Arquitectos **Construcción de ciudad**

Arquitectos 178 Construcción de ciudad

Número 2/2006
Información del Consejo Superior
de los Colegios de Arquitectos de España

CSCAE

Arquitectos 178,
editado por el Consejo Superior de
los Colegios de Arquitectos de España

Presidente:
Carlos Hernández Pezzi

Consejo de redacción:
Carlos Vidal Sanz Ceballos
(Secretario General CSCAE)
TESORERO CSCAE
Francisco Pérez Arbués
(Consejero COA Aragón)
VOCALES
Antonio Mena Anisi
(Presidente del Consejo Andaluz
de Colegios de Arquitectos)
Manuel García Urtiaga de Vivar
(Consejero COA Castilla-La Mancha)
Fernando de Andrés Álvarez
(Consejero COA León)
Francisco Camino Arias
(Decano en funciones COA Murcia)
Juan Martín Castillo Carpio
(Consejero COA Comunidad Valenciana)
Mª Victoria Morrás Zuazo
(Consejero COA Vasco-Navarro)

Directores
Ignacio Borrego
Néstor Montenegro
Lina Toro

Diseño y maquetación
Jesús Rabazas

Administración
José Antonio Casas

Publicidad
NEX de Publicidad, S.L.
Seminario de Nobles, 4. Entreplanta
28015 Madrid
Tel. 91 559 30 03. Fax 91 541 42 69
e-mail: nexpubli@arquinex.es

Redacción
Paseo de la Castellana, 12
28046 Madrid
Tel 91 435 22 00. Télex arqs-46004-e
Fax 91 575 38 39
revista@arquinex.es

Imprime
artes gráficas palermo s.l.
Avenida de la Técnica, 7. Pol. Ind. Santa Ana
Tel 91 499 01 30
28529 Rivas (Madrid)

ISSN 0214-1124
Controlado por OJD
Tirada 42.880 ejemplares
~~Depósito legal M-26.462-1975~~

El criterio de los artículos es responsabilidad
exclusiva de su autor y no refleja necesariamente
la opinión del Consejo Superior

Agradecimientos:
Ismael Áboli
Félix Arranz
Diego Barajas
Izaskun Chinchilla
Juan Freire
Camilo García
Ximena Godoy
Juan Herreros
Amanda Schachter

Editorial

La ciudad contemporánea evoluciona como un organismo complejo. Al imparable crecimiento demográfico, que deviene en un incremento de la densidad, se suman los incontables parámetros con que estudiamos y analizamos su desarrollo, buscando, en definitiva, la anticipación a cada uno de sus movimientos. El urbanismo que nos precede, y que aún nos ocupa y nos invade, ha estado preocupado por cuestiones de alineación y volumen, entendiendo la ciudad como un organismo aislado, capaz de imponer sus trazados imposibles sobre cualquier otro elemento de análisis y proyecto. Las propuestas que se presentan como alternativa a este desarrollo obsoleto, asumen sin embargo la condición múltiple de los entornos de la ciudad, de las escalas del hábitat, de las necesidades energéticas y de las infraestructuras, de la realidad social de sus usuarios, de la relación con el medio natural, comprendiendo por tanto la ciudad como un elemento a gestionar desde la interdisciplinaridad.

Es hoy la gestión, y no la forma, lo que debe ocuparnos cuando hablamos de ciudad. Una gestión accesible, o al menos rastreable por todos sus usuarios.

La construcción de ciudad, entendiendo su creación, su desarrollo y su regeneración como momentos necesarios, debe aparecer como una superposición de datos, de capas de información contrastada, sobre la que elaborar nuevos patrones de crecimiento, sobre la que establecer nuevos límites, físicamente difusos, temporalmente precisos y desde donde establecer una serie de resultados parciales, muy cercanos sin embargo a la realidad de nuestras ciudades.

Anunciamos el tema del próximo número y os invitamos a participar en él con aportaciones de extensión aproximada de 350 palabras. Se sumará una selección al resto de artículos de la edición. Nuestra dirección es: **revista@arquinex.es**

Arquitectos 179. Arquitectura enzimática. La arquitectura de las acciones de pequeña escala en proporción a los grandes efectos que generan. Acostumbrados como estamos a las propuestas que basan su efecto en la ampliación de sus límites, existen ésas otras que a partir de una intervención, un elemento, un gesto, un discurso, una intención, tienen la capacidad de repercutir sobre habitantes y entornos, inmediatos y distantes.

CONSTRUCCIÓN DE CIUDAD

SOLUCIONES URBANAS 2005

46a Panorama desde el proyecto **Andrés Perea**

48a 48b 49a KM3. Propuestas para la ciudad china **MVRDV**
No hay lugar feo **Gloria Ochoa y Víctor Olmos**
Vicente Guallart 15 principios para una habitabilidad multiescalar.
El proyecto Sociópolis como prototipo de nueva urbanidad

53a **Zaida Muxí** Decir la ciudad desde la experiencia

58b 59a Ciudades y territorios imaginarios **José María Plaza**
Daniel G. Lobo La ciudad no es un juguete:
cómo SimCity juega con el urbanismo

67a **Juan Herreros / Blaz Kriznik (Imagen)** Pasión por los miradores

68a **Kelly Shannon**
Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización?

73b **Félix de Azúa / SpY (Imagen)** ¿Tiritas o kalashnikovs?

74a **Juan Freire**
Urbanismo y política local 2.0: Alternativas para el gobierno de las ciudades

80b Ciudad del Medio Ambiente en Garray, Soria **Patxi Mangado y Félix Arranz**

82a **José María Ezquiaga**
El porvenir de una ilusión. Elementos para una nueva cultura urbanística

87ab **Carlos Hernández Pezzi** Soluciones Urbanas 2005: Un concurso para la ciudad sostenible

88ab 89ab Acta del Jurado
Primer Premio Obra Construida Aranguren&Gallegos Arquitectos

90a 90b 91ab Francisco Javier Terrados Cepeda **Segundo Premio Obra Construida**
Antonio Vaíllo y Juan L. Irigaray **Tercer Premio Obra Construida**
Primer Premio Propuesta de Futuro David Rodríguez Sánchez

92a 92b 93a 93b Luis Francisco Alcázar y José Antonio Berdugo **Segundo Premio Propuesta de Futuro**
Pedro Romera García y Ángela Ruiz Martínez **Tercer Premio Propuesta de Futuro**
Accésit Mención Especial Obra Construida Arquitectos D.P.L.G.
Accésit Mención Especial Propuesta de Futuro Elisa Pérez de la Cruz e Ignacio Bisbal Grandal

94a 94b 95a 95b João Álvaro Rocha **Accésit Obra Construida**
Julián Prieto Fernández **Accésit Obra Construida**
Accésit Obra Construida Arquitectos D.P.L.G.
Accésit Obra Construida Olmos Ochoa Arquitectos

96a 96b 97a 97b Roberto Ercilla, Miguel A. Campo y Fco. Javier Mangado **Accésit Obra Construida**
Estudio Cano Lasso **Accésit Obra Construida**
Accésit Propuesta de Futuro Esaú Acosta
Accésit Propuesta de Futuro Carlos Ruiz Jiménez y Guadalupe Hernández Lorenzo

98a 98b 99a 99b Cannatá & Fernandes **Accésit Propuesta de Futuro**
Jaime J. Ferrer Forés **Accésit Propuesta de Futuro**
Accésit Propuesta de Futuro Asier Barredo Vicente
Accésit Propuesta de Futuro Ernesto Tello Hernández

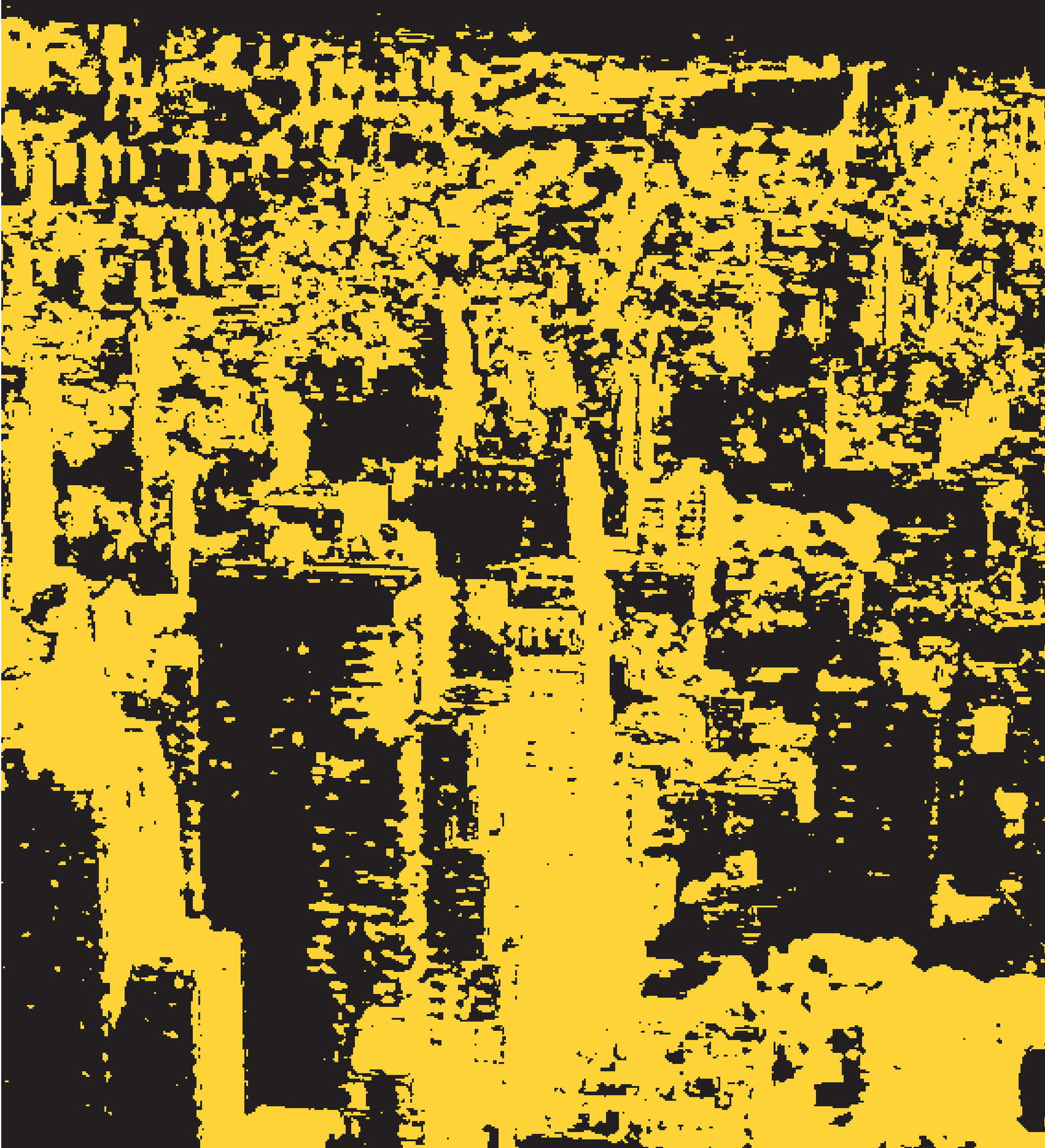
100ab 101 Listado de seleccionados Propuesta de Futuro
Noticias del Consejo

105 Publicaciones

106 Concursos

108 Notas de Prensa

Construcción de ciudad Soluciones Urbanas 2005



Panorama desde el proyecto

Andrés Perea

El debate arquitectónico ha rebasado el territorio de lo estilístico. Construir en el entorno humano debe responder a requerimientos antropológicos, sociológicos y ecológicos.

La ecología como responsabilidad económico-productiva ante las exigencias de sostenibilidad, los requerimientos sociológicos y antropológicos como parámetros de eficacia humana ineludibles en el campo disciplinar.

Construir es un complejo y coral ejercicio de especialidades comprometidas en la conservación y regeneración de la naturaleza. Tiempos de urgente compromiso cultural para optimizar desde la cultura de la producción del proyecto, el equilibrio medioambiental y la utilización (extracción, explotación y reciclado) de los recursos.

El carácter asocial y antihistórico de la práctica de la arquitectura como ejercicio de lenguaje espacio-formal en el que la construcción es un trabajo melismático más o menos florido y virtuoso, debe ser urgentemente superado por la investigación de nuevas etimologías esenciales, engendradas en las tecnologías blandas o de débil impacto, especialmente aplicadas a los medios tecnológicos y humanos, y vinculadas a los fenómenos sociales de nuestro tiempo. Construir ya no es una práctica retórica de pieles sobre osamentas descriptivas de un discurso conceptual social e históricamente irrelevantes, sino una acción comprometida con los sistemas de intervención en el medio inherente a la cultura de cada entorno, entendida esta cultura como un sistema complejo de equilibrios energéticos, físicos, históricos, fenomenológicos, sociales, económicos, informativos, etc. La arquitectura es más que nunca un problema de construcción del espacio y no un problema de representación del espacio.

La construcción es así cosustancial al proyecto arquitectónico y no el ropaje de la ceremonia que consagra el espacio. Siendo así, la construcción no es un viaje unidireccional que se justifica en una celebración mediática de "botadura" de la nave, sino toda una ética y estética continua que se inicia en la obtención de los recursos, en la manufacturación y su puesta en obra rigurosa, en la belleza de los estados intermedios, de los que su puesta en uso es uno más (probablemente el de menor importancia), su posterior explotación, (larga explotación o efímera explotación) y reciclaje prematuro o no de lo construido y usado.

Los antropólogos contemporáneos nos plantean el debate cultural relevante de la producción actual y lo hacen ejemplarizando la dialéctica entre símbolo y objeto. Símbolos son los productos que se ofrecen al ciudadano, entendido como consumidor; objetos, los ofrecidos a los ciudadanos entendidos como usuarios. Nos dicen, y simplifico, que el símbolo es un producto intermedio cargado de caducidad ante el que poco o nada podemos hacer más allá de la pasiva contemplación o utilización según manuales o rituales convencionales. El objeto sin embargo, tiene vocación de uso hasta el desgaste, su valor de uso frente al de cambio es altísimo y carece de valores añadidos por la economía de mercado, por lo que su caducidad es nula.

Importa investigar desde este debate antropológico cuales son, por ejemplo, los condiciones de figuración del espacio y la forma de las instituciones democráticas al servicio del bien común o la de los espacios de producción y trabajo atendiendo con absoluta prioridad a las condiciones ergonómicas, de confort y de dignidad productiva de los trabajadores empleados por las instituciones públicas, la empresa privada, etc. o la forma del espacio público, el espacio semiprivado y el privado, no desde el diseño de la escena que lo envuelve sino desde la capacidad y responsabilidad del ciudadano para usarlo trasformando, en definitiva, para gestionarlo.

Referidos estos criterios a la arquitectura contemporánea, nos introduciría en un debate entre lo objetual y lo simbólico que afecta directamente a lo institucional, lo participativo, lo inmediato, lo mediato, lo público, lo privado, etc.

Desde esta plataforma, la dialéctica entre expresionismo, conceptualismo, minimalismo, etc., es realmente obsoleta e irrelevante como lo es desde la ecología la práctica constructiva disciplinar.

Los problemas escolásticos sobre la "composición" del espacio y la forma son academicistas, disgresiones de un léxico corporativista asocial y ahistórico, y aún más si se refieren a la escena de programas institucionales del liberalismo económico o de consolidación de clasicismo social.

Dentro del mismo debate, la propia acción proyectual está sometida a revisión en razón a la propia posición del proyectista. La posición del creador moderno significa un radical traslado del centro del campo conceptual a una posición cambiante y heterónima, alrededor del mismo. Constatamos, aún en nuestros tiempos, la inercia de la mayoría de los creadores para aceptar esta nueva realidad y aferrándose al modelo premoderno del creador surgido por la gracia de la inspiración, y único legitimado en las decisiones productivas. Modelo de posición que precisa de lo disciplinar, estético, histórico, reducido a materia interior y conocimiento corporativo que lo valida. Para mantener esta posición se hace preciso apostar por un orden del universo y por la ética que lo explica y justifica, dentro de cuya "moral" el creador es sacerdote competente en el oficio creativo.

La posición contemporánea entiende el universo como una existencia compleja y caótica sometida a un entramado de relaciones sobre todo energéticas, incomprensibles, pero detectables, y respecto de la cual el creador es sólo el chamán con cuyos sortilegios pretende que la realidad nos sea propicia. El creador, desde esta nueva posición, es un actor versátil de diversos e inagotables perfiles de su disciplina, ejercitando sobre todo una nueva mirada al entorno humano, antes periférica que macular y que especula imprevisiblemente y simultáneamente, sobre los aspectos macros y micro de la realidad.

Para este creador la producción está comprometida con la ampliación del campo perceptivo del ser humano, y la incorporación de ámbitos marginados por lo disciplinar para incrementar la capacidad de fruición social en el resultado de su trabajo.

El período que atravesamos es todavía un proceso terapéutico de medidas paliativas cuyos resultados, por fragmentarios, incoherentes y urgidos por los acontecimientos, tienen poca validez

para la revisión a fondo de los referentes disciplinares, sociológicos, ecológicos y culturales.

En lo sociológico, porque no se trata de construir reiterados parques temáticos para una sociedad cada vez más participativa, sino incrementar realmente la accesibilidad perceptiva y participativa del ciudadano en el espacio público.

En lo ecológico porque no se trata sólo (lo que es ahora inevitable y urgente) de adecuar medioambientalmente el espacio urbano y arquitectónico, sino profundizar en las prescripciones energéticas y medioambientales a corto, medio y largo plazo con la transversalidad disciplinar y política que ello conlleva.

En lo cultural porque la extensión del entorno desde lo natural y lo urbano al entorno NET supone una entrada de agentes energéticos y tecnológicos en tal magnitud cualitativa y cuantitativa, que construye nuevas culturas, nuevos lenguajes y códigos, y nuevas relaciones entre humanos y no humanos, con el fascinante por inmenso y posibilista, territorio creativo que va mucho más allá de los centros de realidad virtual, video juegos y ambientes lúdicos en *wire-less*. Se hace preciso redefinir el propio paradigma productivo con lo que ello conlleva de transformación del propio rol, el propio concepto del objeto, utilidad y durabilidad de su trabajo, y la propia posición respecto del trabajo creativo que ha de derivar del modelo romántico, centrado en el eje de la ceremonia creativa, a la periferia merodeante del creador moderno, hasta la posición difusa e inasible del modelo contemporáneo. La mirada, como he dicho, ya no es macular, y resulta irrelevante el esfuerzo por perfeccionar sobre lo ya perfeccionado ante otra mirada ampliada a lo periférico, compiladora de un contexto emergente, disciplinarmente marginal y efímero como la propia durabilidad de las decisiones sobre espacio y forma.

En lugar de escribir el mismo relato estilísticamente más depurado, con los mismos instrumentos más sofisticados para una clase social cada vez más selecta, se trata de escribir realmente nuevos relatos, con nuevos instrumentos, con nueva gramática, para una sociedad entendida desde otras perspectivas y, ¿por qué no?, construyendo lo deseable como posible y lo posible como viable.

Es particularmente preocupante la pesante inercia de la teoría y crítica (ética y estética) en reiterar el problema de la producción contemporánea desde su disciplina estilística, y va a ser desde otros foros periféricos; sociología, biología, filosofía, artes plásticas, desde donde se enuncian los parámetros de referencia para la lectura, inventario y evaluación de la práctica proyectual contemporánea.

La práctica de la arquitectura es esencialmente creativa e innovadora, y desde esta afirmación las decisiones proyectuales se aventuran sobre un presente, y un futuro inmediato, tan desconocido como excitante. El creador contemporáneo imputado es arrastrado por este vértigo.

Obviamente tenemos la opción de trasladarnos desde esta posición a alguna otra apacible y estable, aislada del bullicio exterior, aquella anclada por ejemplo en la disciplina y protegida por sus propias reglas de juego. Posición lastrada ante la historia (entendida ésta como texto dinámico de la cultura de los pueblos), y aunque sea a la deriva, los miembros del club simularán una realidad estable y una ética imperecedera.

Sin embargo, todo vibra en una erupción sin precedentes. Nada sobrevive sometido a las energías de la naturaleza, la tecnología y las fuerzas sociales sin mutar profundamente. Los paradigmas y los roles desde los que hemos interpretado nuestro presente han sido literalmente lapidados por las condiciones de entorno que nos definen hoy. La insistencia en operar desde aquellos resulta sectorial, y en muchas ocasiones patéticamente ineficaz frente al devenir holístico de la historia.

Escenario dialéctico que se mantiene y se mantendrá, mientras sea inmediatamente rentable en plusvalías económicas o políticas, realizable a muy corto plazo.

La falta de simetría entre el calado de las controversias contemporáneas y las acciones-respuesta desde la gestión pública y privada es posible, todavía, por la eficacia simbólica de los productos, su rentabilidad económica y el devenir de un buen número de intermediarios financiero-culturales bien armados política y mediáticamente, muy eficaces como agentes comerciales de ambas partes para sostener la situación mientras sea posible.

La realidad, sin embargo, es otra (desde luego incierta y éste es quizás su atributo esencial). En el complejo e impreciso escenario de esta contemporaneidad, son los requerimientos ecológicos, los paradigmas de la antropología y sociologías contemporáneas y la extensión del entorno humano por las nuevas tecnologías, los asuntos que requieren urgente atención.

Insisto en afirmar que estos requerimientos inciden ya en el proyecto urbano y arquitectónico (en el entorno del ser humano de modo general) con análoga intensidad y resultados que la aparición de nuevas tecnologías produjeron sobre el espacio y la forma de ciudad y arquitectura en el tránsito del XIX al XX. Artes plásticas, literatura, medicina, pensamiento filosófico-científico, etc., fueron profundamente revisados por los mismos requerimientos.

Desde el trabajo proyectual se tiene una perspectiva vinculada a la producción investigativa. Perspectiva avanzada respecto de las posiciones de la teoría y la crítica, que operan siempre sobre asuntos de menor complejidad y desde la segunda línea del debate. Desde y para ese trabajo proyectual, el presente, que deberíamos calificar como futuro inmediato, y el porvenir, los creadores son convocados a un compromiso innovador de un alcance inagotable.

El debate proyectual es, sobre todo, el referente para la reflexión sobre nuestro tiempo profesional. Los requerimientos ecológicos se muestran como un duro territorio dialéctico entre opciones radicales de tecnologías blandas, a posiciones no menos radicales, que confían en las tecnologías duras o paleotécnicas para construir las técnicas y procedimientos de actuación. Las condiciones del medioambiente son de tal urgencia y gravedad que ambas posiciones (y las intermedias) están obligadas a hacer frente común. Pero día habrá en que los resultados avalen proposiciones diferenciadas sobre las que monitorizar resultados, evaluar conductas técnicas y resultados para afrontar las controversias que ya hoy subyacen.

Las ciencias sociales contemporáneas utilizan metodologías de trabajo avanzadas para evaluar los fenómenos sociales en el espacio micro y los comportamientos novedosos en las relaciones gregarias de todo tipo. En este proceso han repronunciado e identificado los actores precedentes y los nuevos, incorporados por el desarrollo tecnológico e informático, en un inventario que incrementa notablemente el material social convencional y plantea modos nuevos de respuesta sobre su espacio correspondiente.

El entorno NET, segundo entorno creado por el hombre sobre el urbano, que fue impuesto al natural, es contexto contemporáneo trascendental en las relaciones entre humanos y no humanos, (y obviamente entre ellos mismos) que constituyen ya una densa cultura de alta eficacia dilatando la capacidad del hombre para relacionarse en todos los sentidos con el medio (social, productivo, histórico, etc.).

Las experiencias en estos nuevos paradigmas medioambiental, sociológico y NET, por el momento son tentativas pioneras muy

valiosas por lo que de innovadoras tienen, pero también (quizás sobre todo) por su capacidad de ampliar el campo perceptivo y con ello el imaginario colectivo con proposiciones, algunas veces inquietantes por disonantes, pero frecuentemente valiosas como incremento del inventario espacio-formal de nuestra disciplina.

Para los creadores se abre un horizonte inédito a explorar y un universo liberador sobre el que operar y hacerlo desde redefiniciones de lo real y lo virtual, del presente y el futuro, de lo periférico, de lo transversal y emergente, de lo útil, de lo durable... y de la propia posición para las decisiones creativas, desde el contexto, etc., todo ello en la fascinante construcción del creador contemporáneo que ha de sustituir al modelo romántico —decimonónico— y al modelo moderno finisecular.

Andrés Perea es arquitecto, profesor del Departamento de Proyectos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. En la actualidad desarrolla, junto con Equipo Bloque Arquitectos, el proyecto para la nueva capital administrativa de Corea del Sur, tras ganar el concurso convocado.

KM3. Propuestas para la ciudad china

MVRDV

La ciudad china

Los enormes desarrollos espaciales en China son espectaculares y aterradores al mismo tiempo. Se están creando nuevos paisajes urbanos increíbles en los que la gran escala parece dominar. Esta producción está tratando únicamente la cantidad. La calidad, sin embargo, tan importante para la supervivencia de las ciudades de gran escala, es escasa. Hay una acelerada sobrecongestión, viviendas, tiendas, oficinas, y más viviendas se construyen a gran velocidad. ¿Qué ocurre con otros componentes más importantes para la sostenibilidad como la ciencia forestal, el reciclaje de residuos, el consumo de energía, el desarrollo de la naturaleza y el turismo? Actualmente están apareciendo en China numerosas zonas monofuncionales, una ausencia de diversidad tan necesaria para la vida integrada de las ciudades. Diversidad para posibles sinergias, eficiencia espacial, infraestructuras públicas...
Imaginamos que este proceso urbano está ahora necesitado de una profunda evaluación. Podría desencadenar en el surgimiento de un nuevo suelo para un urbanismo chino innovador y sincero. ¿Podemos imaginar la creación de una ciudad que sirva como ejemplo para los procesos globales en la próxima década, atrayendo de esta manera nuevas inversiones y posibilidades? ¿Qué necesita esta ambición? ¿Cómo combinar el mercado condicionado por las demandas individuales masivas y el comportamiento, con unas directivas colectivas públicas? ¿Cómo hacer este proceso urbano más abierto y transparente para que más agentes puedan participar? Esperamos que este proceso pueda ser debatido abiertamente en los medios de comunicación, para que se obtengan unos verdaderos y fundamentales productos urbanos. Un planeamiento mayor para conseguir un paisaje rico y variado.

Se busca: Espacio

Al final del segundo milenio el mundo se ha densificado rápidamente más que nunca. La escala de la ciudad china demanda espacio. Habitada cada vez por más gente, con un consumo cada vez mayor, y que quiere más espacio para vivir, con más comodidad, con más movilidad, y que pueda pagarlo, y moverse cada vez más, aparentemente sin límites...
Una ciudad busca espacio, casi desesperadamente, para una mayor producción, agua, producción de energía, oxígeno, equilibrio ecológico. Pero también espacio para la seguridad, para los espacios colchón, debido al aumento de las posibilidades de catástrofes. Sí, ¡todos quieren espacio!

KM3, La Ciudad 3D

¿Cómo crear espacio para estos programas emergentes? ¿Cuál es la respuesta al sobrecogedor proceso de consumo de espacio? Qué capaci(u)dad puede resolver este aspecto, convirtiendo la ciudad en un entorno más compacto, que enriquezca este aspecto con un potencial más urbano y cultural? ¿Pueden estas ciudades reservar grandes extensiones para la agricultura y las reservas naturales? ¿Podemos aumentar la densidad, para al final incrementar el potencial del país, o incluso del mundo? Como efecto secundario, la densidad aumenta las posibilidades de distribución de programas diversos. Esto nos lleva a una situación emocionante, con más sinergia, más eficiencia. Una mayor diversidad propicia los encuentros sociales, más urbanidad, y más posibilidades arquitectónicas. ¿Cuál será el urbanismo resultante? ¿Podemos desarrollar un urbanismo que acceda a la tercera dimensión, en un momento en el que está todavía dominado por zonificación, un acercamiento estrictamente bidimensional? ¿Podemos hacer una ciudad que cree físicamente más niveles públicos que permita concebir un aumento de las capacidades urbanas, que pueda absorber el uso indefinidamente? Espacios con capacidad, poblaciones y posibilidades ilimitadas, más allá de la escasez, segregación, pesimismo y proteccionismo. Esto conduce a una ciudad que aumenta o disminuye no sólo horizontalmente, sino también verticalmente. Sólo profundidad, la Ciudad 3D, una caída libre en el espacio infinito. KM3.

MVRDV: Winy Maas, Jacob van Rijs y Nathalie de Vries son arquitectos, investigan y proyectan en diferentes campos de la arquitectura, urbanismo y paisajismo. Este texto pertenece a la exposición KM3 realizada en la Shanghai Gallery of Art, *3 on the bund*, en China donde desarrolla varios proyectos.

No hay lugar feo

Gloria Ochoa y Víctor Olmos

No hay lugar feo. Cualquier sitio está lleno de interés. En cualquier caso, nosotros siempre seremos unos recién llegados y es seguro que el lugar permanecerá mucho después de que nos vayamos o desaparezca nuestra arquitectura. Es importante pues que, a cada sitio, nos acerquemos con respeto y la distancia intelectual que merece, y para esto se necesita tiempo y atención.
En Sanchinarro nos encontramos con un urbanismo demencial, la gran asignatura pendiente de nuestro país. Avenidas desmesuradas, áreas marcadas por la zonificación de usos, dependientes del coche y del centro comercial; parámetros fracasados y enfrentados a cualquier criterio de sostenibilidad.
La presencia salpicada de unos cuantos hitos contenta a los políticos que confían en ellos como tótems aglutinadores de la "arquitectura de nuestro tiempo". Se equivocan. Los ciudadanos ya les han adelantado y hablan de la mezcla de usos, de la cercanía de los equipamientos, de la calidad de las calles, de otros medios de transporte, ecológicos y saludables.

Víctor Olmos Gómez Y Gloria Ochoa Fernández son arquitectos licenciados por la ETSAM y comparten el estudio Olmos Ochoa Arquitectos

"Entonces, ¿por qué tantos urbanistas han concebido las ciudades como árboles, cuando su estructura natural es una malla? ¿Lo han hecho deliberadamente, en la creencia de que la estructura de árbol serviría mejor a los ciudadanos? O ¿lo hacen porque no pueden evitarlo y se encuentran atrapados en el hábito, incluso atrapados en la forma en la que el cerebro funciona, porque no pueden transformar la complejidad de una malla en una forma conveniente, porque la mente tiene una predisposición irremediable a ver árboles independientemente de lo que parezcan y no puede escapar del concepto de árbol?"

Christopher Alexander. *La ciudad no es un árbol*

15 principios para una habitabilidad multiescalar. El proyecto Sociópolis como prototipo de nueva urbanidad

Vicente Guallart

Planta de equipamientos de Sociópolis

Este artículo parte de dos premisas: de que la cuestión de la habitabilidad no puede resolverse únicamente construyendo viviendas, sino que debe actuarse a varias escalas simultáneamente, desde la célula habitacional hasta la ciudad; y que la urbanidad es un fenómeno que puede tener múltiples formalizaciones, y que hoy es necesario reformular sus principios para dar respuestas a la necesidad de interacción entre lo urbano y lo rural, con el fin de crear nuevos paisajes habitables.

En este texto se utiliza el proyecto Sociópolis, actualmente en construcción en la ciudad de Valencia, como referencia en la que se desarrollan estos principios.

Hábitat

Debemos abordar hoy la cuestión de crear un "hábitat excelente" más que una "vivienda digna". La habitabilidad, como la movilidad, se puede resolver a partir de múltiples estructuras. Habitar no significa poseer una vivienda. Desplazarse no requiere conducir un automóvil. Habitar supone satisfacer diariamente las necesidades físicas, sociales, económicas o culturales, que desarrolla una persona, de forma individual o en familia. Más que pensar como deberían ser las viviendas hoy, cabría preguntarse cómo organizar esas condiciones de habitabilidad en múltiples escalas (de la vivienda a la ciudad) de forma que se satisfagan las necesidades individuales y colectivas. Y de esas condiciones surgirán los barrios, los edificios y las viviendas que debemos construir. El urbanismo no debería separarse de la arquitectura.

El proyecto Sociópolis, que se desarrolla en la actualidad en la ciudad de Valencia, impulsado por la Generalitat Valenciana, permitirá la construcción de un barrio con 2.800 viviendas protegidas en la pedanía de La Torre. El proyecto ha permitido proponer la organización de un entorno habitable donde las viviendas, los edificios, los espacios públicos, los equipamientos y las redes de interacción formen parte de una iniciativa unitaria.

Metaurbanidad

La idea "urbanidad" se confunde en ocasiones con la forma urbana con la que se ha producido la ciudad europea. Sin embargo la globalización nos ha acercado diversas formalizaciones del fenómeno urbano de diversos lugares del mundo donde se reconoce interacción social, hibridación funcional, compacidad y diversidad, sin que ello ocurra bajo la forma de la ciudad compacta que conocemos.

El urbanismo es una disciplina fundada en el siglo XIX que estudia la manera cómo el hombre se asienta sobre el territorio. Las ciudades, según los principios originales se desarrollan mediante el trazado de una malla racional de viarios y edificios superpuesta normalmente a un territorio agrícola que permite la organización de la vida humana entorno a ella. Esta manera de ocupación del territorio producida en era industrial (posteriormente reformulados a partir de las autopistas y de la edificación aislada) incluía la definición volumétrica precisa a la cual las construcciones debían ceñirse.

Frente a un urbanismo de los límites ahora nos planteamos un urbanismo interactivo, no lineal, capaz de interactuar con su entorno a la escala adecuada, y en el que el análisis de las condiciones funcionales y ambientales de los lugares permite el desarrollo de respuestas ad-hoc. Debemos partir de estrategias globales de crecimiento y desarrollo urbano y formalizarlas en cada ocasión según las condiciones específicas del lugar. La estructura básica de las ciudades y el territorio está hecha. Ahora es clave definir los lugares de encuentro entre lo natural y lo artificial. (También probablemente sea momento de fundar nuevos asentamientos en el territorio que eviten el desarrollo de una periferia en una ciudad desestructurada).

Sociópolis impulsa la urbanidad sin una forma urbana tradicional. Fomenta la relación social, la hibridación, la interacción, la mixicidad funcional, la creación de amplias zonas verdes y equipamientos, al tiempo que propone la construcción de un límite abierto entre la ciudad y la huerta valenciana. Parte de la tensión que soporta la huerta es debida a una "línea roja" que delimita lo que es ciudad y lo que es campo. Sociópolis propone crear un espacio urbano que actúe de pre-parque de un espacio libre metropolitano que debería incluir gran parte de la huerta.

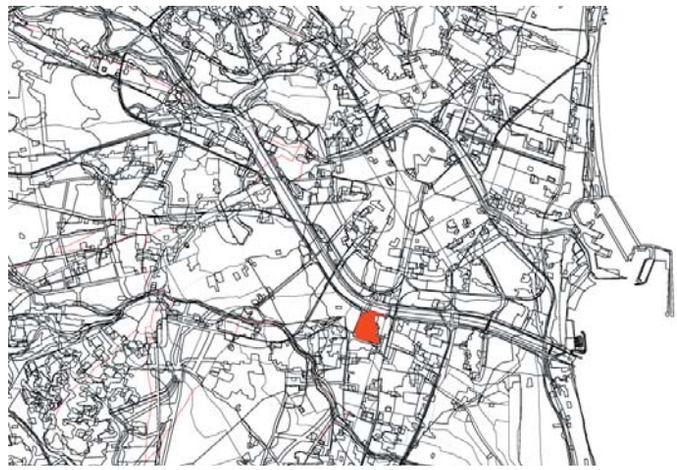
Y para ello evita proponer una trama abstracta, que extienda la deficiente estructura urbana contigua, sino que basa su desarrollo en la protección de la mayor parte de la estructura agrícola (y de sus acequias históricas vinculadas) del sector asignado, a partir de la implantación de circuitos especializados en base a su velocidad.

Circuitos
Frente a un urbanismo de mallas proponemos un urbanismo de circuitos. Los circuitos permiten crear trazados de movilidad específica sobre el territorio con gran flexibilidad y libertad, a partir de las condiciones geométricas de cada tipo de movilidad, superponiéndose como un sistema más a las redes existentes, produciendo la accesibilidad a las diversas actividades dispuestas en el territorio de forma puntual. En Sociópolis se construyen circuitos para el automóvil, la bicicleta, el deporte y el paseo, respondiendo en cada caso con una geometría propia.

Tiempo
La sociedad de la información ha permitido la relación funcional de lugares distantes en el espacio. Y ha permitido asimismo la organización de actividades con tiempos diferenciados. La clave del teletrabajo no sólo es poder trabajar en distancia sino trabajar cuando se quiera. Los barrios monofuncionales donde sólo encontramos oficinas, viviendas o zonas comerciales, o los parques temáticos, son insostenibles socialmente y ambientalmente porque crean espacios que se usan de forma intensa en diversos momentos y se abandona en otros. Un uso racional de la ciudad pasa por hacer que ésta tenga actividad permanente a lo largo de todo el día, de la semana, del mes y del año. Las personas ya no habitan en un solo lugar, una sola ciudad, porque hacen un uso diferenciado del tiempo. En ciertos momentos del año somos habitantes y en otros somos turistas o viajeros. Vemos asimismo como otros turistas pretenden utilizar el espacio vital de nuestras ciudades. Como dice el sociólogo José Miguel Iribas, el turismo está vinculado al urbanismo del tiempo. El turista es una persona que básicamente planifica su tiempo en función de unos recursos económicos. A partir de esta premisa se diseñan los espacios para el turismo. Las ciudades deben hoy ser proyectadas no sólo espacialmente sino también temporalmente. Si el suelo es un recurso valioso, habría que lograr un uso intensivo del espacio público, más que crear espacios que sólo funcionen en momento específicos.

Velocidad
La velocidad relaciona el espacio con el tiempo. Cada modelo de ciudad y de uso del territorio tiene una velocidad intrínseca. El territorio agrícola está vinculado a las estaciones del año, y a una vida que se desarrolla junto a animales, a baja velocidad. El territorio industrial se desarrolló a la velocidad del automóvil y de los sistemas ferroviarios. Cada tecnología (de la rueda a internet) modifica la manera cómo usamos el tiempo y el espacio en nuestra vida. Y ello genera una velocidad para el territorio. Sociópolis plantea un desarrollo "tecnoagrícola" para el territorio. Más allá de la ciudad actual estructurada entorno al automóvil, se propone simultanear un modo de vida muy lento, donde se pueda estudiar o trabajar en la vivienda o en su proximidad, donde hayan espacios para el deporte y la agricultura y donde los desplazamientos locales se produzcan en bicicleta. Y al mismo tiempo se propone crear una potente red informática que lleve internet a alta velocidad a todas las viviendas fomentando la creación de *clusters* de innovación. Las nuevas tecnologías que permiten la hyperconectividad son totalmente compatibles con un territorio lento propio del mundo agrícola, y de extensos paisajes.

Generación
Cada generación construye su ciudad en respuesta a las condiciones técnicas, económicas y sociales de su tiempo. Por ello construir



Redes en área metropolitana de Valencia

hoy barrios y desarrollar ciudades, habitar el territorio, es respuesta a las condiciones sociales de la situación de la España del principio de siglo. La vivienda cartografía las estructuras sociales de cada época. En España la unidad familiar mayoritaria ha pasado de la familia con dos hijos de los años ochenta a los hogares unipersonales que suponen el 20% de los 14,2 millones de hogares españoles de la actualidad. Las viviendas, los edificios y los barrios que se construyan en los próximos años deberían manifestar esa realidad. La vivienda genérica es producto de la promoción inmobiliaria de bajo perfil, que es una actividad económica genérica.

Geografía
El hombre habita en un territorio amplio, cuyos borrosos límites son aquellos en los cuales desarrolla su vida a lo largo de un día, de una semana, de un mes, o de un año. El sociólogo francés François Ascher lo definió como una Metáppolis, una metrópolis discontinua. La ciudad ya no es límite de casi nada. El actual marco de acción de la arquitectura ya no es urbano, ni territorial sino que alcanza una dimensión geográfica al tiempo que informacional. La geografía estudia el territorio desde un punto de vista físico, social, económico o ambiental. Al reconocer el territorio a una escala geográfica reconocemos el valor de los asentamiento históricos y somos por ello capaces de re-orientar el crecimiento de las ciudades en base a criterios estratégicos, ya no tácticos o técnicos. Crecer hacia el centro o crear nuevos asentamientos son opciones estratégicas de un territorio. En el caso de Sociópolis la estructura macro, informa o justifica la respuesta micro. La huerta como parte de una red, es la que orienta qué zonas se deben ocupar del sector y cuáles se deben proteger.

Redes
El territorio está estructurado mediante sistemas en forma de red que organizan su funcionamiento. La primera red básica, generada sin la participación humana es la del agua (hoy un bien valiosísimo), a partir de los flujos hídricos basados en la topografía. La agricultura se basó en estas redes. Y sobre ellas el hombre construyó caminos, carreteras, ferrocarriles, autopistas líneas de alta tensión, telefonía, depuración, y más tarde aeropuertos o redes de fibra óptica, etc. Cualquier lugar del territorio está cruzado por decenas de redes. Las redes construidas en la era industrial permiten conectar todo el mundo. Estas se crearon sobre las estructuras agrarias y paisajes naturales anteriores. Deberíamos garantizar que todas las redes fueran continuas, desde los caminos rurales, hasta las vías

de tren de alta velocidad. En el caso de Sociópolis, el sector está limitado por una red de carreteras de alta velocidad, que comunica a través de autopista, Valencia con toda Europa. Deberíamos asimismo garantizar que es posible ir a pie (o en bicicleta) también desde Valencia hasta París o Varsovia, respetando las trazas rurales manteniendo en cualquier caso su continuidad. En Sociópolis asimismo descubrimos que la red más relevante es la red de acequias, cuya construcción se inició hace más de mil años por los árabes que ocuparon la ciudad. Esta red, que garantiza el riego al territorio agrícola da sentido a la existencia del Tribunal de las Aguas, el tribunal popular más antiguo de Europa, que se reúne cada jueves en la puerta de la catedral. Por ello parte de la estrategia del proyecto consiste en reconocer, analizar y proponer la conservación y renovación de esta red, ahora vinculada a la agricultura de ocio, o al riego a manta de los jardines y parques, cuya agua asimismo revierte en la calidad ambiental del espacio público. Hasta ahora cada vez que la ciudad de Valencia ha crecido, ha ocupado totalmente la huerta y ha ocultado su red de acequias histórica.

Discontinuidad

La discontinuidad es un principio básico de la sociedad de la información formada a partir de hipervínculos de relaciones laborales, sociales, económicas. Y por ello territoriales. Los saltos espaciales que permiten las redes de transporte de alta velocidad, o las conexiones telemáticas, generan simultáneamente una concentración de actividades en el territorio entorno a estos hypercentros de conexión, y al mismo tiempo permiten una elección individualizada del lugar del territorio donde se habita. La aglomeración entorno a estos centros, en muchos casos ciudades, podrían generar macro-urbes que se extienden de forma infinita por el territorio, juntándose con otros centros. Ya ocurre así en lugares como Bélgica, parte de Alemania, en la costa Española o en corredores en América y Asia. La tradicional compacidad de la ciudad mediterránea no debe confundirse con su continuidad en el territorio. El ámbito territorial en el que se desarrolla la vida del individuo, debe contener corredores naturales, paisajes inhabitados que formen parte de la escala doméstica y diaria que se disfruta desde el automóvil o el tren, se recorre en bicicleta, como antes los fueron lo jardines de barrio. Hoy se debería fomentar la construcción del territorio de forma discontinua y densa o "disdensa". Estos corredores deben ser organizados de forma que existan a la escala nacional, regional, metropolitana, urbana y local.

Multiescalar

El proyecto del hábitat multiescalar consiste en resolver las diversas actividades vinculadas a la vida humana a la escala de la vivienda, del edificio, o del barrio. O simultáneamente. Cualquier elemento que existe en una vivienda forma parte de una red que interactúa con otros elementos a la escala de la ciudad, de la región o del país. Del inodoro a la depuradora. Del crucifijo al Vaticano. De la misma forma que las lavanderías desparecieron en el espacio público con la aparición de lavadoras individuales, en un proyecto de habitabilidad multiescalar se puede proponer qué funciones se deben desarrollar en el entorno privado de la vivienda, en el ámbito compartido del edificio, o en la escala pública del barrio. La creación de entornos especializados por edades como las residencia de ancianos o de estudiantes, las viviendas tuteladas o viviendas para jóvenes, (o por el contrario la creación de entornos con personas de edades diferentes sin vínculos sanguíneos), permite re-programar los espacios en los que se resuelven la funciones de la habitabilidad.

Objetos de una vivienda. Media House. F, Laura Cantarella

Hyperpaisaje

Frente al espacio verde genérico de la modernidad en el que se insertan volúmenes aislados, la relación entre los espacios verdes públicos y la vivienda pueden estructurarse en los nuevos desarrollos urbanos como si éstos fueran una extensión literal de la vivienda. Para ello, de la misma forma que una vivienda está organizada a través de espacios con funciones que requieren una actitud humana tan diferente (dormir, comer, o asearse) los espacios verdes de la ciudad deben organizarse funcionalmente de forma precisa. Como la playa de París, los mercados agrícolas urbanos, o el deporte urbano de los campus americanos. De esta forma se crean hyperpaisajes, como resultado de la superposición de diversas actividades y ambientes, que ofrecen la posibilidad de desarrollar actividades que una vivienda, o la parcela de un edificio, no puede acoger.

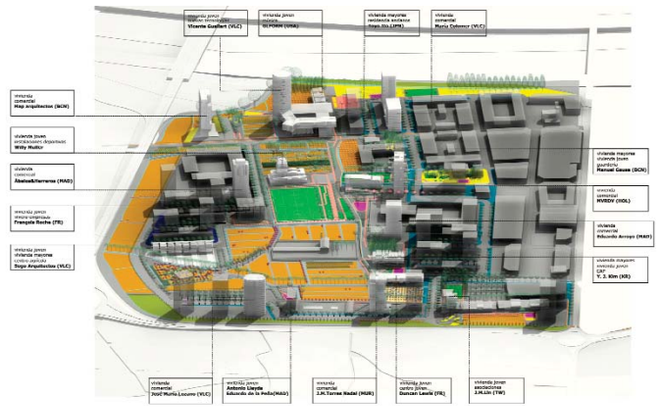
En Sociópolis existen diversos argumentos funcionales para organizar el espacio público. Los principales son la agricultura y el deporte. Los huertos urbanos son espacios generalmente de propiedad pública en los que se pueda disfrutar de las características de un parque pero que tienen hortalizas o verduras en vez de césped. Los huertos urbanos permiten trasformar la agricultura productiva en una agricultura de ocio, que estimula la sociabilidad y el uso y mantenimiento colectivo del espacio público. Asimismo el deporte, entendido como una actividad que fomenta la cohesión social, se organiza a través de circuitos con estaciones con ejercicios que relacionan instalaciones públicas como un campo de fútbol, pistas polideportivas o una piscina.

De esta manera literalmente se propone habitar un parque, que está organizado funcionalmente y temporalmente de forma muy específica y en la que su gestión está compartida entre los ciudadanos y la administración.

Compartir

La sociedad de la información permite compartir recursos a través de la red, creando un espacio virtual compartido gestionado desde direcciones IP específicas. En el mundo físico, un espacio compartido supone una situación intermedia entre el "espacio público" y "el espacio privado". Se comparten espacios y recursos de forma voluntaria. Es fundamental la cantidad de personas que comparten un recurso para determinar su carácter. Compartir una cocina entre las seis personas que habitan una planta de un edificio crea una gran familia. Compartir una cocina con las cien personas de un edificio crea algo más próximo a un restaurante

Maqueta de ordenación



Arquitectos participantes tras la ordenación

o una residencia que tiene un mayor carácter público. Compartir un automóvil entre cuatro personas es diferente a compartirlo con cuarenta, que ya es un autobús de carácter público. En los sistemas de habitabilidad multiescalar la definición de espacios y recursos compartidos puede permitir definir diversos estilos de vida o relaciones sociales, que modifican los parámetros de la habitabilidad en el espacio y el tiempo. En Sociópolis hay soluciones especificas en las que se comparten recursos en el interior de las viviendas, entres dos viviendas, entre viviendas de una planta, entre las viviendas del edificio, y entre los edificios del barrio.

Autosuficiencia

La autosuficiencia es el límite de la sostenibilidad. Los edificios deberían ser como un árbol en un campo: toman energía de su entorno, se relacionan con el suelo, crean residuos que reciclan, acogen otros seres vivos, y crecen de forma natural. Las ciudades deberían ser como bosques, como ecosistemas artificiales que permiten la vida humana. Las tecnologías vinculadas a la generación de energía, o reciclaje de aguas hoy superpuestos como elementos ortopédicos a los edificios deberían de ser capaces de integrase en el proyecto arquitectónico, como tradicionalmente lo estuvieron las técnicas pasivas de control ambiental. Más que construir debemos fabricar edificios pensando en la individualidad de los individuos, que deben identificarse con su espacio doméstico.

Digital

Simultáneamente al proyecto de urbanización físico, cabe desarrollar un proyecto de urbanización digital para un barrio o para una ciudad. La sociedad de la información ha transformado la tradicional relación entre servidor y cliente de la televisión (donde uno emite y muchos reciben) a una estructura de red, donde todos son servidores y clientes y la emisión y recepción de información ocurre en ambos sentidos. Sin embargo, de la misma manera como se construyen la calles (que finalmente serán públicas) o los espacios urbanos que serán gestionados por asociaciones ciudadanas (como los espacios deportivos o agrícolas) existe la posibilidad de crear redes ciudadanas de información que permita fomentar la relación *peer to peer* entre vecinos. Sociópolis dispondrá de una red de fibra óptica que conectará todas las viviendas entre ellas, formando parte de una gran estructura informacional, como ocurre en una empresa. De esta forma los ciudadanos podrán crear redes que permitan tener un canal de televisión local a través de Internet, realizar videoconferencia a alta velocidad, compartir recursos físicos (como libros o herramientas) e incluso computación distribuida. El software desarrollado permitirá que las personas puedan registrarse en el sistema, ofreciendo los datos propios que crean convenientes, con el fin de fomentar la interacción social. De esta forma internet se utiliza para fomentar la interacción social a escala local y crear más urbanidad.

Sistemas

Los últimos años se han caracterizado por la transformación de la arquitectura en una actividad que trata de definir iconos territoriales, relacionados con eventos urbanos, que forman parte del marketing de las ciudades, en su lucha con otros territorios para acaparar atención social e inversión económica. Este proceso de iconización ha creado en demasiadas ocasiones unos territorios vacíos de contenido, que requieren inversiones desproporcionadas en relación a su uso. El turismo parece ser un argumento fundamental a favor de esta iconización del territorio. Frente a esta situación cabe una revisión del modelo por el que se desarrollen sistemas operativos abiertos, estimulantes, que dejen libertad para la acción y que sean capaces de generar iconos como parte de un sistema urbano coherente. Desde este punto de vista Sociópolis, promovido por el Instituto Valenciano de la Vivienda ha impulsado la investigación y las propuestas de arquitectura de vanguardia de arquitectos nacionales e internacionales, desde el rigor económico y la voluntad de dar respuesta a una necesidad social. Sociópolis es un proyecto que se autofinanciará (incluyendo gran parte de los equipamientos), en el que la iniciativa pública lidera un proceso que se desarrollará en gran parte con inversión privada.

Emergencia

Finalmente, La emergencia es una inteligencia colectiva que surge como relación de entidades independientes que trabajan de forma auto-organizada y que no están gobernados mediante un sistema centralizado. La emergencia ocurre cuando se genera un nivel de conciencia colectiva superior a la suma de las partes. En las mejores ciudades y territorios, en las sociedades cohesionadas se produce ese otro nivel de inteligencia colectiva, producto de las estimulantes condiciones de habitabilidad, que debería perseguir todo proyecto de Arquitectura.

Vicente Guallart es director de GUALLART ARCHITECTS. Es asimismo director del Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña. Ha desarrollado el master Plan de Sociopolis junto con María Díaz y múltiples colaboradores de diversas disciplinas. El proyecto Sociópolis lo promueve el Instituto Valenciano de la Vivienda cuya directora técnica es María Jesús Rodríguez y la coordinación de proyectos la realizan Carlos Llopis y Javier Soriano, todos ellos arquitectos.

Decir la ciudad desde la experiencia

Zaida Muxí

"La igualdad es un principio jurídico: el denominador común presente en todo ser humano al que se le haga justicia. La diferencia es un principio existencial que se refiere a los modos del ser humano, a la peculiaridad de sus experiencias, de sus finalidades y aperturas, de su sentido de la existencia en una situación dada y en la situación que quiera darse. La diferencia entre mujer y hombre es la básica de la humanidad [...] La igualdad es todo lo que se ofrece a los colonizados en el terreno de las leyes y derechos. Es lo que se les impone en el terreno cultural. Es el principio sobre cuya base el colono continua condicionando al colonizado. El mundo de la igualdad es el mundo de la superchería legalizada, de lo unidimensional"[1].

Introducción

El espacio en el que vivimos representa, al tiempo que condiciona, la distribución y repetición jerárquica de la sociedad, y que a las aún vigentes diferencias de clases, diferencias raciales, hemos de agregar una diferencia primaria y transversal entre hombres y mujeres, con unos roles determinados social y culturalmente. Por lo tanto, dado que la construcción cultural y social de los géneros conlleva una manera de ocupar y vivir el espacio, es necesario, visibilizar estas diferencias en la ciudad y asumir la complejidad urbana huyendo de la generalización, sistematización y simplificación de las cuestiones consideradas en la planificación urbana. Se trata de desvelar situaciones y aportar una mirada inclusiva sobre la ciudad.

Por un lado los cambios en la economía mundial han incidido sobre la forma y las dinámicas de nuestras ciudades y, por otro, quienes habitamos somos muy diferentes unos de otros, una variedad dada tanto por el origen como por los modos de vida. Estas modificaciones nos plantean nuevos retos y paradójicamente la necesidad de retomar otros retos que se creían superados como es el derecho a la ciudad para todas y todos... La compleja realidad urbana que habitamos no debería posibilitarnos el seguir trabajando sólo desde la abstracción del dibujo, desde los conocimientos estrictamente técnico-profesionales, no podemos pretender creer que somos capaces de representar y entender las necesidades de una variedad de gentes y culturas cada vez más diversas. Y no sólo por la inmigración, sino porque cada uno de nosotros ya no se corresponde estrictamente con el patrón ideal que hizo posible el pensamiento de la ciudad moderna en la que aún nos basamos en el proyecto de ciudad. Déjenme que me explique: la ciudad actual o tardorracionalista es la ciudad de las funciones de la Carta de Atenas con un decorado escenográfico que le da diversidad y "diversión" quitándole la solemnidad higienista propia de la modernidad; y a la vez es también una ciudad infinitamente repetida, una igual a otra, sin referencias.

Se trata de huir de un modelo de ciudad, comenzando por huir del término ya que la idea de modelo comporta la definición de un ejemplo trasladable y repetible, y la ciudad está lejos de poder ser un elemento clónico.

Necesitamos un pensamiento y una práctica urbana de la proximidad, de lo pequeño, no sólo la ciudad del dibujo que es la ciudad de la distancia de un mundo perfecto a la medida de nuestro papel o nuestra pantalla. Se confunden realidades con líneas, sin embargo, la ciudad es la vida cotidiana, el día a día. Las ciudades son cada una única e irrepetible, la ciudad como definición es una asociación de gentes diversas, esta aseveración nunca ha sido tan cierta como a principios del siglo XXI: orígenes diversos, opciones de vidas diversas, intereses diversos... y sin embargo, los *renders*[2] que pretenden ser la realidad anticipada, contienen todos los mismos personajes. Una atmósfera igual y repetida que nos prepara para una ciudad no lugar, como definiera Marc Augé en su libro del mismo nombre, espacios sin referencias locales y con códigos internacionalmente legibles.

Es necesario, por supuesto, tener una idea o proyecto general, global de ciudad, con sus respectivos planos y dibujos, para poder incorporar variaciones y realidades que correspondan a la experiencia y a los deseos ciudadanos, a la proximidad y no a la lejanía. La ciudad del príncipe que domina a los otros es la de la maqueta o foto aérea, donde todos y todas somos fichas móviles según el capricho de un juego que juega otro, "El mapa es más puro que el territorio, porque obedece al príncipe"[3]. Por ello, aunque se actúe circunstancialmente como técnicos-técnicas y como políticos-políticas, no se ha de olvidar que en primer lugar somos ciudadanos y ciudadanas y en tanto que tales hemos de trabajar de manera participativa para proyectar el futuro de nuestras ciudades.

Los retos futuros de las ciudades, tanto aquellos pertenecientes a las demandas de escala global como a las de escala local, sólo se llevarán a término de manera equilibrada y sostenible, es decir, que perdure y mejore en el futuro, al tiempo que se creen nuevos sentidos de pertenencia si se hace con la participación activa de toda la ciudadanía, políticos- políticas y técnicas-técnicos pero también, y fundamentalmente, las gentes diversas que habitamos las ciudades.

Hemos de estar atentos a falsos discursos de aceptación e incorporación de otros falsos profetas, falsos inclusivistas que continuan proyectando y proponiendo espacios de control, segregación y destrucción del territorio, en una escenografía de lo políticamente correcto y la diversidad epitelial.

Nombrar la ciudad en femenino[4]

Género es la construcción cultural de roles atribuidos a los sexos, esta construcción asigna espacios y da prioridades. Lo privado y lo público, pares complementarios y a la vez antagónicos. Lo cotidiano es secundario y relativo; el exterior, lo público, es principal e importante, por lo tanto sólo formulable desde las teorías neutrales, racionales y abstractas, no desde la experiencia. Esta valoración discriminadora tiene su formalización en el orden doméstico y en el orden urbano, dos figuras que son complementarias e inseparables.

La organización de género se articula en la aceptación de la estructura patriarcal, de jerarquías, y cuya continuidad está garantizada por su repetición y perpetuación a través del parentesco. La escenificación y puesta en práctica de roles tiene dos espacios: la casa y la ciudad. Es necesario desvelar los discursos y significados detrás de las formas.

"[...] Gerda Lerner, por su parte, ha descrito el género como «la definición cultural de la conducta definida como apropiada a los sexos en una sociedad dada en una época dada. Género es una serie de roles culturales. [...] Todo esto quiere decir que lo que conocemos como «hombre» y lo que conocemos como «mujer» no consiste en un conjunto de atributos, en un conjunto de objetos predominantemente naturales, sino que se trata en gran parte de construcciones culturales. [...]

Victoria Sau ha definido el patriarcado como «una toma de poder histórica por parte de los hombres sobre las mujeres cuyo agente ocasional fue de orden biológico, si bien elevado éste a la categoría política y económica. [...]

[...] en la organización dominante del conocimiento, las mujeres hemos quedado fuera. Porque, tradicionalmente, el sujeto del pensamiento, el sujeto del discurso, el sujeto de la historia, el sujeto del deseo es un ser masculino que se declara universal, que se proclama representante de toda la humanidad. Según el pensamiento de la diferencia sexual, el sujeto del conocimiento no sería un ser neutro universal, sino sexuado; y el conocimiento que ese sujeto pretendidamente universal ha producido a lo largo de la historia sería solamente conocimiento masculino, conocimiento en el que la mujeres no nos reconocemos. Porque, en las sociedades patriarcales, los hombres habrían construido su identidad masculina como única identidad posible, y nos habrían negado a las mujeres una subjetividad propia. De ahí la condena ancestral al silencio. Por tanto, lo que conocemos como femenino en el patriarcado, no sería lo que las mujeres son o han sido en el pasado, sino lo que los hombres —o algunos hombres— han construido para ellas, han dicho que ellas son. Y lo son en relación especular con lo masculino, vacías por tanto de contenidos independientes. Precisamente esta carencia de subjetividad femenina independiente sería necesaria para la perpetuación del patriarcado, para que las mujeres aceptemos nuestra subordinación social en el marco de una familia fundada en el contrato sexual"[5].

En el espacio urbano sigue enseñándose el cuerpo de la mujer como objeto plausible de ser poseído, adueñado, y el hombre sigue apareciendo en el mismo espacio como la autoridad y el reglamentador de aquello que es, aquí y ahora, necesario. Tenemos el desafío de construir un espacio sin género ni orden patriarcal, por lo tanto, sin jerarquías, un espacio para visibilizar las diferencias, un espacio de todos y todas en igualdad de valoración de miradas, saberes y experiencias. Resignificar la construcción de nuestras ciudades a partir de la experiencia que del mundo tengan hombres y mujeres, dos maneras de enunciar una realidad única.

Se trata de afirmar el conocimiento y la experiencia partiendo de cuerpos sexuados diferentes y de la identidad escogida y construida, que será la que posibilite una empatía auténtica con los otros, permitiendo la pertenencia o adscripción a grupos o a conjuntos sociales desde una verdadera sintonía y elección y no desde la imposición de una jerarquía cultural-educacional-social. La representación histórica, a través de cuadros, y contemporánea, a través de la publicidad, sitúan perfectamente los espacios de influencia asignado a cada género: para los hombres la calle (pensar en la diferente connotación de hombre público, de la calle, y mujer pública, de la calle) y para las mujeres un interior controlado. Las ventanas son el marco a través del cual lo femenino, como modelo cultural y jerárquico, se cuela en el exterior, ventanas reales o metafóricas: vive el exterior a través de las experiencias del hombre de la casa; la calle es observada desde la ventana y desde la televisión viviendo así la mujer una realidad mediada por otros. La ventana, a diferencia de la puerta, es infranqueable a la experiencia, no es un umbral, es un límite. Se trata de una construcción creada por el estatus quo, a pesar de la cual y aunque se desconozca o se niegue la presencia de mujeres en el ámbito exterior, las mujeres han estado y están presentes. Revolucionarias francesas o proletarias del XIX, sólo por citar algunas, también hicieron posible cambios en los que no se les reconoce su participación, sino ¿por qué, por ejemplo, cuesta tanto encontrar una calle con nombre de mujer (que no sea reina o santa), que es una manera directa de reconocer presencia, construir discurso e historia?

Las mujeres han estado presentes activamente en todos los momentos históricamente decisivos de la cultura occidental pero han sido invisibilizadas. Este es un problema aun hoy presente. No se reconoce más que una manera de hacer y explicar las cosas, por lo tanto las mujeres que hayan roto los tabúes y las jerarquías han sido silenciadas y apartadas.

La experiencia de vivir en la ciudad en un cuerpo sexuado en femenino tiene que ser enunciada y escrita. Nos hemos acostumbrado a asumir que existe un cuerpo de conocimiento neutral que se asocia con saberes técnicos. Y, sin embargo, esta afirmación está lejos de ser cierta, vivimos una sociedad que se ha forjado bajo una visión dominantemente masculina, y un sistema patriarcal de orden simbólico. Hacer visible la diferencia es el primer paso para construir un orden simbólico diferente, en el que las mujeres podamos decirnos desde nuestra experiencia vital.

En el mundo de la posmodernidad, que a mi entender significaría asumir las diferencias, el fin de una única mirada dominante, nos ha de posibilitar reivindicar la primera diferencia[6] entre el ser hombre y el ser mujer. A partir de construir este mundo dual, a veces complementario, pero esencialmente diferentes, podemos comenzar a pensar en hablar de procesos de igualdad.

"La experiencia personal, su estatuto de originalidad, está muy desprestigiada en nuestra época, a este desprestigio han contribuido sobre todo el estructuralismo y la crisis de la subjetividad, el desmoronamiento de la identidad estable, todo eso que se suele llamar "la muerte del autor": un pensamiento que antepone las estructuras del discurso al individuo que habla, acusando de esencialista el recurso a la propia experiencia como justificación de algo. La experiencia femenina personal vive, en cambio, en la práctica política del movimiento de mujeres [...]"[7].

Frente a la valoración excesiva del saber racionalizado y hecho universal por el poder se ha de valorar la experiencia real del otro, en este caso la otra. La posibilidad de decirse comienza por poder describir la propia experiencia, por valorar las transmisiones de saberes no reglados y por activar la capacidad crítica desde cada mirada.

Breve reseña de las aportaciones de mujeres al pensamiento urbano

La invisibilidad de las mujeres no es sólo la de la mujer-persona sino que también lo es, en la formación académica que recibimos técnicos y técnicas del urbanismo, de aquellas que han contribuido y contribuyen al pensamiento de la ciudad.

No es fácil rastrear aportaciones de mujeres, ya que la historia se ha encargado de borrar sus huellas. En este sentido un trabajo encomiable es el que realiza Dolores Hayden[8] desde hace más de dos décadas en el que visibiliza las aportaciones de las mujeres pioneras en el pensamiento de la nueva ciudad norteamericana. La oportunidad de un nuevo mundo no se podía dejar pasar, así lo comprendieron muchas mujeres y, también hombres, que participaron conjuntamente en proyectos de nuevas maneras de vivir. Este pensamiento reformista estaba fundamentalmente dirigido al espacio de la casa, a las tareas domésticas. Entendiendo la casa como célula básica del tejido urbano, y por lo tanto cambiando ésta, podía pensarse una estructura urbana diferente.

Destacan las propuestas de casas sin cocina, que serán una variable imprescindible en todas las propuestas tendentes a una igualdad de oportunidades. Si ciertas actividades fueron extraídas del hogar para mejorar su eficiencia (educación, salud...), siguiendo los criterios mecanicistas y racionales del XIX, ¿por qué no ha corrido la cocina la misma suerte?[9] Seguramente porque en el alimento se depositan una serie de características simbólicas que no interesa cuestionar, la madre como nutriente biológica pura naturaleza, sustraída de los valores de conocimiento. Sin embargo, son muchos los ejemplos de barrios y viviendas sin cocinas o con cocinas compartidas, desde su aparición pública en la Exposición Internacional de Chicago de 1893, propuesta por Ellen Swallow Richards. Si bien en 1868 Melousina Peirce ya había realizado una campaña contra la manera tradicional de llevar adelante las tareas domésticas siendo una de sus propuestas la casa sin cocina[10]. Esta idea de cocina pública y espacios de comer familiares en las casas tendría sus seguidores: en las ciudades jardín de Welwyn y Letchworth se atendió a las particularidades de sus futuros habitantes, proponiendo casas sin cocina, viviendas cooperativas para gente sola y viviendas para los mayores:

"El máximo defensor de la vivienda cooperativa en Inglaterra, Ebenezer Howard[11], admiraba a los reformadores americanos como Edward Bellamy y Marie Howland [...] en 1889 ayudó al British Nationalist Club a preparar los planes para un experimento utópico en Essex, las notas para el diseño de esta colonia, publicada en *Nationalization News* en 1893, se convirtieron cinco años después en *Las ciudades jardín del mañana* [...] Howard con sus asociados Raymond Unwin y Barry Parker desarrollaron la *Cooperative Quadrangle* donde las tareas domésticas eran compartidas por una cooperativa de inquilinos, como la unidad básica residencial de una ideal ciudad jardín..."[12].

Finalmente en 1909 Howard pudo realizar en Letchworth, la primera ciudad jardín donde en un comienzo se evitaron las construcciones cooperativas, la construcción de *Homesgarth*, treinta y dos apartamentos sin cocina en cooperativa, "enfatizando su innovación como una respuesta pragmática a la cuestión de los sirvientes y a la cuestión de la mujer, cuando se dirigía a clientes de clase media. En 1913, Howard y su mujer se trasladaron a vivir en este conjunto..."[13].

Dolores Hayden también ha trabajado con la memoria de ciudadanas y ciudadanos, nunca tenidos en cuenta, construyendo a partir de trabajos participativos un nuevo paisaje de la memoria en Los Ángeles *The Power of Place*. Sus trabajos pioneros muestran que el discurso único no es representativo y significa dominio de unos sobre otros.

En su libro *Redesigning the American Dream: The Future of Housing, Work, and Family* (1984) examina cómo las mujeres han sido sistemáticamente excluidas o se las ha hecho sentir inseguras en los ambientes urbanos. Previamente había escrito un ensayo publicado en 1981[14] *What would a non sexist City Be Like? Speculations on Housing, Urban Design and Human Work* que comienza:

"El lugar de la mujer es en el hogar" ha sido uno de los principios más importantes en el diseño arquitectónico y en la planificación urbana en los Estados Unidos de América durante el último siglo. Un principio más bien implícito que explícito para la profesión del diseño conservadora y dominada por los hombres [...] esta cuestión ha generado muchos menos debates que otros principios fundamentales de la ciudad americana contemporánea en la era del monopolio capitalista, que incluye la presión destructora de la urbanización de tierras privadas, la dependencia fetichista del vehículo privado, y el uso desmedido de la energía... las mujeres desoyendo esta norma han ingresado en masa en la fuerza laboral pagada. Edificios, barrios, y ciudades diseñadas para mantener en el hogar a las mujeres las constriñe física, social y económicamente. [...] el remedio para esta situación es desarrollar un nuevo paradigma del hogar, del barrio y de la ciudad [...] que deberá soportar más que restringir las actividades de las mujeres trabajadoras y sus familias [...]"[15].

Otra aportación significativa y, posiblemente, más reconocida ha sido la de Jane Jacobs quien en 1961 escribiera *Muerte y vida de las grandes ciudades americanas*[16], que formaría parte con toda una serie de escritos aparecidos en esa década del cuerpo de conocimiento crítico e independiente que marcarían el pensamiento urbanístico que cuestiona la ciudad de la función, la ciudad de la máquina y la ciudad que olvida a sus habitantes.

Otra aportación ya clásica e imprescindible fue la visión aportada por Denise Scott Brown a los trabajos que realizaría en colaboración con Robert Venturi. Es especialmente relevante el trabajo que realizaron conjuntamente con Steven Izenour *Aprendiendo de Las Vegas* (1972). La mirada de Denise Scott Brown, más popular, acostumbrada a resaltar las aportaciones de la gente común y encontrar en ello aspectos para aprender, se sumaron al conocimiento más clásico y académico de Robert Venturi; la unión de ambas miradas es el sello que signa la ingente producción de este equipo. La falta de reconocimiento al trabajo compartido llevó a que Denise Scott Brown realizara la siguiente aclaración en el prólogo a la edición de 1977:

" [...] La nota de Robert Venturi sobre la autoría de la primera edición, con su reconocimiento de coautores y colaboradores, fue virtualmente ignorada por casi todos los que reseñaron el libro. Los resentimientos personales ante el caballeroso tratamiento a mi aportación y las atribuciones que en general han hecho arquitectos y periodistas me llevaron a analizar la estructura social de la profesión, su dominación por machos de la clase alta y el énfasis de sus miembros en el *Star System* arquitectónico. El resultado es un articulo titulado *Sexism and the Star System in Architecture* [...]"[17].

Una aportación importante a un urbanismo con visión de mujer fue realizada desde la geografía urbana feminista, siendo las precursoras las académicas de Gran Bretaña, haciendo importantes aportaciones que comenzaban con cuestiones derivadas de la propia experiencia:

"Recuerdo con claridad un espectáculo que solía impresionarme mucho cuando tenía nueve o diez años. Yo vivía entonces a las afueras de Manchester, e ir a la ciudad era un suceso [...] en el trayecto cruzábamos el valle llano del Río Mersey. [...] Toda esa planicie, la extensión entera de Manchester, se dividía en campos de fútbol y de rugby [...] se cubría hasta donde alcanzaba la vista

de cientos de personas pequeñitas que corrían por todos lados persiguiendo balones [...] Yo no iba a esos campos de juego; parecían estarme vedados, tratarse de otro mundo [...] mi pretensión se limita a afirmar que espacio y lugar, los espacios y los lugares, así como el sentido que tenemos de ellos se estructuran recurrentemente sobre la base del género [...] esta estructura genérica del espacio y lugar simultáneamente refleja las maneras como el género se construye y entiende en nuestras sociedades, y tiene efectos sobre ellas"[18].

En territorio español[19] desde la recuperación de la democracia se ha visibilizado un pensamiento feminista que también ha llegado a la arquitectura y el urbanismo. Antes he de aclarar la peculiar situación que se da en nuestro contexto, ya que a pesar de existir una primera mujer, Matilde Ucelay, egresada de la Escuela de Arquitectura de Madrid antes de la sublevación y posterior guerra civil que llevarían a la dictadura franquista, no será hasta el año 1964 que comenzó, y con cuentagotas, a haber arquitectas egresadas de las escuelas españolas. Este retraso académico ha llevado consigo que la formación de las futuras arquitectas esté signada por la visión masculina y pretendidamente neutral de la enseñanza y por lo tanto de la profesión, llevando a ocultar sensibilidades y miradas no avaladas por la repetición académica.

Aun a riesgo de dejar olvidos, señalaría algunos trabajos y autoras claves en el urbanismo con visión de género en territorio español, dentro de las *I Jornadas de Feministas Independientes* en 1980 en Barcelona. Anna Bofill propuso en la conferencia *Mujer y arquitectura*[20] una mirada diferente de las mujeres sobre el entorno poniendo de manifiesto la relación entre estructura patriarcal y la forma de nuestras ciudades. En 1984, en unas jornadas interdisciplinarias organizadas por el Seminario de Estudios de la Mujer de la Universidad Autónoma de Madrid se hace una primera incursión sobre el uso del espacio en la vida cotidiana.

En 1991, la antropóloga Teresa del Valle publica el estudio *Las mujeres en la ciudad, un estudio aplicado a Donostia* y en 1997 *Andamios para una nueva ciudad*.

En 1995, Isabel Segura publica la *Guía de Mujeres de Barcelona* donde se buscan las huellas de los pasos de las mujeres por la ciudad desde la época romana hasta la actualidad, espacios prohibidos y espacios vividos, leyendo la historia urbana desde otro lugar, haciendo visible aquello más allá del monumento, los márgenes de la historia tradicional.

En la década de los noventa se harán encuentros y jornadas en varias ciudades de manera habitual comenzando en 1997 en Vitoria con *La ciudad con, de, desde, para, según las mujeres*. En Madrid la asociación La Mujer Construye organiza en 1997 los primeros *Encuentros de mujeres en arquitectur*a que se repetirán cada año. En 1999 en Barcelona se realiza el primer Congreso de las Mujeres de Barcelona, trabajo de participación de los consejos de mujeres de los diez distritos realizándose una ponencia *El espacio urbano, los tiempos y las mujeres* donde se hacen propuestas sobre vivienda, espacio urbano, accesibilidad y seguridad urbana. Este año también se publica por la Fundació Maria Aurèlia Capmany el *Manual de Recomendaciones para la concepción de los aglomerados urbanos desde la perspectiva de género* como resultado del proyecto europeo *Las mujeres y la ciudad* realizado por Anna Bofill, Isabel Segura y Rosa M. Dumenjó.

En el año 2004 se realizaron en Barcelona las *I Jornadas Urbanismo y Género*, que resultaron de un gran impacto mediático y contaron con la participación de técnicas nacionales y extranjeras de un amplio abanico profesional. La peculiaridad de estas jornadas fue la implicación de diferentes organismos y que su amplia difusión hiciera que no se limitara a un saber entre pocas sino una discusión abierta. Estas jornadas fueron coordinadas por Isabela Velásquez.

Entre otras arquitectas, urbanistas, y profesoras que levantan una voz disidente frente a la neutralidad impuesta destacaría la labor de Inés Sánchez de Madariaga[21], que ha realizado numerosas investigaciones y escritos en torno a urbanismo y género. También destacan grupos de mujeres que desde una labor técnica y cívica incentivan tanto la participación de las mujeres como el abordaje del tema urbano desde otro punto de vista: Grupo Suburbanas de Sevilla, Rurbanas de Cataluña, Precarias a la Deriva entre otros grupos.

La ciudad del tercer milenio

La mirada de la experiencia femenina sobre la ciudad construida, una mirada crítica que tiende a una adecuación del entorno construido para mejorar la igualdad de oportunidades en el uso y disfrute de la ciudad, tiene que ver en una primera aproximación con hacer visible las necesidades de todos y todas aquellas que no son tenidos ni tenidas en cuenta en el pensamiento dominante. La ciudad se planifica mayoritariamente para un hombre (rol de género y no sexo) de mediana edad, en plenas condiciones físicas, con trabajo estable y bien remunerado que le permite tener coche privado y que tiene en casa una esposa que le aguarda con todo hecho y preparado. Pensemos si no en la proporción de inversión pública ligada a mejoras viarias para vehículos privados (mejora de calzadas, autovías, túneles, rondas...) comparada con la inversión en un trasporte público más eficiente, más detallado, que llegue a más puntos y con mayor frecuencia. La proporción de usuarios de vehículos privados es mayoritariamente masculina y en parte mínima con respecto al total de la población. Queda claro, por lo tanto, para quién se proyecta la ciudad y el territorio.

Las mujeres por su vivencia de acompañante, asignación ligada al género, solemos destacar las dificultades y necesidades de otros y otras, no la mirada exclusivista ni neutra universal. La mujer como madre, cuidadora, nutridora (nuevamente papeles de género) habla por experiencias compartidas: aceras insuficientes para acompañar a alguien que necesita ayuda, para pasar con carros de bebés o carros de la compra; la iluminación de las calles que continúa primando iluminar la calzada cuando los coches llevan luz en detrimento de la iluminación de la acera. Lo vemos, por ejemplo, en la iluminación con farolas tipo de carretera en calles con aceras arboladas que dejan con poca luz el espacio de peatones. Los transportes públicos siguen primando los traslados obligados considerando éstos sólo de áreas de residencia a áreas de trabajo y zonas de estudio, sin considerar los traslados —más complejos por lo tanto más difíciles de analizar y responder— de las mujeres, cuyos recorridos no son nunca de punto a punto, sino que son zigzag aprovechando el espacio entre actividades para hacer otra. Los caminos escolares están muchas veces llenos de obstáculo, dificultades y peligros, llegando muchas veces al colmo de una escuela sobre una vía más o menos rápida con una acera de 2 o 3 metros. La penalización del peatón es otra queja, ¿cuánto han de andar los peatones para llegar a un paso de cebra? Sabemos que menos semáforos potencian un tráfico más fluido y por lo tanto más rápido, nuevamente nos preguntamos ¿para quién se piensa esta ciudad?

La seguridad y la percepción de la seguridad son muy diferentes para las mujeres que para los hombres, por ello es importante ponerse en nuestra piel a la hora de planificar espacios públicos. Usos, límites, transparencias, visibilidad e iluminación son variables a tener en cuenta según la experiencia de mujeres. La política del tiempo y los horarios es otra complicación. Compaginar horarios de colegios, actividades extraescolares y un trabajo en la esfera productiva requiere un gran esfuerzo cuando no la claudicación de las propias aspiraciones personales y profesionales de las mujeres.

Las mujeres reclaman una ciudad compleja y de proximidad, con buen transporte público y en espacios públicos seguros que permitan elegir en libertad el uso que hacemos de la ciudad.

Ahora bien, si hace más de treinta años que la crítica feminista denuncia el sesgo de las políticas urbanas que favorecen a los hombres y a la ciudad funcional, como una estructura que no favorece la igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres, ¿cómo es posible que aún perviva el pensamiento de la ciudad por partes? Nuestra sociedad atontada por imágenes de consumo se olvida de ver más allá de la superficie, de la piel. Una imagen vale más que mil palabras y en este caso de manera negativa. Un *render* con falsos edificios y falsos habitantes son escenografía de discursos vacíos que enmascaran la especulación inmobiliaria, a la cual no le interesa el fin del dominio patriarcal, ni una ciudad compleja, con redes y relaciones sociales.

Se continúa pensando y proyectando la ciudad en paquetes monofuncionales aunque se haya cambiado el envoltorio y las razones con que nos son presentadas. Por un lado tenemos escenografías de casas unifamiliares con jardín, actividades de ocio y diversión para todas y para todos, y por otro se evita el discurso de clase, por lo tanto de reforma social, que había detrás de las propuestas de la primera mitad del siglo XX.

Cómo se pueden entender sino las diferentes ciudades[22] de diferentes cosas que aparecen en las verdaderas ciudades, donde se pervierte el significado en aras de la especialización disfrazada del nombre que significa espacio de y para todos y todas, espacio abierto, diverso y de libertad.

Solamente una imagen: autopistas, viviendas adosadas sin equipamientos educativos, sanitarios, culturales, ni tampoco comercio, áreas de naves industriales, y entre ellos terrenos yermos... éste es el paisaje de la ciudad (a veces llamada ciudad territorio, para disminuir el impacto negativo de decirle no-ciudad o suburbio sin atributos) que estamos construyendo sobre el territorio. Además del insostenible modelo de crecimiento dependiente ¿cómo se imaginan las vidas de estos habitantes quienes planifican?, ¿cuántos automóviles hay por vivienda?, ¿cómo se compagina tener hijos y trabajar?, ¿cómo se compagina hacer las tareas domésticas y trabajar en la esfera productiva?... En definitiva, ¿qué vida es posible en este mosaico infinito de fragmentos inconexos?

Todo ello no parece importar a quienes dibujan esos falsos paraísos de las ciudades globales. Ciudades que necesitan mostrarse siempre nuevas, relucientes, y divertidas, ser espacios para la diversión y el *dolce far niente*; se pretende esconder y prohibir todas aquellas actividades y personas que no son decorativas, que pongan en entredicho tal espejismo.

La ciudad tardoracionalista[23] no deja de ser una repetición pervertida de la ciudad moderna, que aún podía entenderse bajo un ideal de igualdad universal para todas las clases, aunque su realización lejos haya estado de este ideal. La ciudad por partes, la ciudad de las funciones segregadas ha degenerado en una ciudad triplemente segregada por funciones, clase y género.

Mientras existan dos esferas de trabajo, uno remunerado, reconocido y visible y otro no remunerado, no reconocido e invisible, no podremos hablar de un nuevo orden simbólico. En la base de una división de tareas injusta y no reconocida está el sistema jerárquico patriarcal, sea el sexo que sea el que asuma cada rol de género.

Desde el lugar y la experiencia de cada uno y cada una tenemos que buscar la respuesta, que se hallará la mayoría de las veces en lo que se considera pequeño, en el detalle, en lo cotidiano...

Notas

1. Lonzi, Carla: *Escupamos sobre Hegel. La mujer clitórica y la mujer vaginal*. Barcelona: Ed. Anagrama, 1981. traducción de Francesc Parcerisas. Citado en Rivera Garretas, María-Milagros: *Nombrar el mundo en femenino. Pensamiento de mujeres y teoría feminista*. Barcelona: Ed. Icaria, 2003 (1ed. 1994).

2. Representaciones en perspectiva hechas con medios informáticos que se pretenden mostrar como reales.

3. Corboz, Andre: "El territorio como palimpsesto" en Martín Ramos, Ángel (ed.): *Lo urbano en 20 autores contemporáneos*. Barcelona: Edicions UPC, 2004.

4. Título tomado del libro de Rivera Garretas, María-Milagros: *Nombrar el mundo en femenino. Pensamiento de mujeres y teoría feminista*. Barcelona: Ed. Icaria, 2003 (1ed. 1994). Y explicado por ella de la siguiente manera: "*Nombrar el mundo en femenino se refiere a la obra de reconocimiento y de creación de significado de las relaciones sociales hecha a lo largo del tiempo por mujeres. A esta obra de creación de significado, de reconocimiento del sentido del mundo en que vivimos, se le llama hoy día hacer orden simbólico. No es, sin embargo, un proyecto del siglo XX. Pienso que en todas las épocas de la historia ha habido mujeres que han vivido y han dicho el mundo en femenino desde su experiencia personal. Unas, las genias, como Eloísa, Margarita Porete, Teresa de Cartagena, Teresa de Jesús. Virginia Woolf o María Zambrano nombraron el mundo a lo grande, acertando a consumar con su vida y su escritura una revolución, una revolución simbólica, que logró captar el sentido nuevo y clave de toda una época, su verdad particular...*" (yo aquí añadiría a Christine de Pizan, Mary Wollstonecraft, Flora Tristán, y muchas que seguro olvidamos... nótese a modo de ejemplo casual que en el diccionario de la RAE la palabra *genia* no figura, sí haciéndolo la palabra *genio*).

5. Rivera Garretas, María-Milagros: op. cit. Victoria Sau: *Diccionario ideológico feminista*, 2ª. ed., Barcelona, Icaria, 1989. 237-238. Gerda Lerner: *The Creation of Patriarchy*, 239. Su subrayado. Sylvia Walby: *Patriarchy at* Work Patriarchal and Capitalist Relations at Work Cambridge, Polity Press, 1986, 51. Véase también. Ead., Theorizing Patriarchy, Londres Basil Blackwell. 1990.

6. Hablar de diferencia nunca es hablar de desigualdad.

7. Rivera Garretas, María-Milagros: op.cit.

8. Hayden, Dolores: *The Grand Domestic Revolition: a History of Feminist Designs for Americans Homes, Neighborhoods , and Cities*. Cambridge, Massachusetts and London, England: The MIT Press, 1982.

9. Ver Muxí Martínez, Zaida: "Mujeres y arquitectura: teoría y práctica de la vivienda" *Revista Arquitectura COAM 340*, Madrid, 2T 2005.

10. Hayden, Dolores: Op cit.

11. Ebenezer Howard (1850-1928) autor de *To-morrow. A Paceful path to real reform* (La ciudad jardín del mañana).

12. Hayden, Dolores: *The Grand Domestic Revolution*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1995. pág. 230 a 237.

13. Idem.

14. Stimpson, Catharine; Dixler, Elsa; Nelson, Martha J. & Yatrakis, Kathryn B.: *Women and the American City*. Chicago: University of Chicago Press, 1981.

15. Traducción de autora del artículo.

16. En esta línea de pensamiento: los estudios sobre el impacto social de la planificación urbana realizados por Herbert Gans: *The Urban Villagers: Group and Class in the Life of Italian-Americans* (New York: New Press, 1962) y *The Levittoweners: Ways of Life and Politics in a New Suburban Community*. (Londos: Alllen Lane, 1967). Otro importante texto americano fue *La imagen de la ciudad* de Kevin Lynch (1960) que mostraba que el diseño urbano tiene significados sociales que van mucho más allá de lo que juzgan los profesionales.

17. VENTURI, R.; IZENOUR, S.; SCOTT BROWN, D.: *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Prólogo a la edición revisada de 1977. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, GG Reprints, 1998.

18. MASSEY, DOREEN: *Space, Place and Gender*. Cambridge: Polity Press,1994. Traducción tomada de revista Debate feminista, año 9, volumen 17, abril 1998.

19. BOFILL LEVI, ANNA: *Planejament urbanístic, espais urbans i espais interiors des de la perspectiva de les dones*. Quaderns de l'Institut. Barcelona: Institut Català de les Dones – Departament de Política Territorial i Obres Publiques, 2005.

20. BOFILL LEVI, ANNA: "Dona i habitatge" en *Quaderns d'alliberament nº 6*, Barcelona: La Magrana, 1981.

21. SÁNCHEZ DE MADARIAGA, I; BRUQUETAS CALLEJO, M; RUIZ SÁNCHEZ, J.: *Ciudades para las personas. Género y urbanismo: estado de la cuestión*. Madrid: Instituto de la Mujer, 2004.

22. En Valencia la Ciudad de las Artes y las Ciencias se llama ahora a sí misma *la ciutat*, en Barcelona la Ciudad Judicial, en Santiago de Compostela la Ciudad de las Artes, las ciudades con nombre de club de fútbol...y en Argentina, más concretamente en Buenos Aires, Nordelta la ciudad-pueblo, la ciudad privada, términos incompatibles y antagónicos formando un nuevo monstruo de segregación y fragmentación.

23. Ver artículo: MONTANER, JOSEP MARIA - MUXÍ, ZAIDA: "La ciudad tardoracionalista" *Revista Arquitextos* nº 13, 2001, Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Ricardo Palma, Lima, Perú.

Zaida Muxí es doctora arquitecta y urbanista, profesora del Departamento de Urbanismo de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Barcelona

"En sí misma, una acera urbana no es nada. Es una abstracción. Sólo tiene significado en relación con los edificios y otros servicios anejos a ella o anejos a otras aceras próximas. Lo mismo podríamos decir de las calles, en el sentido de que sirven para algo más que para soportar el tráfico rodado. Las calles y sus aceras son los principales lugares públicos de una ciudad, sus órganos más vitales. ¿Qué es lo primero que nos viene a la mente al pensar en una ciudad? Sus calles. Cuando las calles de una ciudad ofrecen interés, la ciudad entera ofrece interés; cuando presentan un aspecto triste, toda la ciudad parece triste"

Jane Jacobs. *Muerte y vida de las grandes ciudades.* Ediciones Península. Madrid, 1973

Ciudades y territorios imaginarios

José María Plaza

Hay mundos que no ocupan un espacio físico, pero son más conocidos que la mayoría de los lugares que pueblan el planeta. No existen, pero están vivos, muy presentes, y tan cerca de la memoria y del corazón que parece que fuesen eternos. Son los mundos invisibles, que sólo vemos cuando cerramos los ojos, las ciudades imaginarias, esos lugares creados por la fantasía de los grandes autores.

El más actual es Narnia, el más popular la Tierra Media, el más literario Macondo, que luego veremos, pero hay más, como Santa María, el espacio porteño de las novelas de Juan Carlos Onetti; Región, un lugar en las montañas asturleonesas, de la narrativa de Juan Benet; Celama, un mundo de campos de secano (con tintes leoneses) de las novelas de Luis Mateo Díez; el espacio nebuloso de Xanadú, del poema de Coleridge; Barataria, la isla que le prometió Don Quijote a su escudero Sancho y que éste intenta gobernar; Argia, la ciudad sepultada de la que ya hablara Marco Polo y retomara Italo Calvino, autor de Las ciudades invisibles: lo que hace diferente a Argia es que en vez de aire tiene palabras...

El mundo más completo, y explicado con todo detalle, es la Tierra Media. Su autor, J. R. Tolkien, un serio profesor universitario inglés, dedicó prácticamente toda su vida a crear este inmenso escenario donde habitan diversos pueblos con sus gentes, y una completa fauna y zoología, descrita por el autor. La Tierra Media, situado al este de las Tierras Imperecederas, empezó a tomar forma en los primeros días del mundo de Arda. Existen libros con mapas muy detallados sobre esta ficción, e incluso Tolkien, que era filólogo, inventó un lenguaje propio para sus personajes con su propio diccionario. Todo ello está reflejado en la trilogía de El señor de los anillos y en El hobbit.

Amigo de Tolkien, y profesor universitario también, fue C. S. Lewis, que hace medio siglo escribió los siete libros de las Crónicas de Narnia. A él llegan cuatro niños que, alojados en la casa de un viejo profesor durante la Segunda Guerra Mundial, descubren casualmente la entrada al mundo de Narnia en el fondo de un armario. Este mundo, donde habitan bestias parlantes y una bruja malvada, está compuesto por el País de Narnia, gobernado por Aslam, el gran león, y sus tierras colindantes: Archenland, poco poblado y con un aire medieval; Calormen, creado por los proscritos del reino anterior, Bajotierra...

Dejando a un lado la mitología épica, nos adentramos en Macondo, el mundo creado por García Márquez en Cien años de soledad, un lugar donde lo maravilloso convive con lo cotidiano de forma natural, y aunque haya lluvias de flores amarillas, personajes que vuelan (como en los cuadros de Chagall) o alguien que decide morir y muere, es un libro menos ficticio de lo que parece, y las historias, así como los personajes y hasta los lugares, están sacados de la realidad, de ese espacio donde se crió García Márquez, Aracataca, el pueblo donde nació y fundó su abuelo, del norte de Colombia. Eso es, recreado literariamente, Macondo.

El escritor mexicano Juan Rulfo inventó, en Pedro Páramo, un lugar surreal, donde se mueven con la misma fluidez los vivos y los muertos: Comala es una aldea muerta, una síntesis de los muchos pueblos que se iban quedando abandonados. La novela se publicó en 1955, doce años antes que Cien años de soledad. Así que Comala es, en cierto modo, una visión previa, más densa y tétrica del Macondo. Del México profundo a los pueblos de la Colombia bananera y del Caribe.

Liliput, la ciudad de los seres minúsculos (de ahí procede el adjetivo liliputiense) es el mundo creado por Daniel Defoe en Los viajes de Gulliver, el náufrago inglés que en sus andanzas va a un país de gigantes y a este mundo diminuto, exactamente igual al nuestro, pero doce veces más pequeño. Liliput está situada en algún lugar del Pacífico sur, y sus habitantes están en guerra con sus vecinos, el imperio Blefuscu, por una peliaguda cuestión: cómo se cascan los huevos pasados por agua.

Utopía es un término que empleó Tomás Moro en su fábula del mismo título, un libro que inaugura el pensamiento político de la modernidad, y donde se describe cómo sería la República ideal, en la que se elimina la propiedad privada, el ejército y la intolerancia, y no hay ricos ni pobres. Aquí la moral está supeditada a la política. El país de Utopía es un no-lugar, un lugar "ilocalizable en ningún sitio". Es una idea. Tomás Moro la escribió en 1516, y desde entonces ha habido intentos de llevar la Utopía a la práctica, de hacer real esta sociedad, este lugar que, tal como lo imagina Moro y tantos otros que han seguido su huella, sería el lugar más hermoso, algo parecido al Paraíso. A los que lo han intentado —y fracasado— se les ha llamado *utópicos*…

José María Plaza es periodista y escritor, colabora habitualmente en el diario *El Mundo* y en la *Revista Leer*.

La ciudad no es un juguete: cómo SimCity juega con el urbanismo

Daniel G. Lobo

"¿Es hora de ser alcalde?
¿Tienes la habilidad constructora de desarrollar una metrópolis con elevados rascacielos o la sensibilidad estética para crear una atractiva ciudad? ¿Disfrutas reparando el mundo, ensanchando la orilla de un río por aquí o aumentando impuestos por allá, para poder ver los efectos en los habitantes de tus dominios? ¿O quieres ensuciarte las manos con Los Sims en tus calles, aceptando misiones que te harán precipitarte a la carretera en un tanque?".

Estas son las frases de bienvenida a SimCity 4 Deluxe, la última novedad del juego de estrategia más influyente en la historia de la planificación urbana. Mientras el programador de Macintosh Bill Wright diseñaba el juego *Asalto en la bahía de Bungeling* en 1984, descubrió que hacer volar un helicóptero militar sobre un archipiélago no era ni la mitad de divertido que diseñar las islas. Debido a su interés en la planificación urbana y en las teorías de modelación informática, Wright concibió un juego que permitiría a los jugadores construir ciudades y observar como éstas funcionan. La rápida popularidad del juego se convertiría en un software relacionado con la vida familiar que obtuvo variedad de respuestas: SimEarth, SimPark, Simtunes... todos ellos construidos alrededor de la insignia SimCity. Durante años, la idea de la simulación de personas había sido parte de SimCity, y un puesto preferencial fue arrebatado en el juego original por *Los Sims*, estrenado en el 2000, convirtiéndose en uno de los juegos más populares del nuevo siglo. Los Sims llegaron a ser independientes con una larga línea de módulos de expansión, lo cual hizo que se apartaran del ámbito global del desarrollo urbano para representar el desarrollo de individuos micro-dirigidos. Después de una interrupción de cuatro años, el éxito de Los Sims animó a estrenar SimCity4, que agregaba la compatibilidad entre los dos. ¿Te gustaría ver la reacción de uno de los Sims que creaste en la última ciudad de tu invención? Ahora, puedes hacerlo. La historia del juego y sus múltiples permutaciones han sido paralelas e incluso han influenciado el ahora omnipresente, pero no siempre bien entendido, uso de la simulación computerizada en la planificación urbana contemporánea.

Este ensayo ofrece una perspectiva general de la historia y los mecanismos del juego para poder explorar su uso como herramienta educativa y profesional. En particular, intenta ilustrar cómo se relaciona con la práctica del estudio del medioambiente construido y cuáles podrían ser los elementos que lo hacen pertinente a la cultura de las ciudades.

Influencias del juego

Wright fundó Maxis con Jeff Braun, a partir de lo que la compañía describe como un intenso interés sobre la emergencia de comportamientos complejos a partir de sistemas simples. Más específicamente, la inspiración del juego llegó de la mano de Jay Forrester, el *padre fundador* de la dinámica de sistemas, que analizan cómo los sistemas complejos cambian a través del tiempo. Forrester, un principiante en el mundo de la planificación urbana, era catedrático de administración en el Massachussets Institute of Technology (MIT) y formuló los cimientos de la simulación computerizada moderna en su libro de 1969 *Dinámicas urbanas*. Intentó rebatir las creencias populares sobre las razones por las que las ciudades se deterioran, demostrando a través de un modelo computerizado de las relaciones entre industria, vivienda y población, que las políticas de vivienda de bajo coste en Boston estaban de hecho empeorando la situación de desempleo. En vez de intuiciones simplistas de política urbana que se ocupaban de los síntomas y no de las causas del deterioro urbanístico, su libro defendía una evaluación variada de las condiciones existentes y de cómo fluctuarían con cambios en la formación profesional, nuevas empresas y viviendas para personas de bajos ingresos. Si su propuesta no fue del todo exitosa, se debía a que no todo el comportamiento puede ser modelado efectivamente y a la gran proliferación de supuestos del modelo.

El modelo de Forrester aplicaba datos estadísticos a la ciudad como una unidad integral en vez de tratar los efectos a un nivel más localizado. Por ejemplo, cuando el modelo se aplica a la policía, éste observa la relación entre el número total de crímenes y el número de policías trabajando en la ciudad, en vez de enfocarse en las diferentes coberturas de la policía y las diferentes tendencias en los crímenes de cada barrio. Las primeras versiones de SimCity también usaban medidas generalizadoras sobre la ciudad, pero SimCity 4 remedia este problema, por lo menos hasta cierto punto. El productor de SimCity4, Kevin Hogan, comenta "Queríamos tener en cuenta la localización, de tal manera que donde decidieras poner las escuelas tuviera un determinado efecto". Sin embargo, y tal y cómo se describirá más tarde, el juego parece sobrestimar el impacto en la política de la localización por encima de aspectos físicos específicos.

Forrester también escribió *Dinámicas del mundo* en un intento de modelar todo el planeta, a semejanza del posterior juego SimEarth de Maxis. Tanto aplicado al nivel de vecindario o a nivel mundial, el trabajo de Forrester refleja pautas similares. En concreto, que podemos entender mejor los sistemas en evolución estudiando cualquier variable relevante a través de la filosofía del mercado libre, es decir, comprendiendo cómo los cambios en la oferta y la demanda de cualquier bien deseado puede causar diferentes resultados. La contribución de Forrester fue particularmente relevante durante este periodo, que llevó a la publicación en 1972 por el Club de Roma de *Los límites del crecimiento*. Este informe maltusiano modeló la interacción de la creciente población y el crecimiento industrial con los recursos naturales en un trabajo que fue criticado por no reflejar con exactitud el cambio que se iba a producir a nivel mundial en los siguientes años. El continuo debate entre críticos y defensores, que alegan que el modelo se cumplirá en el año 2015, refleja uno de los muchos obstáculos a los que se enfrenta SimCity como herramienta efectiva para explorar el medioambiente construido.

Christopher Alexander, arquitecto y matemático de Berkley, proporcionó una segunda influencia crucial para SimCity. Su

trabajo entre los años 60 y 70 defendía una salida idealista a los entonces populares modelos modernistas jerárquicos y verticales hacia lo que Alexander llamaba una manera universal de diseñar y desarrollar, basado en la lógica de las interrelaciones entre humanos y ciudad. En su ensayo *La ciudad no es un árbol*, denunció que las ciudades responden a una estructura de *semi-retícula*, en las que unas secciones salpican a otras debido a la sobreimposición de sistemas funcionales. Esta investigación fue el resultado de un modelo matemático de interrelaciones y funciones que coexistían a lo largo de una interpretación idealizada de los elementos básicos de la arquitectura. Por ejemplo, en sus dos libros *El modo intemporal de construir* y *Un lenguaje de patrones* apoya el uso de ciertos elementos como el círculo, o luz en ambos lados de una habitación. Sin embargo, los pasillos son considerados inapropiados porque no permiten la unión entre el interior y el exterior, y sugiere que son un símbolo de los gobiernos totalitarios. Alexander aplicó sus teorías sobre la planificación a los elementos básicos de la arquitectura, sugiriendo así que los principios universales que podían encontrarse eran aplicables desde la organización de zonas rurales hasta la construcción de una vivienda. Cuanto más abstracto y atemporal el conjunto de principios, de más formas podían ser reconfigurados para crear ciudades diversas y atractivas. Su trabajo, aunque ostensiblemente con aspiraciones universales, enfatiza en particular cualidades estadounidenses. La noción de tirar por la borda las estrictas ideas del viejo mundo e ir en búsqueda de verdades universales es un concepto fundacional de la planificación en el Nuevo Mundo desde el principio de su colonización.

Witold Rybczynski, catedrático de urbanismo en la Universidad de Filadelfia, habla de otros supuestos coloniales sobre las ciudades que Wright parece haber adoptado recientemente. En su libro publicado en 1995, *Vida en ciudad*, Rybczynski discute que la ciudad estadounidense es diferente de la ciudad europea porque ya los primeros planificadores se encontraron con el sentido de la abundancia de espacios abiertos y así pues, planificaron de acuerdo con este descubrimiento. Esto permitió frecuentemente el consumo tipo libre mercado del terreno no edificado. Los principios de libertad, igualdad y respeto, tal como continuaba la teoría, emergerían de modo natural en un mundo con el espacio físico y social para que los individuos votaran con sus acciones y compras inmobiliarias. Los primeros planificadores también preveían el crecimiento ilimitado. Si se planificaba, se hacía de forma que hubiera posibilidad de expansión, a menudo a través de modelos de retícula que pudieran crecer proporcionalmente con la población. Además, se favoreció la creación de esta planificación en retícula porque eran más fáciles de edificar, dividir y vender.

La caja negra de Sim City

La obras de Forrester, Alexander y Rybczynski proporcionan los ingredientes fundamentales de la caja negra de SimCity. Estos elementos claves son un modelo matemático altamente sofisticado, acción individual basada en la oferta y la demanda y un acuerdo universal sobre cómo se debe vivir la vida. Mientras se juega, las acciones de los jugadores se evalúan de acuerdo a si los bienes, desde los industriales hasta las escuelas públicas, se suministran a niveles que reflejan el modelo de oferta y demanda calculado por la computadora. Un elemento clave de un juego de este tipo es descubrir dónde están estos niveles. Para empezar el jugador puede usar un método de pruebas, errores y correcciones, pero es común una combinación de juego contando con foros en la red y otras publicaciones para ayudar a descubrir las reglas del juego.

Algunos componentes son claramente absurdos y no parecen siquiera tener la intención de ser un guiño divertido al jugador. Por ejemplo, las ciudades que no alcanzan un cierto número de habitantes no necesitan invertir en servicios de agua. Se sugiere que las ciudades pequeñas pueden utilizar pozos para este fin. La tierra de cultivo tampoco necesita provisión de agua. Se da por sentado que se sirve de su propia irrigación. Existen un cierto número de asesores digitales que actúan como empleados de las diferentes áreas del ayuntamiento: finanzas, educación o medio ambiente. Es cuestionable si el uso de estos asesores es en algún modo útil. Por ejemplo, el juego no requiere gastos policiales hasta que la ciudad alcanza un cierto tamaño, independientemente de lo fuerte que te grite el consejero de seguridad.

La oferta y demanda están encastradas en un sofisticado sistema de impuestos. Por defecto, la tasa de impuestos para cualquier tipo de construcción es 7%. Pero, es importante subir los impuestos hasta el 9% para tener éxito nada más establecer tu ciudad. Esta tasa de impuestos neutral varía con la población pero es bastante estable en las ciudades pequeñas. Empieza con el 9% y disminuye gradualmente hasta el 8% cuando la población residencial alcanza 225.000 habitantes. El efecto negativo de subir los impuestos permanece varios meses después de que el alcalde cambie la política y que los impuestos vuelvan a su tasa neutral. En caso de subir los impuestos, estos necesitan ser incrementados gradualmente. Además, los ciudadanos Sims agricultores no pagan impuestos. Las instrucciones del juego indican que la agricultura no sigue la demanda comercial, sino que ofrece empleo de un modo gratuito, aumentando así la demanda residencial, mientras que ésta a su vez es alimentada por la población residencial.

Por otra parte, el juego permite numerosas configuraciones de una cantidad limitada de diseños de edificios y tipos de urbanización, lo que impone una estética universal en el paisaje de la ciudad. Esta estética favorece la segregación por zonas frente a la diversidad de usos. Hogan menciona que esto permite que los jugadores analicen visualmente su creación más fácilmente, pero este método también da lugar a barrios homogéneos segregados en clases sociales. Con las nuevas versiones de SimCity, se han ampliado los estilos para proveer la ilusión de la diversidad. Aunque estas opciones dan forma a un acercamiento superficial a las implicaciones físicas del diseño urbano, realmente son más útiles para revelar algunos supuestos de fondo en el juego. Todd Reamon, productor asociado de Maxis, explica que la distribución de la calificación urbana de cada jugador resultará en grupos de edificios que comparten un estilo concreto para que un barrio tenga una apariencia grata, mientras que el siguiente barrio pueda tener un estilo diferente debido a que calificado o desarrollado posteriormente, y promover así una agradable sensación de separación de barrios y un desarrollo variado estéticamente.

Los tres estilos básicos originales son:

Chicago, 1890

Reamon comenta que esta fecha es conveniente porque establece una referencia temporal desde la que empezar ya que fue entonces cuando los avances en la ingeniería de las estructuras de acero hicieron posible la construcción de edificios realmente altos, un componente necesario para la gama más elevada de SimCity, con edificios capaces de acomodar una mayor densidad de población y la verticalidad que se le supone a una simulación de la

Análisis típico de la calificación urbana, 2006. Daniel G. Lobo

metrópolis. Y añade que en ningún sitio la arquitectura urbana era más excitante que en Chicago.

Los edificios residenciales de baja densidad del Chicago de 1890 son primordialmente de estilo victoriano y sus subcategorías (segundo imperio, reina Ana, romanesco, victoriano popular, etc.).

Nueva York, 1940

Reamon continúa: "El grupo de Nueva York aspira a mayores alturas, que enfatizan dramáticamente la verticalidad, aderezada con detalles más modernos, minimalista o Art Decó. Un edificio de Chicago podría ser una caja alargada, y un edificio de Nueva York subiría escalonadamente en una gran torre". La densidad más baja de los edificios residenciales de Nueva York está representada en estilos arquitectónicos comunes a mediados del siglo veinte (pradera, teja, renacimiento italiano, Art Decó, etc.)

Houston, 2000

Este grupo es notable ya que es la única referencia genuinamente contemporánea. Houston es un paradigma de la planificación estadounidense. Es la única gran ciudad en el país sin una ordenanza efectiva de calificación urbana. Ofrece la representación icónica de una urbe SimCity de aparcamientos vacíos, distritos financieros desconectados y áreas residenciales segregadas. Reamon argumenta que representa las grandes superestructuras postmodernas de vidrio y acero. Para él, Houston representa la localización inspiradora ideal para un grupo de edificios contemporáneos, como rascacielos ultra-modernos elevados a lo largo del horizonte durante la prosperidad de los últimos años del siglo veinte. Las casas y mansiones del conjunto de Houston son marcadamente más modernas, utilizando la misma tecnología mejorada de los materiales que sus compatriotas lucen, pero obviamente, en una escala más pequeña. El arquitecto Richard Meier fue clave en la inspiración de los diseños de muchas de estas viviendas modernas.

Un cuarto estilo ha sido añadido a la última versión del juego:

Euro-Contemporáneo

Es decir, no tiene fecha ni periodo concreto sino que se refiere a un estereotipo genérico y a una amalgama de estilos europeos que quizás sean necesarios ya que los juegos de Electronic Arts se distribuyen a través de todo el mundo y están ahora traducidos a 17 idiomas.

Aparte, los edificios industriales sufren un trato diferente en el juego, pero también pueden ser divididos en cuatro grandes grupos: sucios, manufactura, alta tecnología y agricultura. Están también separados por saltos significativos en la historia análogos a los tres periodos básicos de los edificios residenciales y comerciales. El primer periodo y objetivo de los edificios industriales es el de la industria sucia equiparándola a la industria pesada de principio de siglo veinte compuesta de refinerías y procesadoras. Los edificios de mitad de siglo equivalen a los del subconjunto de manufacturas, y son predominantemente industrias y plantas de trabajo. El componente industrial moderno sería el grupo de industria de alta tecnología, arquitectura sostenible que ofrece sus servicios a industrias tales como la aeroespacial, informática, de defensa o biotecnología.

Puedes seleccionar cuántos de estos estilos estarán siendo utilizados en tu ciudad en un determinado momento y puedes tenerlos todos en marcha al mismo tiempo o cambiar el estilo cada pocos años. Una nueva característica permite que escojas un edificio específico y marcando un menú el edificio se convierte en un edificio *histórico*. La guía oficial PRIMA de estrategia explica cómo ésta es una estupenda forma de preservar edificios que pienses que son atractivos, pero esta designación histórica no va a protegerlos del abandono o de acontecimientos catastróficos. La incapacidad del edificio para regenerarse cuando se enfrenta a fluctuaciones de la inversión puede hacerlo propenso al abandono. La conservación histórica, aunque disponible, no ofrece ventajas, así como ninguno de los estilos afectará realmente el desarrollo de la ciudad, solamente define la estética del vecindario y provee una ciudad homogénea, o si tienes las habilidades necesarias, una mezcla de tendencias arquitectónicas.

Esto nos lleva al tercer elemento: una visión heredada desde tiempos coloniales de la tierra como recurso ilimitado. El juego empieza permitiendo al jugador asentarse en un área de tierra desprovista de otras ciudades o habitantes, favoreciendo así estructuras en retícula frente a un desarrollo orgánico o histórico. Las regiones están divididas en áreas de diferentes tamaños en las que la nueva ciudad podrá crecer y tener la oportunidad de extenderse a áreas circundantes o crear cierta cantidad de oportunidades financieras con sus vecinos. La planificación regional se convierte así en un juego de ingenio entre ciudades tratando de librarse de la producción agrícola, de prosperar como centro comercial o de conseguir que otra compañía se ocupe de recoger tu basura. Condiciones, que con asiduidad, reflejan la dinámica estadounidense.

La irrelevancia de la forma específica de la ciudad, desde los estilos arquitectónicos pasando por la conservación histórica, desde la configuración de la calle a la altura de los edificios, sugiere que el juego parece sobreestimar el impacto de las políticas de locación frente a las implicaciones físicas de éstas. Se podría concluir que el programa que sustenta el juego necesita poner de lado estos aspectos, que aunque son muy relevantes, son difíciles de controlar en escenarios urbanos de tal complejidad. Sin embargo, las versiones recientes del juego apuntan a una más alta complejidad a través de la habilidad de observar más detalladamente la vida de los ciudadanos-Sims. Tanto si estos ciudadanos han sido creados por separado en cualquier versión de los *Sims* y después importados, o si han sido creados directamente en SimCity ofrecen una visión interna sobre los atributos sociológicos de SimCity.

Surtido urbano, 2006. Daniel G. Lobo

Cualquier Sim tiene un nivel de riqueza asignado y toman los atributos de la primera vivienda en la que se hospeden. Si una vivienda es de un estatus residencial bajo, coeficientes de educación y salud bajos, los atributos del Sim lo reflejarán y cambiarán en relación con la estructura del edificio incluso si el personaje fue importado como un Sim rico. La movilidad de clases está ligeramente idealizada y segregada, una vez un Sim entra en el juego su nivel de riqueza puede incrementar pero nunca disminuir. En situaciones de crisis, los residentes solamente aguantan las condiciones durante unos seis meses de SimCity, después de este periodo si las cosas no han mejorado o no han recobrado el estatus anterior, la gente abandonará la ciudad hacia los imaginarios suburbios o a las ciudades vecinas que compiten con la suya. Nadie que haya conseguido subir en la pirámide social bajará de nivel en SimCity. En este sentido hay una alta correlación entre criminalidad y nivel de riqueza. Si inviertes tu dinero en la población rica, el coeficiente de educación podrá incrementarse rápidamente pero el crimen también aumentará, echando así a los Sims más ricos de la ciudad. Sin alternativas de bajo costo para reducir el crimen, un modelo de educación universal es lo que mejor funciona. Junto con la riqueza y el desempleo, los niveles de criminalidad están influenciados por la educación y la clase social, llevando a la conclusión de que aquellos con un nivel menor de riqueza tienen un porcentaje mayor de actividades criminales. Es más, los edificios icónicos y de servicios especiales conllevan sus propios efectos positivos y negativos. Por ejemplo, un centro de convenciones o una feria estatal pueden incrementar la riqueza pero también aumentarán el índice de criminalidad contrarrestando así cualquier actividad policial.

La caja negra del juego esconde muchos otros supuestos, entre ellos el énfasis en el poder del alcalde. La única manera de que SimCity expulse al alcalde es si el presupuesto de la ciudad permanece en números rojos por debajo de los 100.000 Simoleones, la moneda legal de SimCity. Con excepción de eso, el alcalde no tendrá que enfrentarse a las preguntas del consistorio, a campañas para la reelección o aguantar la presión y mecanismos propios de cualquier proceso democrático. ¿Y qué es lo que dice SimCity una vez has perdido en el juego? "Prueba un trabajo más fácil. Ofrécete como candidato para senador".

El jugador empieza a jugar en lo que se llama *modo de dios*, y con gestos de proporciones bíblicas crea montañas, ríos y fauna. Una vez este dios queda contento con la tierra, funda una ciudad y toma forma humana. Como alcalde, el jugador continúa haciendo funcionar la ciudad como un dios, solamente pierde la habilidad de modificar el terreno, o el paisaje gratuitamente. Mantiene un poder absoluto para construir, destruir, imponer impuestos y gastar el erario público. El crecimiento desaforado y los comportamientos megalomaníacos y destructivos son los polos del funcionamiento urbano y las opciones de acción más predecibles por parte del jugador. Así, en el centro del juego está no tanto una visión universal del diseño de una ciudad sino un reflejo de las tendencias más extremas del desarrollo en Estados Unidos cuando un individuo tiene el control total de una zona urbanizable, tanto si se trata de un alcalde poderoso buscando un proyecto de renovación o un inversor inmobiliario creando una enorme comunidad planificada en el medio del desierto o de una zona rural. Pero los muchos aspectos de la planificación urbana que no encajan en este modelo de control total sobre un territorio virgen reciben una atención mínima. La perspectiva restrictiva de SimCity solamente explica la mitad de la historia del desarrollo urbano. Aún así, educadores aspirantes y practicantes, así como profesionales del urbanismo han empleado esta perspectiva durante 15 años, logrando una influencia notable.

Más que un juego

Los comienzos utópicos de SimCity enfatizaban un deseo de influir en prácticas políticas, tener un papel educativo e ilustrar cómo las ciudades deberían desarrollarse idealmente. Ningún otro juego ha sido usado tan extensamente en las escuelas para ayudar a entender los diferentes elementos del gobierno local. Y, aunque SimCity esté ahora evaluando la intersección entre la simulación urbana y los juegos de acción, tales como las misiones del nuevo módulo de extensión *Hora Punta*, los programadores del juego todavía consideran el mercado educativo una de sus audiencias claves. Lucy Bradshaw, directora general de Maxis, comentó durante el Forum Markle para Niños en el 2002 los planes de la compañía de continuar las guías para educadores de SimCity, licencias para escuelas y una serie de productos de SimNiños. Desde su punto de vista, el éxito del juego tendría que ir parejo con contactos especiales fuera de la industria de los juegos digitales, por ejemplo en colaboraciones con diferentes universidades. David Lublin, profesor en el Departamento de Gobierno en la American University, utilizó SimCity para enseñar prácticas de gobierno municipal del siglo veinte. Los estudiantes debían escribir un ensayo después de crear ellos mismos una SimCity analizando los supuestos que sustentaban la ciudad. "Un aspecto fundamental del ejercicio era enfatizar cómo SimCity refleja condiciones del mundo real y qué aspectos son ignorados o relegados a un segundo plano" dijo.

Debido al extenso uso de SimCity en escuelas y hogares, es fácil llegar a la conclusión, como hizo Paul Starr en 1995, fundador de la revista American Perspective, que SimCity era una introducción a la planificación urbana más influyente que ningún libro. Su opinión es todavía válida hoy en día, y ello debería ser motivo suficiente para algunas preocupaciones. Aunque continúan siendo significativas, las diferencias entre SimCity y la ciudad real parecen estar disminuyendo. El juego ha evolucionado hasta considerar temas reales cada vez más sofisticados. El productor de Maxis, Hogan, comenta que basados en los comentarios de usuarios, los diseñadores del juego han añadido características tales como el desarrollo en un terreno montañoso, planificación regional y comunidades dormitorio para asemejarse al urbanismo real. Pero, de más importancia es que la

planificación del mundo real cada vez se asemeja más a SimCity debido al uso de tecnología similar y a menudo apoyada por modelos de gobierno local verticales tal como ocurre en SimCity.

Bradshaw también indicó la oportunidad de SimCity para posicionarse fuertemente en el mercado de Sistemas de Información Geográfica (SIG). El fenómeno de SIG es una consecuencia de la madurez de la integración de datos con su representación gráfica. Hacia 1990, los SIG reemplazaron los mapas en papel como medio primordial de análisis geográfico en las agencias gubernamentales de todo Estados Unidos. Los SIG integran diferentes conjuntos de datos geográficos en las pantallas del ordenador, permitiendo al usuario organizar jerárquicamente un sistema de transparencias representando diferentes conjuntos de datos. Este sistema puede mostrar, por ejemplo, qué hogares están a cinco minutos de una estación de bomberos. Aunque sus raíces radican en la evaluación de cómo las condiciones medioambientales limitaban el terreno que podía ser desarrollado, muchos departamentos de planificación urbana utilizan hoy en día los SIG para evaluar los elementos sociales de la vida urbana. Por ejemplo, frecuentemente se sobreponen los datos del censo para tomar decisiones de recalificación urbana relativas a ingresos, clase, niveles de educación y la capacidad de éxito de las inversiones inmobiliarias. SimCity tiene los mismos mecanismos analíticos que los SIG; consecuentemente, cuando las escuelas utilizan SimCity para mostrar política y planificación urbanística, enseñan la estructura para el análisis de relaciones ambientales y sociológicas a través de los SIG.

El campo de la educación proporciona un punto de vista muy útil para conocer la transición de SimCity a los SIG. Hay varios estudios que evalúan el impacto y la utilidad de los SIG como herramientas válidas en el aula. Uno de los más relevantes es el proyecto piloto liderado por TERC, una compañía sin ánimo de lucro localizada en Cambridge, Massachussets, dedicada a la investigación y el desarrollo en la educación. El proyecto elaboró en los años 90 una unidad de temario introductoria llamada *Planificando nuestro vecindario, una guía para empezar a usar SIG*. El proyecto determinó que los estudiantes de enseñanza media pueden utilizar SIG para entender mejor cómo mejorar sus comunidades. Al mismo tiempo, los estudiantes desarrollaron habilidades matemáticas y conocimientos de ciencias y tecnología. Es importante señalar la ausencia de objetivos orientados a las ciencias sociales o a las humanidades.

Normalmente el ejercicio anima a los estudiantes a evaluar las condiciones medioambientales, las cuales son relativamente fáciles de reproducir en un informe utilizando técnicas cartográficas y condiciones de laboratorio controlables. Un buen ejemplo sería el de un grupo de estudiantes de séptimo grado estudiando el comportamiento de un río que fluye cercano a su escuela. Son pocas las escuelas que escogen estudiar elementos interdisciplinarios como la historia o el desarrollo de varios vecindarios de Boston, lugar de dónde venían los estudiantes.

La mayoría de los educadores están de acuerdo en que los SIG son demasiado complicados para atraer a los estudiantes de educación media. Este programa piloto empleó varias técnicas, incluyendo el trabajo con SimCity para simular el crecimiento y dinámica de una comunidad. El estudio indicó una fuerte sinergia entre los mapas en papel, la planificación electrónica, las simulaciones por ordenador tales como SimCity y la resolución de problemas en el mundo real. Los estudiantes mostraron interés en usar SimCity para crear su propio ambiente de simulación. Los investigadores sugirieron que SimCity es una herramienta parecida a los SIG, extremadamente versátil y útil, lo que motiva a los estudiantes y proporciona visualizaciones espaciales que apoyan su trabajo con otras herramientas SIG. Como resultado de su trabajo con SimCity, volvieron a mostrar interés con preguntas sobre calificación urbana, transporte e infraestructura pero SimCity fue insuficiente para explorar estos aspectos del medio ambiente. Para ellos, fue mucho más productivo usar ArcView, uno de los principales programas de software SIG, en el que podían localizar su casa y escuela, podían rastrear conexiones entre elementos tales como la ruta del autobús de casa al parque. SimCity fue mucho más útil para generar interés, entender las diferentes actividades urbanas y originar preguntas que más tarde se contestaron con otras herramientas. Otros estudios similares han llegado en paralelo a conclusiones similares. Nathan Boss, asistente de investigación en la escuela de Información de la Universidad de Michigan, opina que el reto de usar simulaciones complejas en educación está en ayudar a los estudiantes a avanzar en el difícil progreso educativo utilizando estas herramientas. Sugiere que utilizar juegos como SimCity con los estudiantes les permite aspirar a un mayor entendimiento de las herramientas más complejas, útiles y disponibles. Según su trabajo, SimCity, como juego sin competición y sin victorias conclusivas, ofrece dos motivaciones características. Proporciona una respuesta orgánica y facilita el reto del crecimiento, independientemente del nivel del jugador. Aunque alaba estas características del juego, Boss también es consciente de cuánto debe adaptarse el juego para que su uso sea significativo en el aula. Por ejemplo, se necesitan evaluaciones sólidas por parte del profesor y la capacidad de entrar dentro de la caja negra para modificar el motor de simulación. También es necesario conseguir apoyo para ajustar las herramientas y cambiar los supuestos desde dentro. En particular, Boss señala la necesidad de mantener escenarios paralelos comparativos donde el jugador tiene la habilidad de estudiar cómo cambiando un solo supuesto se afecta al resultado.

Pero si los juegos, incluso aquellos basados en escenarios, son insuficientes como ayuda educacional sólida es precisamente porque son juegos. No es solamente que creadores de juegos puedan tener dificultades entendiendo el ambiente del aula, es que están enfocados en la actividad legítima de desarrollar un juego. Ted Friedman en su artículo *La semiótica de SimCity* mantiene una interesante discusión que apoya esta tesis. La esencia de un juego de ordenador es aprender cuáles son las relaciones internas durante el proceso de juego. "Un juego por ordenador es un proceso de desmitificación: uno tiene éxito al descubrir cómo funciona el software." Se podría decir que para jugar eficientemente con software debes empezar a construir una serie de simples supuestos generales, similares a una serie de estereotipos. Ésto puede ser una defensa legítima de los juegos. Pero no es suficiente para un juego que no sólo influye en la educación y en el entorno profesional, sino que, como indicaré, funciona como un elemento polarizador en la cultura de las ciudades.

La planificación no puede ser un juego y el uso de la tecnología en su desarrollo no debe ser tomado a la ligera. Aún así, la tecnología abruma a veces a los planificadores y se olvidan que los SIG no pueden ocuparse por sí solos de temas como la valoración (*gentrificación*) o aburguesamiento, la desigualdad social, la inmigración o el efecto de los flujos de mercado a nivel regional. Los SIG pueden indicar a los planificadores cuáles serán los efectos previsibles de una política concreta (por ejemplo, cuántos residentes podrían desplazarse como resultado de un nuevo proyecto de regeneración) pero no pueden decidir en última instancia si esos efectos son deseables o no. Edward Soja, profesor de

planificación urbana en la Universidad de California, lo llama parte de "una reconstitución de nuestras realidades" cuando las ciudades son reformadas según el análisis que explica solamente parte de la historia con un mínimo escrutinio público. Desafortunadamente, apostar por las políticas de gestión y por las inversiones son situaciones que ocurren en ambos lugares; en la pantalla y en la vida real. Soja comenta el doloroso ejemplo de la gestión del Condado de Orange en California. A principios de los años 90, enfrentándose a estrictos límites para aumentar los impuestos sobre la propiedad, el recaudador de impuestos Robert Citron modeló, y después implementó, un plan para invertir el rédito de los impuestos del condado en los mercados financieros. Durante un tiempo pareció tener un gran éxito. Fue altamente alabado y sin control alguno, hasta que el sistema se estrelló. Su juego, invertir en tipos de interés a corto plazo y apostar que se mantendrían relativamente bajos en comparación con los tipos de interés a medio plazo, falló cuando la Reserva Federal aumentó los tipos de interés en 1994. La fascinante idea de Citron, sin ninguna relación con la realidad de un posible declive en los mercados financieros y una deficiente atención por parte de gente que podría haber dicho no ante la noción de jugar con dinero público en el mercado de valores, dejó al condado de Orange con una deuda de 1.640 millones de dólares. Y, tal como Soja señala, el juego de Citrón no pudo ser reiniciado y puesto en juego de nuevo. Un análisis de datos semejante al de SimCity puede también cegar a los líderes ciudadanos respecto a los problemas que se salen de su ámbito geopolítico. Por ejemplo, en Washington DC las políticas del alcalde Anthony Williams parecen haber sido sacadas de un escenario de SimCity. DC no puede imponer impuestos sobre 66% de las rentas locales, 11% de las propiedades inmobiliarias están exentas de impuestos y el gobierno federal es propietario del 42% de las propiedades inmobiliarias. ¿Qué se puede hacer con un presupuesto que es deficitario por naturaleza? Según el alcalde Williams, un elemento clave es atraer a 100,000 trabajadores nuevos de clase acomodada, quienes proporcionarán altos ingresos a través de sus impuestos.

Mientras tanto, por ejemplo, cuando llueve, las aguas residuales se desbordan en el río Anacostia, e incluso si la infraestructura se pudiera arreglar, el 60% de la contaminación viene del otro lado de la línea divisoria entre el estado de Maryland y DC. La primera cosa que enseña SimCity es a poner la contaminación en el borde de la región de tal manera que vaya a tu vecino, no a tu casa. Tal como en SimCity, la capital de los Estados Unidos, está usando SIG avanzados y bases de datos con resultados cuestionables. Según Suzanne Peck, la oficial de tecnología de DC, "Ninguna otra ciudad en los Estados Unidos tiene un soporte de mapas digitales tan rico en datos o tan robusto con un sistema de búsqueda y de cartografía de calidad comercial". Pero, a diferencia de SimCity, los habitantes del distrito tienen el derecho a examinar los supuestos de la política modelo del alcalde. Sin embargo, la semejanza entre la vida en la ciudad y en el juego es dolorosamente cercana. Uno de los mayores problemas que el software InterSCOPE encontró cuando fue presentado a una audiencia profesional es que fue percibido como una caricatura de la vida en la ciudad. IT Spatial es una compañía tecnológica en McLean, Virginia, especializada en visualizaciones en 3D interactivas para sistemas de apoyo en la toma de decisiones. Uno de sus proyectos principales es la integración de datos SIG con representaciones tridimensionales y animación. InterSCOPE se ha utilizado con resultados variados. En 2002, como parte de un programa de revitalización del centro de Washington tuvieron la oportunidad de representar varios escenarios de desarrollo. En última instancia, ésta fue una herramienta que debía facilitar la introducción de propuestas urbanas a los miembros de la comunidad y residentes, quienes se supone que carecen de los conocimientos necesarios para apreciarlas. Pero, en aquel momento, no consiguió llegar a una reunión de vecinos. El software tenía todos los fallos de SimCity y ninguna de sus ventajas. No podía evaluar la evolución de escenarios similares en tiempo real y como mucho ofrecía una representación tridimensional congelada en la que el usuario podía o volar por encima del terreno en construcción o tomar el punto de vista de un conductor en su coche. El programador hizo una presentación, para una numerosa audiencia de profesionales de la planificación, constructores y autoridades de la ciudad a puerta cerrada. La animación parecía estar en las manos de un conductor bajo los efectos del alcohol y tenía lugar en un paisaje de calles oscuras y estériles con una arquitectura escalofriante. Cuando el programador abandonó la sala, por primera vez se hizo el consenso: parecía un juego. Más que una propuesta de desarrollo parecía un juego *DC: huída de los zombis de D.C*.

Desde luego el fracaso podía deberse a la carencia de una representación adecuada o al prejuicio contra esta representación. Muchos activistas y profesionales de la comunidad prefieren mostrar bocetos que dan la impresión de una idea en trasformación, más que sofisticadas representaciones creadas por ordenador que dan pie a creer que las decisiones ya han sido tomadas. Pero no creo que esa fuera necesariamente la razón. Este intento no consiguió integrar de manera útil datos, gráficos y otras representaciones de las condiciones reales y sus alternativas. Así me inclino a creer que podemos caer en una trampa si mordemos el cebo de las dinámicas de un juego en vez de observar detenidamente la compleja realidad que nos rodea. Pero que mordamos el cebo es precisamente lo que muchos profesionales desean. William Miller, director de servicios educativos en ESRI —la compañía líder en servicios de softwares SIG— dijo en su introducción a la conferencia de Herramientas para el diseño y las decisiones de la comunidad en 1998:

"Los sistemas de apoyo basados en la simulación deben ser desarrollados para modelar nuestros ambientes urbanos y naturales, así como la interacción entre esos ambientes... Yo diría que "especialmente" la interacción entre estos ambientes. Esto difiere de los modelos "que pasaría si", que observan un determinado conjunto de alternativas. La simulación nos permite observar esas "alternativas indeterminadas" o consecuencias probables, de lo que pasaría basándonos en una serie de supuestos. Lo que necesitamos es un punto de vista similar a SimCity para los SIG que nos permita estudiar el comportamiento interactivo de múltiples ambientes al mismo tiempo. La próxima gran brecha en los SIG llegará cuando podamos construir modelos válidos de simulación de nuestro paisaje que dependan del paso del tiempo".

Planificación desde el coche oficial

En los apartados anteriores he intentado ilustrar tres aspectos claves del juego. Estos eran, primero la premisa interna y de fondo del juego, segundo una descripción de algunos de sus elementos fundamentales y tercero la influencia educativo y profesional en los estudios urbanos. En los tres casos intenté mostrar en parte por qué no puede ser utilizado como una herramienta de pruebas de fiar. La explicación va desde la naturaleza secreta de un juego de computadoras y su predisposición para que sus mecanismos no sean descubiertos hasta los prejuicios en los principios de su creación. Sus fallos incluyen serias limitaciones como herramienta educativa, ya que está limitado a escenarios imaginarios. También

las ramificaciones tecnológicas explican cómo los sistemas de información geográfica carecen de la habilidad de mostrar un escenario en tiempo real tal como sucede en SimCity, impidiéndonos así utilizar una de sus características más atractivas.

Sería absurdo e irresponsable negar completamente la importancia y el potencial de los SIG. Pero su uso y evolución son aspectos que merecen atención por separado. Existen preocupantes paralelismos en ciertas prácticas políticas, que pueden o no haber surgido de SimCity pero que de cualquier manera pertenecen a mecanismos similares en la racionalización de la ciudad. Sin embargo, la pregunta continúa siendo por qué este juego es algo que nos debe preocupar si no reviste mayor importancia, si no ofrece aplicaciones útiles en ninguno de estos campos. También he insinuado en este ensayo otro aspecto clave que intenta contestar esa pregunta. Sería lo que llamaría el uso cultural de SimCity.

Podemos intentar responder a la pregunta de por qué las pinturas de Canaletto en el siglo XVIII sobre los canales venecianos son importantes para entender esta ciudad. Estas pinturas representan de un modo extraordinario escenas populares del paisaje urbano veneciano. Se sabe que Canaletto compuso creativamente las imágenes, no a través de la representación directa de la realidad sino a través de una interpretación, que incluía puntos de perspectivas con punto de vistas distorsionados que no hubieran sido representables de otra manera. Estaríamos de acuerdo en que la importancia se sitúa apropiadamente en su impacto cultural y no en si las pinturas son una herramienta útil para analizar y evaluar la morfología del canal veneciano. Es útil como una sofisticada representación, una interpretación, de la ciudad y sus elementos en un momento concreto en el tiempo. Lo que para mí es realmente interesante de esta obra es que empieza a responder a la pregunta de cuál es el conjunto de representaciones de Venecia que constituyen imágenes percibidas, reales o imaginarias, de esa ciudad y de qué manera han sido influyentes.

De igual manera, soy de la opinión que la clave del interés y el valor de SimCity está en su uso cultural y social. Como otros juegos de escenarios, permite que el jugador imagine el aspecto físico de la ciudad. Henry Jenkins, director del programa de estudios mediáticos comparativos en el Massachussets Institute of Technology, comenta persuasivamente que ésta es una manera de conectar al jugador con el mundo. Sería problemático reforzar la creación de estereotipos si ésta fuera la única realidad que el jugador conociera. Sin embargo, no creo que éste sea a menudo el caso. La pregunta inmediata que surge después de este ensayo es la necesidad de explorar el juego como una herramienta educacional y si la creación de estereotipos es el resultado de este juego.

En la introducción a este análisis mencioné que uno de los elementos más importantes de SimCity es un interés en el comportamiento complejo emergente de los sistemas simples. Este es un campo perfectamente razonable para la investigación, y probablemente tiene sentido diseñar juegos altamente sofisticados a partir de esta premisa. SimCity y Los Sims no son juegos cualquiera y defiendo la posición de que vale la pena prestarles atención y elogiarlos. Pero cuando tenemos que enfrentarnos a la cuestión de la ciudad ya nos encontramos con uno de los sistemas más complejos que muestra comportamientos complejos. El análisis mediante la simplificación a través de este juego es algo que no debemos tomarnos ligeramente. SimCity constituye un estímulo desafiante para hablar de las ciudades y cuestionar su funcionamiento. ¿Pero podemos hoy en día evaluar realmente las alternativas reales a través de este software?

El juego de SimCity, si bien con un uso tan extenso y palpable entre la población como el de la música pop, está ciertamente ganando terreno y produciendo comentarios de principiantes y expertos. Los turistas que vuelven de Bangkok utilizan SimCity para comparar la brutalidad de la despiadada infraestructura pública de esta ciudad. Martin Kübler, activista social en Dubai, menciona por qué esta ciudad le recuerda a una típica SimCity:

"La mayoría de las decisiones las toma el jeque en un momento. Por ejemplo, al principio había solamente una isla artificial en forma de palmera. Era muy popular para los inversores y por eso, cuando el jeque vino a visitar el área en construcción, decretó que debía haber una más. Los trabajos de construcción empezaron pocas semanas después. Ahora que la segunda ya está en un periodo de construcción avanzado y que también es popular, el jeque ha mandado construir una tercera en el otro lado de la ciudad. Su petición fue publicada en los periódicos un día y las excavadoras empezaron a trabajar una semana más tarde."

Son incontables las referencias que se pueden encontrar en la red y que comentan comparaciones similares. Por ejemplo, en el tablero de anuncios de Urban Planet, PghUSA dice:

"Todo ese país es como si el mejor jugador de SimCity se hubiera hecho realidad. Lo que pueden hacer 25 años de riqueza petrolífera (Houston y Dallas se extendieron rápidamente en los años 70 y también en los 80)".

Al final tendremos que responder a estas opiniones y evaluar si son ciertas en relación a Dubai o a otras ciudades. Pero en cualquier caso, SimCity es utilizado como referencia para explicar y comparar el fenómeno urbano y para ilustrar diversas opiniones. Kübler insinúa una crítica de la política de Dubai y PghUSA alaba su modelo de desarrollo. Si deseáramos entender de manera sistemática lo que hace que estos puntos de vista converjan en SimCity necesitaríamos observar los modelos políticos y económicos que son alentados en el juego y cómo éstos reflejan o no una realidad exterior a él. En este ejemplo, los puntos en común son la percepción de crecimiento rápido, la riqueza en recursos y un proceso directo en la toma de decisiones.

La posición cultural actual del juego está lejos de animarnos en nada para usarlo en la educación y en las prácticas profesionales. Olvidar la ironía y el aspecto lúdico de SimCity en el aula equivaldría a enseñar comportamiento cívico con juegos de lucha tales como Mortal Kombat, Quake o Tekten IV. Sinjin Bain, productor ejecutivo del módulo de expansión de Sim "URBZ: Sims en la ciudad", dice que URBZ es una parodia de la vida urbana tal como Sims es una parodia de la vida suburbana.

Para mi es fácil creer que SimCity es una parodia del desarrollo urbano. La familia de juegos Sim siempre ha tenido notas irónicas que componen una experiencia con cierto sentido del humor. Tal como dice Hogan "es un juego... solemos buscar y escoger las cosas que hacen que sea un buen juego". De hecho, Bill Wright hablando sobre su creación, dice que todos los juegos están diseñados para permitir que la gente sea destructiva, pero los jugadores deben darse cuenta de que el verdadero reto es ser constructivo. El truco para prosperar en los juegos es entender el modelo subyacente. Pero, parece como si las nuevas versiones del juego estuvieran retirándose del principio fundacional de la no violencia y de los finales abiertos. Ahora añaden la posibilidad de subirse a un vehículo que le daría a un urbanista municipal un complejo de dios, lo que está bien para hacer la simulación más divertida, pero problemático para un juego utilizado como herramienta educativa en el mundo real.

El último módulo de expansión consigue mucho más que enfatizar el transporte y la dependencia en el automóvil. Volviendo al juego original de Wright en el que se usaba un helicóptero de ataque militar, los jugadores no solamente pueden destruir edificios desde un tanque, sino que también pueden llevar a cabo *misiones mediante vehículos*, que están disponibles dependiendo de las construcciones existentes, las situaciones financieras y el deseo de crear o destruir. ¿Quieres llevar a cabo una misión conduciendo de forma segura un camión con desperdicios tóxicos a través de la ciudad? ¿O ayudar a que un grupo de ladrones escape de la policía? Las acciones criminales del alcalde pueden dañar el índice de popularidad, pero si la misión tiene éxito el dinero irá a las arcas de la ciudad, ofreciendo así mayores posibilidades de aumentar este índice. El alcalde puede conducir su limusina a un área dónde el índice de popularidad es más bajo, donde también podría haber huelgas o rebeliones. Aguanta la barra espaciadora en el teclado y *voilá*, el alcalde está tirando billetes desde su limusina y los Sims los cogen al vuelo y el índice de popularidad se recupera. De hecho, en algunas ciudades este escenario refleja la realidad. Pero, ¿no debería un juego con tanta influencia sobre los futuros planificadores enseñar no solamente sobre la acumulación de poder sino por lo menos intentar instaurar un sentido de lo que el gobierno puede y debe hacer? ¿Algún sentido de valores que transcienda el simple sistema de demanda y oferta que conlleva esta planificación? El juego además de no detenerse con éxito en los complejos pero intrínsecos elementos de la sociedad abierta ni en sus problemas más acuciantes —participación ciudadana, elecciones, estructura legislativa, mendicidad, corrupción o una simple noción de responsabilidad cívica— evita completamente el elemento de los juegos interactivos y la participación simultánea. En muchos niveles, la consolidación de internet y de las nuevas tecnologías asociadas a la red han hecho capaces para aquellos que tienen acceso a estos recursos un nivel de conectividad y diálogo sin precedentes. Los juegos en la red nos proporcionan la posibilidad de compartir la misma sesión con otros usuarios y dar forma a la ficción como resultado de las decisiones tomadas en grupo. En el caso de SimCity, aunque sus fans hayan desarrollado un impresionante número de páginas periféricas dedicadas al juego, SimCity continua siendo deficitario como juego de interacción entre jugadores. Hoy en día sólo ofrece una opción que limita la oportunidad de desarrollar escenarios por equipos que colaboran o incluso mantienen intereses opuestos. Una ciudad puede ser compartida por la red usuario tras usuario, de alcalde a alcalde, durante un periodo de tiempo limitado. Así podrías tomar prestada una ciudad, ver cuál es su situación, empujarla para que se desarrolle en la dirección que creas conveniente y dejarla cuando tu mandato haya terminado. Esta interpretación literal de términos gubernamentales dista mucho de permitir que los usuarios compartan un proyecto común y sean capaces de evaluar escenarios específicos. Esta capacidad, añadida al acceso a la caja negra, permitiría abrir nuevas maneras de explorar escenarios urbanos conceptuales que, con el marco adecuado, podrían hacer que SimCity nos ayudara a entender el medioambiente urbano mejor.

Así que volviendo a la pregunta original:

"¿Es hora de ser alcalde?"

Venga, vamos a hacernos alcalde... Pero por supuesto después de ser elegido. ¿Alguien se apunta a unas *SimElecciones*?

Daniel G. Lobo es urbanista, artista e investigador, licenciado en Diseño de Ciudad y Ciencias Sociales. Una versión preliminar de este texto apareció publicado dentro de la iniciativa *Cities Programme: Architecture and Engineering Discussion Paper Series* de la London School of Economics.

"De este modo los habitantes de Esmeraldina no conocen el tedio de recorrer cada día las mismas calles. Y eso no es todo: la red de pasajes no se organiza en un solo plano, sino que sigue un subir y bajar de escalerillas, galerías, puentes convexos, calles suspendidas. Combinando sectores de los diversos trayectos elevados o en superficie, cada habitante se permite cada día el placer de un nuevo itinerario para ir a los mismos lugares"

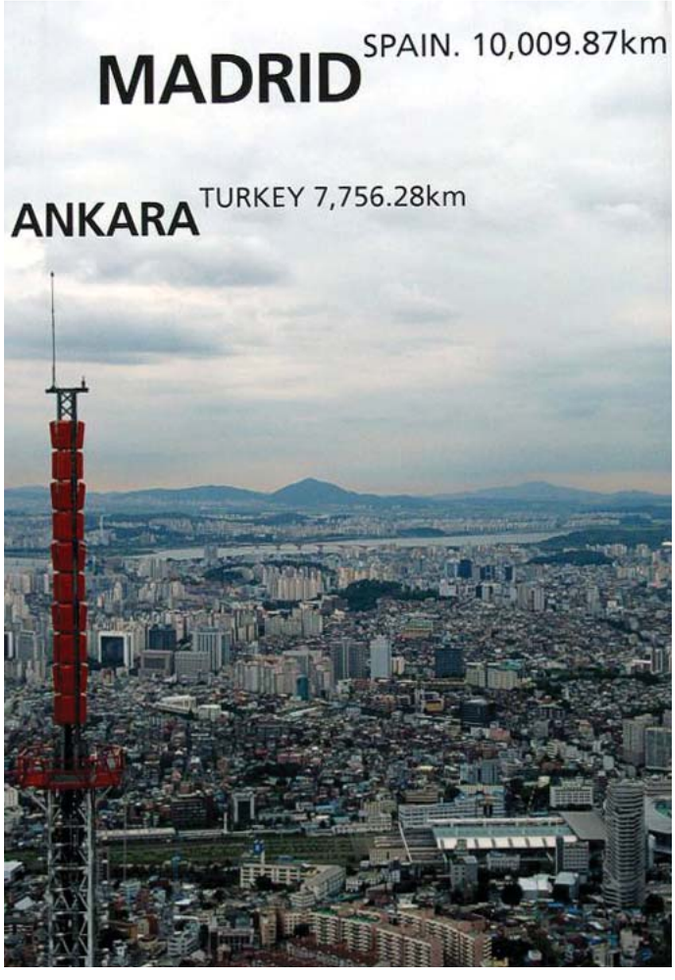
Italo Calvino, Las *Ciudades Invisibles.* Ediciones Siruela. Madrid, 2000

"El juego en sí mismo, el juego que los niños practican, sucede en un lugar diferente cada día. Cada uno de estos juegos, y los objetos que se necesitan para llevarlos a cabo, forman un sistema. Los diferentes sistemas se superponen entre sí y al mismo tiempo con muchos otros cercanos. Las unidades, los lugares físicos reconocidos como lugares de juego, deben hacer lo mismo. El juego tiene lugar en un millar de sitios diferentes que ocupan los intersticios de la vida adulta. Cuando juegan, los niños se convierten en parte del entorno. ¿Cómo pueden los niños convertirse en parte del entorno en un entorno vallado? No pueden"

Christopher Alexander. *La ciudad no es un árbol*

Pasión por los miradores

Juan Herreros
Blaz Kriznik (Imagen)



Seúl-Madrid, 2006.

Blaz Kriznik es arquitecto, desarrolla su tesis doctoral sobre el papel que desempeña la cultura local en el desarrollo urbano de las ciudades postolímpicas de Seúl y Barcelona; iniciada en el IAAC en Barcelona y actualmente en el Development Institute de Seúl.

Esos inocentes puntos de emoción condensada que tridimensionalizan el uso de la ciudad. Todos los edificios altos deberían tener uno por normativa y ser público. Juntos formarían una constelación de luciérnagas, infinitésimos de ciudad poblando las alturas, construyendo el cielo. Desde allí, la ciudad que se usa a diario y perciben sus habitantes, sobre la que trabajamos los arquitectos o despliegan sus ambiciones los políticos, no es sólo la de las partes blandas, la del manido espacio público, los parques amables y los solares a la espera de actuaciones, sino que ésta ciudad de vacíos se percibe complementaria de su negativo, la sólida y vital masa abrumadora de energías y sueños que laten bajo la geología construida incansablemente desde siempre por sus pobladores.

Despegarse de la cota cero permite eludir la presión gravitatoria que nos arrastra a fundamentar nuestra existencia urbana anclados al asfalto y su plano único de referencia. Ese aplastamiento contra el suelo, reducción de la experiencia espacial urbana al desplazamiento superficial, queda destrozado ante la visión del territorio desde las alturas, ese gesto de seguridad y confianza que supone poder prescindir del atávico enraizamiento con la tierra y entrar en posesión de un horizonte que se extiende desde nuestros pies a cualquier rincón del planeta.

Seúl, Ankara, Madrid, se mueven en una franja de altitud de tres grados. Sabemos que la geografía hermana climas y sensibilidades en una conversación a escala planetaria entre ciudades. Cuantas más redes de coincidencias puedan ser construidas o puestas en evidencia, más denso será el entretejido de un mundo en el que no sobra nadie y cualquier pérdida -pienso en Beirut hoy- dejará una cicatriz imborrable en el gran ingenio.

Hace tiempo que lo hemos llamado Ciudad Global temerosos de que una homogeneización arrasadora devastara las diferencias. Hoy sabemos que la diversidad es la principal riqueza de esa ciudad enorme que es La Tierra y solo hay que subir unos pocos pisos para descubrir su utópica belleza.

Juan Herreros es arquitecto, profesor titular de la Escuela de Arquitectura de Madrid y Unit Master de la School of Architecture de la Universidad de Princeton.

“La Ciudad Genérica está pasando de la horizontalidad a la verticalidad. Parece como si el rascacielos fuese la tipología final y definitiva. Ha engullido todo lo demás. Puede existir en cualquier sitio: en un arrozal o en el centro de la ciudad, ya no hay ninguna diferencia. Las torres ya no están juntas; se separan de modo que no interactúen. La densidad aislada es lo ideal”

Rem Koolhaas, *La ciudad genérica*.
Colección GG Mínima. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2006

Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización?

Kelly Shannon

Occidente: "La ciudad ya no existe, más que como fantasma cultural para los turistas" (1967, Marshall McLuhan).

Asia: "De los 23 mega corredores urbanos con más de 15 millones de habitantes, 15 se encuentran en Asia" (2000, World Bank).

Globalización: "La Historia Moderna equivale a la urbanización del campo" (1848, Karl Marx).

Exagerada Repercusión y Supuestas Clasificaciones

"Se puede percibir un esbozo de un país a partir de su aeropuerto. Jan Smuth en Johannesburgo era un monumento al Apartheid, un sitema de circulación que pasaba de la unidad nacional al la diferencia étnica a través de puertas y túneles: puertas y túneles que recordaban a aquellos estadios donde prisioneros políticos han sido retenidos, desde Shangai hasta Santiago. Heathrow en Londres dice mucho de la forma desordenada inglesa de acometer planificaciones a largo plazo. Charles de Gaulle en Paris habla ampliamente de la lógica y el enfoque galo. Kingsford Smith en Sydney dice todo sobre la tendencia poco convincente hacia las grandes ideas (algo que Burley Griffin y Utzon aprendieron con crudeza). Bastante antes de alcanzar la ciudad, el aeropuerto de Bangkok muestra el papel del ejército en su economía, y la intensidad de su hibridación, un contenido que viene reforzado tanto por los motores de 8 cilindros en V sobre postes moviendo los tradicionales cascos a lo largo de los canales, y por el traslado de los elementos de la catedral, para arriba y para abajo en la torre de un hotel. El aeropuerto de Bombay solía presentarte toda la pobreza de la India antes de dejarte en el esplendor de sus grandes instituciones victorianas, su moderna explanada. Y ¿Qué transmite la total simetría de la sala de llegadas de Changi en Singapore? ¿Qué las reglas han desaparecido? El propio nombre todavía produce un solivianto de temor. Marc Augé está claramente equivocado. Los hoteles internacionales podrían ser 'no lugares', los aeropuertos no"[1].

El poder transformador del capital internacional, la expansión empresarial, y la descentralización económica ha simulado un debate interminable sobre las consecuencias negativas de la globalización, especialmente en las *economías incipientes industriales*. Así mismo, la exagerada repercusión de la *Ciudad Genérica*[2], acuñada por Rem Koolhaas, se ha convertido en un mito aceptado por personas fácilmente impresionables para clasificar oportunamente lugares que no han visto, o no han dedicado el tiempo necesario para comprenderlos. Sin embargo, acercarse a cualquiera de estos lugares denominados genéricos revela el vacío de tan elocuentes clichés y apreciaciones parciales. No sólo se trata de la capacidad formativa del paisaje observado bajo dichos supuestos, sino también de unos modelos culturales profundamente arraigados, que continúan intimidando con una gran resistencia a los agentes aparentemente globalizadores. Al mismo tiempo, el aspecto 'liberador' de la *Ciudad Genérica* de Koolhaas es una reivindicación de un patrón euro-céntrico, donde la diferencia entre lo que se tiene y lo que no, está creciendo exponencialmente. Desafortunadamente las supuestas clasificaciones han llevado a una simplificación de la realidad.

Siguiendo en la misma línea, el término *civilización capsular*, conduce a error. Irónicamente, el término *capsular* fue introducido en arquitectura en los años 60 por un miembro del primer grupo urbanista visionario, no occidental, los Metabolistas de Japón. *La Declaración de la Cápsula* de Kisho Kurokawa en 1969, trataba la cápsula como un dispositivo que creaba autonomía, un ambiente aislado. Sin embargo, dando un paso más, la cápsula era la vivienda del *Homo movens*, entendida como "la emancipación del edificio del suelo y anuncio de una era de arquitectura del movimiento"[3].

La noción de *cápsula* de Kurokawa se asoció al pensamiento metabolista, en el cual, las cápsulas individuales, 'biológicas' y cambiantes (genes) se injertaban en otras para formar asociaciones, incluso las denominadas megaestructuras. En las sociedades asiáticas, donde lo colectivo rige los mecanismos sociales, el carácter radical de la definición de espacios flexibles de individualidad extrema, fue suavizado por una tradición de cohesión social. Las cápsulas de Kurokawa forman una sociedad improvisada, en la que un alto grado de elasticidad y flexibilidad permiten una relación entre hombre y arquitectura siempre cambiante. Las llamadas comunidades cerradas de occidente son, de hecho, la antítesis del concepto de cápsula de Kurokawa. En cambio, el desarrollo de la *ciudad celular* de Riken Yamamoto, donde cada edificio se conecta al adyacente, está en consonancia con el desarrollo asiático de una civilización capsular.

Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización? rechaza las reivindicaciones de la *ciudad genérica* y la *civilización capsular* concentrándose en la metrópoli contemporánea del sureste asiático.

El puro pragmatismo y la economía de medios, ha forzado a estas ciudades a desarrollar un urbanismo flexible y maleable; sin embargo, al mismo tiempo, los llamados valores asiáticos condicionan este paisaje cambiante espacial y social.

Las ciudades en el nacimiento de la Era del Pacífico

El despertar del *Siglo del Pacífico* comenzó a mediados de los años ochenta. El rápido crecimiento económico del Sureste de Asia (y de manera destacada los denominados *tigres asiáticos* Corea del Sur, Hong Kong y Singapur) y Japón fue diferenciando esta región del resto del mundo ya en los años setenta. Durante los ochenta, esta tendencia parecía desplazarse hacia el sur, hacia Tailandia, Malasia e Indonesia, al tiempo que las provincias costeras de China, comenzaban a participar de este crecimiento económico[4]. El ritmo del desarrollo económico de la región fue en ese momento, y así continúa siendo, revolucionario; el tiempo necesario para alcanzar el mundo desarrollado se acorta progresivamente. Gran Bretaña necesitó 58 años (desde 1780) para doblar su renta per cápita; Estados Unidos 47 años (desde 1839); Japón 33 años (desde 1880). Indonesia, inundada por la adrenalina de los *tigres asiáticos*, consiguió duplicarla en diecisiete años; y Corea del Sur, el principal ejemplo de hiperactividad, en poco más de una década.

Calle Kham Thien en hora punta.
Doan Duc Minh

China ha pulverizado todos estos récords, en un crecimiento que ha duplicado su media de calidad de vida en tan sólo nueve años[5]. A pesar de los contratiempos de la reciente inactividad financiera, desencadenada por la crisis de la moneda tailandesa de 1977, los gobiernos de otros países de Asia en desarrollo (incluyendo Filipinas, Vietnam e India) están intentando seguir al Asia Oriental. La amenaza que supone para Occidente el crecimiento económico de Oriente, se ha visto reflejado en la devolución, el 20 de diciembre de 1999, de la antigua colonia de Macao (último territorio de Asia que fue devuelto a los asiáticos) terminando de manera definitiva cualquier presencia colonial de occidente en Asia.

Las consecuencias del crecimiento económico en la estructura física de estas sociedades es asombroso; la tierra destinada a la agricultura está desapareciendo y en su lugar aparecen megaurbes con forma de ameba. La escalada física sobre los usos existentes en el suelo urbano, en un proceso asociado con la especulación del suelo, bien por la tenencia o carencia del mismo, así como la falta de control sobre el planeamiento, tienen como resultado áreas dispersas de suelo desarrollado, que contienen una mezcla de usos heterogéneos tanto urbanos como rurales. Como han deducido diversos investigadores, estas regiones megaurbanas se han desarrollado en conjuntos de módulos más o menos autónomos, que terminan por ser una serie repetida de pueblos y pequeñas ciudades, unidos entre sí por un endeble sistema de carreteras, en lugar de formarse como sistemas completos de comunidades funcionalmente especializadas. La separación histórica entre las disciplinas de urbanismo y ciencias sociales, entre lo rural y lo urbano, se diluye en el caso de estas formas urbanas emergentes[6]. Codo con codo, la cercanía entre la agricultura, el comercio, la industria, el turismo y la vivienda, muestra la creciente complejidad de los usos del suelo en las ciudades del Sureste de Asia.

Escalada tecnológica

La velocidad con la que la tecnología está evolucionando no tiene precedentes. El mundo en vías de desarrollo tiene por primera vez la oportunidad de aprovechar la tecnología para dar un verdadero paso hacia delante, y llevar a los países directamente de la era preindustrial, a la post-industrial, utilizando la tecnología como herramienta para saltarse la industrialización. Un número de ciudades del sureste asiático, incluyendo Singapur y Hong Kong, han tenido especial acierto en este sentido, por lo que no es de extrañar que otras ciudades de su entorno, deseen imitar sus fórmulas de éxito. Sin embargo, los atributos singulares de estos lugares deben ser tenidos en cuenta, las premisas sobre las que han evolucionado no son de ningún modo genéricas, ni sus paisajes urbanos resultantes. Estas ciudades son excepciones desde el punto de vista de la voluntad política y sus configuraciones espaciales resultantes. Singapur y Hong Kong son también naciones-estado aislados (en el caso de Hong Kong, le fueron transferidas en 1999 unas condiciones económicas especiales) con poblaciones relativamente grandes en pequeños territorios: Singapur tiene 3,7 millones en 650 km^2 y Hong Kong 6,5 millones en 1070 km^2. La ampliación vertical y hacia el mar ha modificado radicalmente el ya sobrecogedor entorno natural de Hong Kong —un fondo de montañas, bahía y campos de cultivo— para convertirla en una ciudad globalizada con una indiscutible identidad local. El genio visionario Lee Kuan Yew, relacionado con el pragmatismo y la gran ambición, ha impulsado un experimento social incomparable en Singapur. El mismo Koolhaas admite la singularidad de Singapur: "Prácticamente todo Singapur tiene menos de 30 años, la ciudad representa la producción ideológica de las tres últimas décadas en su estado puro, sin contaminación de vestigios del pasado. Está regulado por un gobierno que no contempla el accidente o la aleatoriedad, incluso su naturaleza esencial es completamente nueva. Es únicamente intención: si es caos, es caos creado por alguien; si es feo, es una cuestión de diseño; si es absurdo, es a propósito. Singapur representa una ecología singular de la contemporaneidad"[7]. Singapur se ha convertido en un atractivo modelo de referencia para numerosas ciudades asiáticas, especialmente en China, porque ha combinado una economía capitalista contemporánea de éxito, con un orden social, jerarquía y autoridad.

El hecho de que estas circunstancias deban, o puedan ser repetidas es cuestionable, sin embargo, el desarrollo alcanzado por el desarrollo puramente tecnológico no tiene precedentes. Tal y como ha escrito recientemente William Mitchell, autor de *e-topia* y decano de la Escuela de Arquitectura y urbanismo MIT: "En última instancia depende de una simple decisión social y política. ¿Para qué utilizaremos los logros multifacéticos y a veces contradictorios de la tecnología digital?... Al final, el principio real que lo regula, establece que las redes de telecomunicaciones pueden aportar un gran valor a los lugares en donde gente con cierta capacidad económica le gustaría vivir. Puede eliminar barreras que evitaban que sucediera en el pasado, pero no alcanza los lugares que carecen de atracción intrínseca, ni a la gente dentro de la marginalidad, en áreas sin servicios, y demasiado pobres para desplazarse... La disminución de las posibilidades de relación a través de las fronteras de unidades cada vez más cerradas podría atrofiar la vida pública y podría dar lugar a la combinación explosiva de áreas decadentes y abandonadas, rodeadas por territorios de supervivientes psicópatas atrincherados en sus recintos electrónicos"[8]. Pero de nuevo, la voluntad política (animada por las promesas económicas del futuro cibernético) puede invertir el péndulo. Como Mitchell explica, durante los años 80 y los 90 el gobierno de India invirtió en estaciones satélites de alta velocidad, creando oasis digitales y sacando una serie de ciudades secundarias del país de la pobreza. En menos de una década, India se convirtió en el mayor exportador mundial de servicios telemáticos, y el segundo mayor exportador de software.

69a KELLY SHANNON

69b Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización?

El sueño occidental, los valores asiáticos

"La Ciudad Genérica – Estadísticas 2.3: Algunos continentes, como Asia, aspiran a la *Ciudad Genérica*; otros se avergüenzan de ella. Dado que tiende hacia lo tropical —y converge en torno al ecuador—, una gran proporción de las ciudades genéricas son asiáticas, lo que aparentemente es una contradicción en sus términos: lo super-familiar habitado por lo inescrutable"[9] (Rem Koolhaas, 1994).

"La Civilización Capsular – V: La arquitectura capsular es la arquitectura de la Ciudad Genérica... La cápsula anula la esfera pública... La mayoría de las cápsulas se producen en masa y son en esencia genéricas"[10] (Lieven de Cauter, 1998).

Las ciudades del sureste asiático aspiran a incrementar la riqueza y prosperidad de su población, pero reivindicar que aspiran a la *Ciudad Genérica* está lejos de la realidad. La verdad es que hay signos físicos de la *modernidad occidental* salpicando los perfiles y las cadenas de comida rápida como McDonald's y KFC aparecen rápidamente incluso en lugares remotos. Se ha citado a numerosos asiáticos del sureste afirmando que no rechazan la cultura occidental, incluso el urbanismo occidental, porque pueden hacer uso de él. En cualquier caso, al mismo tiempo hacen hincapié en que el proceso de importación no es directo, ya que la identidad local está implícita en el proceso. Incluso con anterioridad a la colonización, la mayoría de los países del sureste asiático estuvieron expuestos a la superposición de culturas importadas, localizadas a lo largo del tiempo y adaptadas a las condiciones de la región. Las formas y tradiciones se cruzaron con elementos indígenas; la hibridación no es tanto la excepción sino la norma. Este hecho es quizá más evidente en las urbanizaciones con edificios de media y gran altura que encajan dentro del concepto moderno de torres en medio de un parque. En Europa y Norteamérica, el fracaso de este tipo de urbanizaciones es ahora de sobra reconocido, incluso la problemática de la tierra de nadie en que se convierten las bases. Sin embargo, en algunas ciudades del sureste asiático, las plantas bajas de los bloques, así como sus entornos, se encuentran animadas de forma colorista y productiva, los locales en planta baja se convierten indistintamente en tiendas, restaurantes, pequeños colmados, actividades lúdicas, lugares de encuentro e incluso pequeñas áreas con plantaciones y huertos colonizan el espacio abierto.

No hay duda que la muerte del marxismo-leninismo como ideología de referencia ha dejado un vacío en la vida diaria de algunos países asiáticos (incluso en China y más recientemente en Vietnam). No obstante, debería reconocerse que este hueco está siendo llenado no sólo por un materialismo atroz, sino también por una vuelta a las antiguas costumbres y supersticiones populares (incluso el *feng-shui*) y por la resurrección del nacionalismo.

Kishore Mahbubani, un distinguido diplomático de Singapur y figura relevante en los debates sobre los valores asiáticos, escribió: *¿Los asiáticos pueden pensar?* Que constituyó el ensayo principal de su libro publicado bajo el mismo título en 1998. En él argumenta: "Es vital para Occidente comprender que el esfuerzo asiáticos por redescubrir los valores asiáticos no es únicamente, ni siquiera es primordial, una cuestión de búsqueda de los valores políticos. Sin embargo representan un conjunto complejo de motivos y aspiraciones para los asiáticos: un deseo de reunirse con su pasado histórico tras la ruptura que supuso el colonialismo y el consecuente dominio de la imagen del mundo occidental; un esfuerzo por encontrar el correcto equilibrio en el crecimiento de los jóvenes, entre la apertura a un universo global, tecnológicamente interconectado, y la vinculación y la conciencia de las culturas de sus antepasados; un esfuerzo por definir su propia identidad personal, social y nacional, de forma que realce su autoestima en un mundo en el que sus antepasados inmediatos habían aceptado de manera inconsciente el hecho de que su existencia era menor en un universo occidental. En pocas palabras, la reafirmación de los valores asiáticos en los noventa, representa un complejo proceso de regeneración y redescubrimiento que es un aspecto inevitable en el renacer de las sociedades"[11].

Las diferencias esenciales entre las culturas occidental y oriental hacen parecer irrelevantes las *genéricas* apariencias superficiales. Las ciudades del sureste asiático están arraigadas en los llamados valores asiáticos, acentuando el espíritu de Confucio, la colectividad por encima de la individualidad, el consenso sobre la disensión, el pragmatismo sobre la ideología, el control del estado sobre las empresas privadas, el conservadurismo por encima del radicalismo y un profundo vínculo a la familia como institución. En cuanto a la forma construida, esto se traduce en una serie de claves que atrapan la esencia de la ciudad asiática (especialmente al enfrentarlas a sus homólogas en occidente): patchwork (frente a red); horizontal (frente a vertical); gradual (frente a integral); descentralizada (frente a centralizada); con un orden cambiante y nebuloso (frente a un orden estable y regular); temporal (frente a permanente, incluso eterna); flexible (frente a fija); contenido (frente a un contexto físico); y con una frontera borrosa (frente a nítida) entre el objeto (edificio o ciudad) y su entorno[12].

La Ciudad Global, la Calle Local

"Urbanismo 6.3 La calle ha muerto"[13] (Rem Koolhaas, 1994)

"VI: En la cápsula la vida diaria se aspira como en una aspiradora"[14] (Lieven de Cauter, 1998).

El libro de Barrie Shelton, publicado en 1999, *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*, expone el desarrollo de la ciudad japonesa intentando entender que lo que hay detrás de la forma urbana del país, son formas de pensar que distan bastante de las occidentales. Algunas de sus conclusiones son relevantes para debatir el urbanismo asiático. Refiriéndose al escritor inglés, afincado en Tokio, Peter Popham, Shelton explica el tejido urbano de Tokio, como una serie de asentamientos, cada uno de ellos con un una *cáscara* comercial que contiene espacios flexibles de venta al por menor y que sirven a una *yema* blanda de tejido residencial. Al contrario que en las ciudades occidentales, Shelton apunta que las calles más tranquilas y los lugares de relativa calma, no son necesariamente así por su condición de periféricos, sino porque se desarrollan dentro de una serie de cáscaras protectoras. Compara la ciudad con la vivienda tradicional, desarrollada de manera horizontal, sin espacio central[15].

A pesar de esto, las ciudades del sureste asiático han surgido como puntos vibrantes en la constelación de la red social. El sonido de los teléfonos móviles se ha convertido en algo tan habitual como las voces de los vendedores ambulantes; los ciber-cafés tan normales como los restaurantes de *noodles*. El *pueblo global* se ha convertido en otra de las capas de las ciudades, pero al mismo tiempo, las calles locales han mantenido su identidad como tales. Desde temprano por la mañana hasta bien entrada la noche, grandes cantidades de motos y bicicletas compiten por el espacio con un montón de otras actividades que suceden alrededor (y sobre) las calles: lavado, almacenaje, juego, descanso, venta y comida. La superdensidad en las viejas metrópolis del sureste asiático conduce inevitablemente a la expansión del territorio de la familia. El dominio público sobre las aceras coincide con la intimidad y el dinamismo de los derechos semi-privados temporales sobre los

70a KELLY SHANNON

70b Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización?

Desarrollo de la infraestructura de un corredor urbano continuo, desde Hong Kong hasta Guangzhou. Aquí atravesando Shenzhen. HK Lab, L. Guierrez, E. Manzini, V. Portefaix (editores), Map Book Publishers, Hong Kong, 2002, p.73

espacios frente a las viviendas y los negocios. El paso de público compite por el espacio con juegos, aparcamiento para motos, terrazas para restaurantes, ampliaciones del espacio de estar, etc.

Por esta razón, y tras una visita, las ciudades asiáticas parecen estrepitosas, chillonas, insondables y aparentemente sin ningún rastro de planeamiento urbano; son sinónimo del caos y la confusión. El tejido urbano tradicional asiático (excluyendo los recintos sagrados) parece que carece de espacios cívicos, en contraste con la civilizada sociedad occidental. Como evidencia la literatura sobre el urbanismo asiático, muchos occidentales aprecian la vibración e intensidad de las ciudades asiáticas al tiempo que expresan su disgusto y malestar sobre la forma urbana. Históricamente, la forma de la ciudad asiática ha sido vista de manera análoga a la de un organismo. Las dicotomías occidentales sobre la ciudad y el campo nunca han sido tan evidentes en Asia; la ciudad ha sido vista simplemente como continuación del campo.

A lo largo del sureste asiático, el suelo libre se cultiva de manera intensiva y negocios de todo tipo aun surgen como setas. De hecho, en términos de uso del suelo, ambos (agricultura y comercio) compiten y coexisten al mismo tiempo. De forma similar, la cultura económica de la región se basa en dos sistemas paralelos y aparentemente contradictorios: uno moderno, basado en la empresa, y el otro preindustrial, enraizado en extensas relaciones de parentesco. Pequeñas explotaciones agrarias se establecen junto a empresas de alto nivel; los campos de arroz, loto y espinacas limitan con grandes complejos industriales; los barberos y puestos de *noodles* se sitúan en las aceras frente a las entradas de las nuevas sedes corporativas. Las urbanizaciones cerradas y las crecientes clases altas de las sociedades locales aparecen como componentes de la exclusión y el privilegio, incluso cuando el carácter de esas *cápsulas genéricas* está infestado de una energética y persuasiva esfera pública. A excepción de Singapur, una poderosa sensación de caos vagamente controlado impregna la atmósfera del urbanismo en el sureste asiático, debido en gran medida a una infraestructura insuficiente y a un complejo, poco regulado, sistema de uso del suelo, así como a las masas de gente siempre en movimiento.

No obstante, a raíz de la apertura de mercados previamente vetados, una revolución de consumo de masas y una invasión de sedes corporativas de empresas internacionales se extiende a lo largo de la región. Parece que la penúltima expresión de poder y orgullo nacional se mantiene en la búsqueda del edificio más alto del mundo. Cuando fue terminado en 2001 el *Shi Mao* (*International Trade Building*) en Shanghai (del estudio Kohn Pedersen Fox), dentro del nuevo barrio financiero Lujiazui en Pu Dong, arrebataría el record que ostentaba Malasia desde hacía apenas 25 meses. El *Shi Mao* tiene 460 metros de altura, 10 más que las Torres Petronas en Kuala Lumpur (del arquitecto Cesar Pelli), que a su vez había robado el record de la Sears Tower de Chicago (443 m) después de 25 años de reinado[16].

La espectacular transformación de los paisajes urbanos de las ciudades asiáticas mediante estas *torres de poder*, son el testigo de las cambiantes esferas de la influencia global. El progreso asociado con estas expresiones formales continúa alimentando las esperanzas de una vida mejor para la mayoría de la población. A pesar del intento por controlar la migración y conservar la tierra destinada a la agricultura, el éxodo rural está cambiando radicalmente la naturaleza del sureste asiático. Cada día, más y más residentes están perdiendo sus viviendas debido al desarrollo de las ciudades, siendo realojados en zonas periféricas. Al mismo tiempo, las ciudades están devorando grandes extensiones de paisaje rural situados en su periferia. Grandes porcentajes de población, previamente ocupados como granjeros, se vuelven involuntariamente ciudadanos, en el momento en que sus viviendas se vuelven parte de la trama de la ciudad.

Mientras tanto, gran parte del sureste asiático se mantiene gracias a la agricultura y son los músculos de hombres, mujeres, niños y búfalos de la India, los que hacen que el terreno produzca sus frutos, no la maquinaria. De todas formas, y al mismo tiempo, las zonas de procesado de materias para la exportación (emplazamientos estratégicos donde los procesos globales y los enlaces que los vinculan se materializan) y las nuevas áreas industriales están comenzando a salpicar el paisaje. La dispersión dinámica, la centralización y superconcentración de las instalaciones, están reforzando la desigualdad de recursos e infraestructuras en diversas áreas del país.

Realidad Asiática, Globalización Retórica

Según el Dr. Likhit Dhiravegin, antiguo diputado de Tailandia, "Globalización no es realmente globalización, hay siempre un foco de colonización, y ahora se trata de Estados Unidos, Japón y Europa Occidental. Globalización es Occidentalización. El Fondo Monetario Internacional, La Organización Mundial del Comercio etc. (todas creadas por occidente) están configuradas en función de los modelos de Estados Unidos y Europa"[17]. Sin embargo, los tiempos están cambiando. "Como Estados Unidos, China es universal para el hombre, a nadie le es completamente indiferente. La influencia y diversidad de China en todo el globo, crecerá en las próximas décadas. De la misma manera crecerá la influencia de Occidente sobre China"[18].

La construcción es un espejo para los políticos, los economistas y la cultura. Las tendencias a clasificar la Vieja Metrópolis, *Ciudad Genérica* y *Civilización Capsular* provienen de la existencia de fuerzas mayores. Estas tendencias coinciden con la academización del urbanismo y la arquitectura, que ha centrado el debate en el eje del Atlántico (entre las opulentas torres de Norteamérica y Europa). Hasta hace poco, tan sólo académicos, y un puñado de arquitectos especulaban sobre el Pacífico, sin embargo, ésto está cambiando rápidamente, y empresas de Estados Unidos y Europa, comienzan a tener importantes cometidos en la zona. Desafortunadamente, la exclusiva imposición de lo occidental se oculta

71a KELLY SHANNON

71b Cambio de marcha: ¿Occidente hacia Asia, o Asia hacia la globalización?

tras muchos de los nuevos planes de ampliación e incluso proyectos de Nuevo Urbanismo están apareciendo en Vietnam.

Sin embargo, con la intención de conservar los valores asiáticos, han surgido propuestas alternativas por parte de líderes del sureste asiático contra los modelos de desarrollo occidental. La política de atención a Oriente del Dr. Mahathir Mohamad, El conocido y desde hace mucho tiempo primer ministro de Malasia, impulsó a los campesinos a imitar a Japón. La idea de que un país en vías de desarrollo podría inspirarse en una sociedad asiática en vez de una occidental no tiene precedentes, sin embargo, "Japón representa el otro gran modelo de organización social aparte del de Estados Unidos. Esto ocurre de una manera diferente que las sociedades árabes, africanas o incluso chinas, se trata en el sentido más amplio, de una sociedad de éxito. Es la única gran alternativa al experimento occidental, siendo el único país asiático que se moderniza, sin occidentalizarse"[19].

Los países del sureste asiático son lugares de revoluciones, y en cada época se toma de la anterior lo estrictamente necesario. El cambio dramático ha hecho de esta región lo que es hoy. Los líderes actuales saben lo que quieren: modelos constatados que han funcionado con éxito en otros países. La combinación de un fuerte estado con una economía de mercado abierto es fundamentalmente pragmática, los habitantes del sureste asiático quieren lo mismo para la forma de la ciudad, no tienen la intención de convertirse en un conejillo de indias para experimentos sobre conceptos idealistas urbanos. Dentro de la dimensión territorial, los economistas y los teóricos sociales como Peter L. Berger, Michael Hsiao y Manuel Castells han descrito este fenómeno (la alta tasa de crecimiento, la transformación estructural de la industria doméstica para su integración en la economía globalizada), común en toda la región, como un camino de modernización de Asia Oriental, un *programa de desarrollo de Confucio* con una fuerza coordinadora central, *el estado promotor*. Dentro de la dimensión cultural teórica, el filósofo Tu Wei-ming, centrado en el área surasiática más industrializada, propone que está surgiendo una nueva visión de la modernidad que combina la ética de Confucio y el Humanismo con la ciencia, el capitalismo y la política liberal de Occidente, que hasta hoy difiere de la modernidad y el acercamiento defendido por los intelectuales asiáticos de principios del sXX[20].

La construcción es un espejo para los políticos, los economistas y la cultura; y los eventos recientes en el mundo llevan a uno a creer que quizá hay que cuestionar el estado actual de las cosas. En una entrevista en el International Herald Tribune[21], la víspera del Foro Económico Mundial en Davos, el presidente saliente del Banco Mundial, Joseph Stiglitz[22], fue muy crítico con el hecho de que los países más pobres no fueran admitidos en las reuniones en las que se tomaban las decisiones clave acerca de la economía internacional, incluso aquellas que los hacen sufrir. Se refirió explícitamente al modo en el que el FIM y otras instituciones han manejado las crisis financieras en Asia en 1997-98. En la página de opinión del mismo periódico, William Pfaff sostuvo que la amenaza real del Foro no son los manifestantes antiglobalización (como se temía en Seattle), "Es el hecho de que el consenso que respalda la globalización ha desaparecido, mientras que el nuevo capitalismo ha sido asediado por fuerzas que él mismo ha creado"[23].

Cambio de marcha

La mayoría del sureste asiático se mantiene al margen de la modernidad. Hasta hace poco tiempo, en la ansiedad por alcanzar el mundo desarrollado, los países del sureste asiático no han sido suficientemente críticos con el proceso de modernización. Sin embargo, y en continuidad con los problemas económicos de la región, un periodo de reflexión ha recorrido la región. No obstante, los aparentes dogmas de Koolhaas y De Cauter son aún cuestionados por el cambio de marcha del nuevo orden mundial. Los órdenes ocultos de la geografía, la historia y la cultura de los paisajes del sureste asiático participan en el Nuevo Orden Mundial aún vinculados a una identidad local.

"La ciudad genérica" y la "civilización capsular" son sólo cuestiones de definición. La verdad es que, interpretar el texto de Koolhaas no es un trabajo sencillo. La ciudad genérica puede leerse como una crítica a la realidad contemporánea al mismo tiempo que como una oportunidad para la reacción visionaria. Homogeneización es la crítica, y la vuelta a la condición de cero grados es la oportunidad. Es interesante resaltar que la erosión de las diferencias que de manera tan elocuente y cínica Koolhaas describe en *La ciudad genérica* se cumple a la inversa en su proyecto de ciudad para Harvard. En el delta del Pearl River, China, ciudades realmente diferentes entre sí, no se esfuerzan por la armonía, el equilibrio y un grado de homogeneidad, sin embargo se basan sobre la mayor de las posibles diferencias entre sus partes. Teniendo como objetivo la supervivencia, la ciudad individual debe competir o complementar a las demás ciudades de la región; las ciudades se definen a sí mismas a partir de las diferencias con otras ciudades. Como mantiene su antiguo profesor y socio, Elia Zenghelis, Koolhaas es al tiempo "visionario, crítico y frívolo". No obstante, los acalorados debates inspirados en sus afiladas palabras han conducido a un renovado interrogante sobre la construcción del entorno contemporáneo y los poderes que le dan forma. Sin ninguna duda, la visión romántica y desde luego poco histórica de Koolhaas mina el trabajo de muchos investigadores serios, pero al mismo tiempo, su trabajo es valioso al afirmar explícitamente que las estrategias contemporáneas de supervivencia de la ciudad pueden poner en duda, incluso subvertir, las tendencias hegemónicas existentes en Occidente. No hay duda de que las lecturas de "La ciudad genérica", incluido este artículo, minan la ironía y la riqueza iconoclasta del texto. Es paradójico que muchos de los atributos de la "ciudad genérica" de Koolhaas son, de hecho, parte de la especificidad de la ciudad del sureste asiático.

Notas

1. Leon Van Schaik: *Asian Architects.* Singapore, Select Books, 2000, p. 20. Este texto resulta interesante al compararlo con el ensayo de Rem Koolhaas *La ciudad genérica* —un texto que continúa provocando discusiones acaloradas. Koolhaas comienza preguntando de manera polémica si la ciudad contemporánea es como el aeropuerto contemporáneo— "todo lo mismo".

2. Rem Koolhaas y Bruce Mau: *The Generic City. S, M, L, XL*. Rotterdam, 010 Publishers, 1995, pp. 1238-1264.

3. Kisho Kurokawa: *Capsule Declaration, Metabolism in Architecture*. Londres, Studio Vista, p.76.

4. Mark T. Berger and Douglas A. Borer: *Introduction: The Rise of East Asia: Critical Visions of the Pacific Century. The Rise of East Asia: Critical Visions of the Pacific Century*. Londres, Routledge, 1997, p. 1.

5. Vincente Verdú: *The Chinese Castle. Instant China: Notes on an Urban Transformation*. 2G, N° 10, 1999/II, Barcelona, Gustavo Gili, p. 4.

6. Douglas Webster: *Mega-Urbanisation in ASEAN: Phenomenon or Transitional Phase to the Los Angeles World City. The Mega-Urban Regions of Southeast Asia*. Editado por T.G. McGee y Ira M. Robinson, Vancouver, UBC Press, 1995, p. 29.

7. Rem Koolhaas y Bruce Mau: *Singapore Songlines: Portrait of a Potemkin ... or Thirty Years of Tabula Rasa. S, M, L, XL*. Rotterdam, 010 Publishers, 1995, p. 1011.

8. William J. Mitchell: *E-topia: Urban Life, Jim – But not as we know it*. Cambridge, MIT Press, 1999, pp. 19-20.

9. Rem Koolhaas y Bruce Mau: *The Generic City. S, M, L, XL*. Rotterdam, 010 Publishers, 1995, p. 1250.

10. Lieven De Cauter: *The Capsular Civilisation: The City in the Age of Transcendental Capitalism*. No publicado; Otoño 1998, p. 5.

11. Kishore Mahbubani: *Can Asians Think? Can Asians Think?* Singapur, Times Book International, 1998, p. 32.

12. Barrie Shelton: *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*. Londres, E & FN Spon, 1999, pp. 175-176.

13. Rem Koolhaas y Bruce Mau: *The Generic City. S, M, L, XL*. Rotterdam, 010 Publishers, 1995, p.1253.

14. Lieven De Cauter: *The Capsular Civilisation: The City in the Age of Transcendental Capitalism*. No publicado; otoño 1998, p. **

15. Barrie Shelton: *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*. Londres, E & FN Spon, 1999, p. 10.

16. En la actualidad, 8 de los 10 edificios más altos del mundo están en Asia. A día de hoy, el más alto es Taipei 101 (101 pisos que alcanzan 508 metros de altura). En Dubai y Shangai, hay varias torres en construcción que serán más altas que la que ostenta el record en la actualidad.

17. Likhit Dhiravegin tal y como se le menciona en Greg Sheridan: *Asian Values Western Dreams: Understanding the New Asia*; St. Leonards, Allen and Unwin, 1999, p. 187.

18. Barrie Shelton: *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*. Londres, E & FN Spon, 1999, p. 134.

19. Barrie Shelton: *Learning from the Japanese City: West Meets East in Urban Design*. Londres, E & FN Spon, 1999, p. 195.

20. Jianfei Zhu: *An Archaeology of Contemporary Chinese Architecture. Instant China: Notes on an Urban Transformation*. 2G N° 10, 1999/II, Barcelona, Gustavo Gili, p. 96.

21. Alan Friedman: *World Bank Dissenter Sticks to His Guns: On Eve of Davos Forum, Departing Official Chides Russia and IMF*. International Herald Tribune; 27 enero de 2000, p. 1.

22. Mr. Stiglitz anunció su renuncia de manera inesperada el pasado año después de una serie de afirmaciones públicas en desacuerdo con el Fondo Monetario Internacional y las políticas económicas de la administración Clinton. Ha afirmado que puede hacer una "contribución más eficaz" desde un cargo fuera del banco.

23. William Pfaff: *Globalisation at Issue: The World Needs Democratic Balance*. International Herald Tribune; 27 enero de 2000, p. 15.

Kelly Shannon es arquitecta, profesora del Centro de Postgrado de Asentamientos Humanos de la Universidad Católica de Lovaina. Esta es una versión revisada y actualizada del texto publicado por la revista *OASE 54, Re: Generic City*, 2001, editada por OASE, Rotterdam.

"La calle ha muerto. Este descubrimiento ha coincidido con los frenéticos inventos de su resurrección. El arte público está por todas partes: como si dos muertes hiciesen una vida. La peatonalización —pensada para conservar— simplemente canaliza el flujo de los condenados a destruir con sus pies el objeto de su presunta veneración"

Rem Koolhaas, *La ciudad genérica*.
Colección GG Mínima. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2006

¿Tiritas o kalashnikovs?

Félix de Azúa
SpY (Imagen)

Tabla Skate, 2006
SpY, artista urbano. www.reyesdelmambo.com

Mientras la prensa, la radio y la televisión discurren interminablemente sobre la posible inexistencia de España o lo que de ella quede tras la victoria de los feudales periféricos, aquello cuya pretensión es llamarse *España* se va convirtiendo en una cárcel de cemento con vistas a un bosque carbonizado. Sea lo que sea lo que usurpe el nombre de *España* cuando acabe de recomponerse, no merecerá la pena de vivir en él. Será literalmente inhabitable.

El atentado contra la estación de tren de Verona, una de las peores carnicerías de los años de plomo, era una cortina de humo. Un grupo de militares, agentes de los servicios secretos y políticos mafiosos estaban metidos en un gigantesco negocio con petróleo de contrabando. Mediante el asesinato de un centenar de italianos lograron que los medios de información, siempre tan sagaces, no advirtieran el inusual tráfico de petroleros fantasma.

Algo semejante está sucediendo en España. Mientras no se habla de otra cosa que de señas de identidad, agravios nacionales, diferencias y derechos históricos, el territorio real, el habitado por gente a la que le importa un cohombro llamarse español, catalán, andaluz o vizcaíno, va siendo sepultada por toneladas de hormigón. La monstruosidad que está teniendo lugar en este comienzo del siglo XXI será el escándalo de los historiadores futuros.

Ante semejante atrocidad, el uso de un esparadrapo me parece de una bondad infinita. Comparto la ironía de los artistas, pero habría preferido que en lugar de una tirita figurara una kalashnikov.

Félix de Azua es escritor, licenciado y doctorado en Filosofía, profesor de Estética y colaborador habitual del diario *El País*.

Urbanismo y política local 2.0: Alternativas para el gobierno de las ciudades

Juan Freire

Introducción. Una crítica del urbanismo y las políticas locales
Las ciudades, entendidas como sus gobernantes y grupos de presión y/o poder, suelen buscar constantemente grandes proyectos con los que dinamizar la vida social y económica del entorno urbano. Así el paradigma de muchas ciudades españolas incluye toda una serie de proyectos basados en grandes infraestructuras como aeropuertos, grandes edificios corporativos o institucionales, museos, centros logísticos, parques tecnológicos, palacios de congresos, recintos feriales... Aunque algunas infraestructuras se dirigen a mejorar el tejido productivo, las *infraestructuras culturales* son las grandes estrellas y asistimos a la presentación de muchas ciudades como una mezcla de museo, escaparate y centro turístico.

Pero más allá de las infraestructuras y la estética urbana, el debate sobre las razones que pueden hacer competitivas, creativas, innovadoras, sostenibles y, finalmente, vitales, a nuestras ciudades permanece abierto. Es en este debate donde una visión integradora y transdisciplinar del urbanismo puede aportar propuestas realmente útiles. En este sentido, las políticas urbanas deberían, más que buscar soluciones externas al margen de las capacidades existentes *in situ*, acompañar e incentivar a la creatividad e innovación ciudadana generando los instrumentos y las condiciones que se precisen en cada momento. Por desgracia la visión de muchos gobiernos municipales y otros grupos de presión urbana, al menos en España, es bastante distinta. Buscan proyectos que provoquen cambios radicales en las ciudades; actúan con una visión paternalista hacia su propia población (que por cierto, en la mayoría de casos, acepta esa relación de poder y se convierte en demandante continua y acrítica de nuevos proyectos que les permitan mantener o mejorar, al menos aparentemente, su modo de vida). Este tipo de políticas se traducen en una visión rígida y dirigista de la planificación urbana, muchas veces enmarcada en grandes planes estratégicos (los planes de ordenación urbana no sería más que una versión de este tipo de planificación).

Las empresas, las organizaciones, incluso las personas que viven en una ciudad necesitan planes estratégicos, pero ¿deben *las ciudades* reproducir este mismo comportamiento? La estrategia de las ciudades se debe convertir en objetivos tangibles al traducirse en proyectos a menor escala, lo que acaba generando dos problemas: que los proyectos de las ciudades entren en conflicto con los de ciudadanos individuales y organizaciones, o que los proyectos de las ciudades sean poco útiles. Un tercer problema, posiblemente el más grave, puede ser el efecto psicológico que hace que se transfiera la responsabilidad de creación de riqueza y desarrollo desde las personas a las instituciones. A esto debemos añadir que, en general y al menos en España, los responsables políticos no suelen contar ni con la experiencia ni con los conocimientos ni con la visión precisos para diseñar y gestionar los proyectos adecuados.

Ante esta situación cabría hacerse estas preguntas: ¿hasta dónde debe *la ciudad* dirigir la estrategia de su entorno urbano?, ¿por qué las grandes infraestructuras son fundamentales en los proyectos municipales? ¿son estas infraestructuras iconos de poder político o creación de condiciones para el desarrollo de proyectos? ¿hasta qué punto es importante la dependencia psicológica de estos grandes proyectos por parte de la ciudadanía?

La planificación urbana. La experiencia española
La planificación urbana es considerada habitualmente como una actividad imprescindible y no se suele entrar a discutir su oportunidad y como debería materializarse en políticas concretas, y en particular hasta que grado de control sobre la vida ciudadana debe llegarse. Las ciudades españolas han sufrido un crecimiento ininterrumpido y, en muchos casos, exponencial, desde los años 1960 y 70 y, en buena medida, se siguen aplicando los mismos modelos de gestión urbana heredados de esa época. El contexto político, social y económico, la cultura y las propias ciudades han cambiado radicalmente, pero muchas actitudes son herederas directas del pasado.

Posiblemente para poder evaluar los resultados de las políticas urbanas de la segunda mitad del siglo XX sería apropiada una aproximación microeconómica y antropológica que analizase comparativamente la trayectoria y situación actual de diferentes barrios en una ciudad. Si realizásemos ese ejercicio nos encontraríamos con resultados ciertamente paradójicos. Algunos barrios que crecieron abandonados por las instituciones, sin ningún tipo de planificación de la edificación, se han acabado llenando de actividad comercial, que abarca todo tipo de clientes: desde *tiendas caras* a un ecosistema de *todos a 100* y *chinos* que ofrecen todo tipo de productos a vecinos de lo más diverso. Las calles de estos barrios son en muchos casos el escenario de una gran diversidad de actividades económicas y de modos de vida. Estos barrios sufrieron, y algunos los siguen sufriendo, graves problemas de delincuencia y consumo de drogas. En muchos de estos barrios los emigrantes son los nuevos actores principales de la vida urbana y se hacen sentir aquí mucho más que en cualquier otro barrio. Por supuesto, en estas zonas siguen sin existir zonas verdes, los servicios públicos siguen siendo deficientes, y los problemas de tráfico suelen son asfixiantes. Pero, en conjunto, muchos de estos barrios son mucho más vitales y dinámicos que hace 30 años.

En contraposición nos encontramos con algunos experimentos urbanos que consistieron en el diseño cuidadoso y estrictamente planificado de barrios completos. La mayor parte de estos diseños de la segunda mitad del siglo XX se basaron, de una forma u otra, en la zonificación de usos. El resultado en muchos casos no ha sido especialmente positivo, más bien todo lo contrario. Muchas de estas zonas urbanas se encuentran degradadas y con escasa actividad económica, social y cultural. Ante este panorama las instituciones públicas y las organizaciones ciudadanas proponen y reclaman ahora nuevos planes para su revitalización. El fracaso de este modelo siempre cuenta con una serie de elementos básicos comunes: los negocios no ocuparon las zonas comerciales que se les habían reservado y los vecinos no

adaptaron su estilo de vida a aquel que el diseño urbano les ofrecía. Es fácil encontrar barrios en que la perfecta ordenación de espacios se ha convertido en un auténtico laberinto para el tránsito de personas bien caminando bien en automóvil. Curiosamente, la ausencia de tráfico, que se suele considerar un beneficio para la calidad de vida, puede tener consecuencias dramáticas dado que, al limitarse los flujos, la actividad comercial no resultaba rentable. Al desaparecer la actividad comercial, desaparece la vida en las calles, que en una última fase de degradación pueden ocuparse por grupos marginales. El aumento de la inseguridad hace que los vecinos acaben *encerrándose* en sus casas, en muchos casos antiguas y de mala calidad, sin poder *disfrutar* de los espacios comunes que se habían diseñado para ellos.

Deliberadamente he dejado fuera de esta tipología a las zonas céntricas cuya vitalidad y actividad depende en mayor medida de factores externos al propio diseño (o a la ausencia de diseño) del barrio. Me he centrado en dos casos extremos a modo de ejemplo, asumiendo que, por supuesto, en las ciudades dominan barrios de tipologías intermedias entre los casos descritos.

El que muchos experimentos de planificación urbana hayan fracasado no parece que haya ayudado a la reflexión y al aprendizaje. Por el contrario se suele culpabilizar de modo exclusivo a las instituciones públicas de falta de inversión para crear o regenerar infraestructuras y actividad económica y social. Estas *nuevas soluciones* se convierten en nuevos proyectos constructivos sin analizar críticamente el modelo urbano que subyace. Se sigue diseñando lo tangible, olvidando totalmente lo intangible.

Hagamos aquí el ejercicio de crítica que reclamo. En mi opinión, en muchos de estos casos los planificadores no acertaron en sus previsiones de la densidad de población, de estructura demográfica, de estructura socioeconómica, de demanda de servicios, y de tipos de actividades económicas que surgirían. Pero, ¿cuál fue el error? ¿el fallo en las previsiones? o ¿el hecho mismo de empeñarse en planificar el futuro?

Pero no deberíamos limitarnos a evaluar los experimentos de planificación, pueden ser más instructivos los experimentos que no se realizaron como el que he descrito de modo genérico más arriba; los correspondientes a aquellos barrios que crecieron de forma cuasi-espontánea, sin inversión ni planificación. Estas realidades pueden enseñarnos que en ocasiones los ciudadanos enfrentados a un nuevo espacio desregulado son capaces de desarrollar, de modo casi totalmente independiente, un tejido urbano denso y vital.

La planificación urbana en EEUU: de la anti-planificación de Jane Jacobs al diseño virtual y los problemas de escala

El *master builder* durante varias décadas de mediados del siglo XX (a pesar de no ostentar ningún cargo electo) de la ciudad de Nueva Cork, Robert Moses, fue uno de los máximos ideólogos y ejecutores de un modelo de planificación urbana basada en grandes infraestructuras, megalómana y destructora de los espacios públicos tradicionales. De modo involuntario y contra su voluntad, la política desarrollada por Moses fue la detonante de que Jane Jacobs (recientemente fallecida) se convirtiese en la máxima figura de la *anti-planificación* urbana (especialmente a partir de la publicación en 1961 de su libro *The Death and Life of Great American Cities*, considerado una de las obras claves del urbanismo). Jacobs pasó del activismo a convertirse en una pensadora clave para el urbanismo a pesar de no contar con ninguna formación académica relacionada con el tema.

Jacobs ha defendido estrategias de gestión urbana basadas en la comunidad y se ha caracterizado por posiciones contrarias a la planificación centralizada. Esta postura le ha valido en ocasiones el adjetivo de *anarquista* (a veces como admiración otras como desprecio) por su confianza (basada en su conocimiento empírico) en la capacidad de los individuos y los pequeños grupos frente a los gobiernos y las grandes corporaciones. Además sus teorías defienden un modelo urbano basado en la diversidad de usos y las concentraciones de elevada densidad, que han ido contracorriente con muchas de las teorías urbanísticas dominantes en la segunda mitad del siglo XX.

Las teorías de Jacobs se basan en su intenso trabajo de campo utilizando observaciones detalladas de la vida de los barrios, lo que le permitió identificar las claves de su buen o mal funcionamiento. Así, descubrió que los barrios en que coexisten usos diversos (residencial, oficinas, comercial, ocio, etc.) en un mismo espacio son más seguros y vitales que aquellos poco diversos. Estas observaciones contradicen totalmente la tendencia dominante, en especial en EEUU, que proponía (y llevó a la práctica en muchas ciudades) la zonificación de usos. Por tanto, para Jacobs, las ciudades son sistemas complejos emergentes resultado de las acciones no planificadas de individuos y pequeños grupos, y en las que el *conocimiento local* es clave.

Estas son las razones básicas por las que los liberales (en el sentido europeo) y, en particular, los libertarios, han abrazado, en parte, las ideas de Jacobs dado que ambos defienden el papel del individuo frente al del estado. Jacobs critica también abiertamente a los *nuevos urbanistas*, una de las bestias negras del liberalismo. El *nuevo urbanismo* pretende desarrollar centros urbanos vitales pero mediante una planificación estricta y centralizada. Sus diseños han fracasado en ocasiones por varias razones como la falta de conectividad entre centros de actividad o el no comprender la complejidad y sutileza de mecanismos que gobiernan *de facto* la dinámica urbana. Jacobs define a los centros comerciales como una forma de monopolio que se origina como consecuencia de la zonificación de usos que exigen los planificadores urbanos.

A mi modo de ver, el hecho de que las ideas de Jacobs hayan sido apoyadas tanto por liberales como por progresistas se debe a que a unos les gusta el modelo urbano resultante mientras que los otros apoyan el modelo político propuesto para conseguir ese modelo. Así, los teóricos urbanos de la izquierda defienden el modelo de crecimiento inteligente *(smart growth)* con elevadas densidades (que reduce las necesidades de transporte y el consumo de energía, y por tanto es más eficiente y sostenible ambientalmente) frente al *sprawl* suburbano. Pero, estos mismos teóricos proponen, como modo de conseguir el resultado perseguido, el diseño urbano centralizado, la planificación. Por el contrario, los liberales han criticado la imposición del modelo *smart growth,* defendiendo la ausencia de planificación y controles estatales. En este debate se han mezclado en ocasiones los medios y fines. Jacobs introduce una nueva perspectiva que puede resolver el debate: muchas de las características del *smart growth* son beneficiosas para las ciudades y las sociedades humanas, pero este modelo no puede desarrollarse correctamente mediante una planificación centralizada. Son las propias comunidades, cuando cuentan con la libertad y capacidad para la toma de decisiones, las que se auto-organizan y dan lugar a este modelo urbano, que surge como una propiedad emergente de la acción ciudadana.

La principal crítica a las ideas de Jacobs se refieren al problema de la escala: ¿hasta qué punto una ciudad puede crecer y organizarse de un modo espontáneo, sin la ayuda de una autoridad central que planifique, al menos en cierta medida? La auto-organización puede funcionar bien en las pequeñas escalas (por ejemplo un barrio), pero es más discutible su éxito cuando pensamos en una ciudad o en un área metropolitana.

Diferentes evidencias (singularmente los barrios marginales de muchas megaciudades, como las *favelas*, y los casos de estados fallidos con una ausencia total del estado, como Somalia) apuntan a que cuando el estado no dispone de unos recursos materiales y humanos mínimos, la mejor opción es la ausencia absoluta de una autoridad pública. Con este modelo no se consigue, por supuesto, una situación deseable, pero si se mejoran las condiciones de vida respecto a la dependencia de un gobierno corrupto y/o ausente totalmente de recursos.

Pero, en el siglo XXI, emerge una nueva forma sutil de planificación que no suele reconocerse como tal: los modelos de simulación (en ocasiones implementados en forma de videojuegos, como el caso de *SimCity*) que permiten diseñar ciudades completas o simular la dinámica socioeconómica urbana mediante algoritmos matemáticos. El principal problema de estos sistemas es que las condiciones de partida (la estructura del código y los detalles de los algoritmos) determinan los resultados; pero este factor no suele identificarse claramente por los desarrolladores ni los usuarios lo incluyen en los análisis y propuestas que surgen de la utilización de estas herramientas. En resumen, el gestor usa las simulaciones como si fuesen escenarios reales creyendo que lo que funciona de un determinado modo *in silico* lo hará del mismo modo en el mundo real; en cierta medida confunde el videojuego con la realidad. En este sentido, el proyecto *Scalable City*, desarrollado por el *Center for Research in Computing and the Arts* de la Universidad de California en San Diego, trata precisamente de demostrar los peligros de las simulaciones en el diseño urbano y constituye una referencia básica para entender la naturaleza de este problema.

Como contrapunto a las advertencias contra los nuevos y tradicionales métodos de planificación que surgen de *Scalable City* y del trabajo de Jane Jacobs, diferentes voces han empezado a reflexionar sobre los peligros de la ausencia total de planificación. Por el momento no parece emerger una solución general, dado que posiblemente no exista un único modelo adecuado a todas las situaciones. En cualquier caso, en situaciones como la española, caracterizada por un exceso de planificación e intervencionismo, podría ser muy útil combinar las ideas de Jane Jacobs con el uso, con mucho sentido común, de los modelos de simulación (para análisis de escenarios y definición de estrategias, más que para una planificación estricta y lineal).

Urbanismo 2.0. La política local en las ciudades del siglo XXI

Si las ciudades pueden definirse como redes sociales que se organizan y aumentan sus flujos materiales y de información gracias a la *ausencia de espacio*, el urbanismo debería considerarse como el diseño de lo intangible. En este sentido, no es una ciencia o técnica que deban apropiarse los especialistas, ni mucho menos es una cuestión exclusivamente (ni principalmente) arquitectónica y constructiva. El urbanismo representa el gobierno de las aglomeraciones urbanas, las ciudades como agregación de individuos y como bien común que surge como propiedad emergente de la interacción. Se podría considerar al urbanismo un arte que trata de manejar un sistema complejo con unos objetivos. Por tanto, al final, los políticos en tanto que administradores públicos son los responsables del urbanismo, y por eso utilizo urbanismo, aquí, en el sentido de política local.

Dada la importancia creciente de las tecnologías de la información y siguiendo la estela de la web 2.0, podríamos denominar a este nuevo modelo como *Urbanismo 2.0*, en oposición al tradicional, o 1.0. Con este término se trata de resaltar que:

- importan más las personas y las redes sociales que las infraestructuras,
- la tecnología nos permite hoy en día superar muchas barreras que en el pasado impedían modelos *de abajo a arriba*, colaborativos y, en gran medida, auto-organizados y,
- los ciudadanos somos (o deberíamos ser) usuarios activos y no consumidores pasivos.

Pero una vez planteada, de forma esquemática, una crítica de las políticas urbanas dominantes, podemos plantear algunas ideas sobre como debería actuar el urbanismo en el siglo XXI en nuestro contexto geográfico y socioeconómico. Parte de estas propuestas son demasiado genéricas, y esto es así deliberadamente dado que estamos hablando de política y la acción política debería tener un límite donde comienza la iniciativa ciudadana. Además, las estrategias deben adaptarse a las circunstancias particulares de cada caso y por tanto, deben autolimitarse en la definición de su alcance.

0. Definir el modelo deseado de ciudad

El modelo de ciudad museo, escaparate y centro turístico es posible, y viable en unos pocos casos, pero no es el modelo en el que pienso al escribir estas ideas. En mi opinión las ciudades *deben aspirar* a ser libres, abiertas y dinámicas social, cultural y económicamente. Este modelo genérico debería crear condiciones para que en cada ciudad se desarrollen diferentes sectores económicos en función de su entorno local y global. Innovación y sostenibilidad deberían ser objetivos clave pero indirectos, como propiedades emergentes de un sistema de gobierno y gestión. La estética urbana y la arquitectura serán claves en el modelo de ciudad museo; en otros modelos, aún siendo importantes, deben estar supeditadas a otros objetivos más importantes.

1. Las decisiones urbanísticas deberían siempre estar basadas en información y conocimiento objetivos

Las ciudades como sistemas complejos contarán siempre con grados de incertidumbre, pero esto no es excusa para no abordar su gestión con el mejor conocimiento posible. Entender el funcionamiento de las ciudades requiere una aproximación dinámica y cuantitativa, no una perspectiva estética y estática. Además, para entender los procesos que conforman la dinámica urbana debemos situarnos en las escalas espaciales y temporales precisas: las ciudades son nodos en redes a mayor escala (de regional a global), pero a su vez son redes diversas y complejas. En este sistema, la escala metropolitana surge como la dimensión clave para comprender y gobernar las aglomeraciones urbanas.

Para entender una ciudad y hacer operativo ese conocimiento deberemos basarnos en tres ejes:

a) Utilizar una aproximación analítica híbrida que combine a los científicos sociales (antropólogos, sociólogos y economistas) con una metodología cuantitativa (microeconómica). Por desgracia esta aproximación transdisciplinar no es demasiado frecuente en nuestro entorno académico y cultural. Pero aún más grave es la aproximación ideológica dominante entre los

científicos sociales en nuestras universidades. Muchos de nuestros científicos sociales (incluso una buena parte de los economistas) son ideológicamente lo que Enrique Krauze definió recientemente como izquierdistas con *anteojeras ideológicas* o directamente marxistas (ya sea una decisión explícita o se encuentre implícito en su pensamiento). Una prueba de lo anterior, es la fuerza académica, contraria a la mayoría de evidencias empíricas, que tiene la posición anti-mercado y anti-globalización y, en contrapartida, la confianza ciega y absoluta en el estado. No es tan importante la posición ideológica de los profesionales, como su actitud ante la información. El problema surge cuando alguien analiza una situación que *a priori* considera equivocada y su objetivo personal es cambiarla confundiendo análisis y acción. A no ser que se desee cambiar el sistema económico (libre mercado) y político (democracia liberal) actuales, un enfoque basado en la premisa de que estos principios son incorrectos no conducirá a ningún análisis útil. En este sentido, es necesaria la aceptación de los papeles diferentes y necesarios del estado y del mercado (y los empresarios) para poder comprender el funcionamiento de las ciudades.

b) Utilizar herramientas de integración de la información para su visualización y análisis (basados en sistemas de información geográfica) que utilicen estándares y bases de datos abiertos. Este modelo favorece tanto la incorporación de nueva información de un modo continuo y desde diferentes fuentes (algunas propias de la administración pero otras no) como un proceso de evaluación continua por parte de aquellos interesados que redundará en un mayor control de calidad.

c) Los profesionales encargados de este trabajo de análisis deberían comprender lo que significa un sistema complejo y sentirse cómodos en el análisis de escenarios y la creación de prototipos experimentales, herramientas básicas para el análisis de sistemas complejos con futuros inciertos y para el diseño de soluciones. El análisis de escenarios y los prototipos tratan básicamente de proponer futuros posibles y alternativos basados en narraciones cualitativas (aunque fundamentadas en análisis previos cuantitativos) o en objetos tangibles.

2. Adecuar la escala espacial de las instituciones de gobierno a la escala de la dinámica urbana

Tal como se comentó anteriormente, la escala metropolitana surge como el nivel organizativo clave para poder aplicar políticas eficaces. Manuel Castells ha propuesto que la dinámica urbana en la era de la información está caracterizada por procesos simultáneos de centralización (concentración) y descentralización que dan lugar a regiones metropolitanas que se convierten en las nuevas unidades funcionales. Estas regiones superan las escalas administrativas y políticas tradicionales, lo que genera problemas de adaptación a la nueva realidad de la gobernanza urbana.

3. Eliminar la conexión perversa entre planificación urbanística y financiación municipal

Este es un problema de largo alcance, pero que, al menos en España, pervierte profundamente todo el sistema provocando procesos continuos de corrupción y burbujas inmobiliarias. El cambio debería promover el paso de un modelo hiper-regulado a otro con regulaciones mínimas en que se garantizasen unas reglas de juego transparentes sin desalentar o pervertir la iniciativa privada y la libertad de elección individual. Este tema, siendo de vital importancia, precisaría de otro artículo monográfico.

4. Favorecer flujos de personas, de información y financieros

Una red necesita flujos continuos para persistir. Para ello son precisas redes físicas (de transporte) y virtuales (de telecomunicaciones) rápidas, baratas y ubicuas. La aparición de las redes inalámbricas con tecnología *wifi* pueden ser parte de la solución; la integración del transporte intermodal puede ser la otra pieza clave. Pero, además de una tecnología se necesita un modelo de desarrollo y gobierno sobre el que en España ha existido escaso debate y menos iniciativas. Diferentes experiencias en marcha en otros lugares nos pueden permitir aprender rápidamente y diseñar la solución que mejor se acomode a objetivos concretos. Por ejemplo, en estos momentos el modelo de la implantación de redes *wifi* urbanas oscila entre tres opciones básicas: redes de iniciativa pública (*Wifi as a equalizer*), una combinación de iniciativa pública (que crea la infraestructura) y privada (que gestiona el acceso) o iniciativa exclusivamente privada. Como resultado ha surgido un ecosistema de soluciones: redes abiertas ciudadanas (*Madridwireless, Seattlewireless*); operadores tradicionales de telecomunicaciones; redes municipales (conocidas como *MuniWifi*); nuevos operadores en abierto y, posiblemente, gratuitos (*FON, o Google* en San Francisco); cooperativas ciudadanas (la ciudad de Nuenen en Holanda). El conocimiento generado por todas estas experiencias convenientemente analizadas puede permitir desarrollar proyectos locales más eficientes y eficaces en sus objetivos.

5. Tecnología y diseño efímeros

El proceso de *efimerización*, nacido del desarrollo tecnológico, se contrapone a la pesada burocracia que acompaña a los proyectos de estados y muchas ONGs. La *efemerización* (neologismo inventado por el visionario Buckminster Fuller) consistiría en el replanteamiento del uso de cantidades masivas de materia y energía por información traducida en diseño y tecnología que permiten desarrollar productos más pequeños, más ligeros y *más inteligentes*.

La combinación inteligente de tecnología y diseño puede promover soluciones *efímeras*, en el sentido de ser *ligeras*, baratas y efectivas, a los más diversos problemas (por ejemplo están teniendo particular impacto en países en desarrollo tecnologías de este tipo aplicadas a la generación de energía o a la potabilización de agua). Estos problemas hasta el momento sólo han encontrado solución mediante *burocracias masivas* asociadas a grandes inversiones para generar infraestructuras a gran escala. Además, y no menos importante, la tecnología efímera, por su menor coste y mayor rapidez en la generación de beneficios, permite que florezca la iniciativa privada a pequeña escala basada en emprendedores.

6. Utilizar preferentemente los mecanismos de mercado en la provisión de todo tipo de servicios (vivienda, educación, cultura, ocio...)

Propiciar la libertad de iniciativa empresarial y comercial es la mejor vía para lograr sociedades independientes, activas y dinámicas. El buen político debe ver en esta estrategia una oportunidad de hacer realidad muchos más proyectos; de ese modo su relevancia social se amplifica aunque su control sobre cada uno de los proyectos sea menor. El mal político, por supuesto, preferirá el control absoluto de pocos proyectos. Diferentes modelos políticos conducen a la planificación, basada en el control estricto y el dirigismo, o la estrategia, fundamentada en la creación de condiciones y oportunidades.

7. Densidad y diversidad de usos

Estas dos propiedades son condiciones que facilitan la eficiencia, vitalidad, innovación y sostenibilidad urbana. Las decisiones políticas pueden facilitar las condiciones que conduzcan a mayor densidad y diversidad; cuando se intenta dirigir el proceso las consecuencias pueden ser catastróficas. En este sentido, se tiende a postular que las ciudades compactas, de alta densidad, son consecuencia de un proceso de planificación mientras que la aplicación de mecanismos de mercado, cuando se aplican a la gestión del territorio y especialmente a cuestiones inmobiliarias, conduciría al desarrollo de ciudades difusas con grandes extensiones suburbanas de baja densidad (*urban sprawl*). El *sprawl* trae consigo toda una serie de consecuencias negativas para las sociedades (se diluye el capital social al reducirse las interacciones), economía (menor eficiencia por los mayores costes de desplazamiento) y medio ambiente (se urbaniza una mayor cantidad de espacio *per cápita* y se incrementa el uso del transporte privado lo que determina un mayor consumo energético). Los *nuevos urbanistas*, aduciendo estos efectos negativos defienden la planificación urbana como una única solución para obtener ciudades compactas, y por tanto proponen la imposición de serios límites a los mecanismos de mercado.

Pero, cabe preguntarse por qué un mercado abierto debería favorecer el *sprawl*. Básicamente por que los ciudadanos elegirán reducir costes en el precio de su vivienda y además incrementar su espacio vital disponible y la calidad ambiental de su entorno. Por supuesto, vivir en zonas suburbanas tiene toda una serie de costes asociados (desde el transporte hasta el aislamiento), pero, estos problemas no se han fijado suficientemente en el análisis coste-beneficio de los individuos como para hacer variar la relación entre mercados y *sprawl*.

A contracorriente de esa visión, proponía más arriba un modelo compacto y diverso de ciudad permitiendo al mismo tiempo que los mecanismos de mercado operasen con la mayor libertad posible, para lo que se precisa simplificar el sistema de regulaciones, en lugar de tratar de conseguir estos objetivos con un exceso de planificación (creando nuevas regulaciones que se superponen a otras ya pre-existentes). Esta propuesta se basa en una serie de evidencias empíricas que parecen contradecir el paradigma aceptado sobre relación entre mercados y *sprawl*.

En España, esta discusión, siendo muy popular en los medios de comunicación interesa muy poco en los ámbitos académicos. Pero son los análisis objetivos los que nos permitirían evaluar los efectos de mercados y regulaciones en la densidad urbana. En EEUU si existe un pequeño núcleo de economistas que se preocupan por el tema. Además, EEUU puede ser un buen contraste para la experiencia española dado que se tiende a *acusar* al modelo de norteamericano de inclinarse hacia el *laissez-faire* del mercado, y al mismo tiempo se le identifica como un *paraíso* del *sprawl*. Por tanto, EEUU debería ser el lugar ideal para comprobar si las (escasas) regulaciones favorecen el (intenso) *sprawl*.

Jonathan Levine, de la Universidad de Michigan, publicó en 2005 *Zoned out: Regulation, Markets, and Choices in Transportation and Metropolitan Land Use* (editado por *Resources for the Future*). Según Levine, el modelo suburbano, de baja densidad, es una consecuencia de las preferencias vitales de los norteamericanos. Obviamente, los sistemas de mercado permiten que los individuos hagan efectivas sus preferencias y por tanto la hipótesis sobre los efectos de los mercados abiertos sería compatible. Pero además, según los estudios de Levine, el sector urbanístico es uno de los más intervenidos en la economía americana y estas regulaciones impuestas por gobiernos locales exacerban las preferencias de los ciudadanos al forzar diseños urbanos de baja densidad excluyendo la posibilidad de existencia de zonas de alta densidad en las áreas metropolitanas.

En una línea similar, el trabajo de Edward Glaeser, de la Universidad de Harvard, trata de comprender las causas de la burbuja inmobiliaria que viven muchas ciudades estadounidenses. Contra la percepción habitual de escasez de suelo urbanizable, Glaeser, utilizando rigurosos y complejos análisis estadísticos (especialmente de las aglomeraciones urbanas en la zona de Boston, que ha experimentado un espectacular crecimiento de precios en las dos últimas décadas), demuestra que la principal causa de los incrementos de precios se encuentran en la zonificación de usos a la que obligan las regulaciones gubernamentales. Además, la estructura espacial fiscal, con elevados impuestos municipales en las zonas urbanas (controlados por los gobiernos municipales) y bajos en las suburbanas (en muchas ocasiones en *tierra de nadie* fiscal) incrementa el incentivo para huir de los centros de las ciudades.

En resumen, en uno de los países con mayor libertad de mercado, el desarrollo urbano está fuertemente intervenido creando una escasez artificial de suelo que retroalimenta positivamente las preferencias de los ciudadanos y genera ciudades extensas de baja densidad que provocan importantes externalidades negativas sociales, económicas y ambientales. Los resultados obtenidos en EEUU deberían ser una lección a estudiar en detalle por los políticos locales españoles empeñados en su mayor parte en planificar y controlar estrictamente el desarrollo urbano para evitar precisamente esos problemas.

8. Gestión ambiental

la sostenibilidad será una consecuencia de un modelo de gestión, pero su consecución requiere, por una parte, entender la ecología urbana (los flujos de materiales y energía dentro de la ciudad y entre la ciudad y su entorno) y, por otra, contar con regulaciones y mercados que permitan internalizar los costes ambientales en el balance de cada ciudadano, empresa o institución. Para ello es preciso repercutir los costes reales de productos y servicios en sus usuarios, lo que significa eliminar subsidios o sobre-costes derivados de impuestos que suelen generar efectos perversos que contribuyen a empeorar la calidad ambiental.

9. La delincuencia

De baja o alta intensidad tiene en ocasiones consecuencias catastróficas para las ciudades, al incrementar la inseguridad y provocar una reducción de los usos de espacios públicos y, por tanto, un debilitamiento de las redes sociales y de las actividades comerciales. En este sentido, su minimización debe ser un objetivo político fundamental, pero en muchas ocasiones los responsables políticos y administrativos tratan de pasar por alto estos problemas como reflejo de su incapacidad para lograr soluciones efectivas. Las soluciones no son, por supuesto, simples, pero algunas acciones concretas pueden tener resultados efectivos:

- conocer su naturaleza y el contexto socioeconómico y cultural donde se desarrolla (normalmente se obvia este paso para poder ocultar mejor el problema);
- utilizar el *diseño urbano* como un método de control (por ejemplo, la densidad y diversidad de usos suelen conducir a reducciones en los niveles de delincuencia); y

- aplicar estrategias de control realistas (adecuadas a los medios disponibles) y efectivas (que ataquen los problemas más importantes, caso de no contarse con medios para un "control absoluto", lo cual es la norma más que la excepción).

Vistas estas ideas, cabe preguntarse cual debe ser el papel de la administración pública. Estas serían algunas ideas que traducirían las diez propuestas anteriores en unas reglas de actuación:

1. Evaluación y definición de las estrategias, incluyendo la selección de objetivos políticos y de gestión, pocos pero específicos, concretos y evaluables. La concreción permitiría desarrollar un *contrato-programa con la ciudad* que haga más transparente y controlable por los ciudadanos la acción de gobierno.
2. Crear condiciones para que se genere la dinámica urbana deseada, lo cual muy probablemente debería traducirse, al menos en muchas ciudades españolas, en una simplificación y adaptación de la legislación.
3. Liberación de información y datos y desarrollo de una e-administración realmente al servicio del ciudadano, que defina y aplique obligaciones estrictas y bien definidas y métodos de control efectivos.
4. Provisión de servicios públicos, favoreciendo siempre que sea posible (y al ritmo que sea posible) una transición a modelos de gestión privados. No debería ser tan relevante la elección entre público y privado (en un caso los ciudadanos pagan esos servicios como impuestos, en otros directamente) mientras se garantice que la población tenga acceso a los servicios de una forma eficaz y eficiente. En principio, la gestión pública y privada podrían considerarse modelos equivalentes en cuanto a sus objetivos finales, pero las evidencias apuntan a que la gestión privada suele proporcionar mejores resultados.
5. Preservación y/o revitalización de los espacios públicos urbanos como elementos fundamentales de la vida urbana.

Estrategias para la revitalización de los espacios públicos urbanos

Los espacios públicos, al menos de las ciudades mediterráneas y europeas, han sido históricamente una parte integral de nuestras ciudades, y en buena medida su razón de ser al ser los lugares donde se desarrollaban las interacciones sociales que las configuraban. De este modo, este elemento básico en la vida urbana se ha interiorizado como algo consustancial con la existencia de las ciudades, independiente de opciones políticas o de los procesos socioeconómicos. El fenómeno de la *metropolización* de las ciudades, su transformación en estructuras difusas y multicéntricas ha provocado una transformación de los espacios públicos. Como consecuencia del *urban sprawl* surgen los grandes centros comerciales, inicialmente en EEUU y posteriormente en el resto del mundo, como otro modelo de organización de la vida social de los habitantes de las grandes áreas metropolitanas, la *ciudad difusa* extendida y de baja densidad.

Como ya se discutió más arriba, el modelo de ciudad difusa ha sido atacado por razones ideológicas, ambientales o sociales. El modelo de gran centro comercial como espacio público ha recibido similares o mayores críticas, muchas de ellas asociadas a la acusación de mercantilización y privatización de la vida social urbana. Pero, muchas de estas críticas se olvidan de que los centros comerciales son una respuesta adaptativa a las nuevas estructuras urbanas y al abandono o a la incapacidad de las administraciones públicas para proporcionar alternativas de espacios públicos ante los nuevos escenarios sociales y espaciales.

Este debate se ha asociado estrechamente con la discusión académica y política de la teoría de las clases creativas de Richard Florida, aunque buena parte de la discusión no tiene que ver tanto con las ideas originales de Florida como con el uso de ellas que realizan los políticos en gobiernos locales. Estos gestores urbanos han simplificado las propuestas transformando lo que debería ser un proceso *bottom-up* (creación de condiciones para que los ciudadanos puedan desarrollar su capacidad innovadora y emprendedora) en otro *top-down* donde los gobiernos locales tratan de diseñar y controlar de un modo jerárquico la dinámica social y económica y buscan la atracción de una clase creativa ajena. Esta estrategia se basa fundamentalmente en grandes proyectos arquitectónicos y culturales, entendiendo *la cultura* como la acumulación de grandes espectáculos dirigidos a ciudadanos-espectadores, y acaba convirtiendo las ciudades en una suerte de museos y objeto turístico. Por supuesto, existe otro debate de mucho más calado, que no abordaremos aquí, sobre la teoría de las clases creativas que discute si los factores que realmente señala Florida son responsables del crecimiento económico en las ciudades.

Como parte de este proceso de debate político y social resurge en los últimos años la necesidad de *recuperar* los espacios públicos en las ciudades como parte de un modelo urbano más compacto y denso que incentive la vitalidad y dinamismo de los centros urbanos. Este debate, como en el caso de la clase creativa, repite los errores habituales de los responsables políticos. Entre estos errores tienen, en mi opinión, especial importancia:

- confundir los espacios públicos con la gestión pública de los espacios comunes,
- atacar a los centros comerciales como el *mal absoluto*, sin ofrecer ninguna alternativa atractiva para los ciudadanos, y pretender revitalizar los espacios públicos limitando la iniciativa comercial (en realidad, en muchas ocasiones, un pago al apoyo electoral de los oligopolios del pequeño comercio), y
- gestionar la recuperación con una aproximación *top-down*, imponiendo un diseño y usos que *deben* ser aceptados por una ciudadanía pasiva.

Ante este panorama, preocupante por la reedición de errores y el enfrentamiento con enemigos imaginarios, surgen otras ideas e iniciativas que pueden identificar estrategias alternativas de recuperación efectiva de los espacios públicos y el capital social y actividad económica que tienen asociados. Un ejemplo paradigmático lo proporciona el caso de Bogotá y su radical transformación urbana durante el mandato de tres años de su alcalde Enrique Peñalosa. Para comprender la relevancia de este ejemplo debemos tener en cuenta la importancia crucial que tienen los espacios públicos en la calidad de vida en los países pobres y para los ciudadanos pobres, más allá de las habituales preocupaciones estéticas que suelen centrar el debate en las ciudades de países desarrollados, dado que para estos ciudadanos es prácticamente imposible acceder a las alternativas privadas existentes. Por otra parte, la capacidad financiera del ayuntamiento de Bogotá era muy limitada haciendo inviable políticas de grandes infraestructuras basadas en la intensificación del gasto público.

Los problemas de Bogotá harían pensar que es imposible su recuperación sin una financiación muy elevada, impensable para un país como Colombia. Durante el mandato de Peñalosa, Bogotá, una ciudad víctima del tráfico y la violencia que habían hecho desaparecer de facto los espacios públicos, desarrolló una intensa actividad de recuperación de espacios y servicios (desde la creación

de guarderías y parques hasta rutas peatonales a gran escala; por ejemplo, por proporcionar algunos datos significativos, se crearon 1.200 nuevos parques o 300 km de carriles para bicicletas). Estas acciones proporcionaron la oportunidad de recuperación del espacio público por la mayor parte de ciudadanos, que se encuentran en situaciones económicas críticas. Este proceso ha redundado, junto con otro tipo de acciones, en una reducción de la violencia y en una revitalización social y económica de la ciudad. Peñalosa *sólo* creó las condiciones, no prediseñó los resultados, pero demostró como el deseo político y la capacidad de toma de decisiones y gestión puede transformar radicalmente los espacios públicos y la calidad de vida de los ciudadanos con pocos recursos financieros.

Juan Freire es biólogo, profesor titular del Departamento de Biología Animal, Biología Vegetal y Ecología de la Universidad de A Coruña.

"En mi primera legislatura como alcalde de Curitiba, una de las primeras decisiones que tuve que tomar fue cuando recibí una solicitud de una asociación de vecinos que pedía algo muy extraño: que el Ayuntamiento no hiciera nada en aquella vecindad. Le indiqué al concejal de obras que verificara la situación. Descubrimos que la petición, a pesar de ser insólita, tenía un origen lógico. El ayuntamiento estaba realizando obras en la zona —corrección de la inclinación de las calles no asfaltadas— y la preocupación de los vecinos era que las máquinas acabaran cubriendo un pequeño manantial. Mi despacho al respecto fue lacónico, pero decisivo: "No hacer nada, con urgencia". A veces, en la vida de una ciudad amenazada por decisiones que pueden perjudicarla, es necesario no hacer nada, con urgencia"

Jaime Lerner. *Acupuntura Urbana.*
Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya. Barcelona, 2005

Ciudad del Medio Ambiente en Garray, Soria
Patxi Mangado y Félix Arranz

Sobre el carácter experimental, complejo y singular de la CMA, sobre las palabras del nombre de la "Ciudad del Medio Ambiente"

Lewis Munford, en un artículo de 1956 en el que planteó dar cuenta de la *Historia Natural de la Urbanización*[1], llegaba —desde el observatorio de una sociedad desarrollada y en los años cincuenta— a la determinación de que "las fuerzas ciegas de la urbanización… no muestran ninguna capacidad de crear un modelo urbano e industrial que sea estable, sostenible y renovable. Por el contrario, según aumenta la congestión y prosigue la expansión de la ciudad, tanto el paisaje urbano como el rural se desfiguran y se degradan, al tiempo que las inútiles inversiones para solucionar la congestión, como la construcción de nuevas autopistas o la utilización de recursos hídricos más distantes, aumentan las cargas económicas y sólo sirven para promover más ruina y desorden del que intentan paliar".

Se trata de una conclusión que, trasladada hoy a la sociedad española de principios del siglo XXI resulta perturbadoramente actual. Munford, en el último tramo de su texto, ofreció la perspectiva de nuevos caminos, alternativos, al anunciar que "…disponemos al menos de una indicación de la dirección que hay que seguir en el campo del urbanismo: el restablecimiento, en el marco de una unidad más compleja y con la utilización plena de todos los recursos de la ciencia y la técnica modernas, del equilibrio ecológico que originalmente prevaleció entre la ciudad y el campo en los estadios primitivos de la urbanización. Ni la destrucción del paisaje ni la desaparición de la ciudad pueden ser considerados la culminación del proceso de urbanización. Mas bien, ésta debe buscarse en el equilibrio previsor entre la población de las ciudades y los recursos disponibles, manteniendo un nivel alto de desarrollo en todos los campos (social, económico y agrícola) necesarios para la vida en común".

En este texto, hoy por hoy una referencia de lo que se ha dado en llamar *ecología urbana*, Munford identifica un linaje completo de situaciones y experiencias urbanas con el que entroncan una parte importante de los planteamientos de la Ciudad del Medio Ambiente en Soria. Son situaciones, todas ellas, en las que la generatriz de la implantación es la relación del asentamiento humano con el medio ambiente. En sus extremos históricos esta idea de *medio ambiente* es muy diferente: bien por tratarse de un medio ambiente *productivo*, agrícola, necesario, en las referencias más antiguas, —primeras ciudades mesopotámicas o egipcias— bien por tratarse de una *idealización* del mismo para el restablecimiento de las comunidades humanas en medios rurales, en las referencias modernas —la *ciudad jardín* de Howard—.

En cualquier caso, y como se decía, implantaciones humanas radicadas en una conceptualización precisa del *medio ambiente* y en la relación que se establece con el mismo.

Recientemente, y poniendo el punto de vista ahora en la palabra ciudad, investigadores como Josep Oliva i Casas[2] apuntan una dicotomía entre lo que se define como *ciudad pública* frente a la, argumentada como finiquitada, *ciudad doméstica*.

Concretamente identifican en la *ciudad doméstica*: "… tanto la ciudad racionalista basada en las teorías del Movimiento Moderno como las tendencias más recientes, básicamente importadas de los Estados Unidos, tipo grupos residenciales segregados, centros comerciales y grandes superficies, parques temáticos, centros lúdicos e, incluso, las viviendas unifamiliares en hilera con jardín delantero. (… la ciudad doméstica) responde a una cultura suburbana que no pretende otra cosa que resolver la funcionalidad primaria referida a servicios, infraestructuras viarias, viviendas, industrias y toda clase de equipamientos. Es de tipo mosaico, compuesto de piezas cada una de las cuales es internamente homogénea. Es doméstica porque concibe la vivienda como santuario de la familia y minusvalora, o incluso ignora, la dimensión ciudad. No es una ciudad propiamente dicha sino un asentamiento humano aunque esté bien dotada de servicios y bien equipada con toda suerte de edificios no residenciales. En ella prevalece la arquitectura y está más enfocada de cara al coche que al peatón. Es típica la separación de usos, el famoso zoning, y es que todo está clasificado y ordenado. Podemos ejemplificarla hablando de 'residentes' en Los Angeles."

En contraposición, y siempre en la definición de Oliva i Casas, la *ciudad pública* es

"(…) la superposición de la histórica, los ensanches y su actualización en la cual el doble sistema de artificialidad y espacio abierto juega un papel importante. Su objetivo va más allá del cumplimiento de las funciones estrictas, incorporando el valor añadido del goce de la propia ciudad. Este hecho implica tratar de generar vida urbana en el más alto grado posible en cada sector, creando espacios urbanísticos calificados mediante un marco físico espacial perceptualmente claro y, a la vez, lleno de estímulos visuales. Así se consiguen unos entornos complejos (verdaderos escenarios urbanos), capaces de atraer ciudadanos al espacio público el cual, por otra parte, es el único agente estructurador y dinamizador de acceso a cualquier unidad. Para conseguir esto se requieren unos determinados ingredientes perfectamente identificables si se analiza el funcionamiento de las ciudades, y entre esos ingredientes hay componentes formales pero también sociológicos. La ciudad ha de verse como

una estructura física a la cual se le suma el elemento humano (…).
Aunque parezca una redundancia, es la ciudad del urbanismo y en la cual la arquitectura le queda subordinada".
Se trata de una discusión de plena actualidad, de raíz profunda en planteamientos sociológicos y psicológico-ambientales, que en su versión *positiva* de las implantaciones urbanas, ciudades, apuesta por los valores relacionales humanos y la gestión, 'el tejido social', antes que por la organización física y formal, urbanística o arquitectónica, que considera interesante pero, en el fondo, secundaria.
Viene al caso esta discusión porque oculta en sus preferencias un fondo de nostalgia en cuanto a los valores formales, de calidad arquitectónica y urbanística, de la ciudad. Algo que, quizás, no tiene porqué desperdiciarse, cuando además se da la oportunidad —como lo es en el caso del Proyecto Regional de la Ciudad del Medio Ambiente en Soria— de que el espacio público y espacio natural, medio ambiente, sean coincidentes por una parte y por otra, esencial, cuando el tráfico rodado motor no solamente no es el dominante sino que, prácticamente, no tiene lugar. Es decir: cuando se dan las condiciones para que calle, espacio público y espacio natural sean una misma identidad, sin intromisión de agentes invasivos. En lo que se refiere al papel de la arquitectura como un componente fundamental —no simplemente accesorio— de la Ciudad del Medio Ambiente, y en la intención de ofrecer una respuesta actualizada de definición de ciudad que toma lo mejor de los planteamientos *doméstico* y *público*, este Proyecto Regional parte también de una tradición recogida sintéticamente, por ejemplo, por Margarita de Luxán en su artículo *Arquitectura de Vanguardia y Ecología*[3], de 1998.
En esta reflexión, Luxán señala que "la arquitectura, digamos, *ecológicamente consciente*, tenía una imagen resultante única y repetida, un grafismo *naif* y estaba restringida a viviendas de pequeña escala… realizadas como pequeños experimentos por sus propietarios (que en muchos casos no eran profesionales)". A esta experimentación esforzada, no profesional, y si se quiere ingenua en términos urbanos, Luxan contrapone y define: "la Arquitectura ecológicamente consciente, (que) no es el resultado tanto de la aplicación de tecnologías especiales, como del sostenimiento de una lógica dirigida hacia la adecuación y utilización positiva de las condiciones medioambientales, durante el proceso del proyecto, la puesta en obra, la vida y el mantenimiento del edificio y el modo de utilización por sus habitantes. Aunque sin perder ninguna del resto de las implicaciones estéticas, constructivas, funcionales, etc., presentes en la reconocida como buena arquitectura, pero ampliando y creando una nueva jerarquización en los factores determinantes de las soluciones construidas".
De este modo, y en su visión más abstracta, el Proyecto Regional para la Ciudad del Medio Ambiente en Soria recoge el testigo de la investigación urbana desde un planteamiento que introduce una combinación de factores que ofrecen espacio para la superación de la dicotomía ciudad doméstica-ciudad pública, manteniendo la confianza en la arquitectura de calidad, en la recuperación del espacio natural en un rol de espacio público no escenográfico, y también para la actualización de los ingredientes 'sostenibles' de los planteamientos utópicos que, al cruzarse con los mecanismos de planificación del urbanismo económico, derivaron desafortunadamente en políticas de zonificación y segregación, pero que también derivaron en ejemplos notables de convivencia entre lo artificial humano y el medio ambiente natural en emplazamientos del norte europeo conducidos por arquitectos de la talla de Jørn Utzon o Gunnar Asplund. Estos factores, singulares, sintéticamente son:
Primero, el entender el *medio ambiente* no como una cuestión periférica u ornamental, ajena, sino como la razón de ser del emplazamiento tanto en términos estructurales como, precisamente, en términos relacionales: lo que vincula a las personas que transitan, usan, habitan la Ciudad del Medio Ambiente en Soria es, necesariamente, su interés, trabajo, investigación, enseñanza, aprendizaje, etc, relacionados directamente con el medio ambiente.
Segundo, en cuanto *ciudad*, por la adopción de un tejido urbano organizado en base a *campus* diferenciados pero de una escala suficientemente escasa que permite tanto su identificación singular como su vivencia compleja y simultánea y a las garantías de calidad arquitectónica de las edificaciones previsibles.
Tercero, en cuanto espacio público, por la asunción de los espacios naturales y protegidos como parte fundamental de dicho espacio, en los que la *calle*, los espacios intermedios naturales o naturalizados entre los campus, tiene un sentido pleno relacional y en el que el tráfico rodado no forma parte del paisaje urbano.
Cuarto, en cuanto emplazamiento preciso, por cuanto se plantea en un lugar, el soto de Garray, que simultáneamente cruza el desarrollo urbano del núcleo de Garray y el desarrollo de escala metropolitana de la ciudad de Soria, en un entorno de calidad medio ambiental, y —en consecuencia— queda lejos de plantearse como una situación aislada y de suburbanización para situarse en una dinámica integradora respecto de ambos núcleos, respecto de la cultura histórica y patrimonial del lugar —Numancia—, y respecto de los espacios naturales cercanos como el Monte Valonsadero y el contínuo de las riberas del Duero.
En definitiva el 'medio ambiente' es la razón misma de ser del Proyecto Regional de la Ciudad del Medio Ambiente, y de las relaciones cruzadas que se establecerán tanto entre el emplazamiento, su centro y su periferia como entre las gentes que usufructen el lugar, de ahí la adopción del nombre y, también, la base de su interés público y social si a ello se añade la intención institucional de que la nueva implantación resulte en 'una acción, de desarrollo sostenible e integrado, inductora de excelencia', en el que la arquitectura tiene un rol decisivo.

Notas

1. Publicado en castellano por Instituto Juan de Herrera. Madrid, España. ISSN: 1578-097X, en traducción del original de Carlos Jiménez Romera.

2 Artículo *Ciudad o asentamiento humano. Ciudad pública vs. Ciudad doméstica*, publicado en *Biblio 3W*, revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales de la Universidad de Barcelona ISSN: 1138-9796. Depósito Legal: B. 21.742-98, Vol. VII, nº 392. 2002.

3 publicado en *Arquitectura de Vanguardia y Ecología*. Universidad Veracruzana, Xalapa, México. Y también en Boletín *CF+S > 5 – Especial: La construcción de la ciudad después de Kioto*, del Departamento de Urbanística y Ordenación del Territorio. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, Universidad Politécnica de Madrid y Ministerio de Vivienda.

Félix Arranz es arquitecto, editor de *SCALAE* y director del Centre d'Enllaç AE BCN. Patxi Mangado es arquitecto, profesor de Proyectos en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Navarra. Actualmente trabajan juntos en la Ciudad del Medio Ambiente en Soria.

"Se podía pensar que estaba loco. Pero no era tan simple. Cuando alguien te cuenta con absoluta exactitud qué olor tiene Bertham Street, en verano, cuando acaba de dejar de llover, no puedes pensar que está loco por la única y estúpida razón de que no haya estado nunca en Bertham Street. En los ojos de alguien, en las palabras de alguien, él había respirado ese aire. A su manera: pero de verdad. Quizá no había visto nunca el mundo"

Alessandro Baricco, *Novecento. La leyenda del pianista en el océano.* Colección Compactos Anagrama, Editorial Anagrama. Barcelona, 1999

"La historia es el resultado de los anhelos a gran escala. Aquí no hay más que un chiquillo que alimenta una aspiración localizada, pero forma parte de una muchedumbre en desarrollo, de miles de seres anónimos; [...] personas que no representan una migración ni una revolución ni una vasta agitación del alma pero que traen consigo el calor corporal de la gran ciudad y sus propios ensueños y desesperaciones"

Don Delillo. *Submundo*. Circe Ediciones, S.A. Barcelona, 2000

El porvenir de una ilusión. Elementos para una nueva cultura urbanística

José María Ezquiaga

Imaginar el futuro de la ciudad significa hablar de los miedos y deseos del presente más que un ejercicio de predicción racional. Por eso resulta a veces más interesante indagar en las imágenes literarias o artísticas donde estos temores se expresan con mayor libertad que en los ensayos de prospectiva urbanística. Pensemos en dos películas de culto separadas por cincuenta años.

En "Metrópolis" de Fritz Lang (1926) se revela el secreto de la ciudad industrial: bajo la superficie armoniosa de la ciudad de la luz, donde la tecnología está al servicio del ocio y la felicidad de una minoría, se esconde otra ciudad, tenebrosa y subterránea, donde la máquina devora la vida de sus esclavos. La metrópolis imaginada por Lang es en el fondo frágil porque se asienta sobre la amenaza de rebelión contra el orden injusto. Muy distinta es la imagen de la ciudad futura como jungla en el film de Ridley Scott: "Blade Runner" (1982). La difusión de la tecnología no es capaz de crear una nueva organización social, ni de satisfacer las aspiraciones de felicidad individual, más bien se incorpora con naturalidad en la superposición confusa de fragmentos que componen la ciudad.

¿Qué imágenes representan mejor la modernidad, los individuos convulsos en el caos de estímulos y movimiento de la metrópoli imaginados por los "futuristas" de principios de siglo; la intensa soledad de los personajes de Hopper, náufragos en la gran ciudad, o las periferias sombrías y silenciosas de Mario Sironi?

Quizás lo que mejor caracterice la condición contemporánea sea la transformación de la ciudad, probablemente tan profunda como la experimentada en la fase de surgimiento de las economías industriales y la crisis que afecta al fundamento de las ideas de *urbanidad*, *espacio público* y *paisaje*. Además, la emergencia de un nuevo territorio, que cambia la escala de comprensión e intervención sobre los hechos urbanos y multiplica las dimensiones de su complejidad demanda nuevos instrumentos y estilos de planeamiento y proyecto arquitectónico.

En este contexto, la ciudad del futuro no aparece como fruto de una evolución previsible, sino como el resultado de las bifurcaciones que finalmente elijamos ante las paradojas del presente.

Globalidad y *desterritorialización*

Los cambios en las formas de producción, organización del consumo y movilidad de capitales, personas y bienes, están afectando de manera profunda al carácter de las ciudades. Lo global y lo local se encuentran conectados de manera inimaginable en las sociedades tradicionales. El salto en las tecnologías de comunicación y la estrecha interrelación de los mercados genera que acontecimientos en centros de decisión lejanos afecten rutinariamente a las vidas de millones de personas. Mas precisamente, las modernas telecomunicaciones, es especial internet, han roto vínculos tradicionales entre el tiempo y el espacio. Las ideas de "comunidad virtual" o "ciberespacio" ponen de manifiesto la creciente existencia de esferas de relación y vínculos personales o profesionales no referidos a lugares determinados.

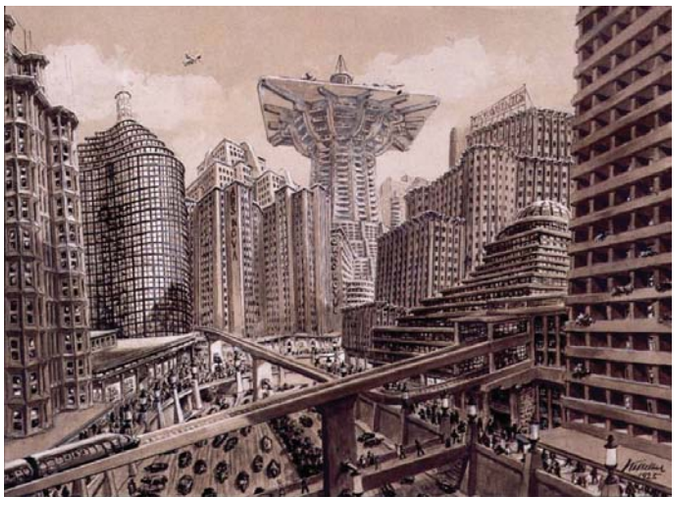
¿Significará esto el fin de las ciudades como conglomerados de personas y actividades? Más bien al contrario, los nuevos fenómenos potencian una intensificación de las relaciones económicas y sociales que atraviesa el entramado de ciudades fortaleciendo su papel como verdaderos "puestos de mando", en la todavía válida expresión de Le Corbusier, de las sociedades modernas.

La representación de la ciudad tradicional se construía sobre la idea de límite, bien fuera éste la demarcación física del recinto urbano —materializado en puertas, murallas o bulevares— o bien la escisión más ideal entre el universo artificial ordenado y el mundo de lo orgánico y natural. La cultura urbanística y los instrumentos de planeamiento se han formado históricamente sobre la metáfora de la ciudad delimitada, asumiendo el objetivo de formalizar armoniosamente el crecimiento sobre el territorio libre circundante. La imagen, de un crecimiento continuo, compacto y denso, organizado en torno a un centro urbano, donde residen las funciones directivas, y delimitado por autopistas orbitales y cinturones verdes ha sido durante varias décadas el *icono* dominante de la *ciudad ordenada* que inspira las primeras legislaciones del suelo.

La metrópolis moderna ha desvanecido toda idea de límite *a priori*, inaugurando lo que se ha venido en llamar la era de la *desterritorialización*. El sociólogo británico Anthony Giddens (1990) ha analizado la íntima relación existente entre la *modernidad* y las transformaciones en el *tiempo* y el *espacio*. Las sociedades modernas tensionan crecientemente la escisión entre espacio y lugar favoreciendo las relaciones entre sujetos espacialmente distantes y, por ello, incapaces de mantener contactos cara a cara. Décadas antes Melvin Webber fue pionero en formular las consecuencias espaciales del creciente desarrollo de *dominios* de relación no referidos a *lugares* determinados. Las nociones actuales de *comunidad virtual* o *ciberespacio* han llevado esta idea a sus últimas consecuencias (Boyer[1], Mitchell[2]). "Por mas adecuado que sea el lenguaje de los usos del suelo y las densidades para describir las características estáticas de un sitio, es incapaz de tratar explícita y específicamente de los modelos dinámicos de localización de la comunicación humana, que se dan en el espacio, pero que trascienden cualquier lugar dado"[3] (Webber 1964:84).

La *macdonalización* del espacio

En la esfera social, la escisión espacio/ temporal es condición necesaria del dinamismo extremo que caracteriza a la modernidad y proporciona los engranajes para el desarrollo de las organizaciones racionalizadas. Estas son capaces de "conectar lo local y lo global de manera inimaginable en las sociedades más tradicionales y al hacerlo rutinariamente afectan a las vidas de millones de personas"[4] (Giddens 1990:20). Las consecuencias espaciales de la racionalización del consumo son determinantes. La ciudad tradicional como conjunto de "*lugares*", es decir, como espacios y acontecimientos identificables, fruto de una historia irrepetible, se ve anulada por un creciente fenómeno de "homogenización" de espacios y modos sociales. Son los denominados por Augè: "*no-lugares*" (autopistas, aeropuertos, hipermercados, grandes



Erich Kettelhut, *Metropolis*, 1925. Stiftung Deutsche Kinemathek, Berlin

Frank Lloyd Wright, *Broadacre City*, 1934-35. The Frank Lloyd Wright Foundation, Scottdale, Arizona

hoteles...), fruto de la "*macdonalización*"[5] (Ritzer 1993) del consumo en esferas diversas. Emerge de esta forma una nueva ciudad "archipiélago", integrada por una suma de lugares "temáticos" (parques de ocio, parques comerciales, centros de negocios, nudos de transporte) conectados por autopistas e idénticos en contextos geográficos muy dispares (Sorkin 1992)[6]; configurando la nueva geografía despojada de identidad a la que Koolhaas (1997) se ha referido como "*ciudad genérica*"[7].

El reflejo espacial de estas transformaciones ha generado una profunda alteración del escenario urbano. El crecimiento exponencial de la movilidad metropolitana tiende a propiciar una ocupación difusa del territorio antes desconocida. Lo más significativo de este fenómeno es que no se ven desplazadas a la periferia las actividades más débiles —como en la ciudad tradicional europea— o la residencia —como en la formación del suburbio anglosajón— sino que funciones y elementos característicos de la centralidad abandonan las localizaciones tradicionales para colonizar un nuevo territorio suburbano (Rowe 1991)[8]. Como consecuencia de ello se ven distorsionadas las clásicas relaciones de dependencia entre la ciudad central y los núcleos exteriores: el modelo metropolitano segregado y jerarquizado tiende a transformarse en una estructura *policéntrica* o *reticulada*. Actividades que antes se desenvolvían en un espacio concentrado consumen ahora una mayor extensión del territorio. La nueva periferia difumina los últimos límites conceptuales entre la ciudad y el campo (Soja 1989)[9].

***Capacidad de acogida* y límites ambientales**

La nueva estructura organizativa de las metrópolis desarrolladas supone una crisis profunda de los fundamentos más arraigados de la idea de urbanidad. En la emergente *ciudad difusa* pueden todavía identificarse los elementos característicos de la conformación de la ciudad pero se encuentran ausentes las condiciones de densidad, interacción funcional y continuidad espacial, que definen a los espacios urbanos y sobre los que se asienta el instrumental urbanístico convencional. Esta realidad sitúa en primer plano la cuestión de la *sostenibilidad* de un modelo de ocupación del territorio basado en el consumo masivo de los tres elementos básicos del medio-ambiente: suelo, aire y agua.

El concepto de *desarrollo sostenible* es mucho más amplio que el de protección del medio ambiente, ya que implica tanto la consideración de la calidad de vida y la igualdad entre las personas en el presente, como la solidaridad intergeneracional: los habitantes del futuro merecen disfrutar de un medio ambiente mejor o igual que el actual. Esta concepción del desarrollo tiene consecuencias esenciales sobre el enfoque convencional del urbanismo y la administración de los recursos al demandar una previsión de las consecuencias de los procesos de transformación espacial a largo plazo, así como la adopción de políticas que reflejen los costes reales del consumo del territorio y su impacto sobre los recursos no renovables desde tres perspectivas básicas:

- Sostenibilidad ambiental, al objeto de que el consumo de los recursos materiales hídricos y energéticos renovables no supere la capacidad de los ecosistemas para reponerlos y el ritmo de consumo de los recursos no renovables no supere el ritmo de sustitución de los recursos renovables duraderos; evitando, igualmente, que el ritmo de emisión de contaminantes no supere la capacidad del aire, del agua y del suelo para absorberlos y procesarlos.
- Ocupación del suelo sostenible, que contemple la rehabilitación y reutilización del suelo como opción preferente sobre el nuevo crecimiento, evitando la segregación y dispersión urbana, y contemplando la integración y asociación de usos y funciones con el fin de reducir la movilidad.
- Movilidad urbana sostenible orientada a reducir la movilidad forzada y el uso innecesario de vehículos motorizados; priorizando los medios de transporte respetuosos con el medio ambiente mediante la planificación de su uso combinado.

Es responsabilidad del planeamiento determinar las capacidades ambientales e impedir que se superen sus límites, adoptando la "*capacidad de acogida*" (es decir la aptitud de un espacio determinado para soportar un nivel de intensidad de usos urbanos sin que se produzca un proceso irreversible de deterioro ambiental, social o cultural) como principio rector. La idea de planificación sostenible implica, asimismo, un cuestionamiento esencial del discurso económico neoliberal conforme al cual la regulación del mercado de suelo operada desde el planeamiento urbanístico es innecesaria, cuando no perjudicial, para la iniciativa empresarial, la innovación y la adecuada asignación de los recursos.

Economía simbólica del proyecto arquitectónico

El proyecto arquitectónico ha sido defendido por su mayor capacidad de adaptación a un entorno social y económico en acelerado cambio, pero también como instrumento de innovación y creatividad en oposición al *conservadurismo* inherente a las ideas urbanísticas predominantes y a la estéril rutina del planeamiento burocrático. Las energías liberadas de las penosas tareas de tramitación y gestión de las figuras de planeamiento podrían orientarse provechosamente a la ejecución de proyectos viables a corto plazo. Desde este voluntarismo, se entiende que es posible salvar el vacío existente entre la arquitectura del edificio y la ciudad a partir de la aspiración a la totalidad de la arquitectura.

Una variante reciente de la cultura del proyecto combina la valoración del papel de los proyectos arquitectónicos en la nueva *economía simbólica* basada en la cultura, ocio, turismo y comunicación (Zukin 1991)[10] y el creciente peso de esta economía simbólica en el actual escenario de globalización de la competencia entre ciudades para captar inversiones en un contexto de movilidad acelerada de capitales (Sassen 1991)[11]. La *imagen*, materializada en proyectos arquitectónicos e infraestructuras emblemáticas, ha llegado a constituirse en relevante campo de batalla en el juego del marketing urbano. Ahora bien, el potencial del proyecto como espacio de innovación artística, o como palanca de transformación o reconstrucción de la ciudad, tiende a reducirse a su capacidad para evocar imágenes de modernidad o de eficiencia, ajenas a la ciudad real.

Lamentablemente las hipótesis que fundamentan la transformación urbana en la primacía del proyecto arquitectónico adolecen de la misma simplificación identificada en el paradigma urbanístico tradicional: incapacidad para administrar una realidad urbana compleja. Como en el pensamiento mágico, la dificultad de entender y manejar una realidad urbana que aparece como inabarcable e inaprensible, se resuelve operando en el plano de la analogía: el proyecto arquitectónico se convierte en vehículo de significados meta-arquitectónicos.

Cohesión social y pluralidad

Más que nunca las ciudades son espacios de mestizaje cultural y humano, pero a la riqueza de la pluralidad se oponen tendencias hacia exclusión forzosa de la parte de la población no integrada cultural o laboralmente y la autoexclusión de los grupos de renta más elevada que no desean compartir su espacio. Es preocupante el efecto de desintegración espacial que tiene la proliferación de urbanizaciones "cerradas" en la periferia de las ciudades americanas y últimamente en Europa. Pero más preocupante es el miedo a la diferencia que alimenta la exclusión y las huellas sobre una generación de niños que crecerán privados de la relación cotidiana con personas y situaciones diversas.

A esta tendencia amenazante se contrapone una nueva sensibilidad hacia la diversidad espacial y social como patrimonio y riqueza de las ciudades y hacia la preservación de la herencia natural y cultural. La oposición entre los centros comerciales suburbanos, convertidos en los nuevos catalizadores sociales de la población nómada de las periferias urbanas, y la recuperación simbólica y funcional de los Centros Históricos visualiza de manera clara la tensión entre los dos modelos en juego. Por todo ello, los conceptos clave para la construcción social de la ciudad del futuro serán, sin duda, los de *cohesión social* y *pluralidad*.

En este nuevo marco, comienzan a percibirse fracturas en el entendimiento del planeamiento urbanístico como la expresión técnica de un único *interés general*. En efecto, el paradigma del planeamiento tradicional se basa en el reconocimiento de la capacidad técnica del planificador para deducir, basándose en sus conocimientos expertos, el *interés público* y disponer los instrumentos más adecuados para su consecución; sin que estas formulaciones se vean interferidas por sus posiciones de clase o cultura.

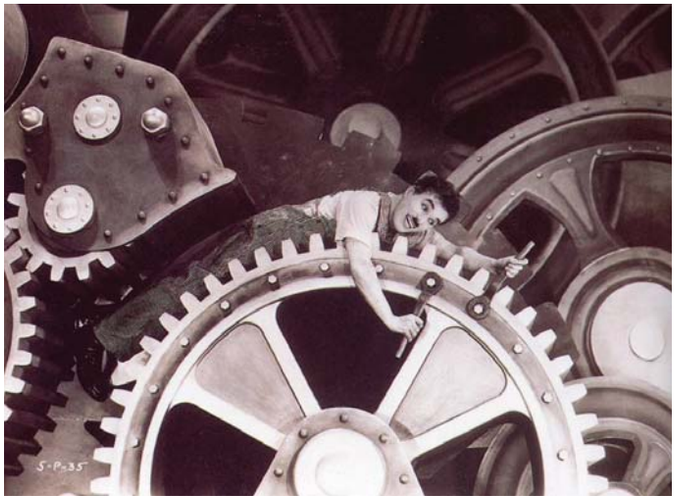
Charles Lindblom (1959)[12] puso de manifiesto la contradicción existente entre el nivel de información y la complejidad organizativa que requiere el planeamiento racional-comprensivo y la capacidad de los planificadores; reclamando, alternativamente, un planeamiento incrementalista, a partir del cual fuera viable la consecución de metas realistas a corto plazo. Avanzando un paso más, Paul Davidoff (1965)[13] cuestionó el fundamento político del plan comprensivo sobre la hipótesis de un único interés público, entendiendo que este concepto contribuye a perpetuar el monopolio sobre la capacidad de planeamiento, desalentando la participación ciudadana. A partir del reconocimiento de la complejidad de intereses contrapuestos en la realidad, urbana, el advocacy planning aspira a expresar la racionalidad, limitada pero legítima, de determinados colectivos excluidos de las decisiones urbanísticas.

Ambas perspectivas suponen un cambio radical en los métodos y objetivos del planeamiento. Sus consecuencias prácticas resultan evidenciadas en las influyentes reflexiones de Jane Jacobs, cuyo eco resulta radicalmente actual: "Escribiré principalmente sobre cosas comunes y ordinarias: por ejemplo, que tipos de calles son seguros y cuales no; por qué algunos parques son maravillosos y otros son casi trampas o trampas mortales.... En resumen, escribiré sobre como son las ciudades en la vida real porque es la única forma de conocer que principios de planeamiento y que acciones de reconstrucción pueden promover la vitalidad económica y social de la ciudad y que acciones y principios afectarán negativamente a estos atributos"[14] (Jacobs 1961:7).

El Plan como instrumento de aprendizaje y comunicación

Estos enfoques constituyen el sustrato de aproximaciones más contemporáneas como la revisión de los conceptos urbanísticos desde la perspectiva del *género*. Aunque la corriente *feminista* tiene, por el momento, escasa repercusión en la práctica del planeamiento, está llamada, a mi juicio, a constituir una pieza clave del nuevo urbanismo. La perspectiva del género amplia el cuestionamiento del concepto de *interés general* a las demarcaciones tradicionales entre la esfera personal y la esfera política, el territorio público y doméstico; abogando por el reconocimiento de la diversidad como elemento clave de la modernidad. De la misma manera que el *planeamiento defensivo* cuestionó la pretendida objetividad de las técnicas urbanísticas, la perspectiva del *género* cuestiona la aparente neutralidad del lenguaje y los conceptos teóricos convencionales

Estas nuevas perspectivas plantean la necesidad de un trabajo teórico de reformulación de los conceptos convencionales del planeamiento. John Friedmann propone una nueva aproximación al planeamiento alejada del denominado pensamiento *euclídeo*. Este último estilo de planeamiento, se considera limitado por su racionalidad instrumental y su enfoque simplista basado en recetas preestablecidas. Como alternativa, el autor define el planteamiento como "aquella práctica profesional que busca específicamente conectar las formas de conocimiento con las formas de acción en el dominio público"[15] (Friedmann 1993:482).



Charles Chaplin, fotograma de *Modern Times*, 1936. The Kobal Collection, Londres

El entendimiento del planeamiento como *vínculo* entre conocimiento y acción es sustentado teóricamente por otros autores desde la teoría de la *acción comunicativa* de Habermas. Esta ofrece "una alternativa que retiene la noción del potencial liberador y democrático del razonamiento, pero ampliado para abarcar no sólo las meras formas de racionalidad técnica, sino los juicios morales y la experiencia estética"[16] (Healey 1992). Desde estas aproximaciones el desafío más importante que debe afrontar el planeamiento consiste en articular un entendimiento común de los problemas en un contexto de diversidad social y cultural. El planeamiento gana así un nuevo potencial como instrumento para promover el debate público y el aprendizaje social y como plataforma de debate público y concertación de las estrategias en juego.

Bases para una nueva cultura urbanística

En la actualidad existe un especial interés, tanto en la epistemología como en las ciencias experimentales, por el no-equilibrio, la irreversibilidad y probabilidad como nociones clave para el entendimiento de los sistemas dinámicos. Como ha señalado Prigogine (1988:62) "En la concepción clásica el determinismo era fundamental y la probabilidad era una aproximación a la descripción determinista, debida a nuestra información imperfecta. Hoy la situación es la inversa: las estructuras de la naturaleza nos constriñen a introducir la probabilidad independientemente de la información que poseamos. La descripción determinista no se aplica de hecho más que a situaciones sencillas, idealizadas que no son representativas de la realidad física que nos rodea"[17].

En la esfera urbanística el reduccionismo resultaba manifiesto en los enfoques funcionalistas y organicistas inspiradores de las primeras legislaciones urbanísticas europeas. El esquematismo implícito en la descomposición entre los usos y las actividades urbanas conviene a la utilización de las técnicas del zoning y, en definitiva, a una concepción estática del plano, en cuanto consecución de un equilibrio intemporal, entre los múltiples factores que construyen el territorio. El reiterado fracaso de los planes generales como anticipación a largo plazo de la forma o modelo territorial pone de manifiesto la asimetría entre la simplicidad de las técnicas urbanísticas y la complejidad del fenómeno social —la construcción de la ciudad— sobre el que dichas técnicas se aplican

En la metrópolis actual, el Plan tradicional entendido como modelo inerte de equilibrio a largo plazo, tiene una capacidad muy limitada como instrumento eficiente para la organización del territorio (Secchi 1989)[18]. La complejidad geográfica, histórica y morfológica del territorio difícilmente se resigna al encasillamiento simplista en las categorías legales de la clasificación y la calificación del suelo. Se hace necesario un enfoque sensible a la heterogeneidad de los espacios y territorios más orientado a identificar las oportunidades en ellos implícitas para promover acciones transformativas que a imponer unas técnicas normativas.

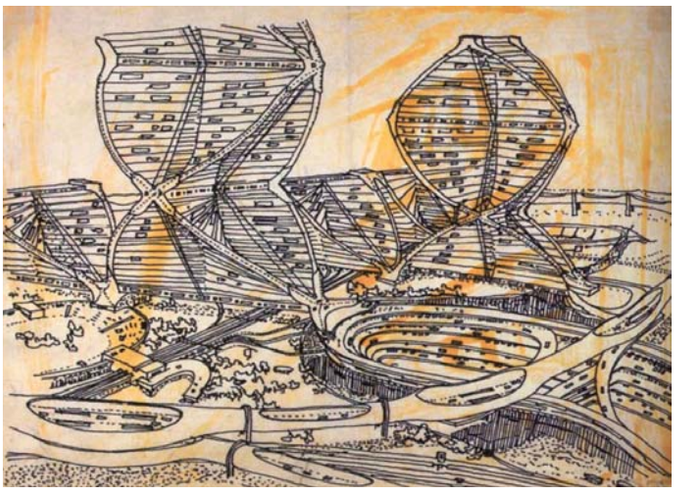
En los últimos años las dificultades jurídicas y competenciales de la normativa urbanística han desviado el debate público hacía cuestiones periféricas que generalmente omiten el aspecto esencial del problema: ¿persisten las condiciones que dieron origen a los planes y regulaciones urbanísticas? El planeamiento urbanístico moderno emerge en la Europa de la revolución industrial de la necesidad práctica de garantizar la calidad de vida en las ciudades y la estabilidad de los mercados de suelo, en un momento en el que el crecimiento urbano deterioraba seriamente las condiciones de vida de la ciudad tradicional y amenazaba la propia eficiencia del sistema económico. España no constituyó la excepción, sino más bien la incorporación tardía a una cultura urbanística compartida por las naciones más desarrolladas.

El planeamiento surgió como instrumento de garantía de derechos ciudadanos y deberá subsistir en la medida en que constituya hoy una herramienta eficiente para su defensa. Destacan dos esenciales: el derecho a gozar, y a legar a las generaciones sucesivas, un medio ambiente "habitable" y el derecho a la vivienda. Las normativas que limitan el aprovechamiento urbanístico, la densidad residencial o los usos del suelo no se justifican desde la obsesión reglamentista, sino desde la utilidad para garantizar el aire y el sol a las viviendas, la movilidad sostenible, el acceso de los ciudadanos a los equipamientos y servicios, o el equilibrio entre la disposición de una oferta de suelo urbanizado suficiente para satisfacer las necesidades de vivienda y la preservación medioambiental.

El planeamiento y la gestión urbanística han constituido instrumentos útiles para alcanzar estándares elevados de calidad urbana, homologables e incluso destacables en el contexto europeo, pero no han logrado evitar las graves distorsiones que en la última década han afectado a las ciudades españolas: dilapidación de recursos naturales o culturales; declive de los centros tradicionales, agravamiento de los costes ambientales e infraestructurales generados por las nuevas formas de ocupación dispersa del territorio; incremento del precio de los productos inmobiliarios, particularmente de la vivienda; fragmentación social; o dificultades de adaptación a una contexto de creciente volatilidad económica.

La cuestión clave es, por tanto, si el planeamiento urbanístico será capaz de ofrecer una respuesta eficiente a estos nuevos problemas tal y como en el pasado fue útil para responder a los graves problemas de organización de la ciudad industrial. En la metrópolis actual, el Plan tradicional entendido como modelo inerte de equilibrio a largo plazo, tiene una capacidad muy limitada como instrumento eficiente para la organización del territorio. En consecuencia es necesario fundamentar la validez y la legitimidad social del planeamiento desde nuevos principios:

- Desde la consciencia de la necesidad de armonizar las técnicas urbanísticas con la *complejidad* e *indeterminación* de la realidad urbana y territorial
- Como expresión de la responsabilidad intergeneracional sintetizada en el concepto de *desarrollo sostenible*.



Kisho Kurokawa, proyecto *Helicoides*, 1961. Centre Georges Pompidou, París

- Como marco de armonización o *concertación* de los intereses plurales presentes en la ciudad, entendiendo por tales no sólo los referidos a los actores tradicionales (Administración, colectivos vecinales, propietarios de suelo, constructores y promotores...) sino a *voces* hasta ahora excluidas del discurso urbanístico, especialmente la de la mujer y los segmentos de población más frágiles (niños, ancianos, minorías culturales...)
- Como derecho y *garantía* de los ciudadanos en relación con el futuro de su medio-ambiente y los riesgos inherentes a sus transformaciones.

En síntesis, adoptando como punto de partida las nuevas realidades sociales y territoriales antes identificadas, el planteamiento debería adoptar un enfoque *estratégico*, *estructural* y *pluralista*.

La idea de *estrategia* se maneja en el sentido fuerte del término y en contraste con la noción de *programa*. Este supone una secuencia predeterminada de acciones para la consecución de un objetivo. La estrategia, por el contrario, permite anticipar un cierto número de escenarios para la acción susceptibles de ser modificados en función, tanto del progreso de la información disponible, como en respuesta a la aparición de elementos aleatorios que perturben la acción (Ascher 2001)[19]. De esta forma, mientras la aparición de circunstancias inesperadas adversas supone la paralización del programa, la estrategia es capaz de integrar el azar para modificar o enriquecer su acción (Morin 1990)[20] Un enfoque *estratégico* demanda, por el contrario, partir de una clara definición del objeto del Plan para delimitar que problemas deben resolverse a través del mismo y que cuestiones deben remitirse a otros instrumentos de gobierno de la ciudad (Gabrieli 1985)[21]. Debe, además, ser capaz de establecer unas *reglas del juego* o sintaxis de elementos irrenunciables o negociables; fuertes o débiles; vinculantes o indicativos.

El enfoque *estructural* supone entender la realidad urbana organizada en diferentes niveles significativos sobre los que posible incidir con instrumentos normativos y proyectuales diversos. Con un doble objetivo: Proporcionar un marco legible de diagnóstico de los hechos urbanos sin simplificaciones abusivas de su complejidad y facilitar una adecuada correspondencia en los planos de diagnóstico y los instrumentos de intervención y ordenación de la ciudad.

Finalmente, la idea de *pluralidad* se utiliza en un doble sentido: a) como toma de conciencia de que la formulación de una *estrategia* urbanística está estrechamente conectada con la posición del planificador, es decir, con sus *valores*, o ideología en el sentido amplio del término, y con la posición de la instancia promotora del planeamiento; y b) como actitud de apertura epistemológica, es decir, como asunción del marco de incertidumbre en el que necesariamente se ha de desenvolver la actividad urbanística.

En términos más concretos significa asumir el punto de vista de las demandas plurales de los ciudadanos, abandonando la idea de que el urbanismo es sólo una mesa de negociación entre propietarios, administradores públicos y profesionales, con el objetivo básico de repartir eficientemente los valores del suelo. Fortalece, asimismo, la concepción del planeamiento como plataforma óptima para la *concertación*, tanto en el ámbito de los diversos niveles de gobierno del territorio, como entre aquellos y la sociedad civil. Adoptando como principios alternativos a la legitimidad burocrática: la *transparencia* y la *participación ciudadana* directa.

Notas

1. Boyer, M. Christine: *Cybercities*. New York, Princeton Architectural Press, 1996.

2. Mitchell, William J.: *City of Bits*. Cambridge (Mass), London, The MIT Press, 1995.

3. Webber, Melvin: "The Urban Place and The Non Place Urban Realm" en Webber, M. et alt. (eds): *Explorations into Urban Structure* Philadelphia: University of Pennsylvania Press (Edición española: Barcelona, Gustavo Gili), 1964.

4. Giddens, Anthony: *The Consequences of Modernity*. Stanford, California, Stanford University Press, 1990.

5. Ritzer, George: *La Mac Donalización de la Sociedad*, 1993. Barcelona, 1996.

6. Sorkin, Michael: *Variations on a Theme Park. The New American City and The End of the Public Space*. New York, Hill and Wang, 1992. Sixth printing, 1995.

7. Koolhaas, Rem: La *ciudad genérica*, 1997. Barcelona, Gustavo Gili, 2006

8. Rowe, Peter: *Making a Middle Landscape*. Cambridge (Mass.), London, The MIT Press, 1991.

9. Soja, Edward W.: *Postmodern Geographies*. London, New York, Verso, 1989. Fourth impression, 1994.

10. Zukin, Sharon: *"The cultures of cities"*. Oxford, Blackwell, 1995.

11. Sassen, Saskia: *The Global City*. New York, Princeton University Press, 1991.

12. Lindblom, Charles E.: "The Science of Mudding Through" *Public Administration Review* Vol. 19 (Spring) pp. 79-88, 1959.

13. Davidoff, Paul: "Advocacy and Pluralism in Planning" *Journal of The American Institute of Planners* Vol. 31, nº 4 (Dec), pp. 544-55, 1965.

14. Jacobs, Jane: *"The Death and Life of Great American Cities"* New York, Random House, 1961.

15. Friedmann, John: "Toward a Non-Euclidean Mode of Planning" *Journal of the American Planning Association* Vol. 59 nº 4, pp. 482-485.

16. Healey, Patsy: "Planning through Debate: The Communicative Turn in Planning Theory" *Town Planning Review*, Vol. 63, nº 2, pp. 143-62, 1992.

17. Prigogine, Ilya: *"El nacimiento del tiempo"*. Barcelona, Tusquets, 1988. Segunda edición en español, 1993.

18. Secchi, Bernardo: *Un Progetto per L'Urbanistica*. Torino. Einaudi, 1989.

19. Ascher, François: *Los nuevos principios del urbanismo*, 2001. Madrid, Alianza, 2004.

20. Morin, Edgar: *"Intruduction a la pensée complexe"* Paris, ESF Editeur, 1990.

21. Gabrieli, Bruno: "La forma della pianificazione flessibile" en Tuttino, A. (a curadi): *Metodi della pianificazione, metodi della decisioni*. Roma, Edizioni Lavoro, 1985.

José María Ezquiaga es doctor arquitecto y sociólogo, profesor titular del Departamento de Urbanismo de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.

Soluciones Urbanas 2005: Un concurso para la ciudad sostenible

Carlos Hernández Pezzi, *Presidente del CSCAE*

La continua actualidad del tema de la vivienda anima al CSCAE a convocar nuevos concursos sobre las formas de habitar la ciudad. Después de muchas vueltas sobre el nombre, el Ministerio de Vivienda propuso el concurso referido a las soluciones urbanas. Bajo este nombre se trataba de incorporar el estudio nuevas tipologías a los conjuntos integrados de desarrollos residenciales, integrados o vinculados a núcleos urbanos existentes, algo en lo que hemos avanzado poco en los últimos años.

Los conjuntos integrados introducen nuevos problemas, porque parten de un hecho que se produce poco en nuestro país. Rehabilitación e integración urbana son los grandes retos que nos planteamos para conseguir la ciudad sostenible que, hoy por hoy, es una aspiración de futuro. Rehabilitación e integración. —o inclusión urbana—siguen siendo utopías en el contexto del auge inmobiliario de la vivienda, que pocas veces crea ciudad de calidad.

La creación del Ministerio de Vivienda no ha supuesto todavía un espaldarazo a la investigación en tipologías y en nuevos barrios. El programa de edificación sostenible sigue un curso errático y las anunciadas operaciones de Campamento, Fuenlabrada y otras son, por el momento, gotas destiladas de un objetivo muy lejano. En esas condiciones no es extraño que el Ministerio de Vivienda no haya participado finalmente en el concurso, ni en el patrocinio, ni en el jurado. De esta manera el juicio profesional y de los promotores de vivienda y las entidades que sí han colaborado adquiere un particular valor, interés e independencia.

Los criterios para dar respuesta a la diversidad de demandas de alojamiento de los ciudadanos se referían a conjuntos de viviendas con las dotaciones y servicios necesarios, que tienen componentes específicos tales como los que se han puesto en marcha por algunas comunidades autónomas y ciudades, el Ecobulevar de Vallecas en Madrid, los nuevos barrios de Sarigurren en Pamplona, Valdespartera en Zaragoza, el distrito 22@ en Barcelona y otros, podrían considerarse anticipos de un debate urbano que se antoja demasiado inminente e irrenunciable para concebir intervenciones a escala urbana, conjuntos residenciales integrados en ciudades existentes, ecobarrios.

En definitiva, planificación urbana con criterios sostenibles, actuaciones de conjuntos de viviendas en núcleos urbanos y rurales, revitalización de centros urbanos, desarrollos territoriales equilibrados,…Un abanico de cosas que suenan difíciles en el contexto español y, especialmente en el litoral.

Si el diseño de tipos específicos de conjuntos residenciales para jóvenes, ancianos, familias monoparentales, discapacitados, familias tradicionales... integrados con servicios, dotaciones, usos compartidos… es por ahora un sueño de los arquitectos y carece de medidas y reflejo legal, más escasas son las propuestas innovadoras para la integración de viviendas en propiedad, en régimen de alquiler, ocupación temporal, residencias especiales, conjuntos multiculturales sociales… No hay una política integrada de solución a estos problemas, pues el problema de la vivienda y el alquiler se soluciona por autonomías y el suelo sigue con la misma regulación básica, con los resultados que ya conocemos.

Los criterios de calidad técnica en materia de consumo energético, de aprovechamiento solar pasivo, utilización de energías renovables, rehabilitación integral o parcial, gestión integrada de los residuos, de las instalaciones y de los servicios comunes, domótica, telesistemas, nuevas tecnologías… siguen siendo objeto de una demagogia en la que participamos todos.

La responsabilidad ambiental, reducción de la huella ecológica, promoción de la movilidad sostenible, integración social, mejora de la calidad de vida, solidaridad, participación ciudadana… las buenas prácticas son objeto de concurso y resultan siempre demasiado singulares, como se ha constatado en la edición del 5º Catálogo español de buenas prácticas. Bajo el lema de "Ciudades Saludables" se han seleccionado 41 casos. La amplia mayoría en el norte y centro de la península, Cataluña, Madrid y Navarra, con variada repercusión e importancia. Es pequeña también la representación de buenas prácticas en lo que hace al perfil habitable real y la forma física de la ciudad.

No obstante, el concurso del CSCAE si ha tenido buenos ejemplos. El optimismo es una seña de identidad de los arquitectos. Por eso el CSCAE ha trabajado contra la inercia. En colaboración con las entidades convocantes, para que estos proyectos y propuestas de futuro puedan servir a los legisladores para regular mejor algún día el diseño urbano y a las administraciones para promocionar formas nuevas de satisfacer el alojamiento. Al ampliar el enfoque a la escala urbana, se incorpora un nuevo parámetro imprescindible para crear entornos más habitables, el derecho a la ciudad.

El concurso iba dirigido a todos los equipos formados por arquitectos colegiados y estudiantes de Arquitectura de Proyecto Fin de Carrera en España y Portugal. Se ha difundido por los Colegios de Arquitectos, la Ordem dos Arquitectos de Portugal y las Escuelas de Arquitectura, con un total de 185 proyectos y propuestas, lo que da idea del interés profesional de los arquitectos por ofrecer alternativas.

El Jurado examinó pormenorizadamente las 27 propuestas de la Categoría de Vivienda Construida y atendiendo a criterios generales de calidad arquitectónica y su propuesta urbanística, su relación con el entorno urbano, además de estudiar las tipologías, los materiales y las características singulares del conjunto, acordando que las diez mejores propuestas de la Categoría Construida sean las que publicamos.

En esa selección se destaca la alta calidad de las diez propuestas seleccionadas, señalando la dificultad de hacer la selección definitiva, pues cada propuesta presenta aspectos excepcionales en su planteamiento y materialización. Especialmente las experiencias de Carabanchel, Conil y Pamplona, pero también urbanizaciones en Amorim, casi doscientas viviendas sociales en Lakua (Vitoria), el residencial "Los Caldeira" en Badajoz, las viviendas de protección pública en la Avda de Barcelona y Sanchinarro en Madrid, las viviendas sociales en calle Seara y la urbanización de Ponte de Lima en Portugal.

Destacar que la propuesta ganadora constituye un magnífico ejemplo de vivienda social en España, que pese a tener unas grandes limitaciones de programa consigue crear espacios centrales vivibles y una tipología versátil y personalizable. Además se valora especialmente la integración del conjunto en el solar y su articulación del espacio interior con la trama de la ciudad existente a través del juego de aberturas generadas por sus diferentes volúmenes. La estructura de la ciudad integrada se ve así reconocida.

La revisión de las 158 propuestas de la Categoría Futuro se produjo de manera exhaustiva, atendiendo a criterios de innovación urbanística, su relación con la ciudad, en el desarrollo de las tipologías, materiales y sistemas constructivos, conjeturas de habitabilidad y criterios generales de calidad de la propuesta, tanto en su planteamiento como en su desarrollo gráfico y se hizo una primera selección de 14 propuestas como las mejores.

De aquí salieron las propuestas de futuro de las Viviendas e invernaderos en Igara (San Sebastián), la Ampliación norte del pueblo de Mijares (Ávila) y Urdimbre. La mención especial a Elisa Pérez de la Cruz e Ignacio Bisbal Grandal, el Ecobarrio mancomunado en Tetuán, la Plaza de Can Ribas, las Viviendas equipadas para estudiantes, la Micro reordenación del casco histórico cartagenero, la Propuesta industrial. Sistema de alquileres, el Conjunto habitacional de vía Senigallia en Portugal, el Drimu. Desarrollo Residencial Integrado en un Núcleo Urbano. Novedad e innovación, mezcla de usos e innovación en la creación de trama urbana a través de la fusión de usos en la propia tipología de la vivienda, como es el del proyecto ganador.

El Jurado también hizo constar que estos ejemplos de vivienda del futuro constituyen buenas reflexiones para avanzar en futuras propuestas sobre el ámbito del habitar y plantea la necesidad de seguir convocando este concurso de una manera más concisa en cuanto al objeto de estudio de las propuestas, analizando separadamente cada aspecto del habitar.

Desde el CSCAE queremos resaltar que la innovación es fruto del doble esfuerzo, de los arquitectos y los promotores públicos y privados, por un lado; pero es también el resultado de hacer visibles las políticas que llevan adelante cambios y transformaciones en el paisaje físico de la ciudad, porque el conjunto de proyectos que se publican en la revista Arquitectos es un intento de consolidar la experimentación de la arquitectura para construir la ciudad que viene, es decir, la tarea de ayudar a construir derechos urbanos mediante la arquitectura.

Madrid, 6 de Marzo de 2005

Acta del Jurado

En Madrid, el 18 de enero de 2006, en sesión de mañana y tarde, se reúne el Jurado del Concurso Soluciones Urbanas previa convocatoria del Presidente del Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España. Dicho Jurado está compuesto por:

Preside:

- Ilmo. Sr. D. Carlos Hernández Pezzi, Presidente del Consejo Superior de Arquitectos de España

Miembros del Jurado:

- Ilmo. Sr. D. Manuel Vicente. Vicepresidente de la Ordem Dos Arquitectos de Portugal.
- Ilmo. Sr. D. Carlos Sánchez Reyes. Presidente de la Organización de Consumidores y Usuarios.
- Sr. D. Javier Parro. Asociación de Cooperativas de Viviendas de España.
- Sr. D. Carlos García Escribano. Asociación de Promotores Públicos de Vivienda y Suelo.
- Sra. Dña. Ana Perpiñá. Ayuntamiento de Madrid.
- Sr. D. Mariano Bayón. Arquitecto elegido por los concursantes.
- Sra. Dña. Carme Pinós. Arquitecta designada por el CSCAE.
- Sr. D. Samuel Torres Carvalho. Arquitecto designado por la Orden Dos Arquitectos de Portugal.
- Ilma. Sra. Dña. Paula Montoya Sáiz. Secretaria General del CSCAE, actuando como Secretaria del Jurado.
- Sr. D. Carlos Vidal Sanz Ceballos. en sustitución del Presidente del CSCAE

En la primera parte de la sesión se procede a examinar pormenorizadamente las 27 propuestas de la Categoría de Vivienda Construida y atendiendo a criterios generales de calidad arquitectónica y su propuesta urbanística, su relación con el entorno urbano, además de estudiar las tipologías, los materiales y las características singulares del conjunto, el Jurado acuerda que las diez mejores propuestas de la Categoría Construida sean las siguientes.

2, 23, 28, 45, 63, 77, 121, 184, 187, 216.

El Jurado destaca la alta calidad de las diez propuestas seleccionadas, señalando la dificultad de hacer la selección definitiva, pues cada propuesta presenta aspectos excepcionales en su planteamiento y materialización. Tras un intenso debate el Jurado decide que las propuestas ganadoras de la Categoría de Vivienda Construida sean:

CATEGORÍA OBRA CONSTRUIDA

Primer Premio
64 viviendas en Carabanchel.
Aranguren y Gallegos (nº 23).

Segundo Premio
Manzana el en sector "La Atalaya" en Conil de la Frontera (Cádiz).
Fco. Javier Terrados Cepeda (nº 77).

Tercer Premio
Edificio polifuncional. Pamplona.
Antonio Vaillo i Daniel y Juan Luis Irrigarai Huarte (nº 121).

Accésit Mención Especial
Urb. "Dona Antonia Amorim".
Jean Pierre Porcher, María Margarida Oliveira, Albino J. Mendes Freitas (nº 216)

Accésit
168 viviendas sociales en Lakua (Vitoria).
Roberto Ercilla, Miguel Ángel Campo y Fco. Javier Mangado (nº 2).

Accésit
Residencial "Los Caldeira" (Badajoz).
Julián Prieto Fernández (nº 45)

Accésit
Habitación Social en Calle Seara.
Joao Alvaro Rocha (nº 187).

Accésit
23 Viviendas con Protección Pública en la Avenida Ciudad de Barcelona (Madrid).
Estudio Cano Lasso (nº 63).

Accésit
Edificio de Viviendas, Locales y equipamiento en Sanchinarro (Madrid).
Olmos-Ochoa arquitectos (nº 28).

Accésit
Urb. Turística Ponte de Lima.
Jean Pierre Porcher, María Margarida Oliveira, Albino J. Mendes Freitas (nº 184).

El Jurado quiere hacer constar que la propuesta ganadora constituye un magnífico ejemplo de vivienda social en España, que pese a tener unas grandes limitaciones de programa consigue crear espacios centrales vivibles y una tipología versátil y personalizable. Además valoran especialmente la integración del conjunto en el solar y su articulación del espacio interior con la trama de la ciudad existente a través del juego de aberturas generadas por sus diferentes volúmenes.

La revisión de las 158 propuestas de la Categoría Futuro se produce de manera pormenorizada, atendiendo a criterios de innovación urbanística, su relación con la ciudad, en el desarrollo de las tipologías, materiales y sistemas constructivos, conjeturas de habitabilidad y criterios de generales de calidad de la propuesta, tanto en su planteamiento como en su desarrollo gráfico y se hace una primera selección de las 14 propuestas siguientes como las mejores.

21, 30, 34, 37, 67, 70, 88, 94, 101, 133, 139, 157, 167, 205

Una vez revisadas de nuevo se inicia un apasionado debate entre los miembros del Jurado para elegir las tres propuestas ganadoras listadas a continuación y las menciones.

CATEGORÍA PROPUESTA DE FUTURO

Primer Premio
Viviendas e invernaderos en Igara (San Sebastián).
David Rodríguez Sánchez (nº 34).

Segundo Premio
Ampliación norte del pueblo de Mijares (Ávila).
Luis Francisco Alcazar Messia de la Cerda y José Antonio Berdugo Garvía (nº 94).

Tercer Premio
Urdimbre.
Pedro Romera García y Ángela Ruiz Martínez (nº 37).

Accésit Mención Especial
Elisa Pérez de la Cruz e Ignacio Bisbal Grandal (nº 101).

Accésit
Ecobarrio mancomunado en Tetuán (Madrid).
Ernesto Tello Hernández (nº 88).

Accésit
Plaza de Can Ribas.
Jaime J. Ferrer Forés (nº 67).

Accésit
Viviendas equipadas para estudiantes. Micro reordenación del casco histórico cartagenero.
Asier Barredo Vicente (nº 30).

Accésit
Propuesta industrial. Sistema de alquileres.
Esaú Acosta Pérez (nº 133)

Accésit
Conjunto habitacional de vía Senigallia.
Cannata y Fernándes Arquitectos (nº 157).

Accésit
Drimu. Desarrollo Residencial Integrado en un Núcleo Urbano.
Carlos Ruiz Jiménez y Guadalupe Hernández Lorenzo (nº 205).

El proyecto ganador ha merecido el premio por 8 de los 10 votos del Jurado, destacándose su innovación en la creación de trama urbana a través de la fusión de usos en la propia tipología de la vivienda.
El Jurado quiere hacer constar que estos ejemplos de vivienda del futuro constituyen buenas reflexiones para avanzar en futuras propuestas sobre el ámbito del habitar y plantea la necesidad de seguir convocando este concurso de una manera más concisa en cuanto al objeto de estudio de las propuestas, analizando separadamente cada aspecto del habitar.

El listado de los mejores proyectos seleccionados para la publicación es el siguiente:

En Categoría Obra Construida

2, 23, 28, 45, 63, 77, 121, 184, 187, 216.

En Categoría Propuesta de Futuro

6, 17, 18, 19, 21, 22, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 37, 38, 39, 42, 43, 44, 47, 48, 51, 53, 57, 61, 64, 66, 67, 68, 70, 76, 82, 88, 94, 95, 96, 98, 101, 102, 104, 108, 109, 117, 120, 124, 128, 133, 134, 136, 139, 140, 144, 148, 149, 152, 154, 155, 157, 158, 164, 165, 167, 169, 170, 173, 174, 175, 178, 179, 180, 181, 185, 186, 192, 195, 196, 197, 198, 204, 205, 207, 209, 210, 211, 214, 215, 219, 220.

Finalizada la sesión y cumplidos sus objetivos, se redacta la presente acta que aprueba y firma la totalidad del jurado.

64 Viviendas de Protección Pública en Carabanchel (Madrid)
Aranguren&Gallegos Arquitectos

Primer Premio Obra Construida

En la arquitectura que proponemos, la imagen de los edificios es la de volúmenes rotundos deslizándose entre sí. Estos definen un movimiento horizontal de unos sobre otros, horadados ambos por líneas de ventanas, con diversos sistemas de cerramiento.
Si consideramos las cocinas y los cuartos de baño, por sus instalaciones, como núcleos fijos, el espacio restante puede ser partido por medio de paredes móviles. En función del día o de la noche el espacio de la casa variará, se transformará. En el periodo de máxima actividad, durante el día, las paredes se recogen y las camas se ocultan en los nichos bajo los armarios y pasillos de la espina central. Es por la noche cuando el espacio se vuelve a compartimentar y surgen habitaciones y camas para el periodo de descanso.

Situación
Madrid. C/ Forsitia, 6 y 8. C/ Ensanche de Carabanchel 7, 13. C/ Carpio y Torta, 13. C/ Soledades, 12 y 14

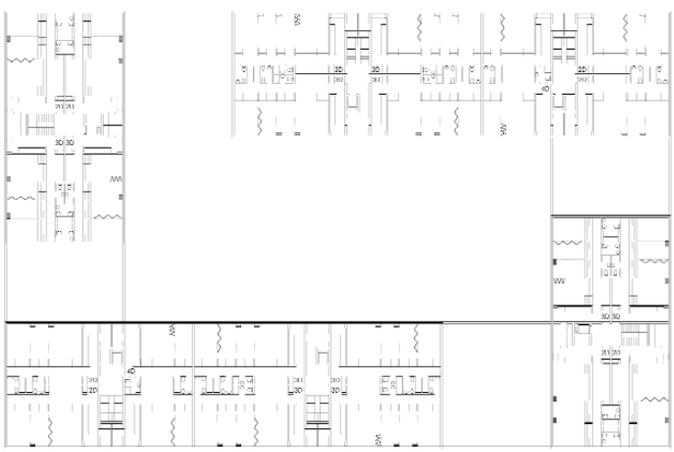
Arquitectos
José González Gallegos
Maria José Aranguren López

Colaboradores
Pablo Aranguren López
Luis Burriel Bielza
Silvia Díez González
Pablo Fernández Lewicki
Mónica Fresno Fernández
José Antonio Rodríguez Casas
José Antonio Tallon Iglesias
Marta Sorribes Gil

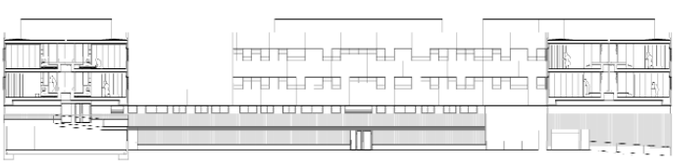
Arquitecto Técnico
Fernando Pérez Marcos

Constructora
BEGAR S.A.

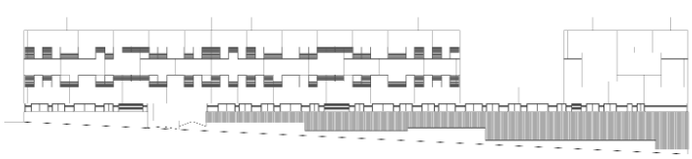
Propiedad
EMV



Planta 2 y 3



Sección longitudinal



Alzado

Manzana en el sector “La Atalaya” en Conil de la Frontera (Cádiz)
Francisco Javier Terrados Cepeda

Segundo Premio Obra Construida

El casco urbano de Conil todavía conserva pequeños patios y calles de vecinos donde lo público y lo privado se confunden. Algunas de estas calles interiores, de pequeña escala, pueden ser cerradas por una cancela. De noche son galerías privadas.
Los vecinos se apropian de ellas como extensión del espacio de la casa y acaban amueblándolas incluso.
Nuestra propuesta se basa en recuperar para la vecindad este tipo de espacios. La manzana se proyecta ensimismada y volcada al interior a lo largo de tres calles longitudinales superpuestas, iluminadas por patios contrapeados. A través de stas calles se accede a las viviendas.

Situación
Conil de la Frontera (Cádiz). C/ Cybión esquina C/ Torre de Hércules

Arquitecto
Francisco Javier Terrados Cepeda

Colaboradores
Fernando Suárez Corchete
Juan José López de la Cruz

Arquitecto Técnico
Francisco Gutiérrez Alcoba

Constructora
Colineña de Construcciones, S.C.A.

Promotor
Consejería de Obras Públicas
y Transportes. Junta de Andalucía.
Roche, Sociedad Anónima Municipal.

Planta baja

Edificio Polifuncional, Centro Comercial, Viviendas y Aparcamientos en Pamplona
Antonio Vaíllo y Juan L. Irigaray

Tercer Premio Obra Construida

El proyecto viene determinado por su fuerte estructuración programatica, experiencia novedosa en Navarra, contemplar bajo un único edificio usos habitualmente dispersos: centro comercial (planta baja), 145 viviendas (plantas elevadas) y aparcamientos (3 sótanos). Añadiendo además una nueva componente urbana como es su ubicación en un entorno ya estructurado.
El solar corresponde a una antigua fabrica de porcelana, situado entre dos barrios de Pamplona, ambos ya consolidados.
La geometría de la ordenacion venía impuesta por la normativa del Ayuntamiento, que definía con estricta rigidez alturas, alineaciones y hasta ocupación y formalizacion de miradores.
La propuesta pretende paliar la configuración volumétrica general mediante una estrategia proyectual que aglutinara a nivel urbano la concepción de usos mediante una única edificación. Para ellos se establecieron las siguientes leyes y pautas:
A. Unificación de la imagen del conjunto mediante el tratamiento generalizado de un único tratamiento superficial: aplacado de pidera gris (San Viçens) fachada ventilada.
B. Establecimiento de una geometría superficial (huecos, ventanas y miradores) con unas pautas estrictas compositivas, al margen de su íntima interrelación interior: la creación de elementos adosados a la fachada tersa de piedra, mediante láminas de vidrio traslúcido como elementos de contrapunto, dotan al conjunto de una imagen cambiante a lo largo del día y de las diversas estaciones del año, de modo que el vidrio envuelve de una peculiar atmósfera a todo el conjunto.

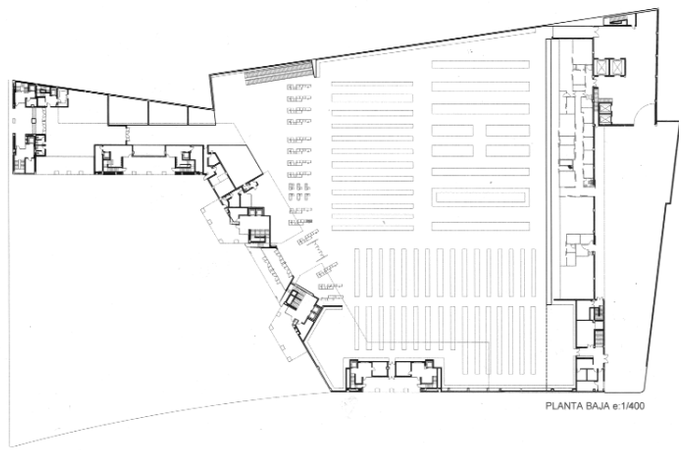
Situación
Unidad H del Plan Parcial
de Mendebaldea (Pamplona)

Arquitectos
Antonio Vaíllo
Juan L. Irigaray

Aparejadores
José Ignacio Sola
Julián Damboriena

Constructor
Construcciones Torrecilla-C.I.A.-M.R.A., S.A.

Promotor
M.R.A., S.A. – Residencial Amaya S.A.



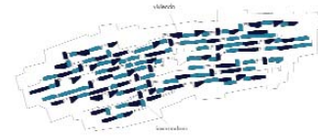
Planta baja

Viviendas e invernaderos en Igara en San Sebastián

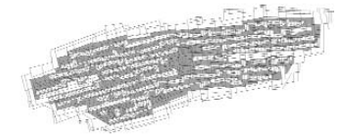
David Rodríguez Sánchez

Primer Premio Propuesta de Futuro

Colonización y fragmetación
Aproximadamente de unas 305 hectáreas, la morfología del Parque Igara se caracteriza por sus colinas verdes de orientación norte-sur —lugares de baja complejidad topográfica y escasa vegetación— que se alternan con valles húmedos, de mayor fragmentación orográfica y vegetación espesa.
El nuevo tejido habitable y cultivable que se propone crece a partir de las carreteras existentes, las cuales siguen las líneas de cumbre, y se extiende por las laderas hasta encontrarse con la barrera que forman los bosques. Llevando así la riqueza de acontecimientos existente en las cotas más bajas (humedad, luz-sombra, distintas especies vegetales, múltiples planos de pendiente...) a las áreas que aún son potencia, las cornisas. Para ello se busca un sistema versátil capaz de adaptarse a aquellos fragmentos de territorio que cumplan las condiciones topográficas, de orientación y de clima lluvioso propias del parque Igara.
Una geometría muy densa coloniza prácticamente todo el suelo libre, excepto el de bosque, y lo gestiona en microfundios, básicamente dedicados a vivienda y cultivos de invernadero. Conjugando estos dos usos obtenemos que, a pesar de colmatar la superficie aprovechando al máximo los recursos existentes, el parque no está densamente poblado.



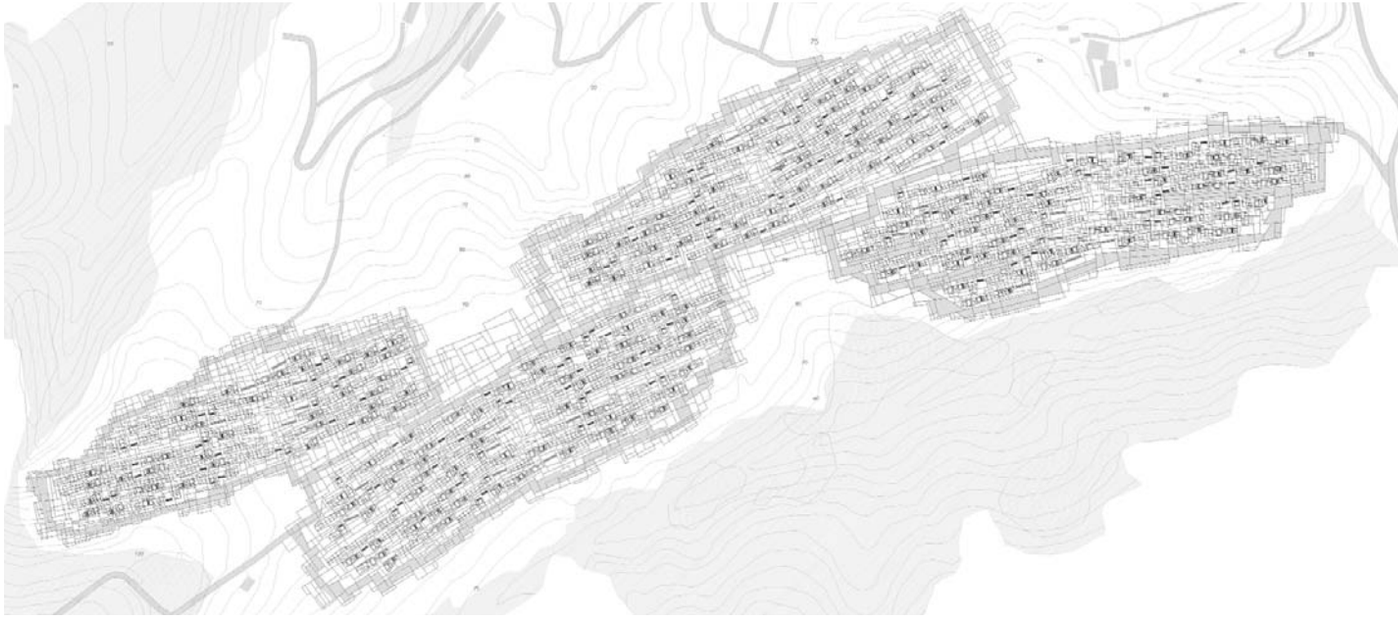
Incrustaciones



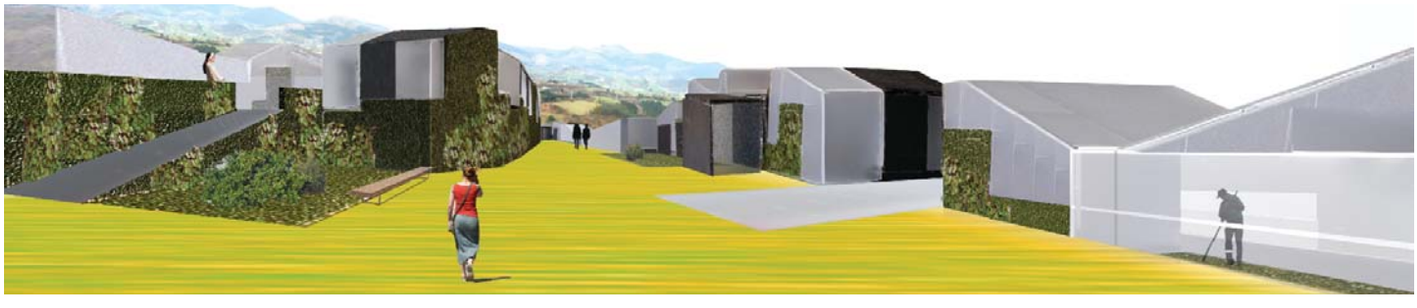
Espacio público

Circulación y estacionamiento

Tejido cultivado



Planta general



Ampliación norte del pueblo de Mijares (Ávila)

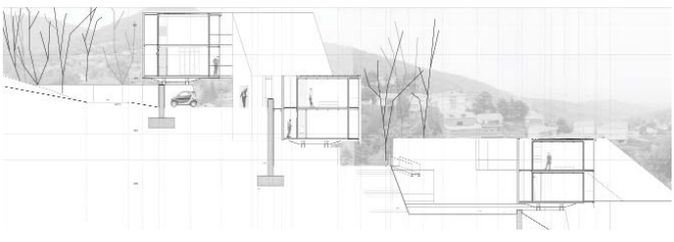
Luis Francisco Alcázar y José Antonio Berdugo

Segundo Premio Propuesta de Futuro

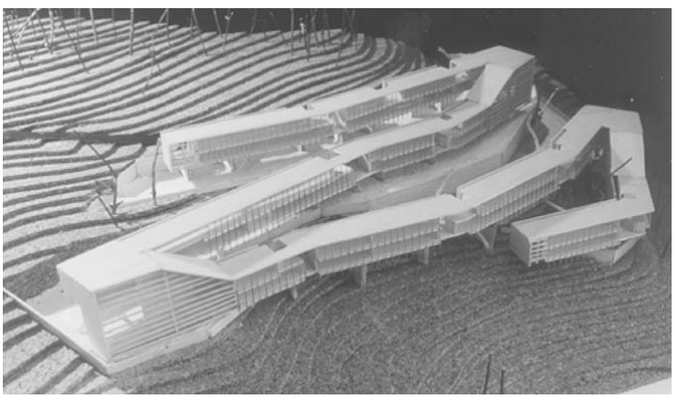
El solar en el que desarrollamos nuestra propuesta, se encuentra situado en el término municipal de mijares, perteneciente a la provincia de Ávila, y enclavado en la sierra de Gredos. se encuentra situado cercano a otras poblaciones de la sierra como son, La Adrada y Piedralaves. Todos estos núcleos urbanos se encuentran situados a lo largo de la carretera M-501 conocida como "carretera de los pantanos".

Así pues, se propone el desarrollo conjunto de una zona exterior de recreo, a la par que un determinado número de viviendas (con servicios comunes y plazas de garaje) que satisfagan la demanda existente, y que puedan estar destinadas al mayor espectro de la población posible.

Emplazamiento



Sección transversal

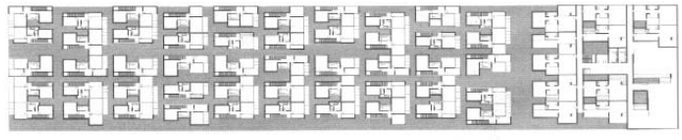


Urdimbre. Propuesta sobre conjunto residencial de futuro

Pedro Romera García y Ángela Ruiz Martínez

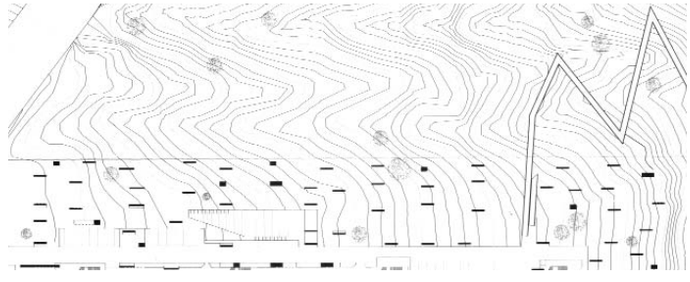
Tercer Premio Propuesta de Futuro

Esta localización entre-ciudades; entre barrancos; entre el barrio y el mar, nos permite actuar sobre el territorio sin coacciones, así liberamos el terreno para ganarlo como vacío urbano en toda su extensión. El diálogo con el territorio es el respeto, como susurrarle unas palabras delicadas. Apoyando unos soportes apantallados que albergan lugares protegidos del viento, conducen la mirada y marcan recorridos. Sobre éstos tejemos una trama suspendida, que se esponja hacia el cielo para atrapar la luz, el aire puro, el agua de lluvia, e incorporar el paisaje más natural al interior de la vivienda; la urdimbre se construye permitiendo la relación directa con la naturaleza y garantizando la privacidad entre viviendas.



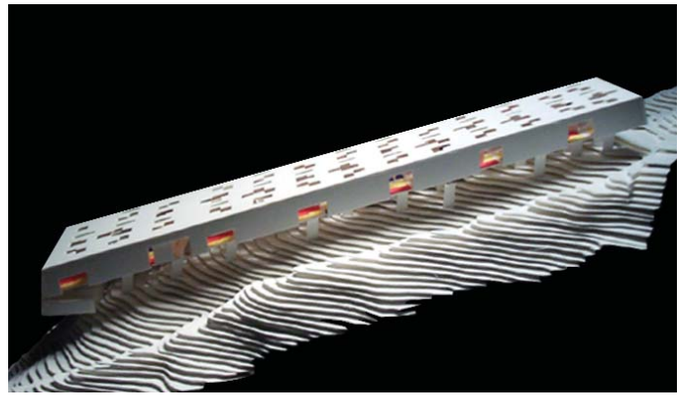
Planta 2

Planta 1



Planta terreno

Sección longitudinal



Urbanización “Dona Antónia Amorim” en Fraião (Braga)
Arquitectos D.P.L.G.

Accésit Mención Especial Obra Construida

El proyecto de urbanización “Dona Antónia Amorim” se integra en una operación de construcción de infraestructuras públicas de creación de 46 parcelas de terreno destinadas a la construcción de viviendas unifamiliares.
El área de intervención, de alrededor de 8 hectáreas, es de pendiente con declive acentuado y forma parte de la base del monte llamado “Frio”, limitando con el perímetro urbano de la ciudad de Braga.
A partir de la creación de infraestructuras el proyecto pretende:
Estructurar la unidad paisajística y el marco construido para diseñar un paisaje conscientemente “organizado” en lugar de un “paisaje resultado”.
Integrar las especificidades del lugar, el relieve, las vetas de agua, la vegetación y los caminos existentes como materiales para enriquecer las transformaciones necesarias.

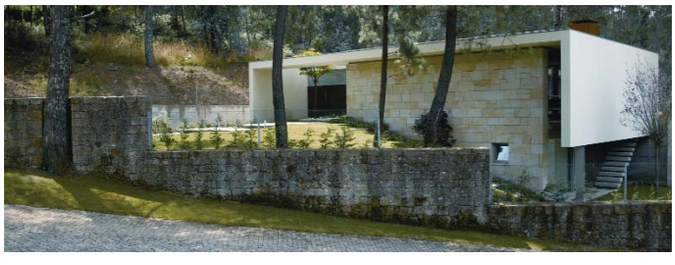
Situación
Calvelo de Cima, Fraião. Braga (Portugal)

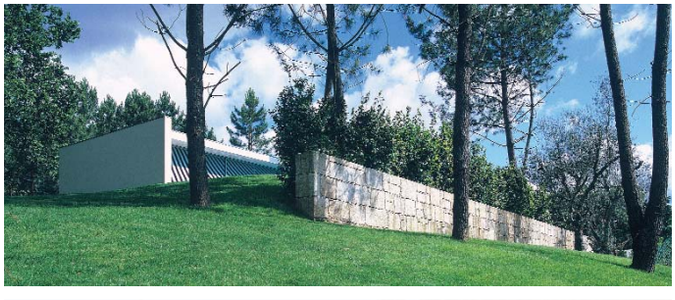
Arquitectos
Jean Pierre Porcher
M. Margarida Oliveira
Albino J. M. Freitas

Colaboradores
Henrique J. P. Silva
Heli Costa
Jorge Alves Nicolau
Carlos Manuel da Cruz Vilaça
T.D.P. - Projecto e Fiscalização, Lda. / Apótema - Gabinete de Projectos Eléctricos, Rita, e Gás, Lda. / Barros e Vieira, Lda.

Empresas constructoras
Urbanización: Monte e Monte, S.A.
João Vieira e Filhos, Lda.
Aribel - Angelino Ribeiro e Irmãos, Lda.
Barros e Vieira, Lda.

Promotor/propietario
Privado



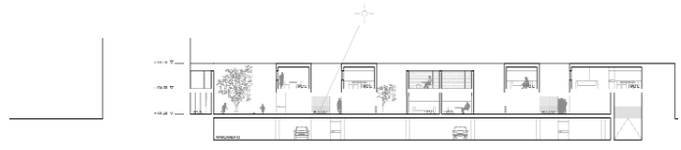


93a Accésit Mención Especial Obra Construida

Sistema de edificación de viviendas en cascos urbanos
Elisa Pérez de la Cruz e Ignacio Bisbal Grandal

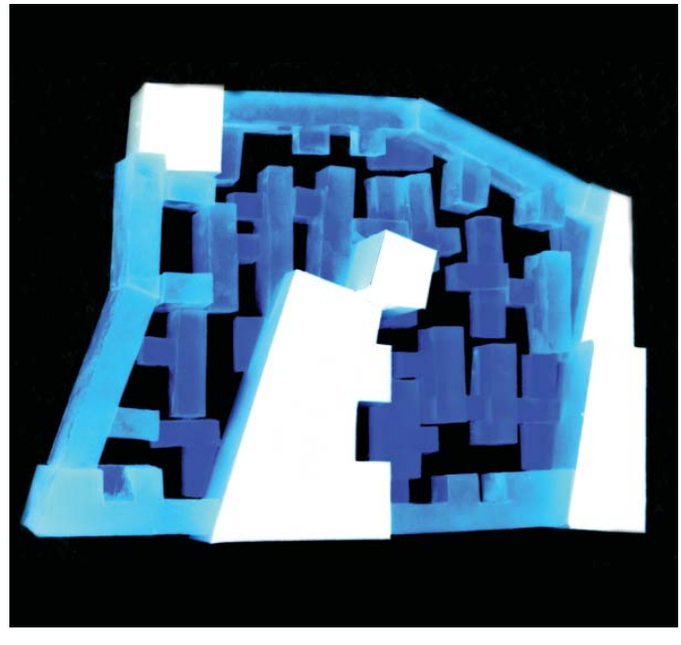
Accésit Mención Especial Propuesta de Futuro

La propuesta consiste en un sistema de edificación de viviendas que puede ser utilizado como tejido de sutura en cascos urbanos. De este modo, puede utilizarse para consolidación y revitalización de áreas degradadas, como colmatación de interiores de manzana o zonas intersticiales entre barrios antiguos y modernos. También puede utilizarse para definir bordes en la periferia urbana y graduar la aproximación entre la ciudad y terrenos agrícolas o naturales.



Sección AA

Planta baja



93b Accésit Mención Especial Propuesta de Futuro

Residencia social en calle Seara en Matosinhos (Portugal)
João Álvaro Rocha

Accésit Obra Construida

El terreno donde se implanta el conjunto de viviendas se sitúa en una zona que, en los límites de ciudad, conserva aún muchas de las trazas características de un área de periferia.
Resultado de las transformaciones sucesivas que tienden a borrar su suburbanidad, ahí se cruzan las supervivencias de un mundo rural en regresión con la insipidez de una malla urbana con dificultades de articulación evidentes. Es una zona de transición, donde la tensión entre espacios verdes y espacios construidos, entre topografía y volumetría edificada, entre público y privado, asume singular importancia.

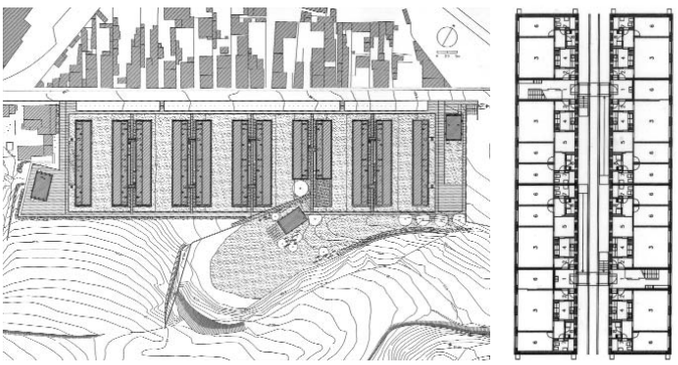
Situación
Matosinhos (Portugal)

Arquitecto
João Álvaro Rocha

Colaboradores
Ana Sousa da Costa
Jorge Pereira Esteves
Francisco Portugal e Gomes
Tiago Carvalho
Manuel Ferrando Santos

Constructor
SCAL - Sociedades de Construções Alberto Leal, s.a.

Promotor
Ayuntamiento de Matosinhos



Planta general y bloque tipo 2

Residencial "Los Caldeira" en Badajoz
Julián Prieto Fernández

Accésit Obra Construida

Cuando los propietarios nos invitaron a pensar sobre las posibilidades "inmobiliarias" de los solares de sus casas, protegidas por la Ley de Patrimonio, no creo que estuvieran pensando en la obra que al final ejecutaron, una obra arriesgada y diferente a todo lo que ellos habían hecho hasta ahora, más bien pensaban en el logro de una desprotección e informes de ruinas que llevaran a un auténtico solar libre de cargas.
Ante este programa, nuestro estudio de arquitectura comprometido desde siempre con la Arquitectura de la Ciudad, propuso aprovechar aquellos conceptos de Restauración que sirvieran para la Rehabilitación de los Espacios de las Casas de los Caldeira y así conseguir una "rentabilidad" inmobiliaria nueva y arriesgada, pero no esperada.
Todo este empeño profesional tuvo un largo camino, ya que la única ley que podría habilitar una propuesta así era paradójicamente la de Protección de Patrimonio, pues no teníamos figura urbanística que avalara la operación.
La clave del proyecto se encuentra en la interpretación del lugar que se ubica entre dos calles del centro histórico, partiendo de dos "Casas Extremeñas" cuya tipología se caracteriza por ser una construcción que invita al registro de sus espacios interiores libres. No tuvimos más que activar este mecanismo, y proponer una actuación, que desde la restauración física y evolucionada de las construcciones a conservar, nos introdujera en un mundo de espacios semiurbanos donde poder construir lo deseado: nuevos modelos habitacionales en espacios de siempre.
Una vez más la tradición se convierte en la mejor aliada del proyecto y en definitiva, son los espacios intermedios, los intersticios, los semipúblicos o semiprivados, los protagonistas del proyecto y de la forma de habitar.

Situación
C/ Trinidad. C/ Eugenio Hermoso (Badajoz)

Arquitecto
Julián Prieto Fernández

Arquitecto colaborador
María del Sol Chamorro Pérez

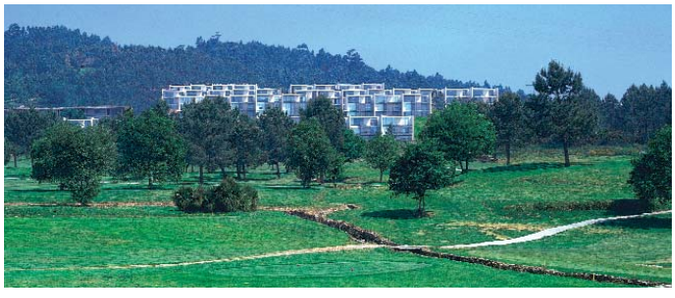
Urbanización Turística en Ponte de Lima
Arquitectos D.P.L.G.

Accésit Obra Construida

La intervención que el proyecto desarrolla se limita a una parte de un conjunto de instalaciones —clubhouse, hotel y urbanización turística—.
En este conjunto, la urbanización turística, constituida por 86 viviendas, se implanta sobre un terreno en pendiente sobre el campo de golf. Por una parte, la densidad del programa, la naturaleza y el declive del terreno, la necesidad de garantizar las vistas sobre el campo de golf, de realizar la obra por fases, limitar los costes…. Por otra, referencias de ambientes, Sumila, Berlim, Ofir…
El carácter del local, la posibilidad de inserir tramos a nivel sin destruir el relieve, de integrar lo urbano en lo rural, lo individual en lo colectivo.
Se estudió un módulo, una planta encajada en el terreno, con dúplex de tres o cuatro habitaciones en la parte de abajo y dos habitaciones en la de encima.
Esto permitió, ajustando la implantación en corte, garantizar para cada vivienda, las vistas sobre el campo de juego.
Los módulos se dispusieron en fila en función de la extensión permitida por los tramos creados.
Sobre el paisaje, las paredes salientes de la fachada vidriada sobre los pinos mansos y negrales, prolongan el interior sobre la naturaleza. En los extremos, las paredes laterales se doblan en un empeine para rebajar la mirada al nivel de la hierba.

Situación
Ponte de Lima

Arquitectos
Jean Pierre Porcher
M. Margarida Oliveira
Albino J. M. Freitas



Viviendas de Protección Pública en Sanchinarro (Madrid)
Olmos Ochoa Arquitectos

Accésit Obra Construida

El edificio se organiza como una "manzana de bloques"; cada uno respondiendo a su posición relativa, acomodándose al terreno o a la calle, a la orientación, o a la continuidad con los vecinos de la parcela próxima; en las plantas altas las esquinas se abren para permitir el paso de la luz; desde la calle se percibe la vida en el interior. El contacto entre la línea quebrada de los bloques con la calle curva se resuelve por medio de un zócalo alto que integra viviendas, portales, trasteros y accesos peatonales y de vehículos. La ciudad compleja, la calle transitada, la vida de barrio, exige disponer de locales comerciales para el pequeño comercio y equipamientos públicos, que este edificio se esfuerza por integrar en su planta baja y en su sistema de recorridos.
Los caminos hacia y desde los servicios y espacios comunitarios, están diferenciados y discurren a lo largo de lugares con especificaciones y funciones diversas. En ellos se ofrecen opciones y posibilidades de decisión"

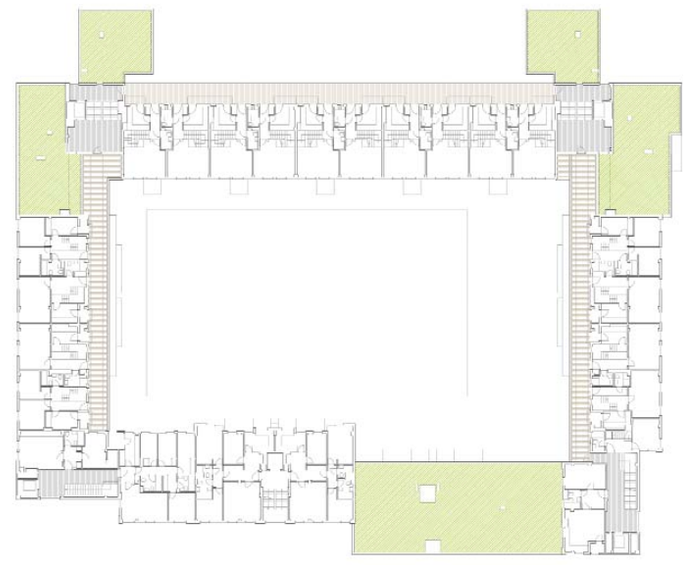
Situación
Sanchinarro (Madrid)

Arquitectos
Víctor Olmos
Gloria Ochoa
Rafael Medina
Marcela Conci
Daniel Puerta
María Agüi

Arquitecto Técnico
Jose Antonio Valdés

Construcción
ACS (Dragados)

Propiedad
EMV



Planta quinta

168 Viviendas de Protección Pública en Lakua (Vitoria)

Roberto Ercilla, Miguel A. Campo y Fco. Javier Mangado

Accésit Obra Construida

La ordenación ocupa la parcela con cuatro bloques de 15 metros de altura, colocados longitudinalmente en dirección Norte-Sur, agrupados dos a dos en torno a un espacio abierto y a la vez cubierto, lugar de relación de los habitantes. Los dos conjuntos se disponen en alineaciones Este y Oeste, dejando un espacio verde central, con acceso por los cuatro lados. La tipologóa de agrupación de las viviendas es en forma de H. Cada núcleo de comunicación vertical sirve a cuatro viviendas. Los diez núcleos bajo el espacio cubierto son abiertos.

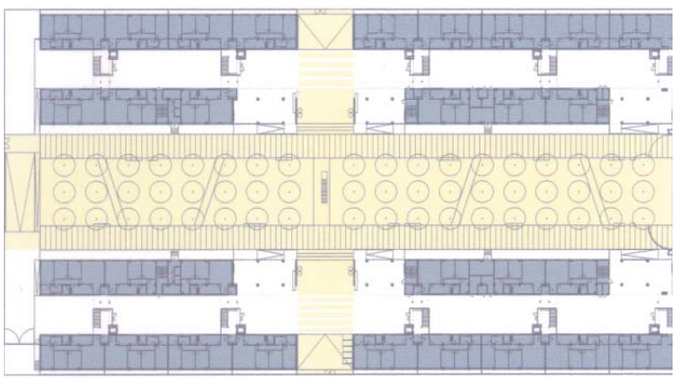
Las viviendas son todas básicamente iguales, totalmente exteriores, con doble fachada, buscando las mejores condiciones de ventilación y asoleo.

Situación
Lakua (Vitoria)

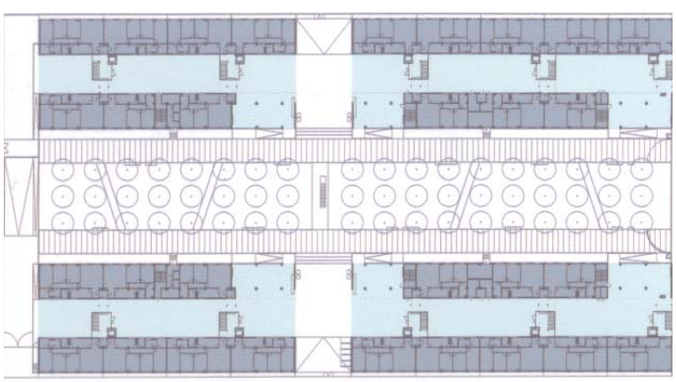
Arquitectos
Roberto Ercilla
Miguel Ángel Campo
Francisco J. Mangado

Contratista
Lagunketa, S.A.

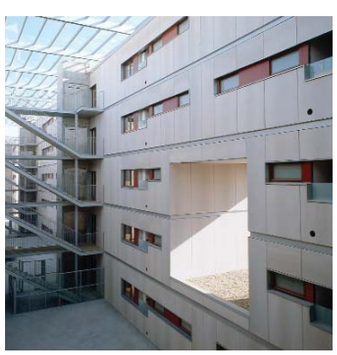
Promotor
VISESA (Vivienda y Suelo de Euskadi)



Espacio público interior



Espacio público interior cubierto



23 Viviendas de Protección Pública en la Avenida Ciudad de Barcelona (Madrid)

Estudio Cano Lasso

Accésit Obra Construida

La dificultad compositiva estriba en hacer un bloque que por ordenanzas debe escalonarse desde seis hasta tres plantas. Se plantea un plan de volúmenes para dar forma a este escalonamiento; compensando masas; haciendo desaparecer materia.
La fachada de Avda. Ciudad de Barcelona es una retícula cúbica de hormigón orientada a mediodía. Esta solución resuelve la captación o protección solar, según la época del año. La apertura o cierre de huecos, en un plano remetido de chapa galvanizada, genera ritmos aleatorios y distintos grados de opacidad en una fachada cambiante.
Los huecos de la fachada lateral son elementos rasgados que sobresalen incorporados a un cajón metálico.
En la distribución se buscó una matriz que sirviera para el desarrollo de cada unidad de modo que todas las viviendas fueran semejantes. Esta sistematización ayudó, además, a resolver las difíciles esquinas, cuya repercusión era muy elevada en relación con el desarrollo total de la fachada.

Situación
Avenida Ciudad de Barcelona c/v Arregui y Aruej (Madrid)

Arquitectos
Diego Cano Pintos
Gonzalo Cano Pintos
Alfonso Cano Pintos
Lucía Cano Pintos

Colaboradores
Luis Pancorbo Crespo

Arquitecto Técnico
Isidro Fernández Blanco (Apartec)

Constructora
SEOP (Silver Eagle)

Propiedad
EMV

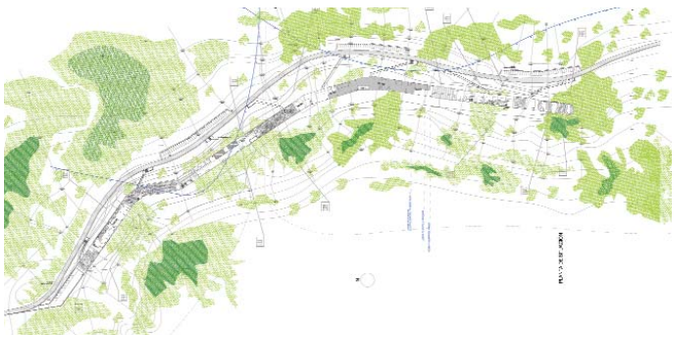
Propuesta industrial. Sistema de alquileres Ampliación de pueblo rural (Madrid)

Esaú Acosta

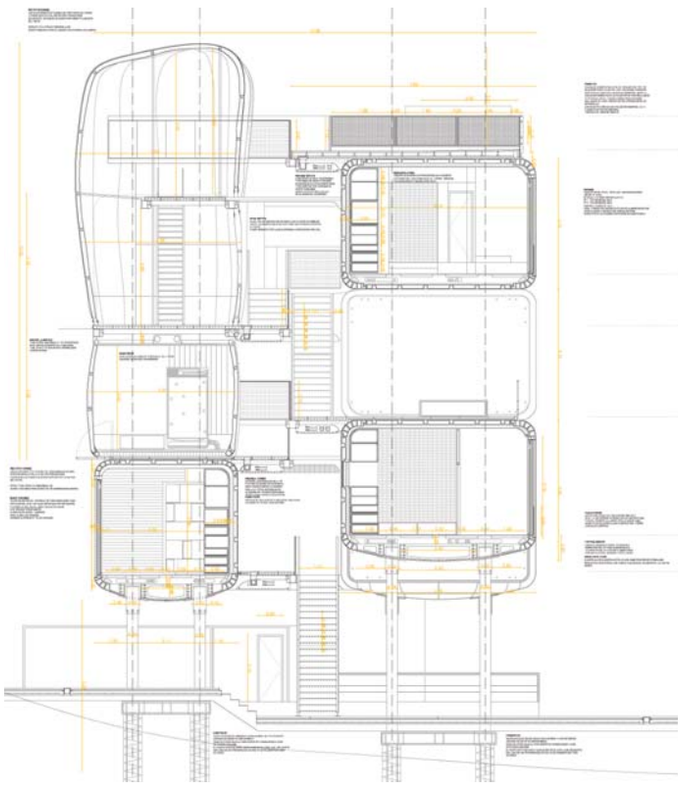
Accésit Propuesta de Futuro

Envase de un vacío
El sistema tiene como base, un en-vase. El vacío que habitamos para configurar una vivienda, es presentado de forma desnuda. Una piel-envase de material compuesto. De las ideas acerca de cómo darle forma a esos espacios surgen los espacios vitales, opciones de habitación. De las ideas acerca de cómo con-formar esos espacios vacíos, de qué y cómo hacer sus limites definitorios surgen los sistemas constructivos, opciones de definición, delimitación o conformación.

Sistema de alquileres
Partiendo de la premisa de la necesidad de acabar con el concepto de vivienda asociado a la propiedad, se postula por la vivienda como un recurso-servicio primordial; no entender la vivienda como suma de espacios sino de hábitats. Sólo desde la mirada periférica a la disciplina será posible reinventar el concepto de vivienda capaz de resolver los problemas contemporáneos.
Así, el proyecto propone la propiedad pública de todos los espacios, incluyendo los que tradicionalmente se considerarían privados, haciendo que el proyecto de la vivienda pase a ser un sistema gestor de espacios, una oferta de tiempo-habitat basada en la capacidad de cambio y adaptación temporal a las estructuras a partir del planeamiento de problemas dinámicos, no estáticos.



Planta de situación



Sección transversal

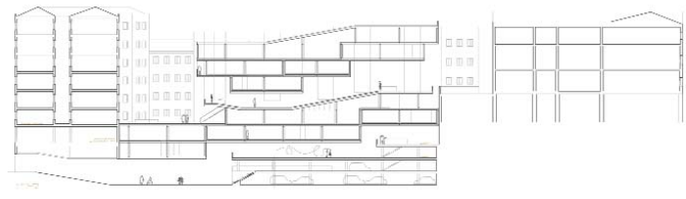
Desarrollo residencial integrado en un núcleo urbano en el barrio de Lavapiés (Madrid)

Carlos Ruiz Jiménez y Guadalupe Hernández Lorenzo

Accésit Propuesta de Futuro

Planteamiento. Desarrollo residencial integrado en núcleo urbano
El ejercicio pretende hacernos reflexionar sobre el crecimiento de las ciudades, sobre los conjuntos de viviendas planteados alrededor de la ciudad existente, y sobre todo reconsiderar lo que entendemos por suelo urbano ya construido.
Proponemos un sistema de crecimiento dentro de la propia ciudad donde ya existen infraestructuras, servicios y dotaciones que habría que adaptar a la nueva densidad de población.
Hemos desarrollado una propuesta localizada en el barrio de Lavapiés, Madrid.
Nos encontramos con un lugar interesante, donde las calles a menudo son demasiado estrechas como para que llegue la luz a las plantas bajas.
Al visitar varios patios de manzana nos encontramos con una situación un tanto inquietante, patios que son de propiedad distinta al resto de la manzana, por tanto las viviendas no pueden abrir huecos a este espacio nada más que retranqueándose.
Proponemos habitar estos espacios que en la actualidad sólo pueden utilizarse como garajes.

Localización de oportunidades

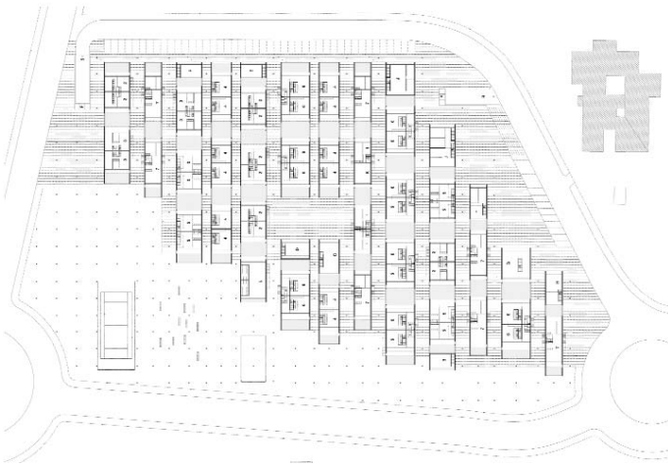


Sección longitudinal

Fotomontaje de la intensificación de uso de patio entre medianeras

Conjunto residencial en vía Senigallia
Cannatá & Fernandes

Accésit Propuesta de Futuro

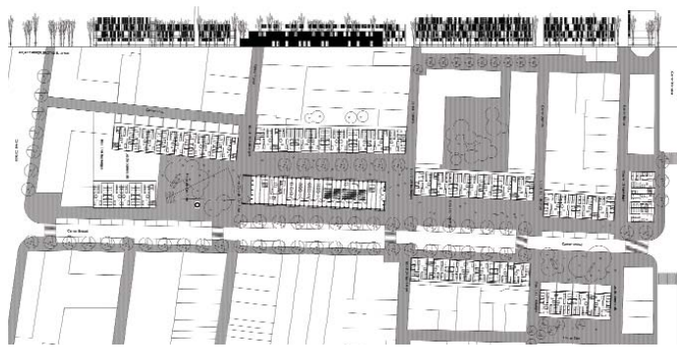


Planta baja

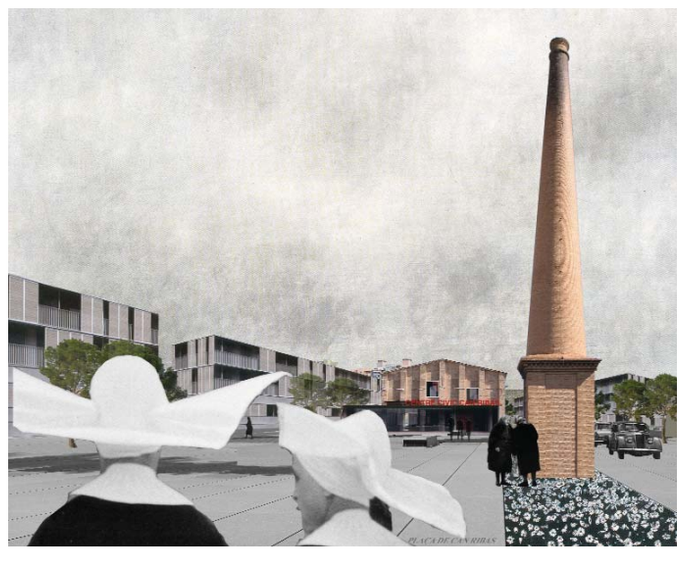
Plaza de Can Ribas en La Soledat (Palma de Mallorca)
Jaime J. Ferrer Forés

Accésit Propuesta de Futuro

La propuesta desarrolla el Plan Especial de Reforma Interior de la Soledat en el levante de la ciudad de Palma de Mallorca.
El barrio de la Soledat, de origen agrícola, se transforma en un área industrial con la implantación en 1851 de la fábrica de tejidos de Can Ribas, que supuso la parcelación de los cultivos de regadío y la instalación de un conjunto de industrias.
La sucesiva transformación en los años veinte y el incremento de la actividad industrial culmina con un desarrollo intensivo que permite aumentar la densidad edificatoria sin establecer áreas libres ni equipamientos.
En los años setenta, la obsolescencia de las fábricas y el traslado a los polígonos industriales ocasiona el abandono de las construcciones y la edificación de un polígono de viviendas sociales para contener la gran demanda residencial.
En la Soledat, la tipología suburbana y la tipología entre medianeras caracteriza la parcela pequeña y ordenada. Entre la densa trama urbana se encuentran las piezas industriales que tienen en la fábrica de tejidos una pieza clave del patrimonio histórico.
La recuperación integral de la fábrica de tejidos de Can Ribas, como catalizador de la regeneración urbana del entorno, pretende revitalizar una zona especialmente degradada.
La nueva intervención propone la apertura de la calle Brotad que discurre a través de la Soledat y permite una mayor conectividad urbana entre las áreas contiguas.
Un vacío longitudinal, que enhebra el ritmo regular de la edificación, contribuye a la rehabilitación de la vivienda suburbana y a la dotación de 171 nuevas viviendas sociales en una reestructuración de los ámbitos públicos y las dotaciones colectivas: una dinámica de integración urbana en la Soledat.
La fábrica de tejidos de Can Ribas alberga un centro cívico y se distribuye gradualmente en el interior de la antigua instalación. Mientras, en el extremo sur se desarrolla el acceso público que fluye hacia la plaza cívica denominada Plaza de Can Ribas, donde se yergue la chimenea del conjunto.



Planta general y alzado

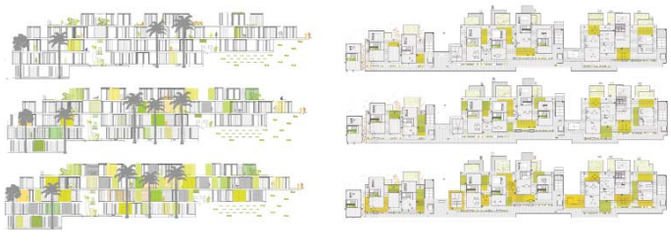


Viviendas equipadas para estudiantes en Cartagena

Asier Barredo Vicente

Accésit Propuesta de Futuro

Intervención a escala urbana con intención de revitalizar el casco histórico de Cartagena por ser dicho emplazamiento un límite de límites (relaciones urbe-natura, escalas casco-ensanche).
La marginalidad del emplazamiento ha hecho pensar en una vida comunitaria, donde el propio edificio es generador de encuentros y referencias comunes, basándose en una autosostenibilidad equipada como forma de vida.
Se plantea un tipo de uso residencial para jóvenes estudiantes los cuales permitirán tejer sociológicamente este casco con la nueva ciudad, sabiendo que la ubicación es eje universitario y umbral de acceso al abandonado centro histórico.
La propuesta está basada en una necesidad real de ocupación en régimen temporal por el fluir de la etapa universitaria o similar, lo cual genera una gran diversidad evolutiva.
La propuesta habla de distintos órdenes. Bandejas soporte permitirán la disposición de células habitacionales a ritmos modulados en base a la creación de espacios comunes.
En estos, se ha dispuesto una malla que permitirá extender textiles con distintos sistemas de confort térmico y lumínico, a modo de filtros o pieles, que van desde mosquiteras hasta goretex, pudiendo anclarse en los pavimentos considerados zona común (piezas de caucho con fijación), para poder convivir, en su máxima plenitud, dadas las condiciones climatológicas tan benignas que esta ciudad regala (Tm 25º).
Estos lugares, se readaptarán según las relaciones comunales. tiempos de ocupación que, junto a los equipamientos, crearán lazos simbióticos que mejoren su calidad de vida.
Los equipamientos tales como biblioteca de préstamo, salas de reunión o incluso cafetería se gestionan de forma autosostenible, lo que genera soluciones en la mejora de vida para este grupo social. Esta estrategia basada en "órdenes flexibles" internos dan una imagen contemporanea, viva y estimulante de cara a la ciudad.
Temas como la disolución de fronteras dentro-fuera, privacidad-comunidad, confort térmico, visual y lumínico camaleónico, o la solución de demandas espontáneas de los usuarios según necesidad, se cobijan en este sistema habitacional, capaz de reconfigurarse para introducir dichos ingredientes en nuevos emplazamientos, modificando sus bandejas en claves topográficas.
Las células habitacionales, suponen una construcción realmente económica, con elementos estandarizados, prefabricación y modulación de crecimiento eficaz. El sistema constructivo del edificio da una versatilidad extrema, considerando que la arquitectura puede amoldarse a la cotidianidad de cada usuario, estando siempre viva y flexible para nuevos cambios.



Variaciones de alzados y usos comunes

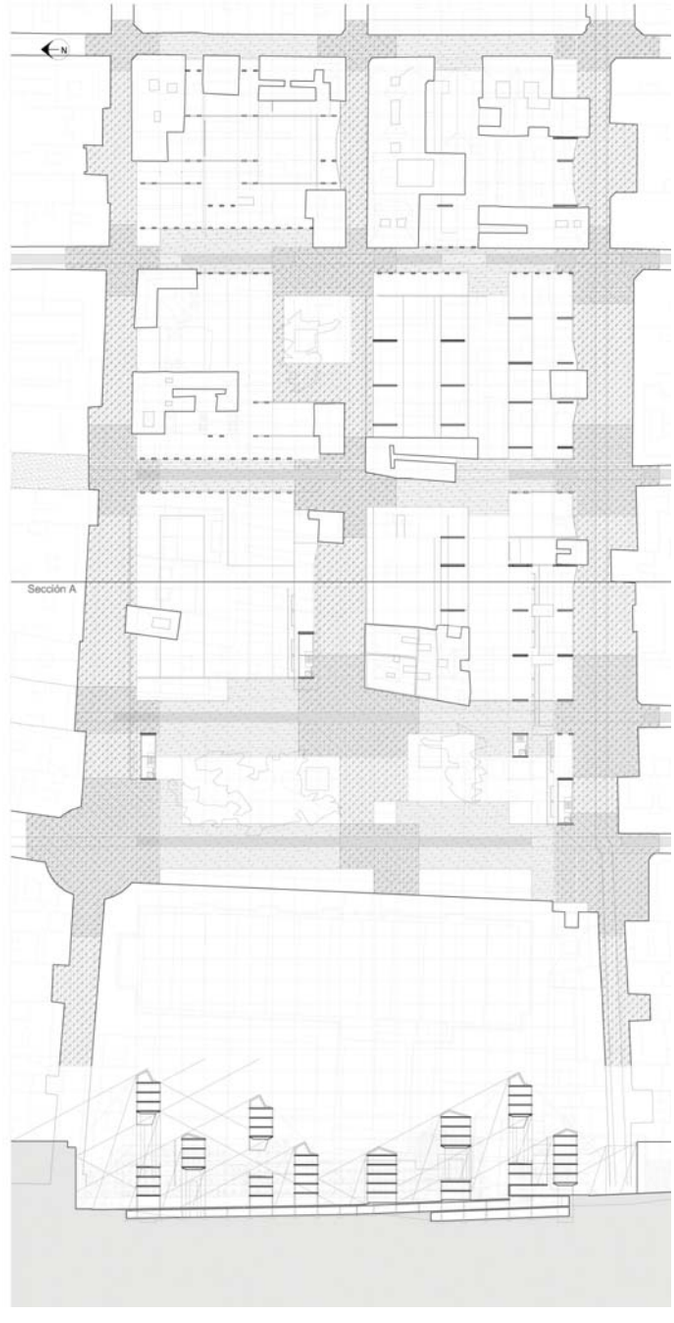
Sección general

Eco-barrio mancomunado en Tetuán (Madrid)

Ernesto Tello Hernández

Accésit Propuesta de Futuro

Reorientar la vida urbana para aprovechar la ciudad. Planificar la re-estructuración de un barrio en base a la voluntad de modernización sostenible.
Re-interpretar lo vernáculo para adaptarlo a las necesidades actuales sin perder identidad.
Estas son las tres premisas de las que parte nuestra investigación multidisciplinar. El objetivo: integrar en una única estrategia proyectual la regeneración de un tejido urbano anquilosado manteniendo el justo equilibrio con su repercusión sobre el espacio público.
Para afrontar el problema en base a tal cantidad de parámetros, seguimos un orden de estudio, del que obtendremos las necesidades del lugar, y por tanto una guía que oriente nuestro proyecto.



Planta general y sección A

Listado de seleccionados Propuesta de Futuro

6. El bosque y la ciudad
Autor: Paloma Gómez Martín.
Colaboradores: Joana Martins Pinheiro, Patricia Mayor Díaz.

17. La ciudad que queremos
Autores: Román Álvarez Cabrera, Cristina González Estévez.
Colaborador: Alejandro Glez. de Chaves Guerrero.

18.
Autores: Iñaki Vicente Castro, Ana Mª Rodríguez Remón, Víctor Manuel Torres Caño, Raúl Sandoval Pérez.

19. 90 Viviendas en el Barrio de L'Aquerieta
Autores: Manuel Cerdá Perez, Sergio Castelló Fos.

21.
Autores: Ernesto Sierra Díaz, Carlos Abadía Suances-Carpegna.

22. Conjunto Residencial de Via Ovada
Autores: Cannata & Fernándes Arquitectos.
Colaboradores: Marta Lemos, André Lira, Nuno Castro, Bruno Silva, Jacinto Monteiro, Joao Maria Sobreira, Raul Bessa, Raquel Fernández, Fernando Silva.

24. Convivencia Intergeneracional. Dormitorio y 1/2
Autor: Mayka García Hípola.
Colaborador: Ricardo García Hípola.

25. Viviendas en calle Panaderas
Autor: Alfonso Pérez Doval.

26. Alcañiz meets Alcañiz
Autor: César Rueda Boné.

29. Vivienda transitoria para Parla
Autor: Domingo Alberto Miranda Prol.
Colaboradores: Carlos Bóveda Casado.

31. Arqui_Tetris
Autores: María Morán Castillo, Víctor José Couto Gómez.
Colaboradores: Eugenio Novoa Viñas, Iñaki Blanco González.

33. Viviendas para amantes de la naturaleza en Boñaro
Autores: José Manuel Martínez Rodríguez, Inés Escudero Conesa.

38. Viviendas para jóvenes en la Muralla de Pamplona
Autores: Carlos Díaz Delgado, Andrés Delpón Carrillo.

39.
Autor: Eduardo Martínez Ramírez.

42. Choose your future
Autor: Laura López Mercadé.

43. La saturación urbana. Sobrevivir a los PAUs
Autores: Equipo Bloque Arquitectos S.C.P. Luis Perea Moreno, Juan Arana Giralt, Rogelio Ruiz Martínez, Álvaro Moreno Marquina.

44.
Autores: Joaquín Nosty Secades, Óscar Rafael García Ruiz, Manuel Navarro Zornoza, Fernando Girón Prada.

47. Unidades prefabricadas opcionales
Autores: Antonio Leal Durán, Blanca Salcedo Cabrera.

48.
Autores: Antonio Leal Durán, Blanca Salcedo Cabrera.

51. Caligrama residencial
Autores: Cristina Acha Odriozola, Miguel Zabala Llano.

53.
Autor: José Luis Lorenzo Alzota.

57. La alfombra mágica. El plano raptado
Autores: Manuel J. Feo Ojeda, Pedro Rodríguez Morales, Miguel Ángel Martínez Gens, Yaiza Negrín Ocampo, Rubén Pérez Bautista, Gonzalo Royo Baena.

61. Las singularidades posibles
Autores: A. Silvestre Navarro, F. Silvestre Navarro, M.J. Sáez Domingo.
Colaboradores: J. Lucas Abad, P. López López.

64. Ecobarrio de Toledo
Autores: Carlos Arroyo Zapatero, Manuel Pérez Romero, Eleonora Guidotti Valori.
Colaboradores: Paula Cortés, Michael Moradiellos.

66. Conjunto Residencial en Valencia Sur-Pinedo
Autores: AB – ArnauBruns. Pruden Arnau Orenga, Sergio Bruns Banegas.

68.
Autor: Miriam Godoy Pérez.

70. Pilas
Autor: Ramón Cruz Perdomo.

76. Paisaje e_motion
Autores: Miguel Núñez Ahumada, Antonio Caro, Alex Singer, Sander Laheij.

82. Viviendas en la Barriada de San Andrés, Jaén
Autores: Eduardo Martín Martín, Luís Javier Martín Martín.

95. Desarrollo de la vivienda en Margherita de Savoia
Autores: Luis Francisco Alcázar Messía de la Cerda, José Antonio Berdugo Garvía.

96. Residencia y Centro de Día Avapace
Autores: Iñigo Magro de Orbe, Paco Oria Montalt, Tania Magro Huertas, Gabriel García Carrillo.

98.
Autores: TBA Taller Básico de Arquitectura. Javier Pérez Herreras
Colaboradores: Javier Quintana de Uña, Edurne Pérez Díaz de Arcaya, Manuel Antón Martínez, Joseba Aramburu Barrenetxea, Xabier Ilundain Madurga.

102. Sistema 6
Autor: Juan Ramírez Guedes.
Colaboradores: Antonio Leal Durán, Miriam Castro Santana.

104. Infraestructuras Residenciales de Uso Público
Autores: Francisco J. Blanco Brotons, Ainoa Díez de Pablo, Julieta Benito Sanz.

108. Papy - Boomers
Autores: Javier Muñoz Requena, Diego Victoria García, Ignacio Rodríguez.

109.
Autores: Faustino Patiño Cambeiro, Borja López Cotelo, Michelle Brodeschi, Juan Ignacio Prieto López, María Olmo.

117. Viviendas en el Barrio de San Vicente, Úbeda, Jaén
Autores: Luis Martínez Santamaría.
Colaboradores: Pedro Magro de la Plaza.

120. Ordenación Sunp 'Es Pil.lari', Palma de Mallorca
Autores: Joan Riera Jaime, Martín Lucena Coñellas, Antonia Mayol Antonio Pérez-Villegas Ordovas.

124. Hábitat Residencial Colectivo
Autor: Pedro Taboada de Zúñiga Campos.

128. Enclosure
Autores: Jesús de los Ojos Moral, Jairo Rodríguez Andrés, Noelia Galván Desvaux, Liliana María Giesta Ramos.

134. Rehabilitación del Antiguo Cuartel de Santa Clara, Úbeda, Jaén
Autor: María del Carmen Martínez Quesada.
Colaboradores: Rafael León Domínguez, Javier Hurtado Rodríguez, Reyes Solano Páez.

136.
Autor: María del Carmen Martínez Quesada.
Colaboradores: Rafael León Domínguez, Javier Hurtado Rodríguez, Reyes Solano Páez.

139. Conjunto Residencial de Futuro
Autores: Luis Suárez Mansilla, Asier Santas Torres.

140.
Autor: Miguel Sáez Martín.

144.
Autor: Javier Bardón Artacho.
Colaboradores: Jaime Bigeriego, José María Cristóbal, Claudio Arcaro.

148. Modelo de agrupación variable
Autores: María del Pozo Díez, Ana María Vidales Mígueles.

149. Regeneración urbana del área de Bolueta
Autores: ACXT S.A. Iñaki Garai Zabala, César Azcárate Gómez.
Colaboradores: Aritza Astiz, Borja López Roca, Javier Fdez. Peña, José A. Fuldain, Markel Bollar.

152.
Autores: Madalena Cardoso de Menezes, Francisco Teixeira Bastos.
Colaboradores: Sergio Hipolito, Sofia Soilva, Ana Botello, Sergio Xavier.

154
Autor: Alejandro Morán Hurtado.

155. La casa del mago
Autores: Esther Jiménez Herráiz, Jorge Tacone.

158. Conjunto Residencial Quinta do Assento
Autores: Cannata & Fernándes Arquitectos
Colaboradores: Marta Lemos, André Lira, Nuno Castro, Bruno Silva, Jacinto Monteiro, João María Sobreira, Raúl Bessa, Raquel Fernández, Fernando Silva.

164.
Autor: Enrique Gómez Alonso.

165.
Autores: Pedro Caetano de Carvahlo, Ricardo Martins de Freitas , Filipe Brandao, Paula Corte Real.
Colaboradores: Sofia Seixas, Marta Tecio, Helena Cabral Fernández.

167. Construir situaciones
Autores: Óscar Rueda Jiménez, María José Pizarro Juanas.
Colaboradores: Jesús Gil, Alberto Galindo.

169. Bar-Code Housing System
Autores: Leandro Madrazo, Eduardo Hernández, David Hidalgo.

170. Implantes
Autores: Leandro Madrazo, Eduardo Hernández, David Hidalgo.

173. Otros espacios para LX
Autores: Ana Sofía Bruno Henriques, Lara Camilla Pinho, Maria de Paz Sequeiro Braga, Maria do Cormo Sousa Maceda.

174. Reciclar la ciudad
Autor: Tiago Cardoso Tomás.

175. Vivir en la ciudad antigua
Autor: Amparo Tarazona Vento.

178. Tú decides
Autor: Guacinara Delgado Quintana.

179. Centro de Acogida en el Ejido
Autor: David Ruiz Fernández.

180.
Autor: Marta María Roy Torrecilla.

181. Ecobarrio
Autor: David Martín Sosa.
Colaborador: Beatriz Ruiz de la Torre Martell.

185.
Autores: Rita Gasalla Regojo, Álvaro Boceta Martín

186. Casa Volare
Autores: Daniela Gomes de Almeida, Nuno Miguel Guerreiro de Almeida.
Colaboradores: Leonardo Gomes de Almeida, Abel Silva, Daniela Gomes.

192. Viviendas en Casal dos Olheiros
Autores: Cesar Freitas, Manuela Fonte, João Castelao, Lutz Brückelmann.
Colaboradores: Raquel Capelo, Maria do Ceu Ortiz, Marcos Arraiolos, Luis Corredoura, Patricia Vairinhos.

195. Viviendas en el área metropolitana de Lisboa
Autores: Cesar Freitas, Manuela Fonte, Joao Castelao.
Colaboradores: Vera Cavalheiro, Miguel Godhino.

196. Viviendas para minusvalidos en St Gilles, Bruselas
Autor: Daida Argüeso Rodríguez.

197. 50 Viviendas para ancianos, jóvenes y artistas
Autores: Sonsoles Abellá Torán, Andrés Perea Gil.

198. Agrupación turística de alojamiento en Palm-Mar
Autor: Juan Luís Marichal Hernández.

204. El jardín del futuro. Patios de manzana reciclados
Autores: Lucía Carmen Pérez Moreno, Virginia Sambade Varela.

207. Soluciones urbanas en territorios ya consolidados
Autores: Carlos Ruiz Jiménez, Guadalupe Hernández Lorenzo.

209. Nuevas tipologías para viejas estructuras
Autores: Carlos Machado e Moura, Paulo Sobreira, Pero Cruz, Roberto Vezzosi.

210. Sistema residencial de viviendas tuteladas
Autores: Víctor Hermo Sánchez, Juan Iglesias Babio, Iván López Veiga.

211. Intruder
Autor: Daniel Fernández Flórez.

214.
Autores: Sandra Martínez Cuevas, Miguel San Millán Escribano.
Colaboradores: Ivan Chana, José García.

215.
Autores: JAS Julio Manuel Faria Senra.
Colaboradores: Ana luisa Reis Natário.

219.Viviendas y Centro de Mayores en Madrid
Autor: Patricia Molina Costa.

220. Ciudad Laminada
Autores: Xavier Ilundain Madurga, Ivan Martín Zabalegui.

Noticias del Consejo

1. Código Técnico de la Edificación

Monografías CTE

El CSCAE, a través de la Comisión del Código Técnico y con el apoyo de los Centros de Asesoramiento Tecnológico está realizando una importante labor para facilitar la aplicación del Código Técnico de la Edificación a los arquitectos.
A este fin, el Consejo está elaborando una colección de publicaciones de aplicación del CTE al uso residencial vivienda con la intención de solicitar, en su momento, su inclusión en el registro de Documentos Reconocidos del Ministerio de Vivienda.
Las tres primeras monografías, que ya están disponibles y serán distribuidas a través de los Colegios, corresponden a los Documentos Básicos de aplicación obligatoria a partir del 29 de septiembre: *Seguridad en Caso de Incendio (SI), Seguridad de Utilización (SU)* y *Exigencias Básicas de Ahorro de Energía (HE).*
El resto de las monografías se están ultimando y se podrán adquirir en el último trimestre del año.
También se están elaborando instrumentos de aplicación directa del CTE. Se tiene previsto que a primeros de septiembre los arquitectos puedan disponer de una Memoria de aplicación a cualquier tipo de proyecto.
Por otro lado, se está trabajando en la elaboración del Pliego de Condiciones Generales adaptado a las exigencias del CTE y próximamente se iniciaran los trabajos para la redacción del Plan de Control de Calidad asociado a los proyectos de edificación. Ambos trabajos estarán disponibles próximamente.
En lo que se refiere al Plan de Formación, se completó con éxito la Acción de carácter informativo en todo el territorio nacional. Actualmente se encuentra en curso la Acción de carácter formativo y su versión específica para los tres Documentos Básicos de próxima entrada en vigor (29 de septiembre). Esta acción, a solicitud de los Colegios, se viene realizando desde mayo de 2006 en diversos puntos del ámbito nacional, y la información actualizada está disponible en www.intercat.es, dentro de la sección 'agenda web'.
Asimismo se está trabajando en la creación de una plataforma digital para cursos 'on line' que facilite el acceso a la formación a todos los arquitectos.
Por último ya está en funcionamiento el servicio de consultas sobre el CTE al Consejo Superior a través de los Centros de Asesoramiento Tecnológico de cada Colegio. Se encuentra disponible en la plataforma de Internet www.gestcat.es, en la que ya se está generando una base de conocimiento de aplicación real del CTE a partir de las consultas recibidas y sus correspondientes respuestas.

2. Enseñanza de la Arquitectura

Proceso de Bolonia

El Consejo de Coordinación Universitaria recientemente ha hecho pública la relación de títulos de postgrado propuesto por las Comunidades Autónomas, que se adjunta.
Estas titulaciones de postgrado tienen carácter oficial pero en ningún caso confieren atribuciones profesionales; cualquier universidad, bajo la competencia del Ministerio de Educación y Ciencia puede darlos, pero su carácter no es obligatorio.
En consecuencia estas titulaciones, salvo en lo que respecta a su oficialidad, son en la práctica como los actuales master que se están dando en las universidades. Según la última información recibida, el nuevo equipo ministerial ha modificado las políticas en relación con el Proceso de Bolonia que se estaban llevando a cabo por sus antecesores. En particular destaca que los títulos de Grado en todo caso tendrán una duración de cuatro años (240 créditos europeos) excepto aquellas titulaciones que por Directiva Europea tengan establecida otra duración.
Es decir, la titulación de Arquitecto se encontraría entre estas ultimas y mantendría los cinco años (300 créditos) mas Proyecto Fin de Carrera, tal y como se había acordado en su momento.

3. Actividad legislativa

Tres iniciativas legislativas de especial trascendencia y repercusión en el orden profesional se están desarrollando en el curso del presente año: la reforma de la Ley sobre Contratación Pública, la Ley de Sociedades Profesionales y la nueva Ley estatal de Régimen del Suelo y Valoraciones.
El CSCAE ha intervenido formulando observaciones y propuestas de enmienda a los tres anteproyectos de Ley dentro de los correspondientes trámites de alegaciones disponibles para las entidades profesionales afectadas. Para ello se ha contado con las aportaciones de los distintos Colegios.

Anteproyecto de Ley de Contratos del Sector Público

Con fecha 31 de enero se remitió al Ministerio de Economía y Hacienda el informe del Consejo conteniendo las alegaciones y propuestas de enmienda elaborado con la colaboración de los Colegios de Madrid, Canarias, León, Asturias, Castilla y León Este, Cataluña, Sevilla y el Consejo Andaluz de Colegios.

Proyecto de Ley de Sociedades Profesionales

Con la especial colaboración de los Colegios de Baleares, Cataluña, Madrid y Comunidad Valenciana, el Consejo participó en el Grupo de Trabajo constituido por Unión Profesional en el que se acordaron las enmiendas de corrección en aquellos aspectos del Proyecto considerados básicos por el conjunto de las profesiones colegiadas. El escrito correspondiente fue remitido a todos los Grupos Parlamentarios durante el periodo de enmiendas al Proyecto en su tramitación por el Congreso de los Diputados.

Anteproyecto de Ley de Régimen del Suelo y Valoraciones

El informe del Consejo Superior remitido el mes de junio al Ministerio de Vivienda, fue elaborado en Comisión creada por el Pleno e integrada por los Consejeros de los Colegios de Islas Baleares, Madrid, Aragón, Castilla-La Mancha, Cataluña, Vasco-Navarro, Asturias y Consejo Andaluz, bajo la coordinación del Arquitecto D. José Mª Ezquiaga Domínguez.

Nuevos Consejeros

Jordi Ludevid i Anglada
(COA Cataluña).

Juan Martín Castillo Carpio
(COA Comunidad Valenciana).

José Ignacio Paradinas Gómez
(COA Castilla y León-Este).

4. Actividad Internacional

UIA Unión Internacional de Arquitectos

El Programa UIA CPD de formación continua es una plataforma global desde la que se distribuyen iniciativas y cursos de formación continua previamente identificados mediante el sello de calidad de la UIA.
Su objetivo es proporcionar materiales de formación continua de calidad a todos los arquitectos del mundo.
La Unión Internacional de Arquitectos ha confiado al Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España la puesta en marcha del Programa, tanto a nivel técnico (elaboración de guías de control de cursos) como a nivel organizativo (gestión del Programa).

Formación Continua del Arquitecto. CPD

El Consejo español continúa trabajando activamente en la puesta en marcha de este programa de la Unión Internacional de Arquitectos.

En la reunión del Consejo de la UIA celebrada en Hammamet (Marruecos) en el mes de enero de 2006, se decidió que el CSCAE liderara la coordinación de la redacción de una guía de control de cursos, como documentación técnica del Programa. Para ello, los días 31 de marzo y 1 de abril se reunieron en nuestra sede expertos en formación continua procedentes de diversos países europeos y de diferentes escuelas españolas. Fruto de esta reunión fueron cuatro documentos que se presentaron en la reunión del Buró de la UIA celebrada en Casablanca los días 30 de abril y 1 de mayo. Uno de esos documentos es una encuesta sobre programas de formación continua, que se ha remitido a todas las Secciones Nacionales UIA para que sea debidamente cumplimentado.
El Buró aprobó los documentos y en la reunión del Consejo UIA celebrada en Vancouver (Canadá) en el mes de junio, los consejeros aprobaron también el desarrollo del programa, confirmando el protagonismo del Consejo español, al que se encargó la redacción de un documento más sobre funcionamiento práctico del Programa y una propuesta de financiación.

Relaciones Bilaterales con otras Organizaciones Internacionales

Encuentro con la Ordem dos Arquitectos de Portugal
El día 8 de junio se celebró en Madrid una reunión bilateral con la organización nacional portuguesa, cuya delegación estuvo compuesta por la arquitecta Helena Roseta, presidenta, y el arquitecto João Afonso, secretario general. Por parte del Consejo asistieron el coordinador del área Internacional, Fabián Llisterri, y el decano del Colegio de Extremadura, Manuel Fortea.

Reunión del Programa de Trabajo de la UIA de la Región I "Hábitat"

Se celebró en Madrid, en la sede del Consejo Superior, los días 25 y 26 de mayo. A ella asistieron miembros de toda Europa, así como el presidente del Consejo Superior, miembro activo del grupo, y la arquitecta Isabel León García, representante.

CAE. Consejo Arquitectos Europa

El CAE ha reorientado sus prioridades, aprovechando su proceso de reestructuración, sus nuevos estatutos y estructura de sus grupos de trabajo. El presidente elegido, arquitecto Jean-François Susini (Francia), en acuerdo unánime con el Consejo Ejecutivo, pretende enfocar la actividad del CAE y el contenido de todas sus políticas hacia el ciudadano y sus intereses. El objetivo concreto del CAE y de todos y cada uno de sus grupos de trabajo tiene que ser la calidad de la edificación.
Asamblea General: Celebrada en Bruselas los días 28 y 29 de abril.
Encuentro del Área Temática nº 3 del CAE: Grupo de Trabajo "El papel del arquitecto en la sociedad". Grupo de Trabajo "Vivienda".

5. Medio Ambiente. Sostenibilidad

3er Foro Urbanismo para un desarrollo más sostenible "La ciudad y los derechos humanos"

Los días 21, 22 y 23 de septiembre de 2006 se celebrará en Zaragoza el 3er Foro U+S con el título "La ciudad y los derechos humanos", organizado conjuntamente por el CSCAE y por el Colegio de Arquitectos de Aragón. Este foro pretende continuar con la línea iniciada en las anteriores ediciones, de debate y reflexión sobre el desarrollo territorial y urbano y la sostenibilidad en su sentido más fuerte. Para ello, el encuentro cuenta con la participación de expertos que a través de informes, ponencias y mesas redondas, reflexionarán sobre los derechos humanos en relación con los derechos urbanos.
Toda la información sobre el programa, inscripción y alojamiento está disponible en www.cscae.com/sostenible/3u+s/

Concurso Ecobarrios 2006

El Consejo Superior de los Colegios de Arquitectos de España (CSCAE) convoca en 2006 la 4ª edición dentro de una serie de concursos dirigidos a reflexionar sobre la ciudad, la vivienda y la sostenibilidad con el nombre Ecobarrios 2006. En esta edición las propuestas deben ajustarse a la escala de barrio, ya esta escala es la más adecuada para poder entender las condiciones locales, sociales, del medio físico, las conexiones con el resto de la ciudad, y poder resolver de una manera efectiva y ecológica los problemas derivados de la inserción de la unidad-barrio en los entornos urbano, territorial y global, además de propiciar un entorno controlable para desarrollar una arquitectura y urbanismos eficientes.
Por Ecobarrios entendemos conjuntos habitacionales con las dotaciones y servicios necesarios, integrados en una escala urbana superior (entorno urbano, territorial y global) y que presenten, entre otras, las siguientes características: inserción adecuada en su entorno, ahorro de los recursos energéticos y materiales, mezcla de usos, predominio del transporte público, cohesión social y respeto a las preexistencias.
El concurso consta de dos apartados, uno —apartado A— de propuestas e ideas sobre conjuntos residenciales del futuro y otro —apartado B— en el que se galardonará la mejor experiencia construida.
La fecha de inscripción para el apartado A finaliza el día 16 de octubre de 2006 y la entrega de las propuestas tanto para el apartado A como el apartado B finaliza el día 17 de noviembre.
Toda la información del concurso esta disponible en www.cscae.com/eb06

VIII Congreso Nacional de Medio Ambiente. Cumbre de Desarrollo Sostenible

El próximo Congreso Nacional de Medio Ambiente (CONAMA 8) se celebrará del 27 de noviembre al 1 de diciembre de 2006 en Madrid. Como en anteriores ediciones el CSCAE ha firmado un convenio de colaboración con la Fundación CONAMA y coordina junto con el Colegio de Arquitectos de Madrid el grupo de trabajo "Incorporación de criterios de ahorro, eficiencia y energías renovables: el caso del sector residencial".
Toda la información sobre el Congreso puede consultarse en: www.conama8.org

CAT

Monografías de próxima aparición
A través del grupo designado al efecto, la Comisión del CSCAE para coordinar los CAT, ha venido trabajando en la elaboración de dos nuevas publicaciones técnicas, que formarán parte de la colección de monografías que iniciamos el pasado año. Estas publicaciones, de próxima aparición son:

Estrategias de diseño de edificios: accesibilidad y seguridad frente a incendios
Su objeto es analizar y proponer algunas estrategias para combinar la accesibilidad y la seguridad que son requisitos básicos de calidad de los edificios, tal y como establece la Ley de Ordenación de la Edificación. Se considera la accesibilidad en un sentido amplio, accesibilidad universal, que incorpora el concepto de diseño para todos y, especialmente para personas con discapacidad. El diseño así entendido permite que los edificios y los entornos sean accesibles y usables en condiciones de seguridad tanto en situaciones normales, como en situaciones de riesgo, como sería el caso extremo de un incendio. En este sentido, el objeto del documento es proponer criterios de diseño y gestión de los edificios que hagan compatible la accesibilidad y la seguridad en caso de emergencias a todos los usuarios.

Los residuos de construcción y demolición (RCD) y el Arquitecto
Su objetivo es aportar planteamientos de racionalidad donde no sólo exista una preocupación por lo que se va a construir, sino también por cómo construirlo para causar el menor deterioro medio ambiental posible. En este sentido, la labor del arquitecto es integradora, de manera que un proyecto debe conjugar lo accesible, lo seguro, lo económico, lo estético, lo ambiental, etc., y buscar el equilibrio entre todos estos aspectos. Se pretende, en consecuencia, dar al arquitecto criterios de actuación en este nuevo cometido, tanto en lo referente a la minimización de residuos que se generan en las obras, como en la gestión de los mismos.

Convenio CSCAE. Centro Español de Información del Cobre (CEDIC)

El pasado día 3 de julio se ha firmado un convenio de colaboración con el Centro Español de Información del Cobre para colaborar activamente en la definición y un mejor conocimiento de la calidad y la utilización adecuada de productos de cobre y sus diferentes aplicaciones en la construcción, potenciando los aspectos medioambientales en los procesos de producción y promoviendo el perfeccionamiento de la normativa técnica aplicable.

De izquierda a derecha y de arriba a abajo:
Foro de Zaragoza (Tercer Foro de Urbanismo).
Congreso Nacional de Medio Ambiente (CONAMA 8).
Mujeres arquitectos en el Movimiento Moderno. Heroínas del Espacio. CARMEN ESPEGEL.
Monografía CATS.
Hacia un nuevo planeamiento general. Urbanismo y Crisis. ALBERTO PEÑÍN.
Logo Concurso Ecobarrios 06.
O drama dos arquitectos na Guerra Civil e no exilio. Edición de BEGOÑA SONEIRA BELOSO.

6. En defensa del Patrimonio Arquitectónico. "Manifiesto de Logroño"

El Pleno del Consejo Superior debatió sobre la posible incidencia del CTE en las obras de intervención en el patrimonio arquitectónico acordando la elaboración de un estudio técnico y jurídico que permita incidir preventivamente a este respecto con ocasión de la anunciada revisión de la Ley del Patrimonio Histórico Español de 1985. Con este motivo, el Pleno aprobó el siguiente documento:
El CSCAE en su sesión plenaria celebrada el 27 de abril en Logroño, pone de manifiesto:
Que el año 2006 ha comenzado con una batería de cambios legislativos esenciales para la arquitectura, el patrimonio y el suelo en España. Estos cambios suponen la actualización de instrumentos que han sido superados o que han sufrido modificaciones, que interesan sobre todo a nuestro paisaje construido y a la calidad de vida de los ciudadanos. En este sentido el CSCAE quiere puntualizar lo siguiente:

1. Se conoce que el Ministerio de Cultura está procediendo a la revisión de la Ley Estatal del Patrimonio de 1985. El CSCAE reclama la presencia activa en dicho proceso de los arquitectos por ser los profesionales legalmente competentes en materia de conservación, rehabilitación y restauración de edificios.
2. La entrada en vigor del CTE hace aflorar una gran preocupación por la protección del patrimonio en la medida en que parte de su texto puede contener determinaciones contradictorias con la legislación patrimonial, que son de vital importancia porque esa legislación defiende mandatos constitucionales sobre bienes irremplazables.
3. Llamar la atención de la opinión pública sobre la importancia de la protección, conservación y fomento del patrimonio como una de las grandes señas de identidad cultural de nuestro país.

En consecuencia el CSCAE reclama de las administraciones competentes las acciones necesarias encaminadas a producir un cambio cultural y una política que propicie una legislación jurídica y técnica adaptada a las demandas de restauración, rehabilitación y defensa del patrimonio arquitectónico español, que son exigibles a una sociedad madura. Los arquitectos como profesionales competentes en materia de conservación, restauración y rehabilitación de dicho patrimonio, deben ser los interlocutores imprescindibles para asesorar en dicho proceso.

Logroño, 27 de abril de 2006.

7. Jesús Carballal Fernández. In memoriam

Al cierre de la edición de este número de la revista nos llega la noticia del fallecimiento de Jesús Carballal. Decano del Colegio Oficial de Arquitectos de Murcia desde 2001, reelegido en 2004, ex-presidente de la Entidad ECC y partícipe positivo de toda iniciativa que se le propusiera en pro de los intereses generales de la profesión.
Jesús fue, además de un buen arquitecto y un reconocido artista en el campo de la pintura, el compañero lleno de creatividad y simpatía que todos recordaremos siempre.
Expresamos nuestra más sincera condolencia a sus familiares y al Colegio de Arquitectos de Murcia.

8. Cronología CSCAE

9 de marzo de 2006
Firma Convenio CSCAE-CONAMA

23 de marzo de 2006
Pleno CSCAE

30 de marzo de 2006
Presentación CTE Ministerio de la Vivienda

31 de marzo - 1 abril de 2006
Reunión de expertos Programa UIA-CPD

31 de marzo de 2006
Reunión Unión Arquitectos, Peritos y Forenses

5 de abril de 2006
Reunión Acción 1 Plan Formación CTE

5 de abril de 2006
Reunión Secretarios COAS, Consejo Andaluz y CSCAE

20 abril de 2006
Pleno Extraordinario CSCAE

27 de abril de 2006
Pleno CSCAE (Logroño)

28 de abril de 2006
Recepción al Pleno CSCAE por parte de las autoridades del Gobierno de La Rioja

9 de mayo de 2006
Jornada Acción 2 Plan Formación CTE

18 de mayo de 2006
Reunión para el seguimiento del Proyecto Visado Telemático CSCAE

18 de mayo de 2006
Reunión con miembros del Consulado de Taiwan

24 de mayo de 2006
Reunión del Grupo de Trabajo CONAMA 8

24 de mayo de 2006
Firma del contrato con el nuevo equipo director de la Revista CSCAE

29 de mayo de 2006
Reunión con la Ministra de Medio Ambiente

31 de mayo de 2006
Visita del Director de la Asociación de Arquitectos del Perú

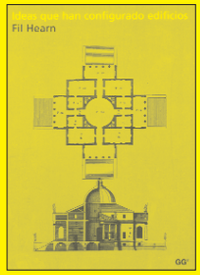
14 de junio de 2006
Junta Directiva de la Unión Agrupaciones al Servicio de las Administraciones Públicas

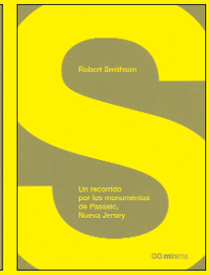
14 de junio de 2006
Comisión Técnica CAT

15 de junio de 2006
Firma del Convenio CTE en el Ministerio de Vivienda

3 de julio de 2006
Firma del Convenio CSCAE y el Centro de Información del Cobre

Publicaciones





1 2 3 4 5 6 7

1

La arquitectura a través del lenguaje
Maurici Pla

Ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona
123 páginas, 15,5 x 21,4 cm
Cubierta dura

Este libro recopila una selección de los artículos y ensayos sobre arquitectura que Maurici Pla ha venido publicando desde hace casi dos décadas, y que abarcan desde las reflexiones más subjetivas hasta los textos teóricos más estructurados. La selección ha dado prioridad a aquellos textos que se mantienen más vivos por su relación con los problemas arquitectónicos actuales, aquellos en los que se refleja una concepción de la critica arquitectónica claramente independiente de las problemáticas proyectuales o los discursos ideológicos que las acompañan: la escritura y la arquitectura frente a frente, la escritura como práctica creativa que se parangona y mide constantemente con el desarrollo de la arquitectura. Sencillo y conciso, no sólo es apropiado para estudiantes y profesionales, sino para todos aquellos interesados en conocer y comprender el proceso del proyecto arquitectónico. Su mensaje es claro: antes que restringir la libertad creativa, el adecuado conocimiento y aplicación de la teoría es una herramienta de trabajo y un acicate de la inspiración.

2

Ideas que han configurado edificios
Fil Hearn

Ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona
352 páginas, 15 x 21 cm
Cubierta semidura

El autor de este libro identifica y codifica los principios operativos presentes en la teoría de la arquitectura desde la antigua Roma hasta nuestros días, construyendo un armazón intelectual en el cual puede tener cabida cualquier concepto, pasado o presente.
En relación sobre todo con los tratados históricamente más influyentes, estos conceptos se exponen temáticamente, y se analiza su desarrollo a lo largo del tiempo.

3

CTRL CE

Publicado por la Escuela de Arquitectura, Planificación y Conservación de la Universidad de Columbia, New York
78 páginas, 24 x 33 cm
Cubierta blanda

El manual del usuario Ctrl Ce documenta el viaje de dieciséis arquitectos europeos al Master in Advanced Architectural Design (AAD) de la Graduate School of Architecture Planning and Preservation of Columbia University (GSAPP) en New York. Esta publicación, y la exposición que la acompaña, tratan de dibujar la planimetría que comprende lo producido, escuchado, discutido, y leído de manera colectiva a lo largo del mismo. La imagen final, un mosaico que cuestiona la expresión "arquitectos europeos".

4

Arquitectura del futuro, Richard Rogers
Kenneth Powell

Ed. Birkhäuser, Basilea, Boston y Berlín520 páginas, 23,8 x 22,4 cm
Cubierta blanda

Este libro muestra la variedad de obras ideadas por el estudio Richard Rogers, desde los célebres diseños de los años setenta y ochenta, como el centro Pompidou y el simbólico edificio Lloyd's of London, hasta los proyectos actualmente en curso, como el Aeropuerto de Barajas en Madrid, la Terminal 5 del Aeropuerto de Heathrow en Londres, los Tribunales de Amberes, la nueva Asamblea Nacional de Gales en Cardiff y la transformación de la antigua plaza de toros de Las Arenas, en Barcelona, en un complejo y dinámico complejo cultural y de ocio.

5

Arquitectura de límites difusos
Toyo Ito

Colección GG mínima
Ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona
30 páginas, 12,1 x 16,5 cm
Cubierta blanda

En este texto, Toyo Ito reflexiona sobre el concepto de espacio en la arquitectura del Siglo XXI: por una parte hereda la geometría del movimiento moderno y, a su vez, se hace eco de las nuevas tecnologías. ¿Cómo puede la arquitectura actual dar respuesta al alejamiento de lo local, como consecuencia de los flujos de las redes electrónicas, y seguir ofreciendo espacios que incorporen la vida de las personas sin tener que adornarlos con símbolos vacuos?Ito nos proporciona aquí su personal visión sobre estos temas, señalando que nuestra percepción de la realidad sigue cambiando con los tiempos y, con ella, nuestra experiencia de lo construido. Arquitectura de límites difusos también nos ofrece claves esenciales para entender los fundamentos teóricos de la obra construida de este arquitecto japonés.

6

Un recorrido por los monumentos de Passaic, New Jersey
Robert Smithson

Colección GG mínima
Ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona
30 páginas, 12,1 x 16,5 cm
Cubierta blanda

En septiembre de 1967, Robert Smithson emprende un viaje con su cámara fotográfica Instamatic por Passaic, su ciudad natal, convertida por entonces en un suburbio deprimente de Nueva Jersey. Este texto da cuenta de lo que allí encontró: un paisaje fascinante conformado por los restos de un territorio industrial desolado pero, no obstante, con gran capacidad de evocación. El viaje de Smithson interpreta las instalaciones industriales devastadas en términos estéticos, como ruinas capaces de alcanzar la inmortalidad de un monumento, como memoria de un paisaje industrial agotado y entrópico.

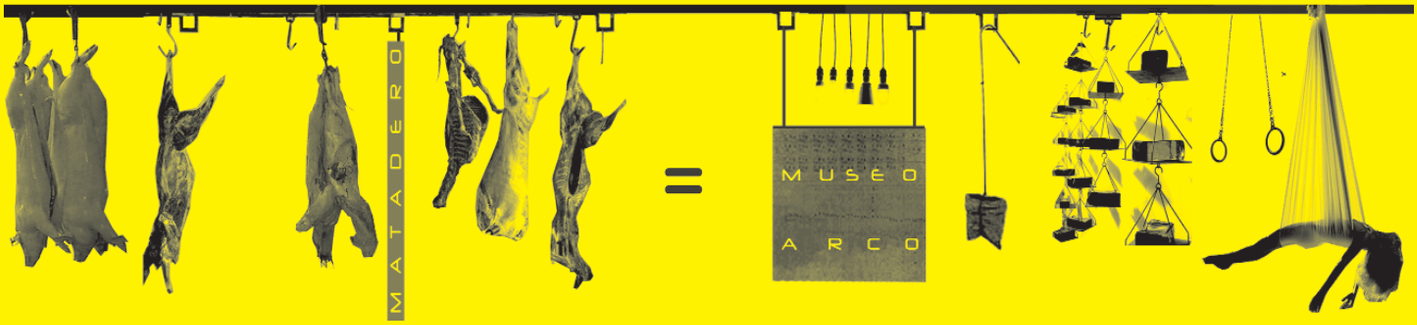
7

Urbanismo Situacionista
Gilles Ivain, Attila Kotanyi, Raoul Vaneigem

Colección GG mínima
Ed. Gustavo Gili, SL, Barcelona
31 páginas, 12,1 x 16,5 cm
Cubierta blanda

"*En [las ciudades] se reunirían de forma sistemática [...] unos edificios cargados de gran poder de evocación y de influencia, unos edificios simbólicos que representarían los deseos, las fuerzas y los acontecimientos del pasado, del presente y del futuro. A medida que van desapareciendo los motivos para apasionarse, va siendo más urgente la amplificación de los viejos sistemas religiosos, de los viejos relatos, y sobre todo, del psicoanálisis en beneficio de la arquitectura. De un modo u otro, cada cual habitará su catedral personal. Habrá estancias que harán soñar más que la droga y casas donde sólo se podrá amar [...]*" Gilles Ivain.

Colección ARCO



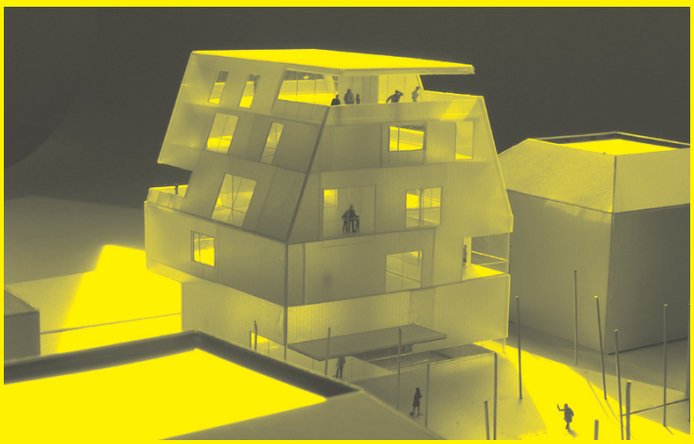
IFEMA, convoca un Concurso de Ideas para la rehabilitación arquitectónica completa de la Nave 16 (sede del Centro de Arte Actual Colección ARCO) y el acondicionamiento de la Nave 15 (espacio polivalente contenedor de una amplia gama de eventos). Ambas Naves forman parte del recinto del Matadero Municipal de la Arganzuela, que se concibe como un complejo cultural de carácter multidisciplinar. Los días 5 y 6 de julio de 2006 se reúne el jurado, formado por:

- Presidente: D. José María Álvarez del Manzano y López del Hierro, Presidente de la Junta Rectora de IFEMA.
- Vicepresidente: D. Manuel Gallego Jorreto, arquitecto designado por el Colegio de Arquitectos de Madrid.
- D. Ricardo Aroca Hernández-Ros, Decano del Colegio de Arquitectos de Madrid.
- D. Manuel Sartí Lara, Subdirector General de IFEMA.
- D. Mariano Ramírez Redón, Director de la Asesoría Técnica de IFEMA.
- D. Juan José Echeverría Jiménez, Arquitecto, Director General de Patrimonio Cultural, Ayuntamiento de Madrid.
- Dña. Cristina Conde de Beroldingen Geyr, Directora General de Proyectos Culturales, Ayuntamiento de Madrid.
- Dña. Pilar de Navascués Benlloch, Subdirectora General de Museos, Comunidad de Madrid.
- Dña. Purificación Ramos Fernández, arquitecta, jefa del Área de Proyectos y Obras, Comunidad de Madrid.
- D. Guillermo Sánchez Sánchez, arquitecto, Subdirector General de Desarrollo Urbano, Ayto. de Madrid.
- D. Andrés Perea, arquitecto designado por IFEMA.
- Secretario: D. José María García del Monte.

El Jurado acuerda por mayoría de sus miembros otorgar los siguientes premios:

- Primer Premio: *The doors*. Autores: **Alejandro Virseda Aizpún, Iñaki Carnicero Alonso-Colmenares e Ignacio Vila Almazán**. Colaboradores: Isabel Collado Baillo, Inés Delgado Juárez y Fernando Arenas Prieto.
  "Proyecto muy riguroso en su planteamiento constructivo y funcional, que cuenta con aciertos brillantes como la terraza cafetería, que responde a la apertura futura del recinto Matadero Madrid hacia el parque lineal sobre la M-30, y la tipificación de espacios que se repiten, y definen y acotan con precisión los caracteres de las naves sobre las que se actúa."
- Segundo Premio: *¡Pasos de Baile!* Autor: Víctor Navarro Ríos. Colaboradores: María Langarita Sánchez, Roberto González García y Elena Castillo Viguri.
- Tercer Premio: *piedra papel tijera*. Autor: Izaskun Chinchilla Moreno. Colaboradores: Elisa Fernández Ramos, Lys Villalba Rubio, Ula Iruretagoiena Busturia, Manuel Pascual García y Luis Úrculo Cámara.
- Accésit: *Nubosidad variable*. Autores: María José Aranguren López y José González Gallegos. Colaboradores: Pablo Aranguren López, Luis Burriel Bielza, Pablo Fernández Lewicki, Mónica Fresno Fernández, José Antonio Rodríguez Casas y José Antonio Tallón Iglesias.
- Accésit: *11MIL-o*. Autores: Alberto Redondo Porto, José Valladares Durán y Marcial Rodríguez Rodríguez. Colaboradores: Olivia Fernández Feijoo y Fco. Javier Rodríguez García.
- Accésit: *Nostromo*. Autores: Eduardo Miralles, Alfredo Peñafiel, Katrin Baumgarten y José Luis Sánchez-Carrero. Colaborador: Aleix Gimeno Font.

Casa de la Juventud en Santoña



El Ayuntamiento de Santoña convoca el concurso de proyectos, abierto y en una sola fase, para la construcción de la Casa de la Juventud de Santoña, a emplazar en el solar que dejará libre el conocido como "Antiguo Matadero Municipal". El 25 de abril de 2006 se reúne el jurado, formado por:

- Presidente: Dña. Puerto Gallego Arriola.
- D. Pío Jesús Santamaría Muñoz, Decano del Colegio de Arquitectos de Cantabria.
- Dña. María Soledad Rodríguez Leal, en representación de la Comunidad Autónoma de Cantabria.
- D. Antonio Bezanilla Cacicedo, arquitecto del Ayuntamiento.
- D. Federico Soriano Peláez, arquitecto elegido por los participantes en el concurso.
- D. Roberto Ercilla Abaitua, arquitecto designado por el Ayuntamiento de Santoña y el Colegio de Arquitectos de Cantabria.
- D. Manuel Solana Gómez.
- Dña. Diana Gil Fonfría.
- Secretario: D. Juan José Fernández Ugidos.

El Jurado acuerda por mayoría de sus miembros otorgar los siguientes premios:

- Primer Premio: *Atalaya*. Autores: **Pablo Fernández Capdevila y David Franco Santa Cruz**.
  "El Jurado valora especialmente la originalidad del diseño, la funcionalidad de los espacios interiores y el aprovechamiento del subsuelo, accesos y distintos ángulos de percepción de las fachadas por la disposición de sus huecos, edificio que se integra en el espacio de forma idónea".
- Primer Accésit: *BC007 de Santoña al Buciero*. Autores: Javier García-Germán Trujeda y Carlos Martínez de Albornoz.
- Segundo Accésit: *Descentralizado, múltiple, flexible*. Autores: Marta Toral Guinea y Javier Moreno Cruz.

Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón

El Colegio Oficial de Arquitectos de Aragón, convoca un Concurso de Ideas para la selección de una propuesta que resuelva el programa de necesidades y la implantación de un edificio representativo en la trama histórica del casco de la ciudad con el fin de ubicar la sede de la Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón.
El día 23 de mayo de 2006 se reúne el jurado, formado por:

- Presidente de Honor: D. Francisco Pérez Arbúes, Decano del Colegio de Arquitectos de Aragón.
- Presidente: D. Luis Galicia Berges, Presidente de la Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón.
- D. Francisco Mangado Beloqui, arquitecto designado por los concursantes.
- Dña. Carme Pinós Desplat, arquitecta designada por la Junta Directiva de la Demarcación.
- D. Jesús Tejada Villaverde, arquitecto designado por el Ayuntamiento de Huesca.
- D. Ángel Crespo Yagüe, Secretario de la Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón.
- D. Felipe Munuera Gil, Tesorero de la Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón.
- D. José R. López-Calleja López, Vocal de la Demarcación de Huesca en J.G. del Colegio de Arquitectos de Aragón.
- Secretario: José González Domínguez, Arquitecto de Visado de la Demarcación de Huesca del Colegio de Arquitectos de Aragón.

El Jurado acuerda otorgar los siguientes premios:
- Primer Premio, por unanimidad: *SCYSD*. Autores: **José Luis Estella Sagrado, Pablo Farfán Manzanares, Antonio Junco Aguado**. Colaborador: Alberto Vázquez Miguel.
- Segundo Premio, por mayoría: *COCO*. Autor: Iñigo Viar Fraile. Colaboradores: Javier Idirin, Diego Rodríguez, Jorge Vizcaya e Íker Gandarias.
- Tercer Premio, por mayoría: *Tosca*. Autor: Mariano González Presencio y José Javier Esparza Unzáin.
- Accésit, por unanimidad: *Luna*. Autores: Alberto Pérez Sánz.
- Accésit, por unanimidad: *Patio del Colegio*. Autores: María Benosa Lalaguna, Agustín Benosa Lalaguna, Jaime Esparza Barberá.

Edificio de la Obra Socio-Cultural de la Caja Provincial de Ahorros de Jaén

La Caja Provincial de Ahorros de Jaén, en colaboración con el Colegio Oficial de Arquitectos de Jaén, convoca el Concurso de Ideas para la ejecución de edificio de la Obra Socio-Cultural de la Caja Provincial de Ahorros de Jaén.
El día 31 de mayo de 2006 se reúne el jurado, formado por:

- Presidente: D. José Antonio Arcos Moya, Presidente de la Caja Provincial de Ahorros de Jaén.
- Vicepresidente: Dña. Carmen Espín Quirante, Presidenta de la Obra Socio-Cultural de la Caja Provincial de Ahorros de Jaén.
- D. Pablo Carazo Martínez de Anguita, Decano del Colegio Oficial de Arquitectos de Jaén.
- D. Manuel Peragón Ocaña, Teniente Alcalde del Ayuntamiento de Jaén.
- D. Antonio Vargas-Machuca Bueno, arquitecto de la Delegación Provincial de Cultura de Jaén.
- D. Ramón Cano Piedra, arquitecto designado por la Caja Provincial de Ahorros de Jaén.
- D. Ramón Fernández-Alonso Borrajo, arquitecto designado por el Colegio Oficial de Arquitectos de Jaén.
- D. Antonio Jiménez Torrecillas, arquitecto designado por los concursantes.
- D. Gabriel Ureña Portero, Dr. en Historia del Arte, designado por la Caja Provincial de Ahorros de Jaén.
- Secretario: Dña. Francisca Ureña Gálvez.

El Jurado acuerda otorgar los siguientes premios:
- Primer Premio, por mayoría: *cie_lo*. Autores: **Agustín Toledano Montero, Pablo Gutiérrez Calderón, Antonio Sánchez del Pino y Pilar Ruiz León**. *"Pone en valor elementos espaciales y refuerza la singularidad del edificio que se pretende rehabilitar. Se constata un acertado equilibrio entre la arquitectura heredada y la propuesta. [...] Incorpora elementos de lenguaje contemporáneo ofreciendo así un nuevo atractivo a la rehabilitación"*.
- Segundo Premio, por unanimidad: *M04v07*. Autores: Miguel Ángel Hernández Fernández, Beatriz Villanueva Cajide y Franciscoc Javier Casas Cobo.
- Accésit, por unanimidad: *ABBA06*. Autores: Dolores Victoria Ruiz Garrido y Juan José Ruiz Martín.
- Accésit, por unanimidad: *leal10*. Autores: Miguel Delgado Olivencia y Manuela López Fernández.

Notas de Prensa

Ganadores VI Premios Saloni de Arquitectura

El Mercado de Santa Caterina y la Exposición de Aburto en las Arquerías de los Nuevos Ministerios, premiados

El día 1 de junio, tuvo lugar en el Palacio de Congresos de Cataluña, Barcelona, la entrega de premios correspondiente a la VI edición de los Premios Saloni de Arquitectura, en la que se estrenaba la Arquitectura como nueva categoría a premiar.

Iñigo Beguiristáin, Iñaki Berbera y Luis Tena fueron los galardonados en la categoría de Interiorismo por su obra en la Exposición Aburto en las Arquerías de Nuevos Ministerios, Madrid, y el estudio Miralles Tagliabue EMBT fueron premiados en la categoría de Arquitectura por la Rehabilitación del Mercado de Santa Caterina, Barcelona. Ambos premios fueron entregados por el presidente del jurado, José Antonio Martínez Lapeña.

El premio a la categoría de interiorismo se concedió por "su elegancia, contención y solidez en la exposición" y el de arquitectura por "introducir en el paisaje urbano un nuevo concepto de cubierta, consciente de su posición en el barrio". Ambos premios, dotados con 30.000 euros cada uno, contaron con la unanimidad del jurado compuesto por reconocidos arquitectos y profesionales del sector.

Además de la entrega de premios, el acto contó con una conferencia a cargo del arquitecto Emilio Tuñón, bajo el título *Alianzas y Títulos*, en la que se hacia referencia a la vital importancia que tiene establecer buenos vínculos entre los diferentes aspectos o contextos que intervienen en un proceso creativo para que éste sea un éxito.

Entregado el premio "Medi Ambient 2006" de la Generalitat de Catalunya, al CISol – Centro de Investigación Solar de la ETSAV

El 7 de junio de 2006, el Honorable Conseller de Medi Ambient i Habitag e de la Generalitat de Catalunya, hizo entrega al CISol —Centro de Investigación Solar de la ETSAV— Escuela Técnica Superior de Arquitectura del Vallés, de los premios "Medi Ambient 2006".

En el apartado de "Investigación, Desarrollo e Innovación para la edificación sostenible" fue premiado el CISol y su director, el arquitecto Torsten Masseck, por el proyecto de la Fachada Solar SCHOTT Ibérica, una fachada fotovoltáica innovadora, transparente y de color, para la reforma energética de un edificio de oficinas en Sant Adriá de Besós.

El proyecto fue premiado, tanto por ser una obra singular de arquitectura solar, como por su desarrollo y su evaluación científica a través de un instituto universitario de investigación, el CISol, especializado en proyectos innovadores en el campo de la arquitectura solar sostenible, con énfasis en la integración de las tecnologías solares en la edificación.

El valor formativo del proyecto en el ámbito universitario, su evaluación científica realizada por el CISol y el desarrollo de un innovador panel solar fotovoltáico de SCHOTT, han sido factores determinantes para destacarlo como iniciativa digna de recibir el mencionado premio.

Arquitecturas Límite

En el marco de la Feria Construtec, a celebrar en Madrid en la semana del 9 al 15 de octubre de 2006, se va a celebrar el *Primer Congreso Internacional de Arquitectura Construtec, con el título de Arquitecturas Límite*.

En la organización del Congreso colaboran tanto el Ifema como la Fundación COAM, y constará de dos sesiones de mañana y dos sesiones de tarde. Las sesiones de mañana, foco principal de atención del Congreso, serán de carácter disciplinar. Se centrarán en la exposición de determinadas obras singulares, a cargo de ponentes invitados, que se hayan elegido por ser representativas del tema concreto del Congreso, es decir, responder a lo que se entiende por Arquitecturas Límite.

Las sesiones de tarde, entendidas como una actividad complementaria del Congreso, serán de carácter formativo. Se centrarán en la celebración de seminarios o cursos monográficos en torno al tema del actual Código Técnico de la Edificación. Los seminarios serán impartidos por expertos de cada uno de los apartados o Datos Básicos de interés de los que consta dicho Código Técnico, en vigor desde fechas recientes y de máximo interés para los profesionales de la arquitectura y la construcción.

Más información, programa completo e inscripción en la página web www.ifema.es/ferias/arquitecturaslimite

ASCER convoca la quinta edición de los Premios Cerámica de Arquitectura e Interiorismo

La Asociación Española de Fabricantes de Azulejos y Pavimentos Cerámicos (ASCER) convoca los V Premios Cerámica de Arquitectura e Interiorismo, destinados a premiar los trabajos arquitectónicos y de interiorismo que hagan el mejor uso de las baldosas cerámicas producidas en España.

Incluyen una modalidad destinada a galardonar los mejores Proyectos Fin de Carrera. Nacidos en 2002, algunos de los distinguidos en las últimas ediciones en la categoría de arquitectura han sido: el Pabellón de España en la Expo de Aichi en Japón (de Alejandro Zaera y Farshid Moussavi), la rehabilitación del Mercado de Santa Caterina en Barcelona (de Enric Miralles y Benedetta Tagliabue) y el Palacio de Congresos de Peñíscola (de Ángela García de Paredes e Ignacio García Pedrosa).

En su conjunto los Premios Cerámica cuentan con una dotación de 45.000 euros: 18.000 para la modalidad de Arquitectura, 18.000 para la modalidad de Interiorismo y 9.000 para los Proyectos Fin de Carrera.

El jurado estará presidido por el arquitecto chileno Mathias Klotz, e integrado por destacados profesionales como Juan Herreros, arquitecto, José Morales, arquitecto, Carlos Quintáns, arquitecto y director de la revista *Tectónica*, la interiorista Isabel López, y Ramón Monfort, presidente del Colegio de Arquitectos de Castellón.

El plazo para presentar una obra a concurso y aportar la documentación requerida finalizará el próximo 31 de octubre. Las bases completas pueden consultarse en la página web de ASCER www.spaintiles.info/premios

Buzón CSCAE

Las sugerencias y críticas que los colegiados deseen hacer al Consejo, pueden enviarse a través de la Web www.cscae.com.

Los textos enviados no podrán exceder de 15 líneas, siendo imprescindible que estén firmados y que conste el domicilio, teléfono y número de DNI, así como número de colegiado en el Colegio donde residan.

El CSCAE se reserva el derecho de publicar total o parcialmente los textos.

Arquinex

También queremos recordaros, que mediante Arquinex, os ofrecemos un nuevo acceso a Internet, con navegación ágil y con una nueva cuenta de correo de 50 MG de capacidad compatible con cualquier programa de correo y con servicio de Web Mail.

El precio de esta conexión es de 34,48 euros al año, 5 cuentas de correo adicionales gratuitas y el precio 10 euros.