

**Espacios híbridos
y “Low-Tech”**

María Josefa Agudo Martínez *

1. RELACIONES ENTRE ARTE Y ESPACIO PÚBLICO.

La condición de ciudadano requiere hoy de una redefinición, debido tanto a la diversidad de culturas y poblaciones, como a la variedad de comportamientos y actividades que tienen lugar en los espacios públicos, a los cuales se les exige, cada vez más, diversidad, accesibilidad y cualificación arquitectónica. En este sentido, adquieren un especial protagonismo las relaciones que se establecen entre arte público y diseño urbano, las cuales pasan a formar parte de un enfoque multidisciplinar en el que se contemplan un conjunto de valores artísticos y patrimoniales, habida cuenta de la importancia creciente del denominado ‘turismo cultural’ (Donaire, 2012).

Por otro lado, son cada vez más relevantes las redes sociales, asociadas a plataformas de difusión e intercambios de información de los diferentes sectores implicados en el espacio público, en tanto en cuanto fomentan el libre acceso a la información sobre la problemática urbana. De este modo, el espacio urbano pasa a convertirse en un complejo y rico entramado de relaciones, pero también en escenario frecuente de prácticas artísticas (Aumente Rivas & Pérez Reyes, 2013). Así, dentro del desarrollo histórico de cualquier ciudad, que aparece siempre asociado a necesidades vitales diferentes, adquiere ahora un protagonismo cada vez mayor la producción, gestión y difusión de la cultura. Este hecho sin duda tiene siempre una enorme repercusión económica, en el sentido de dar publicidad a las ciudades; si bien ahora con una transcendencia a nivel internacional.

* Profesora Titular de Universidad en la Escuela Superior de Arquitectura de la Universidad de Sevilla, España.

En este punto, es crucial la revalorización de la memoria de cada ciudad, siempre construida a partir de una sucesión de intervenciones en el tiempo, si bien entendiendo que dichas etapas deben entenderse asociadas a la regeneración y transformación de los espacios actuales. Así, la gestión y conservación del patrimonio arquitectónico y cultural se hace imprescindible, sobre todo en lo referente a la documentación sistemática y a la reconversión de los usos de los edificios que forman parte del patrimonio arquitectónico. En este orden de cosas, es especialmente relevante la consideración de la manera en la que se crean iconos arquitectónicos o artísticos, auténticos generadores de 'lugares', asociados estos últimos a la identidad de las poblaciones residentes. Sin embargo, es importante considerar también los contextos específicos, cargados siempre de significado cultural, pero que sin duda se ven enriquecidos por nuevas intervenciones (Fig. 1). Todo ello a partir de una interacción respetuosa, cognitiva y perceptiva al mismo tiempo, es decir, mediante la creación de una nueva experiencia, tanto para los residentes como para los visitantes.



Fig. 1: Metropol Parasol, 2005. Sevilla.
Arquitecto: Jürgen Mayer.

En otro orden de cosas, la creciente diversidad socio-cultural exige, cada vez más, una mayor comunicación entre los ciudadanos, es decir, un fomento de las relaciones entre las personas, lo cual plantea también otros requerimientos sociales que se traducen en una anhelada calidad de vida para los todos. Esto es así especialmente para el caso de la creación de espacios 'antropológicos', como los denomina Chaves Martín (2013); se trata de espacios sensitivos y

significativos al mismo tiempo. Es este mismo autor quien, siguiendo a Lewis Mumford en su obra *La cultura de las ciudades* (1938), enfatiza la importancia de los estudios culturales urbanos basados en la interdisciplinariedad, sobre todo de cara a una nueva definición de la ciudad asociada de forma especial al progreso técnico. En este sentido, la división funcional de la ciudad industrial planteada por Le Corbusier en *Hacia una arquitectura* (1964), con espacios de habitación, ocio, trabajo y circulación, necesita de una revisión profunda en relación con el carácter diferenciador de las nuevas ciudades (Gil Orive, 2013). Así, la importancia de la naturaleza histórica de las ciudades se tradujo, desde un punto de vista historiográfico, en el análisis de las principales categorías perceptivas aplicadas al concepto de ciudad. Dicho análisis fue llevado a cabo por numerosos autores como Kevin Lynch, Gordon Cullen, Aldo Rossi, Paolo Sica, Léon Krier, Christian Norberg-Schulz o Amos Rapoport, si bien parece ahora necesaria una nueva perspectiva que tenga en cuenta otro tipo de consideraciones en base a la creciente complejidad actual del fenómeno urbano. En este punto, la consideración del tradicional sentido antropológico de concepto de 'lugar' fue completada posteriormente por la notable aportación de Marc Augé, la cual consistió en abordar los 'no lugares' de la postmodernidad o lugares sin Historia, asociados al cambio de escala de las metrópolis contemporáneas (Chaves Martín, 2013). Se trata entonces de entender que la nueva economía global genera cambios profundos en los modos de vida de las personas e influye, sin duda, en los nuevos planteamientos urbanísticos (Bindé & Grau, 2002).

De este modo, se produce en la actualidad una fuerte tendencia a la disolución de la memoria histórica del pasado, lo que genera una realidad desoladora y deshumanizada (Mattelart, 2006). Esto sucede de forma especialmente notoria en las actuales megalópolis, en las que triunfa la civilización universal y en las que las dinámicas interculturales y la construcción identitaria pasa a ser una necesidad cada vez más acuciante (Nash, Tello & Benach, 2005). Se trata, en este sentido, no sólo de atender a necesidades sociales de determinados grupos, sino de tener en cuenta los valores simbólicos y los significados asociados a los diferentes espacios urbanos que integran las ciudades, habida cuenta de la importancia de los imaginarios urbanos como mediadores de la reflexión cultural en la metrópolis postmoderna (Hannigan, 2002).

Por este motivo, son especialmente necesarios proyectos de intervención artística que, en la mayoría de los casos, son planteados por los propios artistas como un ejercicio de reflexión crítica; se trata de proyectos que son promovidos tanto desde las instituciones políticas como desde el mundo del arte. En este sentido, la cultura y el arte son entendidos como agentes activos, con

intervenciones que pueden ser efímeras o permanentes, pero que son planteadas como estrategia de regeneración de espacios urbanos. Todo ello con una necesaria contextualización territorial, es decir, fomentando la participación, la convivencia, la reivindicación social y la calidad de vida de los ciudadanos. Otro aspecto a tener en cuenta son las relaciones de la arquitectura y el arte con el paisaje urbano y natural, siempre en aras de fomentar lazos afectivos entre la ciudad y los ciudadanos. De ahí que el nuevo concepto acuñado de 'barrio artístico' (Fernández & Lorente, 2009) en el que se vincula la ciudad contemporánea con una diversidad de prácticas artísticas de diversa índole. De esta forma, toda la ciudad pasa realmente a convertirse en el escenario público, entendido como auténtico espacio del deseo que estimula nuestros sentidos (Borja, 2003).

Así, las propuestas artísticas contemporáneas realizadas en espacios urbanos aparecen como narrativas alternativas al discurso tradicional del tema urbano, si bien siempre en clave antropológica. Desde esta nueva lectura, frente a modelos urbanos 'exportados' se plantean otros mucho más humanos y participativos, basados en las ideas de 'lugar' y 'acontecimiento'. Esto sin duda lleva asociada la superación del orden temporal estructuralista, el cual es sustituido por el orden espacio-temporal de la experiencia común y los significados colectivos. Podrían citarse numerosos ejemplos de prácticas artísticas basadas en el acontecimiento como experiencia espacial; todas ellas alteran la función tradicional del espacio público y ponen de manifiesto, en algunos casos, el carácter inhumano de la sociedad actual, por otro lado cada vez más vigilada (Mattelart, 2009).

Por citar algunos ejemplos de prácticas artísticas como intervención-reflexión en espacios urbanos, cabe mencionar obras tales como la performance *Mouivering across Lin He Road* (Guangzhou 1995) de Lin Yilin, una denuncia de las nuevas megalópolis chinas. Otras veces es el videoarte la técnica utilizada, como sucede en *In the Place of the Public. Airport Series* (1990) de Martha Rosler, quien toma su argumento en los aeropuertos como no lugares. Podrían citarse otros muchos ejemplos como las proyecciones y los dispositivos tecnológicos de Krzysztof Wodiczko, entre los que destaca su famoso *Homeless Vehicle* (1988-89), un objeto-casa para un indigente, pero también la performance de Tching Hsieh titulada *One year performance, Outdoor piece* (1981-82) que consistió en 'ejercer' de *homeless* por las calles de Manhattan durante un año. Otras obras más recientes son las diversas propuestas de arte urbano de artistas como el brasileño Marlon de Azambuja, o de otros como Iepe Rubingh y su *Painting Reality* (2011), así como las atractivas intervenciones cromático-lumínicas de Vicky da Silva, que sin duda tienen como referente el arte óptico y cinético. Se trata, todas ellas, de propuestas que ponen de

manifiesto que la práctica artística contemporánea plantea, sin lugar a dudas, una profunda reflexión crítica sobre la vivencia de los espacios urbanos (Gil Orive, 2013).

2. 'HIGH TECH' VERSUS 'LOW TECH'.

Desde otro punto de vista, los recursos del planeta se agotan en un contradictorio escenario de imparable experimentación tecnológica, lo que conduce a la necesidad de rehabilitar y reciclar, así como a la utilización de energías renovables y todo ello en aras de una necesaria sostenibilidad del medio ambiente planetario. Así, en el Informe Brundtland para la ONU, realizado en 1987, se establecieron los principios del desarrollo sostenible, entre los que cabe destacar la reutilización de materiales o el uso racional de la energía, propugnando un equilibrio no sólo ambiental, sino a la vez económico y social. En el caso de la denominada *arquitectura sostenible*, se trata además de minimizar el impacto ambiental sobre el planeta de las técnicas de construcción, en el sentido de evitar al máximo el deterioro del entorno en el que se interviene, con un notorio ahorro energético y junto a un uso eficiente de los recursos así como un reciclado de los materiales a lo largo de la vida del edificio.

En este sentido y en relación con los postulados del mencionado Informe entorno a la idea de '*satisfacer las necesidades del presente sin comprometer las de las generaciones futuras*', algunos autores como Alcaraz Zubeldia (2014) opinan que las prácticas participativas y el potencial del capital humano suponen, sin duda, una oportunidad para promover el desarrollo sostenible, si bien de forma muy especial en relación con la pobreza y el equilibrio medioambiental. Así, se pone de manifiesto que atributos como la reciprocidad, la cooperación o la participación activa de los ciudadanos, no sólo son requisitos imprescindibles o deseables, sino que además poseen ahora un medio de comunicación e intercambio en las actuales redes sociales.

Sin embargo, es importante poner de manifiesto que esta participación social en asuntos de interés público requiere responsabilidades y obligaciones que no siempre son fáciles de conseguir, ya que implican vínculos de reciprocidad y confianza, pero también un sistema de organización y control que garantice el cumplimiento de los objetivos perseguidos. Este último aspecto obliga, sin duda, a una mayor capacidad de coordinación y dinamización entre las administraciones públicas y la sociedad civil, a partir de estrategias de gobernabilidad cada vez más transparentes y eficientes.

Por otro lado, el desarrollo sostenible parece aparentemente poner en cuestión el avance tecnológico. Sin embargo la sostenibilidad pone siempre en relación ecología y arquitectura, por lo que inicialmente podría plantearse tanto con 'alta' tecnología o “*High Tech*”, como con 'baja' tecnología o “*Low Tech*”, si bien de entrada parece ser más compatible con esta última. Así, por ejemplo el Centro Pompidou de París (R. Rogers y R. Piano, 1972) surge, en fecha temprana, como el paradigma de la alta tecnología con una exhibición deliberada y provocadora de la estructura y las instalaciones del edificio. Posteriormente, sin embargo, el interés de estas propuestas será desplazado hacia la búsqueda del control de las condiciones climáticas, a partir sobre todo de tecnologías avanzadas de construcción y del empleo de nuevos materiales y todo ello en una concepción de edificio-máquina en la que el HSBC Main Building de Hong Kong (N. Foster, 1979) aparece como ejemplo paradigmático.

Haciendo historia, el paradigma del poder libertador de la tecnología fue abordado por el grupo inglés Archigram en la década de los 60, con un enfoque novedoso pero esencialmente teórico. La ciudad del futuro era representada por el grupo como un mundo de ficción con megaestructuras y cápsulas de habitar - llamativamente similares a las de los astronautas- y todo ello a partir de una profusión de recursos gráficos, con numerosos proyectos y dibujos basados en una iconografía del consumo, es decir, la estética imperante del Pop Art. Se trataba, en definitiva, de recuperar el pasado común de la tradición inglesa y la corriente tecnológica iniciada con Joseph Paxton y el Crystal Palace de 1851, con una arquitectura experimental que apostaba ahora de forma incondicional por la tecnología. Si bien aparecían aspectos novedosos como la atención a las nuevas realidades sociales y económicas basadas en la eclosión de la cultura de masas, industrial y urbana. Surgían así nuevos requerimientos como la movilidad, la transitoriedad, la emancipación o el *confort*, pero también las posibilidades de los prototipos experimentales *hard-soft*, *plug-in* o *clip-on*, planteando una arquitectura de catálogo, como producto de consumo con posibilidad de elección (Pianta Costa Cabral, 2004). Por otra parte, se llevaba a cabo una revisión profunda del funcionalismo arquitectónico a partir de una cierta recuperación de los postulados utópicos de las vanguardias históricas, esencialmente del constructivismo y el futurismo. Es decir, surgía un discurso ajeno al marco teórico estrictamente arquitectónico, muy en la línea de otros discursos como el *Homo Ludens* (1938) de Johan Huizinga (Bauman, 2009) o la *Muchedumbre solitaria* (1950) de David Riesman. Así, la cultura *beatnik* o contra-cultura de los años sesenta nos presentaba un hombre lúdico, nómada y tecnológicamente equipado que hoy se hace realidad con la eclosión de internet, basada en una producción masiva pero con consumo diferenciado. Sin embargo, la crisis del petróleo de 1973 puso en evidencia la inconsistencia de los planteamientos del grupo Archigram, a pesar de lo cual es incuestionable su

influencia en arquitectos como Richard Rogers, Norman Foster o Nicholas Grimshaw. Por otro lado, si bien las formas de habitar autóctonas fueron obviadas por el Movimiento Moderno y el consiguiente Estilo Internacional, algunas de las obras tardías de los grandes maestros retomaron el interés por los aspectos vernáculos. Es el caso de Le Corbusier con obras como la *Villa Mandrot* (1930-31) o la *Errázuriz* (1930), o de Gropius con obras como la *Gropius House* (1937) o la *Chamberlain Cottage* (1940) o la *Hagerty House* (1938), pero también de otros como Alvar Aalto, Jorn Utzon o Ralph Erskine.



Fig. 2: Nueva Gourna, 1946. Egipto.
Arquitecto: Hassan Fathy.

En la línea de lo vernáculo, el arquitecto egipcio Hassan Fathy, con su libro *“Arquitectura para los pobres”* (1973) postuló una tecnología apropiada al contexto en el que surge el edificio y aparece, por ello, como un exponente claro de la corriente *“Low-Tech”*. En este sentido, su obra merece especial atención, no sólo por tratarse de un arquitecto cosmopolita arquitecto premiado en 1980 con el premio Aga Khan de Arquitectura, sino porque desarrolló métodos locales de construcción con planteamientos sostenibles que hoy cobran una especial actualidad. Entre su producción destaca el proyecto experimental de Nueva Gourna en 1946 cerca de Luxor en Egipto (Fig. 2), una ciudad ideada para albergar a 7000 personas (Steele, 1997). Se trata de un proyecto de cuatro barrios con equipamientos urbanos colectivos en el que se utilizaron técnicas basadas en la tradición ancestral de los métodos de construcción de la arquitectura egipcia, como la ventilación natural a partir de captadores de viento o *malqaf*, un dispositivo arquitectónico de origen iraní, así como otros elementos como la cúpula de linterna o la celosía de madera (El-Wakil, 2013). Así, toda su obra puede definirse como una arquitectura fundamentada en la geometría mística, con el empleo de materiales locales como el ladrillo de barro

y realizada mediante auconstrucción de viviendas integradas en el lugar, a la vez que accesibles a los desfavorecidos, es decir, una arquitectura especialmente pensada para los pobres (Fathy, 1976). Por ello, es especialmente relevante el hecho de que fuera el propio arquitecto quien capacitara a los habitantes de la zona para la construir sus propias viviendas, en base a consideraciones no sólo climáticas, sino sobre todo de recuperación de técnicas tradicionales.

Otro autor clave de este mismo paradigma “*Low-Tech*” es el arquitecto Christopher Alexander, sobre todo a partir de su obra “*A Pattern Language*” (1977). En ella el autor propugnó un lenguaje de patrones que suponía la solución de un problema arquitectónico, en cualquier contexto cultural, a partir del uso de materiales locales y con la recuperación de técnicas tradicionales de construcción; todo en diferentes escalas de intervención. De esta forma, se planteaba así una propuesta proyectual, tanto en entornos urbanos como en zonas rurales de cualquier parte del mundo, con una acentuada participación comunitaria y basada en la utilización de materiales esencialmente ecológicos. En este sentido, en nuestros días se lleva a cabo una redefinición del término “patrón” para disponerlo como elemento regenerativo o relacional, con un enfoque operacional. Así, es crucial la influyente aportación de este arquitecto en relación con problemas de diseño arquitectónico de edificios y ciudades al asociar diferentes soluciones a problemas recurrentes. Dichas soluciones son utilizadas de manera diferente en cada caso concreto y en relación a un contexto determinado. Así, se generan estructuras lógicas (contexto – problema – solución) que relacionan diferentes patrones entre sí, lo que da lugar a la creación de un verdadero lenguaje a partir de patrones creados por los propios usuarios y con aplicaciones en campos muy diversos. El éxito de la obra motivó que el ‘lenguaje de patrones’ fuera pronto traducido a diferentes idiomas, incluido el castellano (Alexander, 1980).

3. EL PROYECTO DE 'PROCOMÚN': MOVIMIENTOS URBANOS DE REIVINDICACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO.

La idea de colectivos que se organizan para conseguir objetivos comunes históricamente no es nueva, por su aparición reiterada en situaciones puntuales de descontento. Por otro lado, los derechos urbanos aparecen, cada vez más, como nuevos retos en la organización del territorio y requieren de una cultura política nueva (Borja & Muxi, 2003). En este sentido, la creación de bienes comunes urbanos intenta combatir la supuesta pérdida de la comunalidad urbana (Harvey, 2013).

En opinión de Benkler (2006), cualquier persona con un ordenador personal puede mezclar archivos para realizar los suyos propios y publicar el resultado para una audiencia mundial. Se trata de su famoso libro electrónico *The Wealth of Networks (La riqueza de las redes)*, el gran libro de cabecera en relación con la idea de procomún y que lleva por subtítulo *How Social Production Transforms Markets and Freedom (Cómo la producción social transforma mercados y libertad)*. Para otros autores como Lessing (2005), quien aborda la misma temática, el fin del comunismo por agotamiento dio comienzo a una nueva sociedad política de democracias constitucionales en las que es posible la participación.

En este sentido y ya en nuestro país, el profesor Florencio Cabello (2013) de la Universidad de Málaga, junto con sus alumnos y el Laboratorio del Procomún del Medialab Prado, vienen colaborando en diferentes proyectos colaborativos, tales como la traducción de autores estadounidenses contemporáneos cuya reflexión teórica se centra en la idea de procomún y en los que la investigación es compartida entre profesores y alumnos y en base a planteamientos como el software libre o la wikipedia, siguiendo los postulados de Elinor Ostrom, Premio Nobel de Economía en 2009.

En la misma línea, la idea de recursividad o público recursivo es analizada por autores como Kelty (2008); este autor explica el término *recursive* como un concepto matemático de programación informática según el cual un resultado se repite sujeto a un límite, si bien en una dependencia abierta. Por ello, este concepto es aplicado a la colaboración en red entre iguales y sin límites geográficos, la cual se lleva a cabo mediante coordinación virtual, con sesiones presenciales de discusión. Benkler (2006) habla de modularidad y granularidad para referirse a proyectos colaborativos que pueden descomponerse en partes o módulos más pequeños y que se producen de forma independiente antes de ser ensamblados; así, la independencia de los módulos facilita la disponibilidad de los participantes. En este sentido, la granularidad o tamaño de los módulos (medido en dificultad y esfuerzo) es inversamente proporcional al número de potenciales participantes. Por otro lado, la creatividad del colectivo pasa a convertirse en un valor en alza en nuestro siglo (Rodríguez Hernández et al., 2001).

De esta manera, las nuevas propuestas de espacios para la ciudadanía surgen casi siempre asociadas a la horizontalidad de internet y a la idea de ciberespacio: TICs, redes, software libre, participación y procomún o producción entre iguales. Así, el prosumidor -término ideado por Alvin Toffler en su libro “La tercera Ola” (1979)- da lugar a un nuevo tipo de perfil de usuario, en una sociedad caracterizada, por ejemplo, por la diversidad tipológica

de las familias, pero también por el acuciante problema de la soledad, el cual lleva al espectador a intervenir de forma activa en los canales de comunicación humanos. Otro autor clave es David Harvey con su obra *Rebel Cities* (2012) en la que aborda el *Occupy Wall Street* (2011) de N. York como un caso de procomún. Por otro lado, la generatividad en un régimen de procomunes se lleva a cabo a partir de la manera de relacionarse del grupo y sus principios de actuación e interacción mutua o producción entre iguales (P2P) con diferentes recursos en diferentes contextos. El procomún es interpretado, en este sentido, como los bienes de todos y que, por ello, tienen carácter público, con ocurre en el caso del espacio urbano de uso público.

Así, por ejemplo, movimientos sociales sin ánimo de lucro y organizados en redes sociales, como el colectivo *Comunes* plantean una colaboración a largo plazo en torno a bienes comunes, en una defensa de 'la riqueza como inclusión frente a la riqueza como exclusión' y a partir de herramientas web (Guerry, Hassan Collado & Rivière Marichalar, 2013). En la misma línea, proyectos como Wikileaks.org se proponen dar publicidad, a partir de *leaks* o filtraciones, de prácticas injustas llevadas a cabo por redes corruptas de poder y en aras de una deseable y democrática transparencia política.

Otro colectivo de interés es el denominado *Making worlds* (MW), surgido en 2011 como un dispositivo de conexión entre personas, desarrolla prácticas de procomún en New York en relación con el *Occupy Wall Street* (Draper & Rubio Pueyo, 2013). El grupo plantea colaboraciones abiertas en torno a actividades concretas, las cuales pretenden buscar respuestas al descontento político a partir de proyectos de temporalidad variable y en una estructura horizontal y colectiva de agregación voluntaria. Así por ejemplo, entre las propuestas comunitarias cabe mencionar *Arts & Labor*, con la pretensión de reflexionar sobre el arte como procomún.

En la misma línea y en relación con las artes como bien cultural y el procomún, la plataforma valenciana CCCV nació con una voluntad integradora y persigue generar una red de cultura colectiva en relación con prácticas artísticas colaborativas en el ámbito del arte contemporáneo. En las 'Jornadas sobre el procomún' (2007) del Medialab-Prado se definió el procomún como la herencia común de la sociedad postindustrial que hay que legar a generaciones futuras y que requiere de un modelo de gestión comunitario. En este sentido, la autonomía del arte como bien cultural simbólico debe escapar de la lógica mercantilista y de los requerimientos del mercado, si bien entran entonces en conflicto cuestiones como la precariedad del artista o los derechos de autor. El interés social y la relación arte-vida, se plantea de forma evidente hacia la segunda mitad del s. XX, en movimientos como *Fluxus* o la Internacional

Situacionista y aparece asociada a una progresiva desmaterialización del arte y a un creciente interés por los aspectos participativos o colaborativos, poniendo en crisis los procesos de creación, difusión y comercialización del arte. La complejidad creciente y la transdisciplinariedad del arte se traducen en la aparición de un arte cada vez más social, en la línea de los postulados de Joseph Beuys, con incontables etiquetas. Por otro lado, son numerosos los colectivos artísticos españoles que funcionan como semilleros de experimentación e innovación, si bien con una cierta dispersión y un carácter precario, en los que confluyen artistas de diversa formación, dado también cabida a informáticos o sociólogos (Marín García & Salóm Marco, 2013).

De esta forma, la función del espacio público es cuestionada de forma muy especial por un arte colaborativo, asociado a la denominada *contracultura* y en el que la participación activa pasa a ser una de las claves de la autodeterminación de los individuos, responsables de su propia felicidad. El origen posiblemente hay que buscarlo en la autonomía ilustrada del gusto y la libertad de pensamiento, así como en el rechazo mercantilista por parte de las vanguardias históricas; si bien todo ello unido a una posterior interpretación del arte autónomo como experiencia social compartida (Martínez-Arrarás Caro et al., 2013). Pero las iniciativas de intervención en el espacio público pueden también surgir de la mano de organismos concretos, es el caso de la iniciativa 'Madrid Abierto' en relación con ARCO y con propuestas de arte efímero en las calles de Madrid y con el análisis previos de experiencias similares tanto nacionales como internacionales: Münster en Alemania o 'inSite_05' en la frontera entre México y EEUU, entre otros (Urda Peña, 2013).



Fig. 3: Medialab Prado. “Media(nera)Lab” (2009).

Así, por ejemplo, en iniciativas como el *European Urban Media Network for Connecting Cities* (2012-2016) o la plataforma de experimentación “Media(nera)Lab” (2009) para la fachada digital de Medialab-Prado comisariada por Nerea Calvillo, se plantea la creación de una red de pantallas urbanas para la difusión de contenidos artístico-sociales como uso procomún del espacio público. Se trata, en este caso, de explorar las cualidades comunicativas y el potencial de participación de una pantalla digital en un espacio público. Otro ejemplo sería la práctica del *crowdfunding* o financiación colectiva de proyectos o micromecenazgo, con plataformas como *Kickstarter* y con numerosos ejemplos de financiación colectiva para proyectos de transformación urbana.

Como conclusión, todas las reflexiones anteriores ponen de manifiesto que la eficacia de los espacios públicos requiere de una modernización de las administraciones locales, mediante una colaboración más estrecha con las redes sociales. Se trata de posibilitar la gestión transparente, la participación ciudadana y la creación de ‘espacios híbridos’ o versátiles en su uso. Sin embargo, la dificultad de la gestión de la convivencia humana se traduce, con frecuencia, en legislaciones restrictivas que restan oportunidades a la creatividad y la movilización social.

4. REFERENCIAS.

Alcaraz Zubeldia, L. (2014). Prácticas participativas y capital social: Una perspectiva desde el plan maestro de intervención urbana de la ZOCM. *GECONTEC: Revista Internacional De Gestión Del Conocimiento y La Tecnología*, 2(1).

Alexander, C.:

* (1976). *Urbanismo y participación: El caso de la Universidad de Oregon*. Barcelona: Gustavo Gili.

* (1980). *Un lenguaje de patrones: Ciudades, edificios, construcciones*. Barcelona: Gustavo Gili.

Aumente Rivas, M. d. P., & Pérez Reyes, C. (2013). Arte, arquitectura, comunicación y ciudad: Interacciones y diálogos. *Arte y Ciudad: Revista De Investigación*, (3), 9-16.

- Bauman, Z. (2009). *Ética posmoderna*. Madrid: Siglo XXI.
- Benkler, Y. (2006) *The Wealth of Networks*. [Versión de Harvard Law School]. Recuperado de <<http://www.benkler.org/wonchapters.html>>.
- Bindé, J. & Grau, E. (2002). *Claves para el siglo XXI*. París: Unesco.
- Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Madrid: Alianza.
- Borja, J. & Muxi, Z. (2003). *El espacio público: Ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Diputació de Barcelona.
- Cabello Fernández-Delgado, F. (2013). Receta del proyecto traducciones procomún. Cocinas recursivas de conocimiento entre iguales. *Teknokultura*, 10(1), 265-276.
- Chaves Martín, M. A. (2013). Estudios culturales urbanos: Una aproximación interdisciplinar. *Arte y Ciudad: Revista De Investigación*, (3), 215-224.
- Donaire, J. A. (2012). *Turismo cultural: Entre la experiencia y el ritual*. Girona: Vitel-la.
- Draper, S., & Rubio Pueyo, V. (2013). Making worlds: Los comunes y la práctica del encuentro. *Teknokultura*, 10(1), 231-244.
- El-Wakil, L. (2013). *Hassan Fathy dans son temps*. Lausanne: Infolio.
- Estalella Fernández, A., Rocha, J., & Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: Experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura*, 10(1), 21-48.
- Fathy, H., (1976). *Architecture for the poor*. Chicago: University of Chicago Press.
- Fernández, B. & Lorente, J. P. (2009). *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana*. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Gil Orive, M. (2013). ¿Habitar la ciudad? una aproximación a la experiencia de lo urbano desde la práctica artística contemporánea. *Arte y Ciudad, Revista De Investigación*, (3), 385-402.

Guerry, B., Hassan Collado, S. & Rivière Marichalar, P. (2013). About comunes: Desafíos del ecosistema de movimientos sociales. *Teknokultura*, 10(1), 245-252.

Hannigan, J. (2002). *Fantasy city: Pleasure and profit in the postmodern metropolis*; New York: Routledge.

Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes: Del derecho de la ciudad a la revolución urbana*. Tres Cantos, Madrid: Akal.

Kelty, C. M. (2008). *Two bits: The cultural significance of free software*. [Versión del autor]. Recuperado de <http://twobits.net/pub/Kelty-TwoBits.pdf>
Lessing, L. (2005) *Code v2*. [Versión del autor]. Recuperado de <http://codev2.cc/download+remix/Lessig-Codev2.pdf>

Marín García, T., & Salóm Marco, E. (2013). Los colectivos artísticos: Microcosmos y motor del procomún de las artes. *Teknokultura*, 10(1), 49-74.

Martínez -Arrarás Caro, C., Rabazas Romero, A., Angulo Delgado, M. T., & Vasinova Sabeva, D. (2013). Hacia una autonomía relacional: Movimientos culturales urbanos contemporáneos. *Arte y Ciudad: Revista De Investigación*, (3), 455-470.

Mattelart, A.:

* (2006). *Diversidad cultural y mundialización*. Barcelona: Paidós.

* (2009). *Un mundo vigilado*. Barcelona: Paidós.

Nash, M., Tello, R. & Benach, N. (2005). *Inmigración, género y espacios urbanos: Los retos de la diversidad*. Barcelona: Bellaterra.

Pianta Costa Cabral, C. (2004). *Grupo Archigram, 1961-1974. Uma fábula da técnica*. (Tesis doctoral, Universitat Politècnica de Catalunya). Recuperado de <<http://www.tdx.cat/handle/10803/6083>>.

Rodríguez Hernández, A. F. et al. (2001). *Creatividad y sociedad: Hacia una cultura creativa en el siglo XXI*. Barcelona: Octaedro.

Steele, J. (1997). *An Architecture for People: The Complete Works of Hassan Fathy*. London: Thames and Hudson.

Urda Peña, L. (2013). La experiencia de la inclusión de arte efímero en Madrid a través de las instituciones regladas. Madrid Abierto, 2004-2011. *Arte y Ciudad: Revista De Investigación*, (3), 425-438.