorio, espacio público, inclusivo.

The hashtag #commonfabbing refers to the real-time construction of a concept, that is being performed by the Laboratorio de Fabricación Digital at the University of Seville. The concept deals with virtualities of the application of digital design and fabrication to community building and social production of space.

At the intersection of theory and practice, this paper presents Fabbing CC, a pilot intervention in two sites in Cáceres, Spain. Fabbing CC consisted in two participatory urban interventions, developed through a series of workshops engaging local institutions, various social agents and architects and designers specialized in digital fabrication, the result of which was the fabrication and on-site installation of various pieces of urban furniture. The final goal of the Project is to generate a community based *worknet* dedicated to open source digital design and fabrication of architectural and urban components.

Keywords: digital fabrication, communal, lab, public space, inclusive.

Introducción

Lo utópico se construye sobre ideas,

lo tópico en nuestro día a día,

en qué momento se desplazó el deseo

desde lo utópico a lo tópico?

[1.1] Esta narración es un paso más en la estrategia que el equipo del Laboratorio de Fabricación Digital / Centro de Innovación y Diseño de la Universidad de Sevilla está desarrollando en la conceptualización teórica y práctica de la fabricación digital comunitaria. El proyecto que vamos a exponer puede ser considerado el primero de estas características a nivel nacional. Denominado Fabbing CC, en un guiño al término Creative Commons y a la ciudad de Cáceres donde tuvo lugar, este proyecto ha estado producido por Fideliza en colaboración con el Ayuntamiento de Cáceres. El proyecto se realizó entre los meses de marzo y mayo de 2011 con el objeto de intervenir, mediante prototipos de mobiliario fabricado digitalmente y diseñado de forma comunitaria, en dos solares no activos de la ciudad. El título #commonfabbing hace referencia a la similitud de la construcción de este concepto global, distribuido y emergente con la generación de los topics de twitter, donde interesa impulsar un concepto común que aglutine los trabajos que sobre este campo se están produciendo.



Fig. 1: Detalle de grafiti con plantilla sobre uno de los prototipos fabricados, incluyendo patrocinadores del evento.

Se acercó a un solitario chicano naufragado en la aséptica barra. Le sonrió y se quedó unos segundos a su lado, tras lo cual se dirigió al espejo que tenían enfrente.

Te regalo el mundo. Úsalo.

[1.2] La fabricación digital tiene su origen en la convergencia de las tecnologías de diseño asistido por ordenador (conocidas como CAM), las de ingeniería (CAE) y las de producción industrial (CAM) surgida a partir de los años 70. Las primeras disciplinas en aplicar estas técnicas fueron la aeronáutica o la ingeniería automovilística. La extensión de este tipo de tecnologías durante el siglo XXI alcanza a empresas y universidades a raíz del abaratamiento de los costes y de las posibilidades ingentes e inexploradas que este tipo de producción nos proporciona. Algunos investigadores observan en su desarrollo y crecimiento ciertos paralelismos con la forma en que se impulsaron los ordenadores personales en los 80, anunciando la fabricación digital como un posible tercer estadio de la revolución digital tras la comunicación y la computación (Gershenfeld 2005).

Según los principales investigadores podemos observar tres tendencias principales en la fabricación digital (Gershenfeld, 2005; Pérez de Lama 2010). En un extremo la fabricación de diseño a gran escala con ejemplos como los vistos con anterioridad. En el otro estaría la fabricación personal o fabbing, con máquinas para la práctica individual que se están comercializando cada vez a menor precio. Por último quedaría un estado intermedio, que toma elementos de ambos campos, y que se vendría denominando fabricación digital comunitaria o *common fabbing* (Pérez de Lama, 2010). Este último es el campo de la investigación donde estamos centrando nuestros esfuerzos, siendo el menos desarrollado a nivel global.

Proyecto FabbingCC

En lugar de especular y dejar estas cuestiones en el mundo de la literatura de ciencia ficción nos preguntamos un día: ¿Por qué no ponernos a trabajar? ¿Por qué no empezar mañana por la mañana - como decían los zapatistas? Y eso es lo que estábamos pensando cuando empezamos con FabbingCC. Y también pensamos que siempre es necesario empezar por los primeros pasos.

[2.1.1] El proyecto FabbingCC surge como consecuencia del trabajo realizado durante los años 2009 y 2010 en el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad de Sevilla. La gestión de este trabajo tiene una dimensión experimental, una dimensión formadora y una dimensión enunciativa, consiguiendo una repercusión por encima del espacio de producción. Este esfuerzo expositivo deriva en la oportunidad de trasladar las actividades académicas a una experiencia real, mediante el vínculo con el Ayuntamiento de Cáceres a través de Adolfo Chautón. Este proyecto, relacionado con la plataforma Plan Ribera del Marco, se concreta en una experiencia piloto de fabricación digital comunitaria, con la proyección de mobiliario urbano en dos solares sin actividad de la ciudad de Cáceres. A través de tres seminarios introdujimos a la población en los procesos de diseño y creación digitales, haciendo especial hincapié en el cambio de mentalidad que exige este nuevo modo de unificar los tiempos de diseño y producción. El periodo de desarrollo fueron seis semanas y el presupuesto incluía la compra de ochenta paneles de Ocume con resistencia para espacios a la intemperie.



Fig. 2: Imagen de la maqueta para el diseño de colaborativo que utilizamos de mediador con los participantes.

FabbingCC se trata de un proceso en red coordinado por el equipo del Laboratorio de Fabricación Digital y el Centro_IND de Innovación y Diseño de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Sevilla y distribuido en dos nodos: Sevilla y Cáceres. En Sevilla el nodo ha estado compuesto por los directores del FabLab José Pérez de Lama y Manuel Gutiérrez de Rueda, los técnicos José Buzón, Juan Carlos Pérez Juidías y Juan Carlos Venegas, y los arquitectos Juan José Olmo y José M^a Sánchez-Laulhé. El nodo permanente en Cáceres ha estado formado por Adolfo Chautón como nexo con las administraciones, Jaime Díez y Carla Boserman en labores de coordinación y dinamización.

[2.1.2] Esta oportunidad se inserta en el proceso investigador del equipo de trabajo en torno a la aplicación de las técnicas y estrategias de la fabricación digital como mediador para la emancipación de los grandes centros productivos. Estos modelos tienen sentido si a través de una estrategia socio-técnica de red se incorporan tanto los aspectos técnicos vinculados al diseño computacional y la fabricación digital necesarios para el establecimiento de la red como los aspectos de carácter estratégico-organizativo, comunitarios, económicos, educativos y comunicacionales. En este sentido se toma como referencia el trabajo del antropólogo Christopher

Kelty [2008] en sus análisis sobre la “ecología” del software libre y su traslación a otros ámbitos, en los que identifica 5 campos que trascienden las cuestiones técnico-científicas, que sin ser directamente trasladables al caso propuesto, servirán como base de partida para los estudios a desarrollar, como son: [i] la creación de un movimiento o conjunto de principios compartidos, [ii] la implementación de estrategias para compartir el código/ conocimiento, [iii] la concepción de los sistemas abiertos, [iv] el diseño de las licencias de distribución, y [v] el desarrollo de las formas de organización de los procesos colaborativos.

Es oportuno mencionar ahora que en la analogía entre software libre y diseños objetos de fabricación digital libres el paralelismo no es del todo inmediato. La disponibilidad del código fuente es la que caracteriza específicamente el carácter libre de una cierta pieza de software, según el planteamiento original de Richard Stallman. Éste puede ser compilado como código binario para ser usado (primera libertad), puede ser leído por las personas que conozcan el lenguaje de programación (segunda libertad), puede ser modificado (tercera libertad) y puede ser redistribuido como código fuente y como código binario (cuarta libertad). En el caso de objetos o arquitecturas FLOS, la libertad tiene que ser analizada en un mayor número de capas; o quizás tendríamos que hablar de la posibilidad de múltiples libertades interconectadas, dado que se no se trata de un código ejecutable en el mismo sentido estricto en el que se ejecuta un programa de software. La reflexión debe plantearse en relación con las libertades que interesan a los diferentes niveles de productores / usuarios. Habrá personas interesadas en poder imprimirse una silla, otras a las que le interesaría adaptar el diseño de ésta, y una tercera a la que le interesaría evolucionar el diseño para convertirla en un sillón o incluso utilizar algunos de los módulos originales para emplearlos en otro diseño diferente.

[2.2] La estrategia de este proyecto se sitúa como el primer paso en la generación de un nodo de fabricación digital en el territorio extremeño. Para este fin, el proceso de desarrollo ha de permitir insertar a aquéllos más interesados a la vez que acompañar en diferentes niveles al resto con el objeto de que puedan llegar a probar las posibilidades que estas prácticas les dan. El primer seminario nos permitió conocer las inquietudes que existían sobre los solares de actuación a la vez que introducir algunos conceptos sobre los modelos de diseño basados en fabricación digital. El segundo seminario se aprovechó para un encuentro de mayor creatividad, generando un espacio “común” de diseño. Se trataba de crear las bases y un primer esbozo de una red modular y granular sobre la que estructurar proyectos y tareas basándonos en los principios de la innovación distribuida (Lakhani y Panetta, 2007). FabbingCC trata de poner en práctica esas lógicas en esta experiencia express, destacando la educación horizontal, la errata de *cúbico* que sirvió para reinterpretar el espacio como espacio autónomo-cibernetico-bicicletero-cíborg, y la apropiación personal de roles dentro del entramado de esta intervención.

[2.3] Las estrategias de fabricación digital incorporan una serie de tecnologías no convencionales en los procesos de diseño: la emancipación de los grandes centros de producción, las estructuras de roles distribuidos, la parametrización digital mediante software libre. Pero también supone un cambio en las técnicas de diseño, implicando una nueva estructuración del proceso. Este deja de ser lineal y adquiere una topología rizomática diseño [digital]- prototipado- fabricación donde la eficiencia del diseño es testada en tiempo real. Este proyecto contaba con el condicionante de la separación entre el nodo de producción-Sevilla- y el de implantación-Cáceres- por lo que las redes digitales centralizaron la comunicación entre los participantes. La siguiente cronología corresponde con el desarrollo de este proceso en las dos últimas semanas para mostrar el cambio que acompaña a los procesos de diseño de la fabricación digital:

[2.3.1] Proceso de diseño colaborativo, seminarios iniciales [27.03.2011-15.04.2011]



Fig. 3: Imagen del seminario 02 en la sesión matinal realizada en la Mejostilla [09.04.2011].

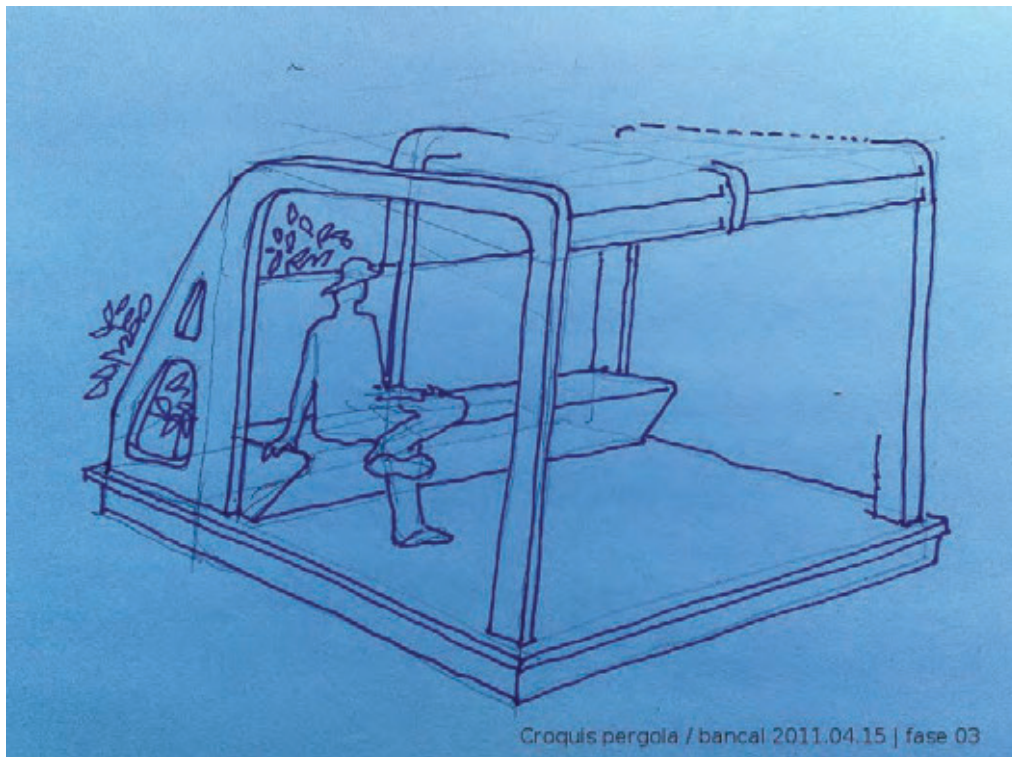


Fig. 4: Croquis del banco-pérgola-bancal, de J. Pérez de Lama según indicaciones de los participantes [15.04.2011]

[2.3.2] Proceso de modelado a escala, modelo digital frente a modelo real [15.04.2011-18.04.2011]

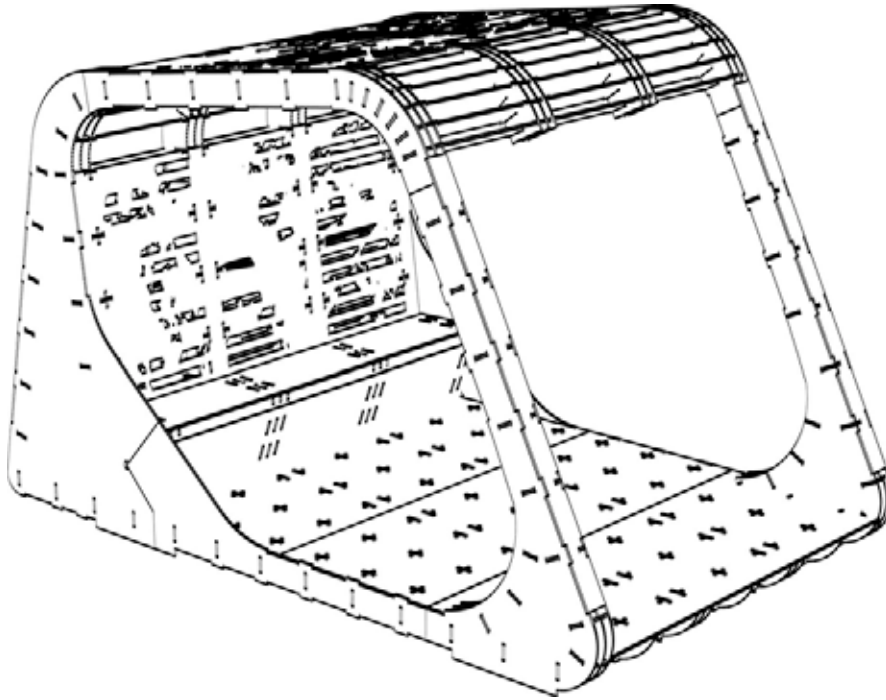


Fig. 5: Captura del modelo digital de la banca-pérgola-bancal, considerando montaje [17.04.2011].

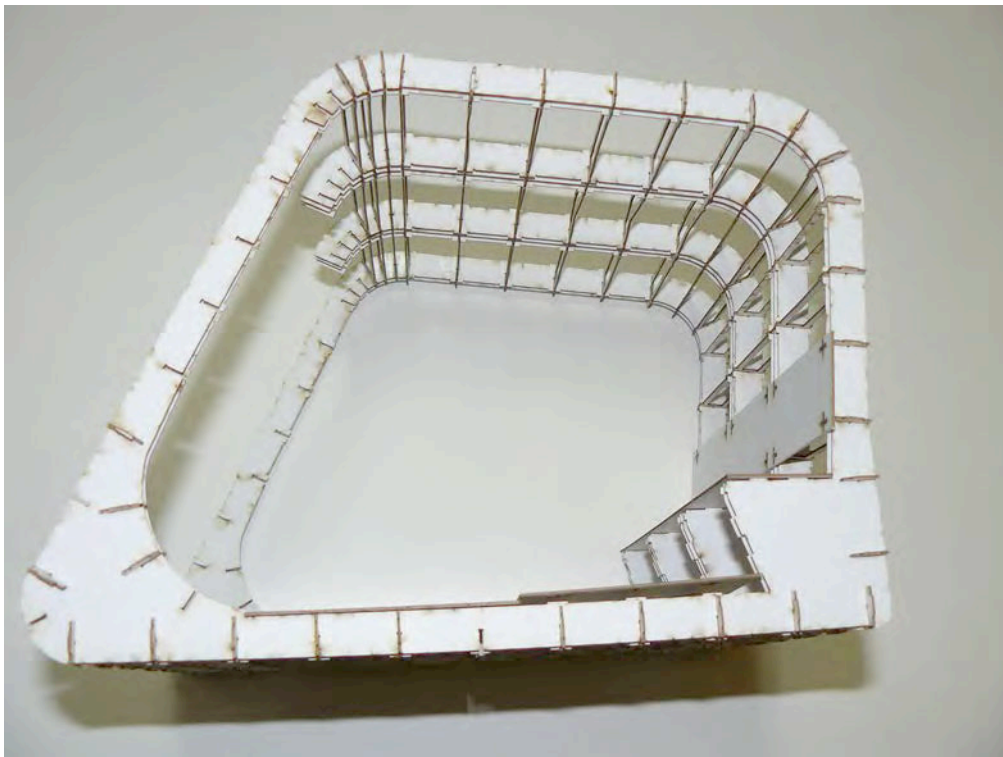


Fig. 6: Modelo a escala 1:4 del proyecto realizado en la cortadora láser [18.04.2011]

[2.3.3] Prototipado y pruebas de montaje [18.04.2011-28.04.2011]

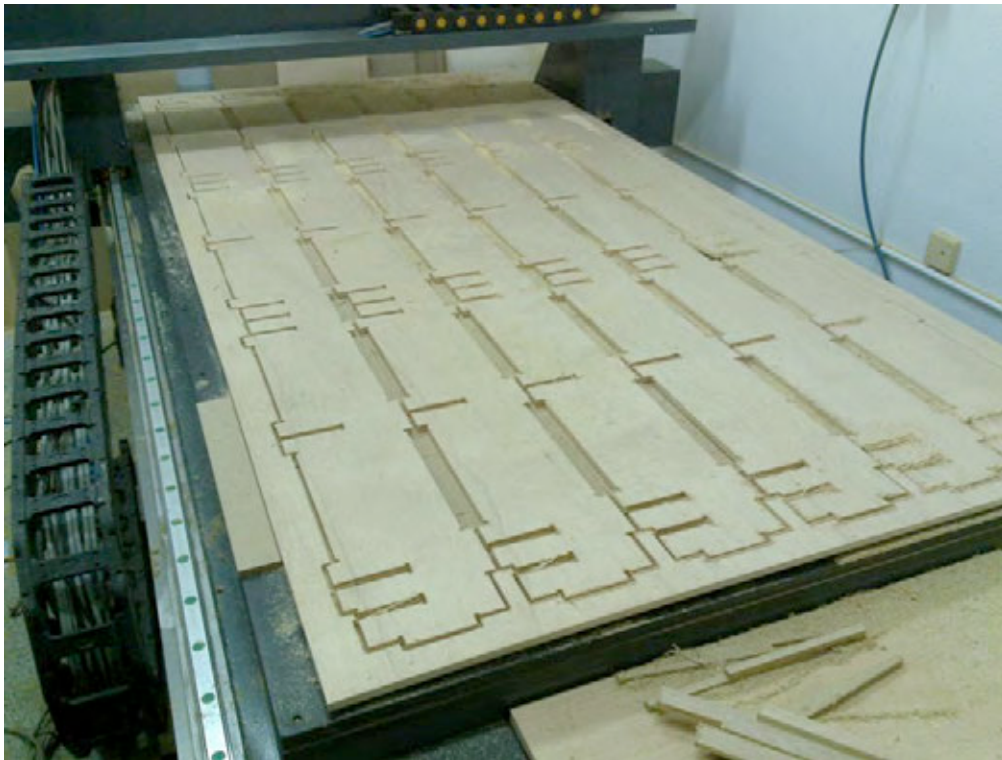


Fig. 7: Proceso de corte en la fresadora, transversales inferiores, aprovechamiento máximo del panel [18.04.2011].



Fig. 8: Testeo de las piezas durante el proceso de corte, los puntos de unión especialmente importantes [19.04.2011]

[2.3.4] Transporte de las piezas y montaje colaborativo in situ [29.04.2011-01.05.2011]



Fig. 9: Montaje del prototipo en el edificio Embarcadero, con la colaboración de Underground Arqueología [30.04.2011]



Fig. 10: Montaje definitivo del banco-pérgola-bancale, con el equipo menos Jaime Díez y Manuel Gutiérrez de Rueda [01.05.2011]

[2.3.5] Documentación y exposición del proceso. Programación y mantenimiento de repositorios al servicio de estas comunidades (software, diseños, etc) [30.04.2011-03.05.2011].

Este trabajo es principal a la hora de exponer el trabajo e implicar a otros agentes. Para ello desarrollamos y publicamos bajo licencia Creative Commons un catálogo de las piezas utilizadas y un manual de montaje. También publicamos el archivo de corte, para aquellos que quisieran reproducir el prototipo; el archivo de diseño paramétrico, para aquellos que quisieran modificarlo y adaptarlo a sus necesidades; o el archivo de modelado 3D, para aquellos con mayor pericia en este campo.

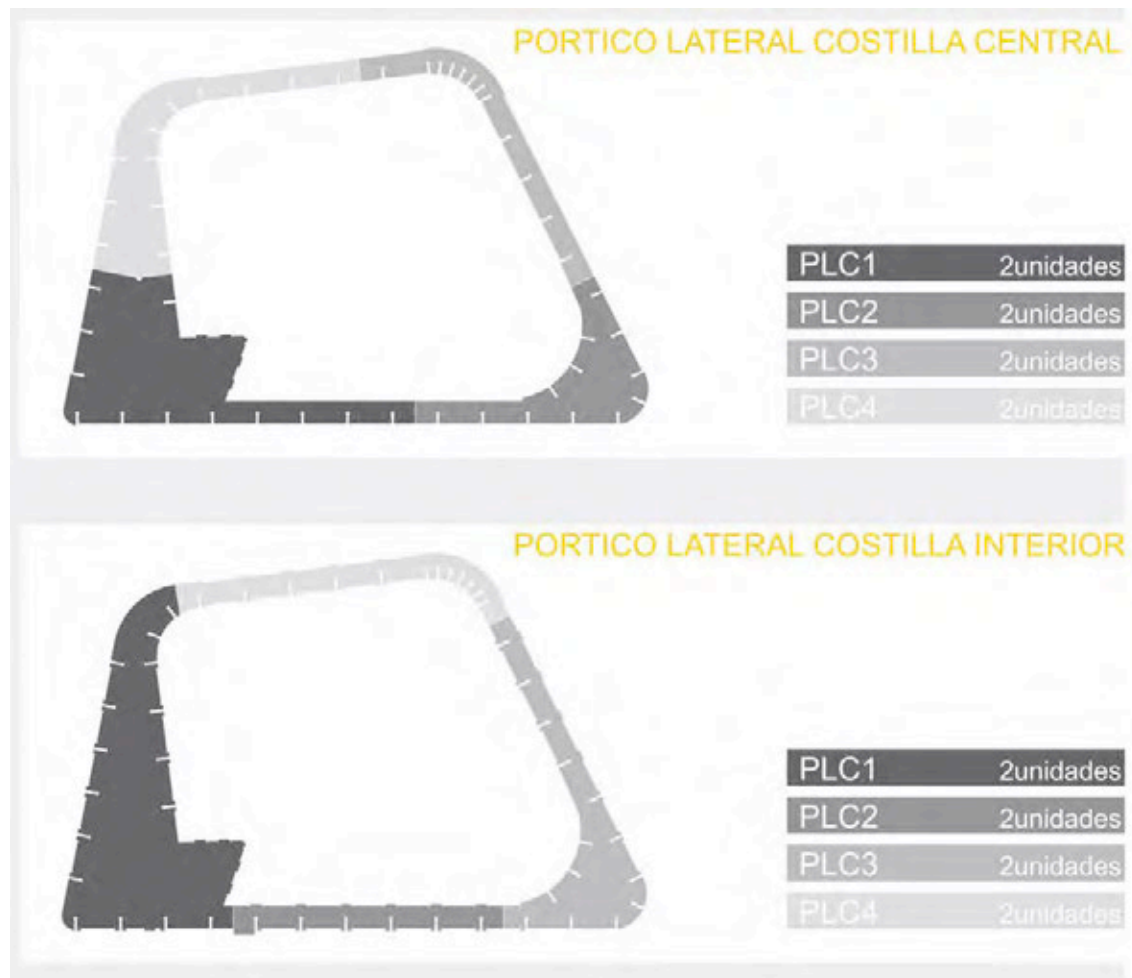


Fig. 11: Imagen del catálogo publicado, toda esta información está disponible en www.htca.us.es/blogs/fabbingcc

Conclusiones

La experiencia puede ser considerada como muy positiva, recibiendo una respuesta muy optimista por parte de personas implicadas en el proceso en Cáceres. En cualquier caso, somos conscientes de que el trabajo está aún en fase germinal y por ello queremos concluir con un diagrama/ programa de los posibles trabajos de investigación y desarrollo a llevar a cabo.

Sobre el Laboratorio de Fabricación Digital de la Universidad de Sevilla:

- Instrumentación del FabLab infrautilizada por el resto de docentes de la Universidad de Sevilla. Necesidad de un proyecto integral en la Universidad en torno a la fabricación digital, incluyendo una red abierta de maquinaria y profesionales.

- Capacidad propia del FabLab de Sevilla se ve mediada por su preferencia como herramienta de servicio de la propia universidad y las limitaciones de espacio, personal y maquinaria. El volumen de personal de este espacio está pensado para dotar a la Escuela de arquitectura en un régimen de poca intensidad. El espacio de almacenaje es capaz de sostener una producción propia de un pequeño taller de maquetas, pero presenta problemas en caso de ensayos en escala 1:1 de espacios habitables. La maquinaria existente está sobrepasada por la creciente demanda dentro de la propia Escuela. Si el espacio aspira a ser un referente en torno a la investigación de las posibilidades de la fabricación digital, es necesario que se incrementen los recursos.

- A raíz de lo anterior, impulso de una economía red de fabricación digital por parte la Universidad. En el proceso formador-expansivo que exige la generación de una red distribuida, el esfuerzo por parte de técnicos e investigadores se multiplica, siendo necesaria la generación de una estructura que permita el desarrollo de estas estrategias sin la explotación de los profesionales.

- Incorporación de la perspectiva medioambiental-ecológica a los procesos de fabricación digital: materiales, reciclaje, consumo energético, etc.

Sobre la Fabricación Digital Comunitaria:

- Desarrollo / adaptación de software libre CAD/CAE/CAM para fabricación digital en arquitectura.

- Construcción de comunidades online en torno a la fabricación digital y la arquitectura FLOS.

- Creación de fablabs ligados a las comunidades hackers y a las comunidades en general; sindicación, organización en red de fablabs a diversas escalas.

- Fab 2.0 / desarrollo de máquinas FLOS para fabricación digital (hardware libre)

- Colaboración en los procesos de desarrollo de estándares y protocolos vinculados a la fabricación digital para la arquitectura.

- Profundización en la convergencia / integración entre/de la fabricación digital (materialidad digital) y el territorio cúbico, espacio de los flujos electrónicos o virtualidad real.

Sobre FabbingCC:

- Investigación en proyectos colaborativos y sus actualizaciones en cada evento, que no puede ser lineal. La experiencia tuvo limitaciones en el ámbito de la difusión y en los plazos. La inserción de talleres de formación en el diseño paramétrico parece necesaria a la hora de impulsar una comunidad en un determinado área.

- Los tiempos de estas experiencias están muy matizados por los tiempos de fabricación. Una plancha de 2400 x 1200 mm de Occume tarda aproximadamente 1 hora en ser cortada en la fresadora. Este proyecto contaba con ochenta planchas lo que exige reservar ochenta horas únicamente para el fresado de las planchas sin contar lijado, diseño o posibles errores técnicos y/o materiales.

- Depuración de las diferencias entre modelo digital y fabricado. Reconocimiento más preciso de irregularidades del material y la maquinaria, integración de un grado de incertidumbre mayor respecto al modelo paramétrico, búsqueda de alternativas asequibles en caso de errores.

- Mayor incidencia en la incorporación de productos y productores locales en la red de fabricación digital. Esta labor exige un sacrificio por su parte y por la nuestra en forma de mapeado y reclamo.

- Revisión de los códigos de la red de fabricación. La incorporación de sujetos en la red surge a partir de la creación de un lenguaje común que exige la mediación de técnicos especializados.

[*] El proyecto ha contado con la colaboración desinteresada de Juanjo Pulido y Sabah Walid de Underground Arqueología (Grabados Vagonetas Hortelanas, producción, montaje, calor...), Luis Fco. Martínez, Víctor Flores y Juan Diego (concepto y propuesta de Vagonetas Hortelanas y Banco Pérgola Bancal), "Los chicos del Fuerte" de Mejostilla,(Colonizadores del Espacio Público del Marco, lijadores y urbanistas ciudadanos) Escuela Taller, (montaje Vagonetas Hortelanas, propuestas mobiliario) Ángel Coello "Bongui" (lihackdora, transporte y montaje), Totem Arquitectos, (diseño prototipo Mobiliario Ribera del Marco), equipo de edificio Embarcadero (Conexión Aldea Moret), Asociación Sociocultural de Aldea Moret, AAVV Gredos, AAVV Mejostilla, Asociación de Singles de Extremadura y Asociación Okola, Asociación de Artistas Urbanos, Universidad Extremadura (participación, apoyo, difusión...)

Bibliografía

Chris ANDERSON, 2010, Atoms Are the New Bits.Welcome to the New Industrial Revolution, in: Wired 18.02 Feb 2010, Conde Nast, New York, pp: 58-67; ISSN: 1059-1028

Yochai BENKLER, 2006, The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedoms,Yale University Press, New Haven & Nueva York

Adrian BOWYER, 2007, The Self-replicating Rapid Prototyper Manufacturing for the Masses, Invited Keynote Address, Proc. 8th National Conference on Rapid Design, Prototyping & Manufacturing, Centre for Rapid Design and Manufacture, High Wycombe, June 2007. Rapid Prototyping and Manufacturing Association, ISBN-13: 978-0948314537

Stewart BRAND, 1994, How Buildings Learn. What happens after they are built, Penguin, Nueva York

Manuel CASTELLS, 1997 (edición original en inglés 1996), La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Volumen 1: La sociedad red, Alianza Editorial, Madrid

Cory DOCTOROW, 2008, Makers, Tor, Nueva York

DHUB, 2010, Laboratorio de fabricación digital. Full Printed. Imprimiendo objetos, catálogo de la exposición del mismo título, Disseny Hub Barcelona 16.06.2010 – 29.05.2010, Barcelona

Juan FREIRE, Antoni GUTIÉRREZ-RUBÍ (Prólogo de Francis PISANI), 2010, 32 Tendencias 2010-2020, Laboratorio de Tendencias, Barcelona

Neil GERSHENFELD, 2007, Fablab Charter, en: <http://fab.cba.mit.edu/about/charter/> [consultado en 02.2011]

Neil GERSHENFELD, 2005, Fab. The Coming Revolution on Your Desktop – From Personal Computers to Personal Fabricaction, Basic Books, Nueva York; ISBN: 0-465-02745-8

Jesús M. GONZÁLEZ BARAHONA et ali, 2006, Copyleft manual de uso, Traficantes de Sueños, Arteleku, UNIA Arte y Pensamiento, Madrid-Donostia-Sevilla

Miguel GUTIÉRREZ, 2011, Te regalo el mundo, en: <http://htca.us.es/blogs/perezdelama/2011/05/10/20110510-te-regalo-el-mundo-expo-el-dia-1806/>

Manuel GUTIÉRREZ DE RUEDA, José PÉREZ DE LAMA [editores], 2010, IND _ Centro de Innovación y Diseño Memoria IND 2009/2010, Escuela Técnica Superior de Arquitectura Universidad de Sevilla, Sevilla; ISBN 978-84-693- 9020-7

Manuel GUTIÉRREZ DE RUEDA, Juan José OLMO, José PÉREZ DE LAMA, José M. SÁNCHEZ-LAULHÉ, 2011, Estrategias para la introducción del Diseño paramétrico y la Fabricación Digital en la docencia arquitectónica, IV Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo, Valencia

Michael HENSEL, Achim MENGES, Michael WEINSTOCK, 2010, Emergent Technologies and Design. Towards a biological paradigm for architecture, Routledge, Nueva York

Lisa IWAMOTO, 2009, Digital Fabrications. Architectural and Material Techniques, Princeton Architectural Press, Nueva York

Christopher M. KELTY, 2008, Two Bits. The Cultural Significance of Free Software, Duke University Press, Durham and London

Ulrich KNACK, Marcel Bilow, Holger Strauss, 2010, Rapids. Imagine 04. Layered Fabrication Technologies, Delft University of Technology, Faculty of Architecture, 010 Publishers, Rotterdam; ISBN: 978-90-6450-676-5

Karim LAKHANI, Jill PANETTA, 2007, The Principles of Distributed Innovation, Innovations, Summer 2007, en: <http://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/itgg.2007.2.3.97>

Bruce LINDSEY, 2001, Digital Gehry, Birkhauser, Basilea

Bruno LATOUR, 2007 (primera edición en inglés de 2005), Reassembling the Social. An Introduction to the Actor- Network Theory, Oxford University Press, Oxford – Nueva York

Lawrence LESSIG (edición e introducción de Florencio Cabello), 2009 (orig. 2006), El código 2.0, Traficantes de Sueños, Madrid

Massimo MENICHINELLI, 2008, Open P2P Design.org_1.1- Design for Complexity, en: <http://www.openp2pdesign.org/>

Sergio MORENO, José PÉREZ DE LAMA, Laura H. ANDRADE, 2011, WikiPlaza. Request For Comments, DPR, Barcelona [en preparación]

Ted NGAI, Kai RIEDESSER, 2000, @NCD global design collaborative, SCI-Arc, Los Angeles (documento fotocopiado distribuido en la presentación de las Tesis Final de Máster 2000)

Kas OOSTERHUIS, 2003, Hyperbodies. Towards an E-motive architecture, Birkhäuser, Basel – Boston – Berlin

José PÉREZ DE LAMA, 2010, Arquitectura FLOS. Del DIY [Do It Yourself] al DIWO [Do It With Others], texto basado en la intervención en el seminario “Caja de Herramientas”, Asociación Universitaria Arquitectura y Compromiso Social, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Sevilla (2008), en:

http://www.hackitectura.net/osfavelados/txts/2009_08_arquitectura_flos/20091230_arquitectura_flos_imgsv2.pdf

José PÉREZ DE LAMA, 2010b, WikiPlaza and Other FLOS Heterotopias, en Ewen Chardronnet [director]: Proceedings Future en Seine 2009. The Digital Future of the City. Festival for Digital Life and Creativity, Cap Digital, París, ISBN: 978-1-4466-7929-6, pp:229-248.

José PÉREZ DE LAMA, 2011, Te regalo el mundo: Fabricación digital comunitaria, en boletín Cáceres Creativa [en fase de edición].

José PÉREZ DE LAMA, Manuel GUTIÉRREZ DE RUEDA, Juan José OLMO, José M. SÁNCHEZ-LAULHÉ, 2011, Fabricación digital, código abierto e innovación distribuida, IV Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo, Valencia

Gerald RAUNIG, 2008, Mil máquinas. Breve filosofía de las máquinas como movimiento social, Traficantes de Sueños, Madrid

Eric S. RAYMOND, 2000, The Cathedral and the Bazaar, en: <http://www.catb.org/~esr/writings/cathedral-bazaar/cathedral-bazaar/>

Casey REAS, Chandler MCWILLIAMS, Jeroen BARENSE, 2010, Form + Code in Design, Art, and Architecture, Princeton Architectural Press, New York

REISER + UMEMOTO, 2006, Atlas of Novel Tectonics, Princeton Architectural Press, Nueva York

Howard RHEINGOLD, 2002, Smart Mobs. The Next Social Revolution, Perseus Publishing, Cambridge

Tomoko SAKAMOTO, Albert FERRÉ (editores), 2009, Verb Monograph From Design to Control Parametric / Algorithmic Architecture, Actar, Barcelona, ISBN 978-84-96540-79-8

Richard STALLMAN, 2004 (edición original en inglés de 2002: Free Software, Free Society), Software libre para una sociedad libre, Traficantes de Sueños, Madrid

Ed SELLS, Zach Smith, Sebastien Bailard, and Adrian BOWYER, 2009, RepRap: The Replicating Rapid Prototyper - Maximizing Customizability by Breeding the Means of Production. Proc. Mass Customization and Personalization Conference, MIT, October 2007, in Handbook of Research in Mass Customization and Personalization, Eds: Frank T Piller and Mitchell M Tseng, World Scientific, ISBN: 978-981-4280-25-9

Bruce STERLING, 2005, Shaping Things, MIT Press, Cambridge

Don TAPSCOTT, Anthony WILLIAMS, 2006, Wikinomics. How Mass Collaboration Changes Everything, Penguin, Nueva York

Peter TROXLER, 2010, Commons-Based Peer-Production of Physical Goods: Is There Room for a Hybrid Innovation Ecology? (October 8, 2010). Paper presented at the 3rd Free Culture Research Conference, Berlin, October 8-9, 2010. Available at SSRN: <http://ssrn.com/abstract=1692617>

Fred TURNER, 2008 [edición original de 2006], From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism, University of Chicago Press, Chicago

Kazys VARNELIS [editor], 2008, Networked Publics, MIT Press, Cambridge

Kazys VARNELIS, Michael KUBO, 2008, The Infrastructural City. Networked Ecologies in Los Angeles, Actar, Barcelona-Nueva York

Maria VOYATZAKI [editora], 2010, F2F File to Factory Continuum. The Design and Fabrication of Innovative Forms in a Continuum, Education and Culture DG Life Learning Programme, Thessaloniki

YProductions, 2009, Innovación en la cultura. Una aproximación crítica a la genealogía y usos del concepto, Traficantes de Sueños, Madrid.

Escena Abierta

María F. Carrascal Pérez. Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla. mcarrascal@us.es

Francisco Pérez Román. fran.perez.roman@gmail.com

Julia Rodríguez Pérez. juliaaa.rp@gmail.com

Abstract

Escena abierta expone una forma de trabajo en los márgenes de la intervención urbana. Se trata de acción teatral, un espacio de creación que dota a la realidad urbana de la ficción necesaria para proporcionar una experiencia completa, un juego entre la imaginación y la consciencia que despierta tanto al *pensador de ciudad* como al habitante. Su producción mantiene una estrecha relación con la arquitectura como formato crítico sobre la vida cotidiana urbana y, también, como forma de representar, comunicar y dibujar la ciudad.

Vaujaus Teatro es una iniciativa cultural universitaria originada en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla. Nace hace 15 años como grupo de teatro y progresivamente ha ido consolidando una estructura de taller creativo abierto. En los últimos años el grupo ha ampliado su campo de acción más allá de su entorno original.

De acuerdo a un ciclo de periodo anual, existen dos fases de trabajo. La primera se concentra en la experimentación/ formación en torno al hecho dramático; la segunda supone el desarrollo de un proyecto para un montaje teatral concreto que concluye con la puesta en escena. Se organizan talleres creativos que cubren todos los ámbitos de reflexión, diseño y producción: escenografía, iluminación, vestuario, etc. Cada equipo-taller se conecta transversalmente con los demás, y la producción final es siempre colectiva.

Quizás por su estrecha vinculación con la escuela de arquitectura, la escenografía adquiere una dimensión fundamental dentro del trabajo global, ya que supone un ejercicio de reflexión, síntesis y representación de los espacios que sirven como soportes de acción.

La exposición *Esceno y grafías* es la expresión pública de este trabajo como otro movimiento de aproximación a la ciudad, que permite reinterpretar la relación entre el "espectador" y los espacios teatrales.

Palabras clave: Vaujaus, teatro, escenografía, taller, exposición

Open scene exhibits a way of working in the edges of urban intervention. It is about theatrical performance, a space of creation that provides to the urban reality of the necessary fiction to get a complete experience, a game between imagination and conscience that wakes up both: the thinker of city and the inhabitant. Its production supports a narrow relation with architecture as a critical format about urban ordinary life and, also, as a way of representing, communicating and drawing the city.

Vaujaus Teatro is an university cultural initiative originated at the School of Architecture of Seville. It was born 15 years ago as a theatre group, and it has progressively consolidated an open-creative-workshop structure. In the past few years the group has widen its field of action beyond its original environment.

According to an annual cycle, there are two work phases. The first one focus on the experimentation / training around the theatrical play; the second one implies the development of a project for a particular theatre staging which ends in the mise-en-scène of the play. Creative workshops that cover all the fields of reflection, design and production (stage design, lighting, wardrobe, etc.) are organized. Every crew is transversely connected to the other ones, and the final production is always collective.

Maybe because of its close connection with the School of Architecture, stage design achieves a fundamental dimension in the complete work, even though it implies a practice of reflection, summary and representation of the spaces in which action take place.

The exhibition *Esceno y Grafías* is the public expression of this work as another approach movement to the city, which makes it possible to rephrase the relations between the audience and the dramatic space.

Keywords: Vaujaus, theatre, stage design, workshop, exhibition

Introducción. Vaujaus Teatro



Fig. 1: Exposición Esceno y Grafías. Octubre, 2011. CICUS.

Fte: Candelaria López Romero.

La experiencia teatral condensa la realidad. Para representarla, la estudia, analiza y sintetiza. La transforma. La transgrede y distorsiona. Busca alternativas. La expresa. En teatro, la realidad no tiene más límites que los que imponga la imaginación porque es ésta la que la construye. La libertad es, de entrada, absoluta. El teatro se convierte así en un lugar de reflexión y experimentación sobre lo real, entendido en su sentido más amplio, que se trasladará al público a través de la puesta en escena.

Dentro de este campo de acción, el teatral, Vaujaus desarrolla un trabajo que se centra en el proceso formativo y creativo en sí mismo. Esta iniciativa nace en 1996, año en que varios estudiantes de la escuela de arquitectura unidos por intereses e inquietudes comunes deciden desarrollarlos a través de la práctica teatral. El colectivo que, ya entonces, se forma, no es sólo un grupo de teatro, sino una escuela / taller teatral. En este sentido, la referencia de la Bauhaus, la mítica escuela de arquitectura fundada por Walter Gropius en la Alemania de entreguerras, es más que el guiño que supone el nombre del grupo: Vaujaus.

La estructura abierta se convierte en una de las características del grupo. Cada año, coincidiendo con el comienzo de la actividad, se establece un periodo de entrada de nuevos miembros procedentes de diferentes disciplinas y a los que no se exige un grado de formación previa determinado. Este hecho reactiva permanentemente el discurso interno, incorporando nuevas inquietudes y aportaciones. Por otra parte, la permanencia de los componentes más veteranos garantiza la continuidad y posibilita la construcción de un cuerpo formativo verificado a través de la experiencia.

De esta forma, todos los miembros del grupo contribuyen a la construcción de un entorno de conocimiento, que se va enriqueciendo tanto a través de la experimentación interna como mediante la formación paralela que cada uno desarrolla fuera del grupo. La convivencia de todos en un único espacio de creación da lugar a un intercambio constante que mantiene el sentido de esa escuela / taller, convirtiendo a Vaujaus en un proyecto formativo en constante evolución.

En este entorno, las actividades se programan de acuerdo a un ciclo de periodo anual en el que existen dos fases de trabajo:

- La primera fase tiene carácter didáctico (escuela), y consiste en la aproximación al hecho dramático en sus distintos aspectos. Son trabajos de exploración y experimentación de carácter físico, psicológico y emocional que, apoyados en técnicas específicas, asisten a la construcción de contenidos y su comunicación.
- La segunda fase está ligada a los procesos de creación y producción (taller), y se desarrolla en torno a un proyecto para un montaje teatral y su puesta en escena. El taller de teatro que Oskar Schlemmer dirigía dentro de la Bauhaus abogó por una formación integral del artista, que debía hacer suyos todos los elementos de la puesta en escena. En esta línea, cada componente de Vaujaus es consciente de los distintos campos que un montaje implica (escenografía, vestuario, atrezzo, música, iluminación,...) porque participa activamente en ellos. El trabajo se organiza mediante una serie de talleres de creación conectados transversalmente. De esta forma se genera un entorno participativo que anima el debate interno en pro de las propuestas. Los miembros del grupo, nuevos y veteranos, se asocian a los distintos talleres según sus aptitudes o intereses.

Peter Brook al analizar la figura del director y su relación con los actores en un montaje teatral, afirma: "De la certeza de que la verdad está siempre en otra parte, nace la consciencia de que en un movimiento de ir de adentro hacia afuera que crece con el intercambio con los demás, está el fundamento de la visión estereoscópica de la existencia que puede brindar el teatro" (Brook, 2001). Ese intercambio, multiplicado en diversas direcciones y trasladado a todos los campos de la puesta en escena, es lo que Vaujaus ha procurado hacer piedra angular de su modo de hacer.

Partiendo de esta estructura, durante la última etapa del grupo (correspondiente a la dirección actual) se ha consolidado el sistema de trabajo. Aparece una dirección artística que, como apoyo a la dirección escénica y de actores que lidera el proyecto, asume la coordinación de los distintos talleres. Estos talleres se constituyen como mesas de trabajo en permanente diálogo entre ellos y con la dirección.

La dirección principal, la artística y los equipos de producción acotan los elementos que definen la atmósfera del montaje de manera conjunta, estableciendo así una serie de conceptos sobre los que trabajan los diferentes subgrupos o talleres, y que constituyen el núcleo del proyecto escénico. Estos conceptos se transmitirán al público a través de las interpretaciones, la iluminación, el vestuario, el apoyo musical y la escenografía.

Escenografía



Fig. 1: Exposición Esceno y Grafías. Octubre, 2011. CICUS.

Fte: Ana Campe.

Si entendemos la experiencia teatral como condensación de lo real, parece lógico pensar en el proyecto escenográfico como un ejercicio de reflexión, síntesis y representación de los

espacios como soportes de acción. No se trata tan sólo de la resolución argumental de la obra ni de la atención a los requerimientos técnicos del montaje, algo que sin duda es necesario. Ni si quiera de generar una propuesta estética, que también lo es. Es ir más allá, en la reflexión y, por tanto, también en la propia propuesta atendiendo a la creación de una atmósfera artificial que apela a los sentidos más humanos.

En cada obra, cada texto al que nos enfrentamos, existen una serie de conceptos, ambientes, sensaciones y lugares sobre los que trabajar. En los últimos años, Vaujaus centra su interés en obras con un marcado carácter social que, independientemente de la época en que transcurren, universalizan reflexiones en torno a la sociedad o el individuo contemporáneos. El entorno último de la acción dramática es casi siempre la ciudad. Y es por tanto la ciudad, recorrida a todas las escalas posibles, de la célula al conjunto, la realidad soporte que nuestras escenografías condensan y representan sobre el escenario. Es la ciudad y sus elementos el espacio que centra las reflexiones.

Se describen a continuación esas lecturas propositivas en torno a lo real a través de los cinco últimos montajes del grupo (www.escenoygrafias.com).

La revolución está en la calle

Esta adaptación de la película *Noviembre*, de Acheró Mañas, es la historia de un grupo de teatro revolucionario que pretende despertar la conciencia de la sociedad a través de actuaciones al margen de lo oficial capaces de implicar al público de manera directa. El espacio de *Noviembre* es la calle, es decir, el espacio público entendido como el mejor lugar posible para la interacción social. La escenografía de *Noviembre* reclama precisamente ese espacio de interacción. Es el propio público y los actores, la música y la luz, incluso la propia calle llevada al escenario a través de proyecciones. Los límites del espacio escénico convencional desaparecen y el espectador deja de serlo para aproximarse al hecho creativo a través de una participación mucho más activa.

Yonquis y yanquis

Esta obra de Jose Luis Alonso de Santos es un drama social que transcurre en la periferia marginal de una gran ciudad, en un barrio fronterizo con una base militar norteamericana. El espacio urbano más degradado y el concepto de frontera constituyen los elementos centrales del trabajo. La célula doméstica no es un refugio sino un límite más en el horizonte vital de los personajes. Esos límites, esas fronteras, se convierten en el material escenográfico.

Muerte de un viajante

Arthur Miller narra en *Muerte de un viajante* la tragedia del hombre corriente bajo la presión de su propia realidad. El espacio es urbano y doméstico, real e imaginario. La ciudad es una referencia constante y nunca pasiva: inicialmente estímulo y motor de la ambición de los personajes, acaba convertida en el más cruel espejo de sus fracasos. La escenografía es un paisaje de fondo que adquiere la escala doméstica a través del ritual de lo cotidiano. Es el movimiento de los actores, y no el de los elementos, lo que hace aparecer los diferentes espacios, lo que hace variar las escalas y remite a los diferentes mundos en los que transcurre la acción.

Las bicicletas son para el verano

En este texto de Fernando Fernán Gómez, el espacio doméstico se convierte en representación de la realidad exterior: la célula adquiere el protagonismo sometida a procesos temporales, tanto naturales como históricos. La escenografía trabaja con una misma estructura en movimiento y diferentes grados de compresión para generar espacios capaces de condensar la atmósfera de cada lugar, de cada hogar.

Tic Tac

Tic Tac, de Claudio de la Torre, supuso un experimento diferente. Se trata de una obra surrealista que arranca en el espacio doméstico para desarrollarse en otro onírico, mental. Trabajamos con la desnaturalización de los objetos cotidianos, que adquieren realidades y cualidades diferentes a las que a priori se les atribuyen, y con la luz como elemento fundamental en la construcción de atmósferas.

La experimentación acerca de la capacidad expresiva de lo material, la luz como generador de atmósferas o las cualidades fenomenológicas de los espacios son constantes en los proyectos escenográficos de estos últimos años. Existe, además, un discurso, continuo pese a lo discontinuo de su construcción, construido en torno a lo urbano, lo doméstico, los rituales como contacto del individuo con los espacios, los límites, el tiempo,... En definitiva, existe en Vaujaus una trayectoria que trasciende cada montaje concreto para profundizar en nuestros propios procesos de reflexión colectiva.

Esceno y Grafías



Fig. 1: Exposición Esceno y Grafías. Octubre, 2011. CICUS.

Fte: Ana Campe.

Se apagan las luces de la sala. Toses y silencio. Suavemente, una luz adquiere intensidad sobre la escena. Quizás suena una melodía. O quizás son las voces de los actores. El público, en sus asientos, comienza a vivir una realidad distinta. Cambia la atmósfera. Cambia el espacio. Puede que sea la calle, una plaza, una casa, un bar, un sueño, lo que ahora ocupa el escenario. La historia transcurre y los lugares se suceden. Con suerte, el público siente aquello que queríamos transmitir. O algo parecido. O distinto, pero, en cualquier caso, siente y percibe. Es suficiente. Termina la historia. Aplausos y luces.

Es esa representación, esa “realidad condensada” lo que recibe el público. El espectador sólo entra en contacto con un proyecto terminado, con el resultado de un proceso que aglutina un conjunto de reflexiones que cristalizan en esa propuesta escénica.

“El teatro es un arte comunitario (...) Cuando uno entra en el teatro, debe estar con el ánimo dispuesto a decir: *Nos hemos reunido todos aquí para experimentar una comunión, para descubrir de una vez qué está pasando en el mundo.* Sin esta disposición se obtiene entretenimiento y no arte (y un entretenimiento bien pobre, por cierto)” (Mamet, 2008).

Esceno y Grafías es un proyecto expositivo de acceso libre que traslada a la ciudad este ejercicio de reflexión interna. Se trata de hacer público el proceso y generar al mismo tiempo un espacio abierto a la interacción creativa. Para ello, se presentan cinco proyectos escenográficos mediante la documentación necesaria para su comprensión global y la del proceso que las antecede, incluyendo fragmentos de las escenografías a escala 1:1.

La exhibición de las escenografías a escala real fuera de su contexto habitual las libera de las restricciones de los espacios escénicos usuales, lo que supone transgredir la convención que sitúa al espectador fuera del espacio teatral para hacerlo entrar en contacto físico directo con la

escenografía. La distancia que normalmente los separa desaparece. La experiencia no es sólo visual y ofrece al espectador un estímulo capaz de modificar su concepción del espacio teatral.

Las escenografías se presentan por primera vez como conjunto en las galerías del patio del Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla (CICUS). El patio, lugar de encuentro, se convierte además en receptáculo expositivo y espacio escénico que alberga una nueva escenografía de escenografías.

Esta multiplicación de escenarios proyecta hilos de ficción por la ciudad, nuevos relatos urbanos que van de la caja negra al espacio abierto. Esta cuestión remueve la vida urbana indicando que no sólo se construye un entorno de interacción social, tan reclamado en la rehabilitación contemporánea, con la modificación de la realidad, sino también con el fenómeno, la ilusión y la magia (Mansilla, 2001).

Muchas veces se ha comparado el espacio urbano con el escenario teatral y el público con sus actores, pero es la fuerza del discurso, la cuestión de enlazar un contenido imaginario con el presente la que hace legítima la acción teatral en los procesos de actualización de la identidad de una ciudad. La cultura, en ella enmarcada el campo teatral, tiene un finalidad urbana incuestionable pero también en su forma de modelar los espacios, en la creación de *geografías públicas* en la vida cotidiana de una metrópoli (Sennett, 1977).

Así, *Esceno y Grafías* no es una retrospectiva convencional. El proceso de rescate de los proyectos escenográficos expuestos ha supuesto una relectura propositiva que resignifica cada uno de ellos. Al mismo tiempo, el espacio de la exposición se ha convertido en un campo de interacción en el que el trabajo del grupo teatral se muestra como plataforma de aprendizaje e intercambio creativo. Los dos eventos que han acompañado a la exposición amplían su espectro de acción y confirman ese carácter participativo:

Off Vaujaus



Fig. 1: Exposición *Esceno y Grafías*. Octubre, 2011. CICUS.

Fte: Ana Campe.

Jornada de reflexión pública centrada en la escenografía. La participación de cuatro ponentes invitados, que por sus diferentes trayectorias cubren un amplio espectro del ámbito escenográfico, ofrece una visión más próxima sobre la construcción del espacio escénico y sirve de soporte para el intercambio a través del debate.

Este encuentro supone, a un tiempo, un ejercicio de divulgación y profundización dirigido tanto al público general como a colectivos más especializados. Contribuye además a la formación del grupo por contrapunto y complemento de nuestra propia experiencia.

Las ponencias fueron muy distintas en forma y contenido: caracterizadas por su condición teórica o estructuradas en torno a proyectos concretos; apoyadas en un entendimiento del proyecto escenográfico indisolublemente ligado a la trayectoria personal del escenógrafo o considerándolo el resultado de la coyuntura específica de un trabajo concreto.

Estos diferentes puntos de vista generaron, entre ponentes y asistentes, un interesante debate tanto sobre las distintas prácticas como sobre la situación del escenógrafo y el teatro en el momento actual.

El conjunto de aportaciones resultado de esta jornada se recoge en una publicación digital que acompaña el catálogo impreso de la exposición *Esceno y grafías*.

El desarrollo de este evento ha favorecido el encuentro de los profesionales invitados y ofrecido a los participantes y miembros del grupo la posibilidad de establecer nuevos vínculos estimulantes para el desarrollo de la actividad teatral.

Vaujaus invita

Con el objetivo de generar una red de personas y colectivos con intereses comunes dentro de la ciudad, la inauguración se ha diseñado como un espacio de interacción creativa. Vaujaus invita a cinco dramaturgos a escribir y montar una escena inspirada en cada una de las cinco escenografías expuestas.

Las escenografías, nacidas a partir de una obra concreta, construyen el contexto que sirve como estímulo para la creación de un nuevo texto. Este ejercicio supone una puesta en valor de las propuestas escenográficas e incide en su origen conceptual. La escenografía modula así su capacidad comunicativa y se convierte en soporte de acción creativa.

La inauguración se convierte en un laboratorio, un proceso que se va definiendo con el desarrollo del trabajo, atento a las múltiples entradas sugeridas en torno a la concepción inicial. Este recorrido lleno de hallazgos, construye un mosaico de iniciativas que se suman a favor del proyecto colectivo.

Las cinco piezas estrenadas en Vaujaus invita, desarrolladas en y para cada una de las cinco escenografías expuestas las resignifican para exhibir los atributos que forman parte de estos proyectos desde su génesis. Diseñado como un espectáculo multifocal, en el que los espectadores ocupan el espacio central, girando sobre sí mismos para participar de cinco piezas de género y temática distinta: teatro físico, drama, comedia, identidad, ciudad, edad, sexo,... "El hecho de invitar al público a romper sus hábitos condicionados (...) es un gran progreso en términos dramáticos" (Brook, 2001).

Todos los participantes comprometidos con una misma empresa han colaborado en la construcción de un ambiente estimulante y atractivo convirtiendo la inauguración en un espacio creativo, colectivo y dinámico. El resultado ha sido un espectáculo de formato atípico, apoyado en unas reglas poco convencionales, capaz de conmover al público y conectarlo con las artes escénicas.

La exposición, con el apoyo de CICUS, está incluida en la programación del Festival Internacional de Teatro y Artes Escénicas de Sevilla (feSt) y forma parte de los eventos de celebración del 50 aniversario de la ETSAS.

Conclusión

Los primeros trabajos dentro de este colectivo arrancaron con aportaciones procedentes de una formación que no era específica, apoyadas en lo intuitivo. Sin embargo, la continuidad del grupo y su creciente interés por las artes escénicas ha llevado a una formación cada vez más ambiciosa, que viene respaldada por la posibilidad de contrastar y poner en práctica los conocimientos adquiridos. Se trata, en definitiva, de un proceso evolutivo cuya consecuencia lógica es la progresiva estructuración de un sistema de trabajo propio, que se desarrolla en paralelo a la consolidación de un cuerpo teórico de sustento.

Llegados a este punto, en el que somos conscientes de que existe una forma de hacer propia pero en constante evolución, el proyecto Vaujaus Teatro se apoya también en el intercambio con el exterior para seguir avanzando. *Esceno y Grafías* es una plataforma para ese intercambio.

Referencias bibliográficas

AA.VV. (2011) *Esceno y grafías: exposición Vaujaus Teatro*. María F. Carrascal, Cesar Díaz Cano, Julia Rodríguez López, Francisco Pérez Román, 2011 ed. Sevilla: Centro de Iniciativas Culturales de la Universidad de Sevilla.

Brook, P. (2001) *Más allá del espacio vacío: escritos sobre teatro, cine y ópera 1947-1978*. Barcelona: Alba Editorial.

Mamet, D. (2008) *Los tres usos del cuchillo: sobre la naturaleza y la función del drama*. Barcelona : Alba Editorial.

Moreno Mansilla, L (2001) *Apuntes de viaje al interior del tiempo*. Barcelona: Arquitesis.

Sennett, R (1977) *El declive del hombre público*. 1º ed 2011. Barcelona: Anagrama.

Ciudadanos y consumidores. Comunidad, participación y espacio urbano en el marco postfordista.

Ibán Díaz Parra. *Departamento de Geografía Humana, Universidad de Sevilla. Ibandiaz@us.es*

Abstract

La expansión del capitalismo neoliberal ha supuesto una transformación en el ámbito de la participación del individuo en la esfera pública, de tal forma que el ciudadano adopta una postura cada vez más próxima a la del consumidor. En relación a esto se han producido profundos cambios en las formas de vivir y construir la ciudad. Diversas patologías como la creciente agorafobia urbana, la tendencia a la autoreclusión y a la segregación o la privatización de los espacios públicos, son expresión espacial de estas transformaciones. No obstante, simultáneamente, se desarrollan formas de construir y vivir la ciudad que discuten estas tendencias y que apuestan por valores de solidaridad y comunitarismo. En este sentido la toma de la Plaza Mayor de Sevilla desarrollada en el contexto del movimiento 15M supone un ejemplo paradigmático tanto de las tendencias hegemónicas como contrahegemónicas en las formas de construir y vivir la ciudad

Palabras clave: Agorafobia urbana, postfordismo, ciudadanía, urbanismo, movimiento 15M.

The expansion of neoliberal capitalism has changed the ways of participation in the public scope. Citizenship is being substituted by consumerism. Thus, great transformations are happening in lifestyles and ways of shaping the city. Various pathologies, like the growing urban agoraphobia, the tendency to selfsegregation or the privatization of public spaces, show the spatial dimension of these changes. However, confronting these trends and simultaneously, people develop different ways of living and shaping the city based on solidarity and community. The May 15th movement that took over the Main Square in Seville is a paradigmatic example of hegemonic trends as much as of resistances.

Keywords: Urban agoraphobia, post-fordism, citizenship, urbanism, May 15th movement.

Ciudadanos y consumidores. Comunidad, participación y espacio urbano en el marco postfordista

La expansión del capitalismo neoliberal ha supuesto una transformación en el ámbito de la participación del individuo en la esfera pública. La figura del ciudadano y los valores que representa van siendo desplazados por la figura del consumidor y su autonomía como máxima expresión de libertad y participación a medida que se profundiza en la mercantilización de todos los aspectos de la existencia. De esta forma, cuestiones fundamentales como la elección política o la elección del espacio donde residir se convierten en problemas de elección entre marcas ante a la soberanía del consumidor.

Esta cuestión encuentra múltiples y diversas expresiones materiales en la ciudad a través de la transformación o desarrollo de diversos tipos de espacios, en especial en los espacios públicos, pero también en los de corte comunitario. Espacios públicos y comunes son intervenidos y modificados por la mercantilización y el efecto de la agorafobia urbana, reproduciendo los valores hegemónicos en la coyuntura actual. Esta forma de construir el espacio urbano no solo es responsabilidad del gran capital o de una administración local indiferente hacia sus gobernados, sino que el consumidor medio contribuye a ella activamente.

Sin embargo, al mismo tiempo se desarrollan propuestas contra-hegemónicas fundamentadas en principios socializantes que encuentran su expresión espacial en la creación de lugares de distinto tipo: recuperación de espacios públicos, creación de nuevos tipos de espacios comunes o colectivización de espacios privados. Fuerzas minoritarias pero vivas que representan valores universales de comunidad, solidaridad y cooperación y que buscan la forma de desarrollarse espacialmente en la ciudad contemporánea.

Como posible ejemplo de estos procesos, la ciudad de Sevilla ha sufrido un autentico holocausto de sus espacios públicos por medio del proliferación de comunidades cerradas y la deconstrucción y privatización de plazas, algo que acompaña a la decadencia de las relaciones comunitarias y al auge del individualismo consumista. En el otro lado, en la última década, la ciudad se ha convertido también en un ejemplo en cuanto a socialización de espacios con numerosas e interesantes iniciativas, como son los centros sociales o los huertos urbanos ocupados. En este sentido la reciente toma de la Plaza Mayor o Plaza del 15 de Mayo puede ser un ejemplo paradigmático de la confrontación entre estas diferentes formas de concebir el espacio, la comunidad y la participación.

El paso del ciudadano al consumidor

El cambio en la estructura económica y política

La sociedad occidental y opulenta ha conseguido proporcionar ciertos grados de libertad y de participación entre su población. No obstante es necesario plantearse si estos grados de libertad y participación, de ciudadanía, se están incrementando o se están reduciendo. La idea principal de esta exposición es que la ciudadanía como forma de pertenencia y participación en una comunidad con cierto grado de soberanía, está progresivamente devaluada y en clara decadencia por las transformaciones económicas y políticas que acontecen en el presente contexto.

El marco actual de crisis sitúa la sociedad cerca del final de un largo periodo de reajuste y transformación del sistema económico capitalista y que ha tenido como resultado un fuerte cambio cultural y una transformación de los marcos políticos e ideológicos en los que se desenvuelve la vida social.

Es común ubicar la fecha del fin del sistema fordista-keynesiano en la década de los setenta y en relación a las crisis consecutivas que acontecieron durante dicho periodo. El fin de un sistema fundamentado en un pacto social restringido a los marcos estatales occidentales que aseguraba incrementos en la productividad industrial, un importante mercado interno de consumidores y paz social (Lipietz 1986). Un contexto óptimo para el desarrollo de un cierto tipo de democracia liberal que podía permitirse grados progresivos de participación y bienestar.

El largo periodo de transformación hacia un modo de acumulación flexible y una política económica progresivamente neoliberal comienza con las quiebras de Nueva York y Reino Unido y el ascenso al poder de Ronald Reagan y Margaret Thatcher (Harvey 2007). La reestructuración económica hacia una economía basada en el sector terciario y fuertemente financiarizada ha venido acompañada por la desregularización y la pauperización de lo público, un proceso que aunque dilatado en el tiempo parece estar llegando a su cenit con los ataques a los últimos resquicios del estado del bienestar europeo en el contexto de la última crisis estructural del capitalismo.

Estas transformaciones han supuesto un proceso con un claro componente de clase. Las reformas neoliberales han sido desarrolladas para beneficio de las elites económicas y en especial del capital financiero y contra las clases bajas, más dependientes de lo público, y las organizaciones de un movimiento obrero occidental, con un fuerte peso de ideas socialdemócratas, que prácticamente se ha descompuesto en el proceso. No obstante, las consecuencias van incluso más allá, y han supuesto una importante transformación cultural que ha pasado por el dismantelamiento de las relaciones comunitarias tradicionales y ha requerido una fuerte transformación en los modos de hacer política que erosiona el propio concepto de ciudadanía.

El ciudadano consumidor

A finales de la década de los ochenta David Harvey (2004) relacionaba las profundas transformaciones en el tránsito del fordismo al postfordismo con el cambio cultural hacia la postmodernidad. Una flexibilidad posmodernista dominada por la ficción, el capital financiero, los mercados laborales precarios y los nichos de consumo. Una cultura progresivamente individualista que fomenta una diferencia expresada a través del consumo. Así, en el contexto de la acumulación flexible, la cultura y las formas de vida urbana se han tematizado. La explotación del capital cultural ha ido ganando peso progresivamente dentro de la estructuración de la ciudad y de sectores urbanos concretos, la compra y consumo de mercancía se ha convertido en una actividad crecientemente mediada por imágenes culturales difusas y se ha podido apreciar una tendencia a la estilización de la vida por parte de las clases medias (Featherstone 2000).

Cada vez más, el ciudadano se hace valer fundamentalmente como consumidor. De esta forma, la participación política se convierte en la práctica de seleccionar entre una serie de bienes, sin cuestionamiento ni compromiso en la creación de dicho bien. Problemáticas como la calidad ambiental, la seguridad y la libertad no son concebidas como cualidades urbanas sino como mercancías. Unas mercancías a las que se acceden no a través de la acción social y la participación ciudadana sino a través de los derechos del consumidor. La redefinición de la ciudadanía como una actividad de consumo supone un cambio en la percepción de los valores detrás de las instituciones sociales, de tal manera que supone la práctica eliminación de la idea de bien público. Así, se impone gradualmente el privilegio del consumidor sobre el bienestar común (Christopherson 2000).

Consecuencias sobre el espacio urbano

La hegemonía neoliberal y el auge del ciudadano-consumidor implican un progresivo desprecio hacia lo público. El nuevo espacio construido refleja así las características de la ideología predominante y de la nueva cultura urbana.

El desprecio hacia lo público y el aislamiento de la población cambia la función los espacios públicos. Así, su principal función deja de ser el encuentro y se aleja cada vez más del ágora como espacio de debate y expresión de la soberanía de los ciudadanos. Por el contrario, el espacio público pasa a ser gestionado cada vez más para fines privados. Espacios designados como públicos pero controlados privadamente y gestionados para el propósito más elevado de la nueva sociedad, esto es, la estimulación del consumo. (Christopherson 2000, p. 416). De esta forma encontramos la primera fuerza modeladora del nuevo espacio urbano, la privatización y mercantilización del espacio.

Por otro lado, la consecuencia de una cultura urbana individualista, donde el valor del individuo se basa en su capacidad de consumo y donde se fomenta la fragmentación en nichos de

consumidores es el auge de la agorafobia, que conlleva construcción de la llamada ciudad fortaleza. Dan cuenta de ella la introducción de sistemas de videovigilancia en las calles, espacios privados o en los aeropuertos para viajes de negocios, en la prominencia de vallas y otros elementos de mobiliario y en la emergencia de comunidades cerradas como la formula residencial que más crece (Davis 2001 y 2003). El ciudadano-consumidor tiende a generar comunidades homogéneas socialmente y a protegerse de un espacio público del que se desconfía y donde amenaza el encuentro con *el otro* cada vez más lejano y diferenciado.

Una geografía del miedo

La mercantilización y la agorafobia moldean un tipo de ciudad que se separa cada vez más de la participación y de lo público. Existen toda una serie de elementos que reflejan un incremento alarmante la fetichización, el individualismo y el miedo en nuestra sociedad.

La fetichización y el disciplinamiento de los espacios históricos

Dos desempeños fundamentales condicionan las características particulares de los espacios de control en el centro urbano, el comercio y el turismo. Funciones que le son dadas por contener, en una generalidad de casos, el centro comercial original de la ciudad y, en el caso mediterráneo o europeo, la carga identitaria y patrimonial, expresada en sus centros y conjuntos históricos.

Aquí, el espacio se transforma en soporte de actividades comerciales, al mismo tiempo que mercancía en sí misma. El carácter histórico y la vida y acontecimientos fosilizados en las características de este tipo de espacio, le otorgan una identidad y una especificidad únicas dentro del conjunto urbano que lo identifica con la ciudad en sí misma. El espacio público se torna así en un espacio consumible a través del paseo y la fotografía, dirigido a un determinado consumidor, generalmente ajeno a la ciudad y que tiende a conformarse con escenificaciones preconcebidas de la vida de la misma. El espacio abierto es museo al aire libre en el que la persona se convierte en espectador y consumidor con un cierto gusto.

Los beneficios del montaje se recogen a través de la invasión del espacio por parte de veladores y escaparates que se integran en el paisaje histórico y otorgan sentido a su existencia y a su tratamiento. Espacios que tienden a ser duros, pero bien equipados y tratados. Aquí, la gestión de la seguridad puede permitirse un espacio público con bancos y sin cerramientos, en la medida en que es una exigencia de la propia escenificación que convierte el espacio público histórico en una mercancía exitosa capaz de atraer consumidores a la ciudad. Esto no elimina la necesidad de control, y este requiere una inversión infinitamente mayor que en el espacio público periférico. La protección de la actividad comercial y del consumidor foráneo de ciudad es una prioridad lógica para los gestores de la ciudad. De esta forma la seguridad pública se vuelca en el centro urbano, con una presencia constante y reconfortante, al mismo tiempo que se multiplican los dispositivos de vigilancia a través de cámaras. Esto da lugar a un espacio de control amable y agradable estéticamente, en el que la vigilancia se oculta en la medida de lo posible a los ojos del paseante. En estos espacios, los instrumentos de control y vigilancia se integran como un elemento más del paisaje, banales, asumidos como si se tratase de cualquier otro equipamiento o mobiliario necesario para el desarrollo de la vida pública. De esta forma las cámaras se hacen tan familiares como las farolas, y mucho más que los bancos, contra los que a menudo la sociedad descarga la ira generada por el miedo.

Frente a esto, ante la existencia común, más en el pasado reciente, de grandes bolsas de pobreza y degradación en los centros urbanos de las ciudades, el disciplinamiento del espacio se convierte en un proceso fundamental. El caso de la Alameda de Hércules en Sevilla resulta sin duda un caso paradigmático de espacio disciplinado. Antiguo barrio chino, punto de menudeo de drogas y principal enclave de prostitución todavía en la década de los ochenta, este viejo boulevard se encontraba rodeado de un amplio espacio residencial donde predominaba una población envejecida y empobrecida habitando viviendas colectivas en régimen de alquiler. La innegable potencialidad del lugar como enclave histórico de la ciudad y principal espacio libre del centro urbano incentivó un intenso proceso de transformación fomentado desde lo público pero donde el mercado privado tuvo mucho que decir. Durante la

década de los noventa la intervención sobre el sector, incluida la apertura de nuevas vías, desarrollo de edificios emblemas y ayudas a la rehabilitación se acompañó con un intenso acoso policial al lumpen local que incluyó el cierre de los prostíbulos y de bares asociados al menudeo de drogas, desalojo y tapiado de edificaciones ocupadas de forma irregular y redadas continuas en el espacio público, que culminaría con la eliminación del conocido mercadillo de la Alameda a principios del siglo XXI y con el establecimiento de una comisaría de policía nacional en la propia plaza. El resultado final fue que el viejo espacio del lumpen y de la clase obrera envejecida, de las tascas y las viviendas colectivas, fue sustituido por un enclave de bares de moda y apartamentos para la burguesía bohemia de la ciudad, donde la falsificación historicista, el fetichismo del aura del lugar (eliminada por la propia intervención) y la mercantilización del espacio público campan a sus anchas (Díaz 2009).



Fig. 1: Calle Relator. Entorno de la Alameda de Hércules.

Pie de foto: La figura 1 representa una vieja edificación colectiva a principios de la década de los noventa, actualmente rehabilitada y transformada en residencia unifamiliar flanqueado por cámaras de videovigilancia, resumiendo el proceso que ha acontecido en muchos de los inmuebles de la zona.

Fte: Elaboración propia.

En este tipo de espacios el proceso de disciplinamiento se emplea con la finalidad de hacer entrar estos clásicos elementos del tejido urbano en la categoría anteriormente comentada de espacio comercial-histórico. Para ello se emplean tácticas haussmannianas: operaciones de desventramiento, rehabilitaciones o nuevas construcciones emblemáticas, constantes redadas o establecimiento en puntos estratégicos de acuartelamientos para las fuerzas de orden público. La táctica a seguir es la eliminación progresiva del viejo espacio y la creación de uno nuevo controlado. Un proceso de destrucción creativa en el que las clases medias y ciertos grupos culturales tienden a participar alegre y activamente.

Viejas y nuevas periferias

Por su parte, en el espacio periférico, con una función netamente residencial es donde la paranoia y la agorafobia urbana se desatan libremente. Los espacios de la vieja periferia obrera de las ciudades occidentales han sido desde sus orígenes, generalmente, zonas escasamente

dotadas respecto de espacios libres, y los espacios públicos a los que han dado lugar han sido a menudo disfuncionales y extremadamente vulnerables. Espacios duros, escasamente equipados y raquíuticos en sus dimensiones, que han padecido las variadas expresiones de las contradicciones sociales de la ciudad, la marginación, el menudeo de droga, el vandalismo, etcétera. Aquí, el pánico hacia lo público se concreta en un proceso destructivo, en la medida en que las intervenciones se dirigen a la eliminación del espacio utilizable libremente. La vasta extensión de la periferia obrera desarrollista y la imposibilidad de convertirla en un espacio rentable hacen inviable la aplicación de sistemas de vigilancia a través de cámaras o la presencia policial constante que sí puede encontrarse en los espacios centrales. Las tácticas que deben implementarse son otras.

Indudablemente este proceso, en la vieja periferia obrera, se encuentra fuertemente vinculado al propio envejecimiento de la población que impone una gerontocracia de facto. Sin embargo, cuando estos barrios se ven rejuvenecidos por la atracción de población inmigrante el proceso no hace sino acelerarse. El miedo a los jóvenes se extiende al miedo al inmigrante y la demanda de seguridad se dispara. El distrito Macarena de Sevilla (Salinas et al 2011) es un ejemplo inmejorable de este tipo de sectores. Vieja periferia obrera envejecida que ha soportado la mayor entrada de población inmigrante extranjera en la última década, es difícil hoy encontrar en este extenso conjunto de barriadas un solo banco o un solo espacio libre, por diminuto que este fuera, que no esté rodeado por vallas. Supone este un autentico ejército de reserva de lugares para la ciudad.

Aquí, la demanda social se ha dirigido a la limitación del uso de un espacio que es percibido como peligroso. La concentración de usuarios, generalmente jóvenes y o inmigrantes extranjeros, se percibe como una amenaza inadmisibile y se reclama una intervención dirigida a restringir su uso. Esta restricción ha pasado por la supresión de cualquier tipo de mobiliario que pudiese hacerlo habitable o apetecible, comenzando por la supresión de bancos, fuentes, etcétera. Se han multiplicado los cerramientos destinados a impedir el libre tránsito, deslindando el espacio y adscribiéndolo a horarios de apertura y cierre. Esto se ve complementado por la presencia policial esporádica y las razias sobre los jóvenes protocriminales. Aquí, iniciativas en principio interesantes y enfocadas a fomentar la acción ciudadana, como los presupuestos participativos, han adquirido un giro perverso, sirviendo precisamente a la demanda de eliminación de los espacios de ejercicio la ciudadanía. Cuando la demanda no ha sido satisfecha por los gestores de la ciudad, los vecinos han tomado la acción en primera persona organizando patrullas ciudadanas o eliminando a través de la acción en primera persona el odiado mobiliario urbano.

Por su parte, los nuevos espacios residenciales de la periferia se encuentran mucho mejor equipados para satisfacer la demanda de control y privacidad. De esta forma, la nueva promoción residencial por excelencia es el barrio o la urbanización cerrada, que es a su vez expresión máxima de la arquitectura del miedo. Este hábitat se introduce en la ciudad a través de promociones de bloques de viviendas en manzana cerrada que contienen en su interior las dotaciones y los espacios libres necesarios para satisfacer la demanda cotidiana. Una formula residencial que no se circunscribe a las clases medias, llegando incluso a grupos sociales menos favorecidos a través de las nuevas promociones subvencionadas por capital público que adoptan también esta forma.

A través de la urbanización cerrada, las familias se protegen a ellas y a sus propiedades del mundo exterior. El mayor control sobre el espacio aquí implica mayor aislamiento. Depende de la cantidad de ingresos disponibles para gastar en una vivienda, por lo que se tiende a la creación de guetos sociales. El resultado son espacios homogéneos social y culturalmente que autogestionan su mayor o menor riqueza colectiva y la defienden de otros.

Algunas de estas intervenciones tienen resultados paradójicos como las desarrolladas sobre el entorno de Santa Justa. Aquí, el espacio liberado por la reforma del trazado del ferrocarril en la década de los noventa sirvió fundamentalmente para realizar operaciones altamente especulativas de carácter residencial. Los viejos barrios obreros ubicados al oeste de las vías del ferrocarril, infradotados y sin apenas dotaciones, vieron como los solares que podían haber sido utilizados para acoger dotaciones y espacios libres se cubrieron de urbanizaciones cerradas para grupos pudientes, aprovechando la nueva centralidad adquirida por el espacio tras la construcción de la estación de Santa Justa (Díaz 2010a). Así, el sector se llenó de parques, bancos, espacios de recreo e instalaciones deportivas, todas ellas en el interior de las nuevas promociones residenciales, protegidas por rejas, cámaras de seguridad y carteles

amenazantes que anuncian el carácter privativo de las instalaciones. Como colofón, a menudo, viejas y nuevas promociones se encuentran anexas, de tal forma que los vecinos de los viejos barrios obreros infradotados de tipo polígono pueden contemplar el uso recreativo de los espacios comunitarios de las nuevas promociones de clase media (ver figura 2).



Fig. 2: Entorno de Santa Justa.

Fte: Elaboración propia.

Sin embargo, el espacio público postmoderno por excelencia, el espacio de mezcla y contagio social, de encuentro, de paseo, es sin duda la gran superficie comercial. Espacio social producido específicamente para una sociedad asustada. Sociabilidad que gira exclusivamente en torno al consumo y al ocio destinados a la producción de beneficios, todo bajo una férrea vigilancia en un espacio aparentemente bajo control. Lo privado y lo público se confunden en grandes laberintos cubiertos de tiendas diseñados para incentivar el consumo. En esta emergencia de la gran superficie frente a la plaza es donde mejor se refleja el tránsito del ciudadano al consumidor. En ellos el paseante puede cubrir todas las necesidades fuera de su espacio privado y de su espacio de trabajo. La alimentación, el ocio, el avituallamiento y, de forma colateral, la sociabilidad, son integradas a través de un solo no-lugar.

Nuevos espacios comunes

Como aventuraba Marcuse hace ya mucho tiempo, en una sociedad enferma la salud mental depende de la capacidad de vivir como contestatario, de llevar una vida inadaptada (Marcuse 1971). En este sentido, frente a la destrucción del espacio público hay quien se empeña en transformar edificios y solares privados y abandonados en espacios colectivos. El derecho a la ciudad no es sólo el derecho a lo existente, y mucho menos a aquello de lo que se ha desposeído a la población; es el derecho a crear y recrear la ciudad a partir de nuestros anhelos más profundos (Lefebvre 1973) sin que deba esto estar condicionado a la existencia de un nivel de ingresos o a la aceptación sumisa del espacio controlado y regulado por las instituciones. Frente a la privatización y aniquilación de lo público pudiera proponerse la apropiación colectiva de los espacios sin uso, fruto de la sobreproducción de la mercancía vivienda, de la especulación con el suelo urbano, de la acción descontrolada de la agorafobia o de la inhibición del agente público. «Espacios comunes» donde poder crear zonas temporalmente autónomas del control y la organización vertical. Espacios no privados en su uso, que escapan al control de la gestión pública vertical y orientada a su conversión en mercancía lugar. Espacios heterogéneos social y culturalmente, lo que implica una diversidad de usos, que permiten la creación y la consolidación de comunidad.

En Sevilla han sido numerosas las experiencias en este sentido desarrolladas durante la última década. La fórmula de ocupar espacios abandonados para generar espacios sociales ha permitido la generación de lugares para la construcción colectiva política y cultural, teniendo un cierto impacto en la ciudad. Se trata de una crítica hacia la ciudad construida en base al objetivo de la acumulación de capital y una inversión forzada de las tendencias a la privatización de lo público. Así, la primera década del siglo XXI en Sevilla, ha visto nacer espacios sociales de gran potencialidad, como el Centro Vecinal del Pumarejo, donde la alianza entre los viejos vecinos de un sector en proceso de gentrificación del centro histórico y jóvenes politizados ha permitido salvar esta vivienda colectiva de transformarse en un hotel de lujo, convirtiéndolo en centro social de referencia a nivel de la ciudad y apropiado en mucha mayor medida que la mayoría de los avaros centros cívicos gestionados por la administración local. Otros experimentos desarrollados por jóvenes fueron el CSOA Casas Viejas, también en el entorno del centro histórico de la ciudad, o el CSOA Sin Nombre, en el barrio de San Bernardo, donde se reeditó la alianza entre jóvenes inquietos y viejos vecinos amenazados de desalojo por la revalorización de su entorno residencial. Por su parte, los varios huertos urbanos que han nacido en la ciudad en la última década suponen además una declaración en favor de un tipo de ciudad y una forma de vivir lo urbano más sana además de no mediada por el intercambio de mercancías. Espacios que son creados directamente por los vecinos, en algunos casos a través de la ocupación de espacios públicos o privados como es el caso de El Huerto del Rey Moro o de los huertos del Parque del Tamarguillo, encontrando generalmente el desdén cuando no la oposición frontal de la miope corporación local (Díaz 2010b).

Frente a los espacios banalizados, controlados y estandarizados, estos nuevos espacios comunes son fruto de la creación del conjunto de los individuos; rigiéndose por criterios de necesidad y deseo frente a los de demanda solvente, y de consenso entre individuos y colectivos frente al control vertical y la represión. Lugares con potencial para escapar del discurso hegemónico individualista que el capital impone en la mercancía-lugar, donde la lógica del beneficio determina su configuración y el acceso desigual a los recursos selecciona al usuario. La ausencia de diseño comercial y de estandarización globalizadora les permite por lo tanto escapar de la homogeneización y les otorga la ventaja de generar una especificidad y una personalidad que desafía a la destrucción de la identidad que supone la explotación de las rentas de los lugares anteriormente vivos.

La plaza del 15 de Mayo como paradigma contrahegemónico

De los numerosos proyectos arquitectónicos faraónicos que se han desarrollado en la última década en Sevilla, el que mejor expresa este conflicto entre las tendencias hegemónicas y resistencias contra-hegemónicas mencionadas es sin duda el Metropol Parasol. Una construcción desvinculada de su entorno, con espectacular desdén por la funcionalidad; un monumento a la simulación y a lo falso que podría situarse en cualquier punto del planeta y, sobre todo, una enorme y cara mercancía-lugar producida desde su planteamiento con el objetivo de ser revendida una y otra vez.

Su diseñador propuso un enorme centro urbano en la Plaza de la Encarnación desvinculándose por completo del entorno histórico, que el Ayuntamiento aprovechó para construir un postmoderno centro comercial donde antes había un mercado de larga tradición. Un edificio que aporta al paisaje urbano histórico una plaza elevada y unos enormes parasoles de 30 metros en estructura de hormigón con revestimiento de madera popularmente conocidos como setas.

El mercado original contaba con más de 450 puestos, mientras que el nuevo proyecto los ha dejado en un centro comercial de 40 tiendas, mientras convierte a los comerciantes, muchos antiguos propietarios, en arrendatarios de la empresa concesionaria. La plaza pública se ubica por encima de la rasante de la calle, de difícil accesibilidad, pensada para eventos y privatizable por el concesionario a voluntad. Contando con un servicio de mantenimiento y seguridad privada, el nuevo espacio público se revela en realidad como un espacio abierto privado (ver figura 3).



Fig. 3: La plaza Mayor de Sevilla cerrada para fines privados.

Fte: José Candón.

El viejo mercado resulta así en una cuestión de mercado con mayúsculas. Un centro comercial, una plaza privatizable y un mirador que se convierte en restaurante, dan idea de la distancia recorrida entre el discurso y la materialización final de un proyecto que es el ejemplo perfecto de mercancía-lugar. Un espacio con carácter y personalidad, apropiable y vivible a cambio de un precio prefijado.

Ante el despilfarro público para el beneficio privado que ha supuesto el proyecto, la inauguración del mismo fue empañada por varias protestas organizadas por la coordinadora de entidades vecinales Barrios en Lucha. Lo que nadie se esperaba era lo que iba a suceder al poco de su inauguración.

Las multitudinarias manifestaciones del 15 de mayo de 2011 que recorrieron la geografía del Estado español pidiendo una “democracia real ya” culminaron con la ocupación de varios espacios públicos donde se instalaron campamentos espontáneos, liderados por la acampada de Sol en Madrid. En Sevilla se eligió precisamente la nueva plaza incluida dentro del proyecto Metropol Parasol y bautizada como Plaza Mayor.

Una de las primeras acciones que llevó a cabo la multitud que el espacio fue renombrarlo y convertirla en la plaza del 15 de Mayo (ver figura 4). De esta forma, al nombrarla, la gente reivindicaba el control sobre ese lugar y se lo arrebató tanto al ayuntamiento como a Sacyr, la empresa concesionaria, dando lugar a un espacio temporalmente autónomo, un espacio común y autogestionado.



Figura 4. Plaza del 15 M.

Fte: estrecho.indymedia.org

La creatividad desbordante de esos días dio lugar a la modificación estética y funcional del lugar. Convertido en campamento, junto a las setas crecieron bibliotecas, puntos de información, tiendas de campaña y salas de internet. La plaza dura se llenó de carne y de ideas y se transformó en un ágora, en un espacio de encuentro, de asamblea, de decisión, donde la gente tomaba las riendas de su propia vida, se reconocía con el otro y reivindicaba lo que era suyo, es decir, todo. La propiedad privada y el orden público, desaparecieron sin dejar rastro dejando al pueblo solo con sus propios dilemas, sus propias dudas y con una clara intención de reivindicar la ciudad como espacio de la gente y de la vida y no como espacio de consumo y control.

Convertir la agresión en pelea

Los procesos relativamente recientes de transformación económica y política en la ciudad occidental han venido acompañados de un profundo cambio cultural, así como en las formas de vivir y construir la ciudad. Diversas patologías como la creciente agorafobia urbana, la tendencia a la autoreclusión y la segregación o la privatización de los espacios públicos, son expresión espacial de estas transformaciones acaecidas a nivel estructural.

Durante las últimas décadas hemos presenciado un ataque feroz del neoliberalismo que parecía haberse saldado con la hegemonía total de esta ideología. Un ataque que ha encontrado entre otros escenarios el hecho urbano, su diseño y su uso. Un ataque contra un tipo de concepción de lo público, de la ciudad y de la ciudadanía, pero también, y no conviene olvidarlo, contra los grupos más vulnerables, contra las clases bajas, que son las que más dependen de lo público y las que menos capacidad tienen para hacer valer su derecho como consumidores. Una agresión de clase fundamentada en una redistribución regresiva de los recursos y dirigida por las élites económicas globales.

Ante esta agresión, hasta ahora, se habían desarrollado resistencias particulares, resistencias que han adoptado formas propositivas en la creación de nuevos espacios comunes que han

procurado mostrar lo que podría ser un espacio urbano desarrollado en torno a otras bases, oponiendo al individualismo, la mercantilización y el consumismo, un determinado concepto de comunitarismo, la cooperación y la autogestión. Si el espacio mercantilizado homogeneiza y fragmenta, dando lugar al conflicto entre generaciones, etnias y usos, el nuevo espacio común debería ser una fuerza que empujara en el sentido contrario, atrayendo la heterogeneidad y luchando por compatibilizar usos y por permitir la convivencia de grupos diversos.

Sin embargo, el gran reto era y es convertir la agresión en una pelea, responder y luchar en el campo de batalla que es la construcción de la ciudad. En cierta medida, con su timidez, con su caos interno, el movimiento del 15M ha sido una respuesta a esta necesidad y el nuevo reto ahora es hacer que pase de ser algo localizado y efímero a una forma de lucha estable y generalizada por el futuro de la sociedad urbana. La toma de la plaza y la lucha por conservar la misma, que se está desarrollando en la actualidad, es una lucha por un espacio simbólico y de representación que expresa el carácter contrahegemónico del movimiento y su aspiración a combatir la tiranía del egoísmo, el individualismo y la fetichización.

Bibliografía

- Christopherson, Susan. 2000. "The Fortress City: Privatized Spaces, Consumer Citizenship." En *Post-fordism. A Reader*, editado por Ash Amin. Oxford: Blackwell.
- Davis, Mike. 2001. *Control Urbano: la Ecología del Miedo*. Barcelona: Virus.
- Davis, Mike. 2003. *Ciudad de Cuarzo. Arqueología del Futuro en Los Ángeles*. Madrid: Lengua de Trapo.
- Díaz, Ibán. 2009. "Procesos de Gentrificación en Sevilla en la Coyuntura Reciente. Análisis Comparado de Tres Sectores Históricos." *Scripta Nova* XIII, 304.
- Díaz, Ibán. 2010b. *Sevilla, Cuestión de Clase. Una Geografía Social de la Ciudad*. Sevilla: Atrapasueños Editorial.
- Díaz, Ibán. 2010a. "De Periferia Obrera a Espacio Central. Desarrollo Urbano y Promoción Social del Sector Santa Justa de Sevilla." *Espacio y Tiempo: Revista de Ciencias Humanas* 24: 115-130.
- Featherstone, Mike. 2000. "City cultures and Post-modern Lifestyles." En *Post-fordism. A Reader*, editado por Ash Amin. Oxford: Blackwell.
- Fernández Salinas, Víctor et al. 2011. *El Distrito Macarena de Sevilla*. Sevilla: Dirección General de Coordinación de Políticas Migratorias.
- Harvey, David. 2007. *Breve Historia del Neoliberalismo*. Madrid: Akal.
- Harvey, David. 2004. *La Condición de la Postmodernidad*. Buenos Aires: Amorrotu.
- Lefebvre, Henri. 1973. *El Derecho a la Ciudad*. Barcelona: Península.
- Lipietz, Alain. 1986. "Behind the Crisis: the Exhaustion of a Regime of Accumulation. A 'regulation School Perspective on Some French Empirical Works.'" *Review of Radical Political Economy*, Vol. 18.
- Marcuse, Herbert. 1971. *La Agresividad en la Sociedad Industrial Avanzada*. Madrid: Alianza Editorial.

Decidiendo en común sobre un espacio común: talleres caracteriza

Jordi Quiñonero Oltra . *Sociólogo de monoDestudio. monodestudio@gmail.com*

Gema Jover Roig. *Socióloga de monoDestudio. monodestudio@gmail.com*

Abstract

La siguiente comunicación trata sobre una metodología con la que posibilitar la reflexión conjunta sobre el espacio urbano entre técnicos y ciudadanos. Esta metodología se aplica mediante los que denominamos talleres “caracteriza”, ya que se trata de buscar conjuntamente las características que queremos que se den en un espacio concreto. El taller se basa en dos momentos; las jornadas de formación y conferencias y el espacio taller propiamente dicho. En ambas fases se pretende crear un espacio para compartir inquietudes y conocimientos que nos permita “hacer ciudad” de una forma colaborativa.

Palabras clave: monoDestudio, procesos participativos, diseño urbano participativo, participación ciudadana

We are going to talk about a methodology designed to make possible a combined thought on urban spaces between citizens and experts. We use this methodology in a workshop named “caracteriza” in which we want to achieve some features about an urban space, the way we want to live this space, how we want to design it, how we want to manage it... The workshop has two phases, the first one is the lectures and the second one is exactly the workshop; both phases pretend to make a collaborative environment to “make city” in a collaborative form.

Keywords: monoDestudio, participatory processes, participatory urban design, citizen participation

Razones

Al hablar de planificación urbana, arquitectura, diseño urbano, urbanismo, ... actualmente ya se suele tener en cuenta la necesidad de acudir a otras disciplinas no relacionadas directamente con lo estético o lo meramente técnico. La arquitectura, no sin dificultad, ha ido abriéndose a otras disciplinas como la historia, la geografía, la sociología, ..., pero el dar un papel protagonista a los habitantes es algo sobre lo que aún hoy hay reticencias, incluso entre los propios interesados.

Para qué participar? la ciudad es un espacio construido común, algo que debe ser reconocido y reconocible por sus habitantes, para ello hay que decidir sobre lo que ocurre en la ciudad, hay que "hacer ciudad". Un habitante de un barrio concreto es una fuente de información principal para un proyecto, pero no solo eso, es también un actor que desempeñará un papel fundamental en el hecho de habitar el espacio, de darle vida, de entenderlo, y para ello hay que tener muy en cuenta la necesidad de estar implicado en los proyectos también en la toma de decisiones, no solo en fases informativas.

Pero, ¿realmente hay que dar razones para participar?. Más al contrario, creemos que lo que hay que justificar es por qué el diseño urbano ha contado tan poco con el usuario incluso en la actualidad si este es, en realidad, el centro del diseño del espacio público.

La realidad es que lejos de que el usuario fuese el centro del proceso de creación del espacio público hemos asistido a unos proyectos siempre determinados por la tensión entre la racionalidad económica (el coste) y la racionalidad formal (el diseño), siempre avaladas ambas por criterios políticos y técnicos que intentaban resolver esta tensión en favor de los intereses concretos que representaran en cada momento (bajo coste, forma espectacular, diseño icónico, ...) dejando fuera de este diálogo la voz del usuario, las necesidades sociales.

En realidad este diseño de espacios públicos debería tomar las necesidades sociales como puntos liberadores de esa tensión económico-formal, como generadoras de equilibrio entre necesidad, forma y presupuesto, y poner los criterios técnicos al servicio de la satisfacción de esas necesidades sociales, llegando incluso a una gestión compartida del espacio resultante como forma de estar implicado en la creación de ciudad desde un punto de vista activo y crítico.

¿Cómo se hace¹?

Este conocimiento crítico viene de la mano de la reflexión conjunta entre lo que llamamos esfera ciudadana y esfera técnica. La esfera ciudadana conoce de primera mano su entorno urbano, qué tienen, qué les gusta, qué necesitan y a estos aspectos debe responder cada disciplina de la esfera técnica; ¿cómo vamos a afrontar esas necesidades y demandas que nos exponen? Este debe ser el eje central del hacer técnico. En esta reflexión conjunta encontraremos puntos de coincidencia a un lado, puntos de tensión en el lado opuesto y puntos de fricción en el medio. Estos procesos deben servir para entender que nadie tiene toda la razón de antemano, ni ciudadanos ni técnicos, esto no es una lucha, es un proceso por el que acercar posturas y generar el mayor espacio de coincidencia posible, generar comprensión mutua; desde lo técnico saber para quien diseño, por qué pide lo que pide, y desde lo ciudadano quién está diseñando para mí, por qué propone lo que propone.

No se puede hablar de participar en abstracto, ni existe una forma genérica de participación, lo que es útil en unos procesos puede ser desastroso en otros; así que es importante que todos

¹ Para centrar la explicación de este taller tomaremos como referencia el "Proceso participativo para la reurbanización de la Plaça Al-Azraq" que desde monoDestudio estamos realizando en la ciudad de Alcoi.

sepamos de qué estamos hablando, qué problema tratamos, desde qué perspectivas, cómo lo vivimos, ... es decir, hablamos de generar diálogos entre los actores implicados en la ciudad. En procesos largos esto se consigue en diferentes etapas, en otros más cortos se centra todo en momentos concretos, como podría ser este tipo de talleres que presentamos. En el proceso que nos sirve de referencia se lleva trabajando desde hace algunos meses, pero es en estos talleres en lo que por primera vez se ven las caras y dialogan los ciudadanos con los técnicos, hasta ese momento solo ha habido relación con los sociólogos que monitorizan el proceso.

Para evitar el quedarnos en lo abstracto iniciamos este taller, que en este caso duró 4 días, con charlas que imparten los técnicos que luego participarán del taller. Son charlas abiertas, preparadas para ser interrumpidas con preguntas y para generar debate al finalizar, de hecho se pide a los ponentes que se ajusten a un máximo de 45 minutos para que el debate pueda tener mayor protagonismo.

Es tras estas charlas cuando se propicia el diálogo, se exponen puntos de vista coincidentes y discrepantes, siempre desde el respeto, y se crea una conciencia del otro, se generan comprensiones mutuas que liman asperezas al entender cada uno los posicionamientos del otro y ser capaces de acercarnos a puntos de encuentro. En un taller de este tipo esto se ve de forma más superficial que en un proceso largo, pero se abren las puertas para que la fase del taller funcione de forma adecuada y no haya que confrontar opiniones dispares ya que se ha realizado un trabajo de acercamiento previo.

Buscando las variables

Un espacio urbano se define por lo que puede ocurrir en él y esto es algo que podemos definir de forma conjunta, cada uno con sus criterios, más técnicos o más vivenciales. Para propiciar este trabajo conjunto creamos mesas heterogéneas a las que entregamos una pequeña guía sobre el desarrollo del taller y un diagrama con 4 cuadrantes, cada uno de los cuales representa una categoría sobre la que explorar características que queremos para ese espacio urbano, estas categorías no son importantes en sí mismas y sirven de excusa para iniciar la reflexión, al final lo importante es que se acuerden variables, no si pertenecen estrictamente a una u otra categoría. En este caso las variables fueron: sostenibilidad, arquitectura/diseño urbano, participación gestión, socio-economía; sobre estos ejes principales giró toda la reflexión sobre las características que debía tener un espacio público como el que se estaba trabajando en el proceso, teneido en cuenta todo el bagaje de las jornadas previas, toda la reflexión ya elaborada en ese, y en momentos anteriores del proceso.

Los técnicos más presentes en el proceso, los que lo monitorizan, al mismo tiempo que participan deben facilitar la participación de todos, evitar que la reflexión se congele y se llegue a callejones sin salida. En el momento en que se ha debatido sobre todas las categorías y se ha llegado a un acuerdo en el grupo se pasa a la puesta en común. Durante la puesta en común las variables expuestas por otros no se cuestionan, pero si se piden aclaraciones sobre qué se quiere decir.

De esta puesta en común nace un catálogo de características sobre el que más tarde se efectúa un trabajo de visualización que aclara los resultados del taller. En esta visualización se toma como base el diagrama de los 4 cuadrantes, pero se evita su rigidez permitiendo que las variables expuestas oscilen entre cuadrantes y se entienda que cosas que tiene que ver con el diseño también tienen que ver con la sostenibilidad o con la gestión o con la demografía.

A modo de conclusión

Como hemos dicho, este proceso de diseño participativo es una forma de implicarnos en la creación de ciudad, entender que la ciudad es el espacio que habitamos, es decir, es más que el espacio que recorremos, más que una superposición de proyectos, de paisajes, de zonas. Entender esto nos implica en el proceso de "hacer ciudad", de dotarla de contenido para que

sea más que una suma de escenarios y se convierta en lugares que reconocemos y nos reconocen, que nos dan oportunidades de encuentro, de acción social colectiva más allá de lo privado. Conseguida esta calidad de espacio urbano el paso siguiente sería la “apropiación” del mismo, modificarlo y usarlo de forma autónoma y consciente y desde un punto de vista crítico que abarcara nuevas relaciones con él, dando valor de uso a los espacios, generando red a su alrededor, habitándolos más que recorriéndolos y, finalmente, articulando una participación constante en el proceso urbano.

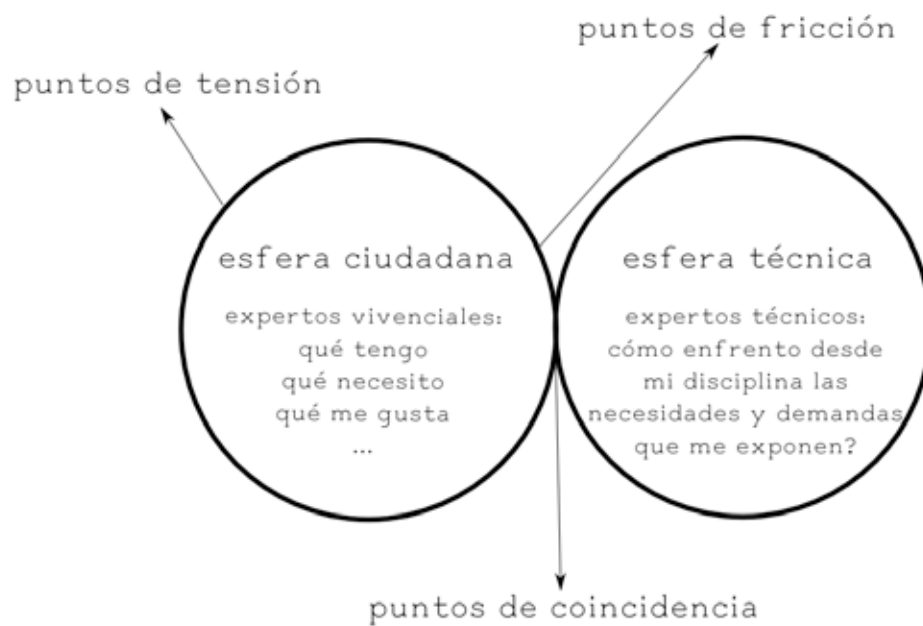
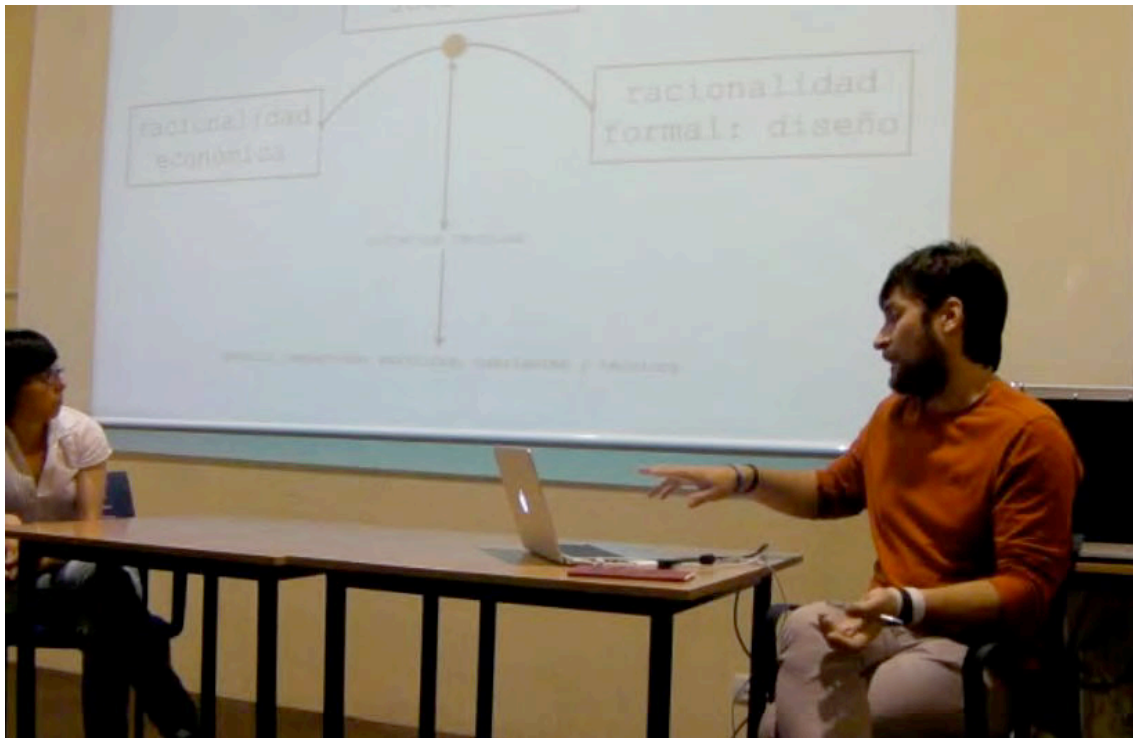
Debemos concluir que los procesos urbanos deben estar abiertos a que todos los agentes implicados puedan tomar parte, que las disciplinas deben estar abiertas a que hay otros niveles de especialidad que tienen que ver con el habitar, el sentir un espacio y que esto también conlleva un nivel de conocimiento profundo.

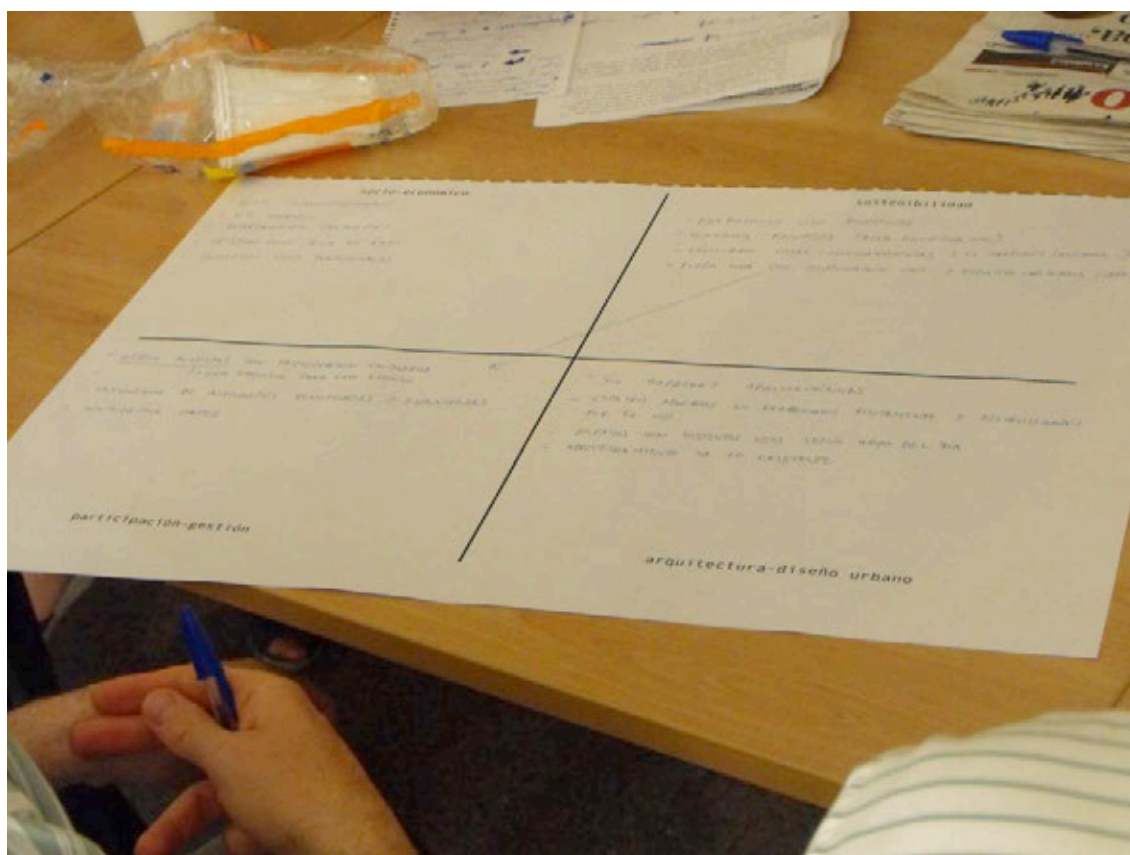
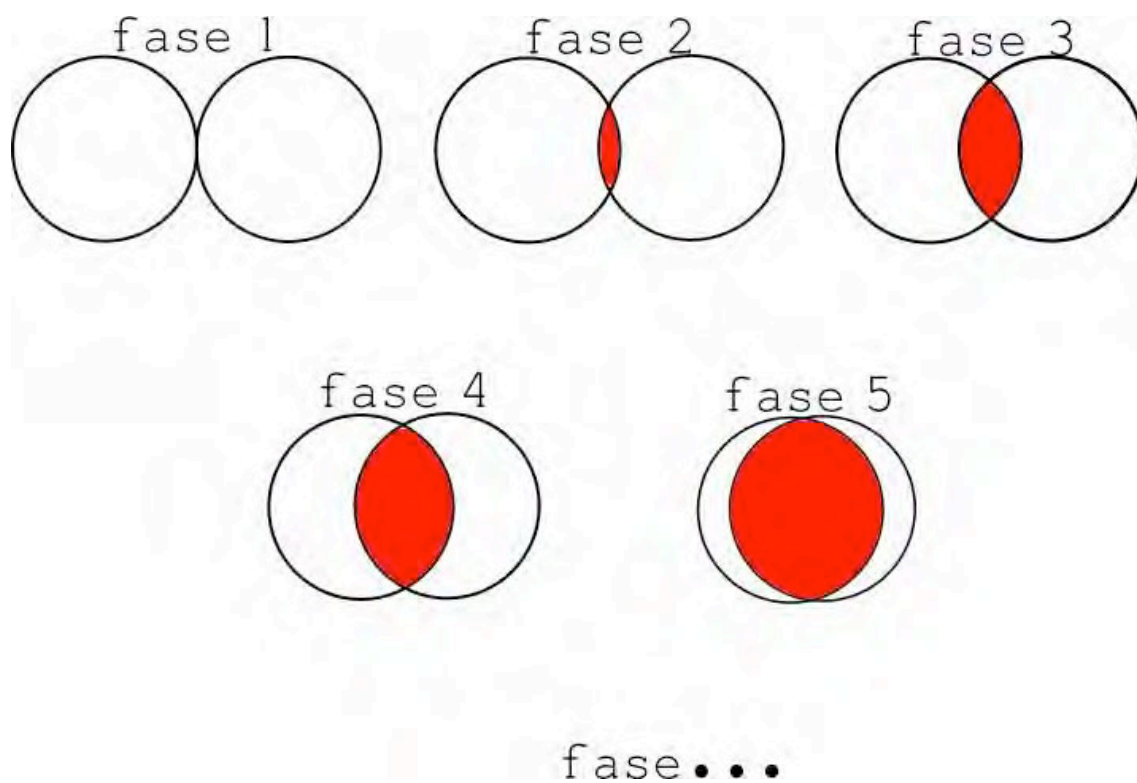
En este tipo de experiencias los ciudadanos deben entender que esto no se hace para que se haga “lo que ellos digan” si no para reflexionar sobre la mejor forma de hacer. Los técnicos a su vez deben entender que estos procesos deben servir a todos, no solo a sus criterios, también es necesario que se reflexione sobre temas que salgan de la disciplina de cada uno, estos talleres no son para que el arquitecto se lleve la clave que le solucione su proyecto, sirven para que sepa traducir las necesidades que le expresan y en la forma en que se las expresan.

El completar este esquema de intervención-acción urbana no es sencillo pues necesita de una ciudadanía activa y muy crítica, de unos técnicos abiertos a perder el control de los procesos y de unos políticos que, como mínimo, sepan valorar sus momentos de intervención en el proceso entre iguales; pero no por no conseguir el esquema completo los procesos dejan de tener valor, siempre pueden ser didácticos sobre una forma diferente de hacer ciudad, unen a gente de diferentes ámbitos sociales bajo un objetivo común y quitan (o dan) miedos a políticos y técnicos, al tiempo que aseguran una correcta implantación de los proyectos por su respuesta a necesidades expresadas desde lo social.

Este catálogo que creamos en este taller es el punto de partida que debe servir a todos para entender que proyecto queremos y la forma en que vamos a conseguirlo, es una fuente de información para los técnicos y un documento de referencia para los ciudadanos. Un medio, no un fin.

Imágenes







Referencias bibliográficas

Ecourbanismo. Entornos Humanos Sostenibles; Ruano, Miguel - 2000 Editorial Gustavo-Gili.

Houses in Transformation, VVAA - 2008 NAI Publishers.

Housing Workshops: Between Dream and Reality, VVAA - 2005 FORUM Instituut voor Multiulturele Ontwikkeling.

La Humanización del Espacio Urbano. La Vida Social Ente los Edificios, Gehl, Jan - 2006 Editorial Reverté.

La Investigación Participativa como Forma de Resolución Colaborativa de Problemas e Incremento de de la Autonomía de los Grupos Locales, Quiñonero Oltra, Jordi, 2009 http://www.redcimas.org/archivos/biblioteca/metodologias/JQuinonero_LaINVEST.pdf

Potenciando la Diversidad. Diálogo de Saberes, una Práctica Hermenéutica, Ghiso, Alfredo - 2000 http://bibliotecadigital.conevyt.org.mx/colecciones/documentos/potenciando_diversidad.pdf.

The Urban Design Handbook. Techniques and Working Methods, Urban Design Associates - 2003 W.W. Norton & Company.

Urban Design Compendium. Vol. 2 Delivering Quality Places - www.urbandesigncompendium.co.uk

La experiencia "In Urbe"-Intervenciones urbanas en la zona centro de Alicante

Mario Berna Box. *Arquitecto.* marioberna_arquitecto@hotmail.com

Rafael Legidos Ibáñez. *Arquitecto.* xl7@xl7studio.es

Abstract

In Urbe es un conjunto de intervenciones urbanas efímeras en la zona centro de la ciudad de Alicante. Los autores de las obras suelen ser artistas jóvenes seleccionados previamente a través de un concurso de ideas anónimo organizado por la Concejalía de Juventud (Centro 14) del ayuntamiento de Alicante. Se han realizado 7 ediciones desde el año 2004 al 2010. El objetivo fundamental es realizar una serie de intervenciones en lugares relevantes previamente seleccionados, que se relacionan mediante un itinerario el cual puede estar disponible para ser recorrido durante los meses estivales.

Los autores de la presente comunicación hemos participado en las últimas cuatro convocatorias de In Urbe (años 2006 a 2010). Siendo seleccionados para formar parte de la misma en los años 2007, 2008, 2009 y como reservas en 2010.

Una vez interpretadas las bases del concurso afirmamos que enfrentarse a un proyecto temporal supone asumir que la obra realizada va a tener un carácter anecdótico, como de paso... El objetivo es enfatizar ese estado provisional mediante una propuesta ajena al lugar donde se propone ubicar la obra, pero con la intención de provocar una nueva experiencia para aquellos que visiten o se encuentren la exposición. Nuestra intención es dotar de un nuevo ambiente el entorno de los lugares seleccionados aprovechando la posibilidad que brinda el concurso.

Palabras clave: In Urbe / Alicante / arquitectura efímera / arte urbano

In Urbe is a set of ephemeral urban interventions in downtown Alicante. The work authors are often young artists, previously selected through an anonymous call for ideas, organised by the Town Council of Alicante. Since 2004, there has been an annual edition of this call for ideas. Its main purpose is to carry out a series of interventions in relevant places, previously selected, and interrelated through an itinerary available during the summer.

The authors of this communication have taken part in the last four editions of *In Urbe* (2006 – 2010). We were selected to be part of the program in 2007, 2008 and 2009, and as substitutes for the 2010 edition.

Once the terms for the call for ideas are understood, we state that facing a temporary project means assuming that the work will be of an anecdotic nature, something which is just passing through... The purpose is to emphasise this temporary state with a proposal unrelated to the place where the work will be displayed, but with the intention of causing a new experience for those who will visit or will find the exhibition. Our intention is to give the surroundings of the selected places a new environment, taking advantage of the possibilities offered by the call for ideas.

Keywords: In Urbe / Alicante / ephemeral architecture / urban art

¿Qué es In Urbe?

In Urbe es un conjunto de intervenciones urbanas efímeras en la zona centro de la ciudad de Alicante. Los autores de las obras suelen ser artistas jóvenes seleccionados previamente a través de un concurso de ideas anónimo organizado por la Concejalía de Juventud (Centro 14) del ayuntamiento de Alicante. Se han realizado 7 ediciones desde el año 2004 al 2010. El objetivo fundamental es realizar una serie de intervenciones en lugares relevantes previamente seleccionados, que se relacionan mediante un itinerario el cual puede estar disponible para ser recorrido durante los meses estivales.

A continuación se aporta un extracto de las bases del concurso:

Objetivos

El concurso forma parte del Plan Integral de Recuperación del Centro Tradicional de la ciudad de Alicante, persigue la revitalización y mejora estética del paisaje urbano de dicha zona, integrando o fusionando determinadas intervenciones plásticas en espacios abiertos, edificios y vías de la ciudad previamente seleccionados. Se valorarán los proyectos que mediante sus elementos artísticos y funcionales coadyuven a la puesta mejor en valor y apreciación estéticas de espacios cuerpos arquitectónicos o estructuras urbanas que por su ubicación, estado actual, naturaleza o condiciones se encuentren más desasistidas de atención ciudadana.

Participantes

Podrán participar todos los artistas nacidos o residentes en la Comunidad Valenciana o estudiando actualmente en un centro educativo de dicha Comunidad, mayores de 18 años. Se podrá concurrir de manera individual o colectiva.

Requisitos

Los participantes deberán presentar la siguiente documentación:

- Curriculum vitae.
- Fotocopia del DNI. Certificado de Empadronamiento.
- El proyecto de la Intervención.
- Los autores adjuntarán al proyecto una memoria explicativa donde se indique: intención de la obra, simbología, significado, emplazamiento y todos aquellos datos que se consideren oportunos para explicar la propuesta.
- Indicar con la mayor concreción posible, el lugar o lugares donde se pretenda realizar la Intervención. Los proyectos deberán constar de dibujos, fotografías y fotomontajes y/o maquetas a escala que permitan al Jurado apreciar las obras en toda su dimensión, con detalle de técnicas y materiales a emplear. En caso de tratarse de una instalación, se adjuntará un croquis detallando las piezas y su ubicación.
- Valoración económica del proyecto, que en ningún caso deberá superar la cantidad establecida para los premios.
- Cualquier otra documentación que considere pertinente para la mejor valoración de su obra. En el caso de documentos en soporte informático, se adjuntará una copia en papel.
- En caso de una intervención colectiva los datos serán cumplimentados por un representante del mismo, quién deberá presentar un documento que acredite dicha representación.

Las intervenciones plásticas estarán concebidas para poder ubicarse en los espacios seleccionados de la Zona Centro de Alicante (edificios, las calles y plazas) y que se describen en el plano adjunto. Se podrán concebir para ocupar cualquier espacio (colgadas de una fachada, entre dos paredes, directamente sobre el pavimento...), pero siempre teniendo en cuenta que el montaje de las obras no produzcan ningún daño en los espacios propuestos. Los

artistas por lo tanto, deberán plantear en el proyecto la forma del anclaje de la obra, teniendo en cuenta que en ningún caso se podrá anclar a las paredes de fachadas ni en los árboles de parques y plazas ya que están catalogados como monumentales (se utilizará pues el suelo, balcones, etc). En cualquier caso se respetarán las Ordenanzas Municipales y Reglamentos aplicables en materia de Seguridad y Ocupación de espacios públicos.

Al tratarse de intervenciones efímeras, el artista deberá tener en cuenta que las obras estén realizadas con materiales sólidos, seguros o resistentes a la acción de los agentes atmosféricos, humanos, etc., así como asegurar la estabilidad, estanqueidad y durabilidad de la obra montada como instalación en conjunto.

Jurado

El Jurado será nombrado por la Concejalía de Juventud del Excmo. Ayuntamiento de Alicante y estará compuesto por: Presidente: Sra. Concejala de Juventud o persona en quién delegue, un representante del Consorcio de Museos, un representante de la Concejalía de Imagen Urbana, un representante del Patronato de la Vivienda, un representante de Caja del Mediterráneo un miembro del Consejo de la Juventud, y cuatro personalidades de reconocido prestigio en el mundo del arte. Así como un representante de la oficina Plan Centro y dos representantes de la Asociación de comerciantes Más que Centro. Secretario un técnico de la Concejalía de Juventud.

Premios

El Jurado seleccionará hasta un máximo de 8 obras que conformarán el conjunto de las Intervenciones 2010. Así mismo se designarán 3 proyectos que formarán parte de la reserva, con el fin de poder sustituir a aquéllos seleccionados que pudieran excluirse por cualquier motivo.

Los seleccionados para la muestra deberán confirmar la ejecución de la obra antes del 28 de Mayo.

La relación de premios es la siguiente:

- Primer Premio Concejalía de Juventud 3.000 €
- Segundo Premio Patronato de la Vivienda 2.000 €
- Premio Caja Mediterráneo 2.000 €
- Premio Patronato de Cultura 1.800 €
- Premio Patronato de Turismo 1.800 €
- Premio Fundación Caja Murcia 1.800 €
- Premio Consorcio de Museos 1.800 €
- Premio Concejalía de Comercio 1.800 €

El pago de los premios se tramitará inmediatamente después de que se hayan montado las obras y que la organización verifique que se corresponden con el proyecto inicialmente propuesto (escala, materiales, sistema constructivo, etc.). De no ser así, la obra sería retirada y, quedará eliminada.

Los gastos de elaboración, envío, transporte y recogida de las obras corren a cargo de los artistas.

Se tendrá en cuenta que se seleccionarán sólo aquellas propuestas proyectadas para ocupar cualquiera de los emplazamientos seleccionados.

Nuestra experiencia In Urbe.

Los autores de la presente comunicación hemos participado en las últimas cuatro convocatorias de In Urbe (años 2006 a 2010). Siendo seleccionados para formar parte de la misma en los años 2007, 2008, 2009 y como reservas en 2010.

Una vez interpretadas las bases del concurso afirmamos que enfrentarse a un proyecto temporal supone asumir que la obra realizada va a tener un carácter anecdótico, como de paso... El objetivo es enfatizar ese estado provisional mediante una propuesta ajena al lugar donde se propone ubicar la obra, pero con la intención de provocar una nueva experiencia para aquellos que visiten o se encuentren la exposición.

Nuestra intención es dotar de un nuevo ambiente el entorno de los edificios seleccionados aprovechando la posibilidad que brinda el concurso. Todo ello sucederá en unos pequeños y recónditos lugares del centro de Alicante, durante el verano a lo largo del periodo que se prolonga la exposición.

Nuestro objetivo es que la propuesta resulte "mágica", y para ello necesitamos un lugar que poder transformar. Lugares como la calle peatonal que sirve de acceso al edificio del Síndic de Greuges es un lugar de paso al igual que la plaza Gabriel Miró junto al Colegio de Arquitectos, así como la Explanada de España. Son zonas de marcado carácter peatonal con una escasa pero continua frecuencia de peatones. Pero el hecho de poder permitir a las personas pararse y observar, le da posibilidades que otros lugares no tienen.

Partiendo de objetos fácilmente reconocibles como paraguas, palés, globos, flotadores... y aplicando dosis de creatividad, se llevan a cabo propuestas a diferentes escalas dotándolos de un destino diferente al originalmente previsto. Con la repetición, acumulación y una estudiada disposición de los objetos sobre las fachadas de los edificios o en el espacio entre ellos, conseguimos cambiar su apariencia por completo. Se trata de configurar un traje a medida del lugar, que transmita muy claramente lo provisional de la intervención y que corresponda a las fechas veraniegas durante las que se desarrolla la exposición.

El reto de In Urbe no supone solo tener una buena idea que sea capaz de atraer la atención del jurado para ser seleccionada. El verdadero reto es hacerla realidad en el tiempo y presupuesto establecido y que está "resista" el tiempo previsto de duración de la exposición que suele ser de dos a tres meses.

Una ayuda indispensable para hacer realidad la idea propuesta son los medios auxiliares y humanos que pone a nuestra disposición la Concejalía de Juventud. El conjunto de materiales necesarios para poder llevar a cabo la obra son aportados por los artistas. Es por ello que resulta indispensable un esfuerzo a la hora de ceñirse al límite presupuestario que supone la dotación económica del premio al ser seleccionados. El reciclaje y búsqueda de la viabilidad económica resultan indispensables.

Las propuestas no deben suponer deterioro en el entorno por lo que además de su montaje debe pensarse en su posterior desmontaje.

A nivel personal nuestra experiencia ha supuesto una puesta en valor de nuestras capacidades creativas y de gestión. Nuestro título de arquitectos se supone que nos capacita para afrontar procesos largos y complejos como el que se supone para realizar un edificio. Las intervenciones urbanas son procesos más cortos y sencillos que nos han servido de puesta en carga para conocernos más a nosotros mismos.

Al mismo tiempo hemos podido experimentar tanto en nuestras intervenciones como en las de los otros artistas seleccionados, como se comporta la ciudadanía al encontrarse las obras. Estos diferentes ediciones han servido para descubrir que se producen un carrusel de emociones y sensaciones tales como, sorpresa, rechazo, indiferencia, reflexión... pero lo que si ha quedado claro es que la exposición ha conseguido calar en la ciudad tanto en sus habitantes y comercios como los visitantes y cada verano se la espera con cierta expectativa.

Aprovechar la oportunidad que nos brinda In Urbe para intervenir en la ciudad ha sido una ocasión que no podíamos permitir el lujo de desperdiciar. Al mismo tiempo nos ha marcado en nuestro devenir profesional y es por ello que le estamos profundamente agradecidos.



Fig. 1: Lema "Cerrado x..."-2007. Fotografía: Rafael Legidos Ibáñez



Fig. 2: Lema "Cantando bajo la sombra"-2008. Fotografía: Rafael Legidos Ibáñez



Fig. 3: Lema "Lluvia de colores"-2009. Fotografía: Rafael Legidos Ibáñez

¿In Urbe 2011?

Lamentablemente en este año 2011 nos han comunicado que no se va a convocar el concurso, el cual se ha ido produciendo ininterrumpidamente desde el año 2004. Los recortes económicos en el presupuesto de la Concejalía de Juventud y la negativa a repetir colaboración de la mayoría de las entidades colaboradoras habituales son las razones fundamentales para no realizar la edición de In Urbe 2011.

A pesar de ello no queremos que la ciudad de Alicante se quede sin sus intervenciones habituales durante el verano, ya que sabemos que la ciudad las está esperando con expectación.

Por ello ya estamos preparando una serie de intervenciones para el In Urbe 2011 "underground" pero cuyos objetivos serán similares al original. Dichas intervenciones están en proceso, por lo que a final de junio de 2011 y durante la celebración de la II jornada de creatividad urbana de Sevilla, estaremos en disposición de desvelarlas al público asistente.

Mario Berna Box y Rafael Legidos Ibáñez son en primer lugar habitantes del planeta Tierra, y al mismo tiempo son los arquitectos que encabezan respectivamente BOX arquitectura y XL7 studio.