

## Espacio Urbano y Nuevas Tecnologías.

María Josefa Agudo-Martínez

Escuela Técnica Superior de Arquitectura. Universidad de Sevilla, España.

**Resumen.** El espacio público es el lugar de las interacciones entre las personas. Se genera en él un flujo fortuito de tránsito y comunicación de gran riqueza y complejidad. El ciberespacio es también espacio público, pero a diferencia del espacio urbano, no impone el requisito de la presencialidad. El espacio urbano, sobre todo en las grandes ciudades, se ve invadido de forma creciente por la aceleración, la especulación y la publicidad. Ante esta invasión imparable, el uso del espacio público necesita de nuevos planteamientos que pongan orden en el caos. Son numerosos los colectivos que se están despertando a raíz de la aparición de nuevos canales de información y que reivindican el ‘*empoderamiento urbano*’ pero también, quizás sin saberlo, la ‘*escultura social*’ anhelada por Josep Beuys. Todas estas inquietudes colectivas tienen, en definitiva, mucho que ver con el disfrute sensitivo del espacio público, si bien existe una componente cívica y cultural que no conviene olvidar y que, en definitiva, transforma a los individuos en ciudadanos. Las nuevas tecnologías obligan, por lo tanto, a una revisión del concepto de espacio público. Esta novedosa combinación de espacio real con ciberespacio, tiene como principal consecuencia la conocida como ‘*realidad aumentada*’, la cual genera potenciales transformaciones sociales de alcance insospechado pero en las que el arte juega un papel de primer orden.

Por otro lado, la calle es un lugar de encuentro que ofrece nuevos canales de expresión y comunicación. Los nuevos laboratorios de creatividad, muchos de ellos dirigidos por jóvenes arquitectos, tienen mucho que ver con la tecnología y la participación social; espacio real y virtual se yuxtaponen y el sueño utópico de llevar la cultura a cualquier lugar del planeta de la mano de la tecnología -planteado por Archigram en los ’60 con su proyecto *Instant City* o ciudad efímera- se hace ahora posible en el ciberespacio.

De esta manera, las nuevas tecnologías fomentan la participación y la comunicación entre individuos y posibilitan un tipo de creatividad colectiva reivindicada por Constant Nieuwenhuys en la *Nueva Babilonia*, en la que el *homo ludens* de Johan Huizinga encontraba un espacio para la felicidad.

**Palabras Clave:** Nueva Babilonia, ‘escultura social’, ‘empoderamiento urbano’.

## 1 Nueva Babilonia *versus* ciberespacio

En 1956 el artista Constant Nieuwenhuys comenzó a trabajar sobre una propuesta de ciudad del futuro a la que denominó *New Babylon*<sup>1</sup> (fig.1) y que planteaba un modelo urbano nuevo en una sociedad igualitaria sin precedentes, en la que se potenciaba de forma muy especial la creatividad del individuo. En dicha ciudad ideal todo el trabajo estaría automatizado y por ello se haría realidad la idea de libertad del ser humano. Así, según el autor, la sociedad lúdica, cualitativamente superior a la tradicional sociedad utilitarista [1] utilizaría la imaginación y la creatividad como niveles existenciales más elevados, en oposición a la mera lucha por la supervivencia. De este modo y por contraste con la sociedad utilitaria del *Homo Faber*, en la sociedad lúdica del *Homo Ludens*<sup>2</sup> [2] liberado por la automatización productiva que posibilita el desarrollo tecnológico, el ser humano estaría en disposición de ejercitarse en el ocio, tal y como sucede en nuestros días en el ciberespacio [3].

En este sentido, la sociedad otorga, con sus numerosas normas, muy poca importancia al juego, con la excepción de los espacios de juegos infantiles [4], sobre todo debido a los condicionantes impuestos por el trabajo y dejando a un lado la enorme potencialidad creativa del ser humano. En *New Babylon* se posibilitaría el aprovechamiento útil de estas capacidades no desarrolladas que excepcionalmente encuentran ocasiones para hacerse realidad<sup>3</sup>. Sin embargo, los requisitos que posibilitarían la liberación total del individuo serían la automatización masiva de las actividades repetitivas y la consiguiente liberación de energía, la cual se aprovecharía en el tiempo libre. Así, el aumento de las actividades creativas y recreativas<sup>4</sup> sería consecuencia directa de la racionalización de los medios de producción y los bienes de consumo. En este sentido, el prototipo real de *New Babylon* se haría realidad en una economía completamente automatizada en lo relativo a las actividades productivas no creativas, lo que supondría un proceso lento de sustitución de estructuras urbanas preexistentes. Se trataba, en definitiva, de una propuesta de macroestructuras de centros de producción automatizados e instalaciones colectivas en una organización en red, configurando un espacio continuo con unidades o sectores interconectados, lo que supondría la desaparición de todas las fronteras ya que las sociedades serían fluctuantes y la propia vida sería interpretada como un viaje interminable en un mundo de continuos cambios [5].



**Fig. 1.** *New Babylon* (Constant Nieuwenhuys 1956)

<sup>1</sup> Propuesta polémica y en la que trabajó durante más de veinte años.

<sup>2</sup> Término ideado por Johann Huizinga.

<sup>3</sup> Para Nieuwenhuys, libertad, productividad y tecnología son conceptos que van de la mano, por lo que la liberación lúdica va asociada irremediamente a liberación social. En este sentido, el espacio social es entendido por el autor como espacio de encuentros y contactos, en contraposición al espacio real, habitualmente antisocial.

<sup>4</sup> Cada persona podría crear libremente su propia vida mediante la movilidad o la exploración – característica de la navegación por Internet-, fuera del entorno natural o propio, con una máxima libertad de tiempo y espacio. La utópica consecuencia física de sus postulados sería un nuevo urbanismo que debería adecuarse a la fluctuación de la población, es decir, al predominio de la vida nómada en un entorno artificial.

La ciudad tradicional caracteriza a la sociedad utilitaria con diferentes etapas históricas, asociadas a distintos tipos de vida y que van de la ciudad fortificada a la ciudad abierta, ésta última como centro productivo; sin embargo la ciudad lúdica, caracterizada por la aculturación de sus habitantes, sería concebida esencialmente como un centro cultural, entendiendo la cultura como una actividad global de la población en su dinámica de relación con el entorno. Frente a los modelos de comportamiento fijos de la sociedad utilitaria, gobernados por el principio de utilidad, la flexibilidad social exigiría una basta red de medios de transportes (potenciando aún más el medio aéreo), junto a infraestructuras y servicios colectivos, así como una mayor automatización, lo que supondría la concentración masiva de la población en grandes centros urbanos.

Como solución para descongestionar dichos núcleos el autor plantea megaestructuras que suponen el aprovechamiento del espacio en altura a partir de una estructura de red<sup>5</sup>, lo que reduciría las distancias y daría lugar a la creación de un segundo paisaje artificial sobre el natural<sup>6</sup>. Los sectores de las zonas de montaña y de la costa serían la mejor opción para jubilados o enfermos, por lo que se conseguiría el control técnico total de los elementos que componen el entorno y el medio ambiente<sup>7</sup>. El sector es definido por el autor como una serie de espacios horizontales superpuestos y articulados por elementos verticales, como una macroestructura<sup>8</sup> que alberga a un espacio interior en construcción permanente o estructura móvil totalmente independiente de la anterior, fácilmente desmontable y reutilizable al estar constituida por elementos estandarizados pero que posibilitan una multiplicidad de formas. Las condiciones climáticas del sector están bajo control técnico, lo que posibilitaría la reproducción de diversos climas con modificaciones variables<sup>9</sup> y dota al sector de una cierta autonomía. De igual modo, las telecomunicaciones pasarían a ser un factor esencial en el comportamiento lúdico de la sociedad.

De esta forma, la técnica posibilitaría la variación infinita del entorno, pero sin embargo el acto creativo pasaría a ser un acto social, por lo que el arte perdería su carácter individual. Se trata de una propuesta utópica de hombre libre que no tiene que luchar por sobrevivir, si bien con una contradicción manifiesta entre seguridad material y agresividad<sup>10</sup> [6] lo que se justifica por la frustración del instinto creativo, reprimido en una educación<sup>11</sup> enfocada hacia una sociedad utilitaria. En *New Babylon* la agresividad desaparecería en una forma de existencia superior basada en la creatividad. La lucha por la subsistencia ha dividido tradicionalmente a la humanidad en grupos de interés, la desaparición de la competencia supondría la supresión de diferencias raciales para dejar paso a relaciones de reciprocidad con ausencia de conflictos de intereses, características esenciales de una nueva cultura colectiva.

---

<sup>5</sup> La unidad básica de la red sería el sector, entendido como cada uno de los núcleos de la red, cuyo tamaño depende del sistema de relaciones sociales y con una población sedentaria equipada de servicios comunales; la unión de sectores se realizaría por puentes móviles. Cada persona podría circular libremente de un sector a otro, por lo que éstos últimos se componen de gente que se renueva de forma periódica, por lo que desaparecen las costumbres, los hábitos y los automatismos de la vida estática. El dominio de la naturaleza sólo es posible con la técnica y los medios de comunicación son esenciales para cualquier tipo de creación colectiva; las telecomunicaciones garantizan los contactos en una sociedad fluctuante.

<sup>6</sup> Su fisonomía sería una red de enlaces elevados por encima del suelo, organizados en distintos niveles y con grandes espacios arbolados a nivel de suelo. Por otro lado, estas estructuras, caracterizadas por diseños complejos, no estarían dotadas de un carácter permanente.

<sup>7</sup> Elementos de construcción espacial, control de las condiciones climáticas pero también de los elementos psicológicos de la percepción espacial, ligados éstos últimos tanto a las condiciones climáticas como a los desplazamientos en el espacio.

<sup>8</sup> Admite dos tipos de soluciones, sobre pilotes o autoportante.

<sup>9</sup> Como volumen de sonidos, luz, temperatura o ambiente olfativo con una amplia gama de calidades termo-acústicas.

<sup>10</sup> Directamente proporcional a la presión social experimentada.

<sup>11</sup> Se entiende, por tanto, que la educación reprime la creatividad, lo que explica que los niños sean más creativos que los adultos. Por ello en el acto creativo se aúnan de forma equilibrada destrucción y construcción en relación con las estructuras sociales.

Por otro lado, al aumentar la movilidad, el espacio social de los individuos sería diferente por el aumento de contactos entre las personas. Los frecuentes cambios se traducirían en un uso del espacio mucho más intensivo: el espacio individual sería mayor y se haría un uso creativo del espacio no utilizado. Una vida digna sería el resultado de desarrollar la capacidad de creación humana y la realización de la libertad individual<sup>12</sup>. Por otro lado, los comportamientos de las personas estarían influenciados por los elementos ambientales, lo que se traduciría en una participación [7] activa en la organización colectiva del espacio, si bien la influencia de los más activos sería siempre mayor que la de los menos creativos<sup>13</sup>.

## 2 La Escultura Social y 7000 Robles

El arte conceptual en Beuys<sup>14</sup> está estrechamente unido a la idea de lo social, por eso el artista entendía que el lenguaje es la verdadera herramienta de lo que él daba en llamar ‘Escultura Social’ [8] o “Plástica Social”, base de toda su actividad política<sup>15</sup>. En 1974 funda en Dusseldorf, junto a su amigo Heinrich Böll, la *Universidad Internacional Libre para Creatividad e Investigación Interdisciplinar*<sup>16</sup>, en cuyo manifiesto afirmaba que la creatividad del ser humano se ve sofocada por la agresividad de la competencia y entiende el término creatividad en un sentido social amplio no exclusivo del ámbito artístico. Plantea además la comparación interdisciplinar en problemas comunes para descubrir la razón de las cosas, pero también la solidaridad entre los valores de la vida y la interacción y la apertura internacional hacia la opinión pública mediante exposiciones y acciones creativas.

Se trata de descubrir porqué el arte entra en contradicción con los valores sociales dominantes. Beuys afirmaba que la producción de bienes culturales “ideas, arte y educación” formaba parte de las demandas esenciales de los seres humanos y que el fomento de este potencial democrático debería ser la misión esencial de su modelo de universidad. El concepto de arte se amplía y concierne a todo el trabajo humano, lo que significa que toda persona activa debería aprender la disciplina de la escultura social o arte social, una disciplina nueva que supone cultivar las relaciones entre los hombres y que requiere esfuerzo y energía para cambiar el sistema social a partir de la ayuda recíproca. Se trata de un concepto antropológico del arte que defiende que cada hombre es un artista potencial, ya que existe una creatividad latente en cualquier esfera del trabajo humano y que se basa en la cualidad<sup>17</sup> del ser. Así, el arte para Beuys es entendido como instrumento terapéutico de los problemas sociales y la escultura o plástica social como forma de potenciar la creatividad del ser humano en una ampliación del significado convencional del arte.

De esta forma, el proyecto más representativo en relación con sus ideales sociales lleva por título *7000 Robles* (fig.2) y fue planteado para la Documenta 7 de Kassel de 1982. Consistió en la plantación de 7000 árboles a lo largo de la ciudad<sup>18</sup>, acompañados por un marcador de basalto de un metro de altura junto a cada uno de ellos. Estos marcadores o estelas de acompañamiento fueron traídos de una cantera próxima a Kassel e inicialmente apilados junto al *Fredericianum*<sup>19</sup>.

<sup>12</sup> Basada en la reflexión y el comportamiento lúdico.

<sup>13</sup> Sin embargo las actividades individuales nunca suceden aisladas, ya que la cultura colectiva potencia la interdependencia de toda la actividad creativa.

<sup>14</sup> Quien admitió entre sus referentes a autores como Rudolf Steiner, Silvio Gesel, Schiller o Novalis.

<sup>15</sup> En 1967 funda el Partido Alemán de los Estudiantes, denominado así por su creencia de que cada ser humano es un estudiante.

<sup>16</sup> En 1973 había fundado la *Asociación para el fomento de una Universidad libre internacional para la creatividad y la investigación Interdisciplinar* con Klaus Staeck, Willi Bongard y Georg Meistermann.

<sup>17</sup> Su obra hace una continua referencia a la idea de curación con su máxima “Muestra tus heridas”.

<sup>18</sup> Siempre en espacios públicos de la misma y con propuestas de localización planteadas por los propios residentes de Kassel.

<sup>19</sup> La disminución de la pila de piedras de basalto indicaba el progreso del proyecto.



**Fig. 2.** *7000 Robles* (Joseph Beuys 1982)

El primer árbol fue plantado por el artista varios meses antes de la inauguración de la Documenta, y la acción continuó, bajo la dirección de la Universidad Libre Internacional [9] los siguientes cinco años posteriores a la muestra. Se trata de un proyecto de iniciativa individual pero participación colectiva y susceptible además de ser replicada en otros lugares con plantación de árboles en cualquier parte del mundo (con o sin marcadores). En esta obra Joseph Beuys planteaba despertar la conciencia ecológica mediante la ya mencionada '*Escultura Social*'. Se trata de un concepto extendido del arte que para Beuys debería plantearse en el trabajo cotidiano de las personas a fin de desencadenar un 'revolución' en el ser humano como ser espiritual [10]. Es, en definitiva, un proyecto especialmente emblemático y regenerativo dirigido al conjunto de la sociedad y que pretendía, como se ha comentado, ser una terapia frente a los problemas de la humanidad<sup>20</sup>.

En el proyecto es especialmente ilustrativa la doble metáfora del árbol, por un lado como elemento regenerador, pero también como sinónimo de crecimiento, asociado al paso del tiempo por su permanencia y su longevidad. Por otro lado, el roble es todo un símbolo de vida, ya que se trata de un árbol habitualmente de gran porte, crecimiento lento y por ello de madera muy apreciada, con troncos siempre sugerentes desde el punto de vista de sus formas escultóricas<sup>21</sup>. El otro elemento, el basalto, es un mineral cargado también de un cierto simbolismo<sup>22</sup>, sobre todo en los casos en los que adopta formas cristalinas a la manera de tubos de órgano. Al plantar 7000 robles acompañados por sus respectivos marcadores de basalto, Beuys planteaba una anhelada transformación social y ecológica al mismo tiempo y propuesta además a nivel planetario. Con estos dos elementos simbólicos el artista pretendía crear un contrapunto entre el árbol vivo y la masa cristalina inerte, haciendo una lectura estética y filosófica al mismo tiempo que crearía una relación cambiante entre los dos elementos con el paso de los años<sup>23</sup>. Además, se trata de una obra que plantea la utilización del espacio público con una novedosa componente para la época: la apertura social y la participación de los ciudadanos en la gestación de la obra de arte.

<sup>20</sup> En este sentido, la obra supone para su autor un comienzo simbólico de regenerar la vida de la humanidad a partir de un planteamiento positivo de cara a un futuro esperanzador.

<sup>21</sup> La corteza es lisa en ejemplares jóvenes pero se agrieta con el paso del tiempo. Por otro lado, el término *quercus* designa tanto al roble como a la encina y llega a abarcar hasta 600 especies localizadas en regiones septentrionales.

<sup>22</sup> Se trata de la roca volcánica más común por ocupar casi el 70% de la superficie terrestre.

<sup>23</sup> Inicialmente el basalto dominaría al roble, en una segunda etapa estarían en equilibrio y finalmente el elemento pétreo quedaría supeditado al árbol como un complemento del mismo.

En este sentido conviene insistir en que Beuys planteaba su personal revolución social a partir del poder transformador del arte y que por este motivo creyó especialmente importante dirigir su trabajo hacia un público cada vez más amplio. De ahí la importancia tanto de su propia labor docente como de las conferencias organizadas por la ya mencionada Universidad Libre Internacional, pero también de su militancia política, como miembro fundador del partido de los verdes, movido por un fuerte compromiso frente a cuestiones ecológicas y medioambientales, las cuales aparecen revitalizadas hoy en los actuales planteamientos de Sostenibilidad [11] planetaria.

### 3 La arquitectura paisajista y su deuda con el Land Art.

Sin embargo, conviene aclarar que el proyecto de los 7000 Robles de Beuys era, de alguna forma, heredero del *Land Art* o *Earth Art*, iniciado a finales de los sesenta, con obras colosales que planteaban, no sólo conectar con la naturaleza o eludir los mecanismos del mercado del arte, sino además una mayor participación en la obra por parte del público.



Fig. 3. *Surrounded Islands* (Christo y Jeann-Claude 1982)

Así, destacan propuestas como las de Dennis Oppenheim con sus *Snow Projects* (1968) a las que habría que sumar otras obras realizadas en paisajes desérticos, en algunos casos con movimientos de tierra, de ahí la denominación de *earthworks*, como sucede con la obra *Double Negative* (1969-70) de Michael Heizer, claro ejemplo de 'esculturas en negativo' y a gran escala, cuya única finalidad era la de emocionar al espectador a partir de la modificación del paisaje en un diálogo con la naturaleza. Se trata de propuestas híbridas entre escultura y arquitectura de paisaje [12] y que por ello tendrían gran repercusión posterior en el tratamiento del espacio público contemporáneo. Por otro lado, el carácter efímero de la mayor parte de estas propuestas obligaba a documentarlas mediante información gráfica, fotografías o grabaciones en vídeo.

Así, artistas como Walter De María [13] con su proyecto de intervención en el medio natural titulado *The Lightning Field* (1974-1977) en Nuevo México trabajaba con cuatrocientos pararrayos alineados, de más de cinco metros de altura, en una zona de habituales tormentas con fuerte aparato eléctrico, o, por su parte, James Turrell con su proyecto del *Roden Crater* (1972) en el desierto de Arizona, planteaba un monumento natural creado a partir de la transformación del cráter en obra de arte mediante la luz cambiante con cámaras y túneles alrededor de la superficie del cráter y en base a la percepción que el espectador tiene del cielo en relación con el tiempo, la luz y el espacio. En la misma línea, podrían citarse a otros artistas<sup>24</sup> como Robert Smithson con su conocida *Spiral Jetty* (1970) en el Gran Lago Salado de Utah o las más conocidas aún instalaciones de Christo y Jeann-Claude [14] tales como *Valley Curtain* (1972), *Running Fences* (1972), *Wrapped Reichstag* (1972) o *Surrounded Islands* (1982) (fig.3).

#### 4 Ciberespacio y Empoderamiento Urbano

El ciberespacio tiene mucho que ver con el surgimiento de una nueva forma de arte público dentro del paisaje urbano, fuera de los museos y en lugares marginales, pero también con la creación urbana de nuevas formas de espacios públicos, especialmente en barrios suburbanos<sup>25</sup>. Esto es así por el surgimiento de nuevas estructuras sociales o étnicas que se traducen en la modificación de las relaciones entre formas y significados de ocupación del espacio, así como en la revisión de los tradicionales conceptos de lo público y lo privado. Una nueva libertad se hace posible con obras de arte destinadas a veces a la población de suburbios desheredados [15] con la consiguiente desmitificación de la distinción estética encarnada en las instituciones del arte<sup>26</sup>. En este sentido las políticas artísticas chocan con la paradoja de la pureza estética frente a la impureza política, paradojas que vienen preocupando a los artistas junto a la de la idea de un arte inútil, frágil e inproductivo<sup>27</sup>.



Fig. 4. Cooking Garden Prototype (Vivero de Iniciativas Ciudadanas 2012)

<sup>24</sup> Puede citarse también la fotografía objetiva de Bernd e Hilla Becher en relación con la lectura del paisaje, en este caso fabril.

<sup>25</sup> La violencia urbana aparece como uno de los principales problemas del espacio público que viene a perturbar la idea de hábitat seguro a pesar de que el espacio público debería ser el escenario para la cohesión social y la integración de las personas.

<sup>26</sup> En estos casos se posibilita una nueva forma de existencia de las obras de arte con una distribución espacial y funcional diferente y buscando dar prioridad a la experiencia sensible, a partir no de formas de arte sino de formas de vida.

<sup>27</sup> Como alternativa se plantea un arte incorporado a las formas de experiencia cotidiana, no del todo ajeno a la revolución artística postulada por Arts and Crafts, el Werkbund o la Bauhaus.

La tradicional autonomía del arte separado de la realidad fue revisada hace ya varias décadas<sup>28</sup> a partir de nuevas formas de re-configuración de la experiencia y con una propuesta de arte participativo especialmente atento a las relaciones con lo heterogéneo sensible. En este sentido, los años 60 fueron el escenario en el que se produjo el nacimiento de la fusión arte-vida a partir de una amplia diversidad de propuestas artísticas que no sólo planteaban la intervención directa sobre la realidad sino que además ponían de manifiesto la importancia de lo lúdico en el arte, a la vez que cuestionaban el mercantilismo artístico. Así, por ejemplo, los tradicionales monumentos escultóricos se ven sustituidos cada vez más por obras híbridas que modifican el paisaje urbano y plantean nuevas formas de relaciones sociales en base a planteamientos utópicos formas de vida colectiva de la mano del arte y la ética. De esta forma, el espacio público pasa a ser el lugar de las interacciones, pero también del disfrute sensitivo, sin bien con una importante componente cultural que convierte a las personas en ciudadanos. Las nuevas tecnologías vienen a ampliar la definición anterior en la medida en que también el ciberespacio es considerado ‘espacio público’, especialmente a partir de los canales de información que hacen posible el denominado *Empoderamiento Urbano*<sup>29</sup>.

Por otro lado, en el problema de la violencia y la inseguridad [16] ciudadana y el de la cohesión social tienen mucho que ver la ausencia de interacción dinámica de los individuos con sus ambientes o de un sistema fortalecido de valores culturales. Por ello, las redes sociales o virtuales no sólo fomentan la participación ciudadana sino que promueven acciones específicas sobre los espacios públicos concretos.

Por otra parte, las diversas políticas culturales, asociadas al desarrollo urbano sostenible, abogan también por la cohesión y el capital sociales, muy especialmente en sociedades multiculturales en las que con frecuencia el desarrollo económico de las mismas va asociada a la cultura de la mano de la que ha venido en llamarse ‘la nueva ciudad creativa’. Por ello, un verdadero desarrollo cultural sostenible tiene en cuenta no sólo valores medioambientales sino que cuida además la cohesión social a partir de la responsabilidad ciudadana. En este sentido, la Nueva Era de la Información ha venido a cuestionar el abismo entre el tradicional arte culto y el arte popular o de masas, evidenciando el derecho a la cultura y a la información de todos los ciudadanos y enfatizando los conceptos de ‘capital humano’, ‘inteligencia colectiva’ [17] o ‘empoderamiento ciudadano’ como claves esenciales a tener en cuenta y de las cuales no se puede prescindir en el denominado ‘urbanismo emergente’.

Puede citarse, a modo de ejemplo de intervención urbana que plantea la cohesión social como criterio preferente el proyecto *Cooking Garden Prototype* (fig.4), ideado para la ciudad de Terni (Italia) en el contexto del programa de acciones urbanas del Festival Festarch del año 2012. Se trata de una propuesta de diseño colectivo planteada por el grupo *Vivero de Iniciativas Ciudadanas* (VIC) y que plantea la reactivación de espacios en desuso a través de actividades como comer o cocinar, las cuales suponen compartir algo que una a las personas, muy especialmente en la cultura mediterránea. Se trata, en definitiva, de una auténtica mesa de cocina realizada en madera con fogones portátiles y huecos para macetas de especias, que cuenta además con un anexo utilizado como espacio de juegos infantiles. Este dispositivo de cocina comunitaria, realizado en tan sólo 72 horas y resultado de un trabajo con el vecindario durante tres días, plantea un espacio de encuentro en un espacio público de terrenos degradados, y pretende dinamizar un vecindario de dos comunidades enfrentadas: los vecinos de la zona y la población de nuevos inmigrantes. Así, cocina y juego promueven la implicación del vecindario y, lo que es más novedoso, dotan de un nuevo uso al espacio público, tradicionalmente utilizado de forma preferente como lugar de paso.

<sup>28</sup> Se pretendía así combatir el paradigma de la obra autónoma, separada de la cultura y el arte popular.

<sup>29</sup> La participación y comunicación entre individuos en relación con la creatividad colectiva había sido abordada con ejemplos paradigmáticos como el proyecto de ciudad efímera denominado *Instant City* del grupo inglés Archigram y que enfatizaba la importancia de la tecnología en el futuro de la sociedad.



Otro ejemplo emblemático, galardonado con diversos premios, es el proyecto de participación ciudadana mediante redes sociales y enmarcado dentro del Plan de Empleo denominado “estonoesunsolar” (Zaragoza, 2009-2010) que fue capitaneado por los arquitectos Grávalos y Di Monte y consistió en la recuperación de espacios sin uso en zonas degradadas del casco histórico de la ciudad con la construcción de espacios flexibles y multifuncionales: diversos jardines, huertos colectivos y espacios infantiles o deportivos con usos temporales y dinámicos. Se trata, de nuevo de un claro ejemplo de que para promover la cohesión social hay que indagar en los significados múltiples que las personas otorgan a los espacios urbanos entendidos como bien público<sup>30</sup>.

Las condiciones sociales de las personas que ocupan el espacio son un factor determinante a la hora de intervenir en cualquier espacio público ya que es fundamental considerar la interacción dinámica entre los individuos y sus ambientes, lo cual se relaciona con el sistema de valores culturales de las personas [18]. La participación ciudadana es clave en la labor de cualquier estrategia de intervención en un enfoque integrador dentro del territorio.

Todo lo anterior requiere de procesos pedagógicos que fomenten el empoderamiento y la participación ciudadana<sup>31</sup> y que tienen que ver con la sostenibilidad [19] real de las intervenciones. Así, la participación en comunidades y redes virtuales se entiende como estrategia de acceso a recursos tales como el espacio público a partir de promover acciones específicas sobre dichos espacios. Se trata de reforzar la cohesión de la comunidad a partir de la cohesión de los colectivos interesados. En este sentido, las tecnologías de la información y comunicación como herramientas de empoderamiento urbano y las prácticas asociadas de alfabetización digital<sup>32</sup> contribuyen a la cohesión social en el territorio. En este sentido se busca valorar la contribución de la cultura al bienestar social, relacionada con la participación ciudadana y la calidad de vida dentro de un marco de sostenibilidad.



**Fig. 5.** *Superkilen* (Topotek, BIG y Superflex 2007)

<sup>30</sup> Así, por ejemplo, los espacios de tránsito peatonal favorecen la sensación de seguridad, pero también la mejora del control visual o la recuperación de usos mediante la instalación de elementos urbanos.

<sup>31</sup> Un ejemplo de intervención sería la Agricultura Urbana en relación con el paisaje urbano y con jardines comunitarios a modo de espacios verdes abiertos de notorios beneficios sociales y que en numerosos casos cuenta con la participación voluntaria de los residentes locales, lo que conlleva un sentimiento de propiedad que actúa en beneficio de las relaciones sociales.

<sup>32</sup> La pertenencia o no a la generación tecnológica marca claras diferencias entre la población.

Por otro lado, el desarrollo cultural sostenible va unido no sólo al desarrollo económico sino al de valores sociales, medioambientales y de responsabilidad ciudadana. La diversidad de grupos emergentes de la cultura urbana se traduce en una sociedad plural y universal en la que se busca además la integración social [20], valorando la dimensión histórica y cultural de las sociedades. Así, en el proyecto interdisciplinar [21] denominado *Superkilen* (Copenhague, 2007) (fig.5) cuyos autores son los paisajistas Topotek, el estudio de arquitectura BIG y el colectivo de artistas Superflex, un proyecto de paisajismo que supera en perspectivas a otros ejemplos análogos españoles como el Jardí Botànic (1999) de Barcelona de Carlos Ferrater [22] Se trata de un parque, dividido en tres zonas<sup>33</sup> con tres colores distintos (verdes, negros y rojos) y situado al norte de la ciudad.



**Fig.6.** *Between the Waters* (Ooze 2010)

En él se muestran las mejores prácticas de diseño urbano<sup>34</sup> de una gran variedad de países del mundo, en relación con la diversidad cultural de uno de los barrios más étnicamente diverso de Copenhague. Se plantea así como una auténtica experiencia tridimensional que supone la versión urbana contemporánea de un jardín universal con espacios flexibles desde el punto de vista funcional y con la utilización del deporte como medio para conseguir la cohesión social.

La arquitectura aparece así como uno de los múltiples ámbitos de aplicación de las industrias culturales, las cuales cada vez adquieren unas fronteras más difusas y en las que el concepto de capital cultural viene representado tanto por objetos tangibles como por actividades efímeras o intangibles pero que sin embargo suponen el estímulo del capital creativo de los individuos<sup>35</sup>.

<sup>33</sup> Una zona de juegos, otra entendida como ‘sala de estar urbana’ y una tercera para deportes y picnics.

<sup>34</sup> Cada objeto se acompaña de una placa colocada en el suelo que lo describe en danés y en su idioma original.

<sup>35</sup> Lo que diferencia una política cultural de una cultura económica.

En su sentido amplio, la cultura es entendida como la capacidad de fortalecimiento de relaciones entre individuos y se traduce en la aparición de una ciudadanía activa y participativa. Por otro lado, la ciudad moderna busca desarrollar un nuevo hábitat basado en la diversidad y la tolerancia, pero también en la confianza, la comunicación y el apoyo entre los individuos en aras de una verdadera cohesión social acorde con una sociedad globalizada [23].

En este sentido, las redes sociales promocionan la armonía social y la calidad de vida de los ciudadanos, por lo que la cultura se convierte en la componente esencial del empoderamiento o gobernanza [24] social, lo que puede traducirse en altos índices de gobernabilidad. Las industrias cultural y de la información pasan a ser los principales motores de las economías urbanas a partir de la promoción de bienes y servicios culturales basada en la innovación, la creatividad [25] y la eficiencia tecnológica [26]. La cultura digital relaciona la cultura con los sectores tecnológicos<sup>36</sup> y fomenta nuevas habilidades como la creatividad, la iniciativa y la flexibilidad, basadas en las tecnologías, el talento y la tolerancia.

Podría citarse como atractivo ejemplo tecnológico, a la vez que sostenible y artístico, el proyecto denominado *Between the Waters* (Essen, Alemania, 2010) (fig.6), del estudio de arquitectura *Ooze*, en la línea de obras que abordan el mismo tema como el *Laboratorio de control de la contaminación* del agua (Pórtland, 1997) de Murase Associates [27]. Se trata de una planta de tratamiento de agua visitable en una zona minera altamente contaminada a partir de una instalación tecnológicamente compleja situada entre dos canales y que se plantea como un sistema sostenible de abastecimiento de agua para el jardín comunitario de los vecinos del lugar. Por otro lado, el desarrollo sostenible<sup>37</sup> enfatiza no sólo la protección del medio ambiente sino también la calidad de vida de los ciudadanos y el legado a generaciones futuras y pone en evidencia la naturaleza multifacético de dicho concepto. Los diferentes modelos de desarrollo cultural urbano pueden potenciar la promoción turística y del patrimonio cultural, pero pueden además promocionar valores cívicos de integración de minorías étnicas o la promoción de actividades culturales que favorecen la cohesión y la integración social en políticas conjuntas que aúnan el desarrollo económico, la justicia social y la responsabilidad medioambiental.

## 5 Referencias

- [1] Wigley, M 1998, *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Witte de With, Center for Contemporary Art, Rotterdam, p. 12
- [2] Constant, 2009, *La Nueva Babilonia*. Gustavo Gili, Barcelona, p. 10
- [3] Lévy, P 2007 [1997], *Cibercultura*. Anthropos, Barcelona, p. 16
- [4] Minguet, J-M 2011, *Urban playground spaces*. Monsa, Barcelona, p. 73
- [5] Gelsomino, L 2006, *Architettura per nuovi paesaggi urbani*. Alinea, Firenze, p. 52
- [6] Constant, 2009, p. 10
- [7] Dobry Pronsato, S-A 2005, *Arquitetura e paisagem: projeto participativo e criação colectiva*. Anna Blume, São Paulo, p. 51
- [8] Bernárdez Sanchís, C 2003 [1999], *Joseph Beuys*. Nerea, San Sebastián, p. 79
- [9] Klüser, B. & Salmerón, M 2006, *Joseph Beuys: Ensayos y entrevistas*. Síntesis, Madrid, p. 65
- [10] Lamarche-Vadel, B 1994, *Joseph Beuys*. Síntesis, Madrid, p. 36
- [11] Colantonio, A & Dixon, T-J 2011, *Urban regeneration & social sustainability*. Wiley- Blackwell, West Sussex, UK, p. 19
- [12] Weilacher, U et al. 1996 [1995], *Between landscape architecture and land art*. Birkhäuser, Basel, p. 43
- [13] Raquejo Grado, T 2008 [1998]. *Land art*. Nerea, Madrid, p. 17
- [14] Lailach, M & Grosenick, U 2007. *Land Art*. Taschen, Köln, p. 32
- [15] Pallapst, K-M et al. 2011, *Shrinking cities: international perspectives and policy implications*. Taylor & Francis Group, London, p. 261
- [16] Cortés, J 2010, *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*. Akal, Madrid, p. 45
- [17] Tovey, M (ed.) 2008, *Collective intelligence: creating a prosperous world at peace*. Earth Intelligence Network, Oakton (Virginia), p. 107
- [18] Lynch, K 2006 [1966]. *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili, Barcelona, p. 11

<sup>36</sup> TIMES (telecomunicaciones, Internet, Multimedia; e-commerce, Software y Seguridad).

<sup>37</sup> Término que aparece por primera vez en el Informe Brundtland de 1987.

- [19] Stacey, M 2011, *Concrete: A Studio Design Guide*. RIBA Publishing, London, p. 213
- [20] Lorente, J-P 2009 [2007], ¿Qué es y cómo evoluciona un barrio artístico?. En Fernández Quesada, B & Lorente, J-P (eds.), *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana*. Pressas Universitarias de Zaragoza, Zaragoza, p. 15
- [21] Lehmann, S 2009 [2008], *Back to the city: strategies for informal urban interventions. Collaborations between artists and architects*. Hatje Cantz, Ostfildern, p. 14
- [22] Nielsen, B et al. 2007, *European landscape architecture: best practice in detailing*. Routledge, Oxon, p.184
- [23] Muxí Martínez, Z 2010 [2002], *La arquitectura de la ciudad global*. Nobuko, Buenos Aires, p. 172
- [24] Pinson, G & Palomar Tejedor, T 2011, *Urbanismo y gobernanza de las ciudades europeas: gobernar la ciudad por proyecto*. Universidad de Valencia, Valencia, p. 179
- [25] Kognitif 2013, *Creaticity: expresiones creativas en las ciudades contemporáneas. Creaticity: creative expressions in contemporary cities*. Lemo, Madrid, p. 48
- [26] Krauel, J 2009 [2008], *Espacios urbanos: innovación y diseño*. Links, Barcelona, p. 240
- [27] Holden, R 2003, *Nueva arquitectura del paisaje*. Gustavo Gili, Barcelona, p. 182

## **6 Bibliografía complementaria**

1. Cortesi, I 2004, *Il progetto del vuoto. Public space in motion 2000-2004*. Alinea, Firenze.
2. Delgado Ruíz, M 2001, *Memoria y lugar: el espacio público como crisis de significado*. Universidad Politécnica, Valencia.
3. Dunham Jones, E & Williamson, J 2009, *Retrofitting suburbia: urban design solutions for redesigning suburbs*. John Wiley & Sons, New Jersey USA.