



Archfarm

Fascículos aperiódicos de arquitectura

NÚMERO 12 | MAYO 2009

www.archfarm.org

ESTIMULAR LOS SENTIDOS

EN EL ÁMBITO PÚBLICO

IAIN BORDEN

Imagen de
portada
cortesía
de Richard
Gilligan
| www.
richgilligan.
com

Traducción al
español por
Nuria Lozano
| www.
nuria_lozano.
es

Una de las tendencias principales en el espacio público ha sido la de minimizar el riesgo proporcionando mini-ciudades en las cuales el riesgo ha sido prácticamente eliminado. Son lugares seguros y certeros.

Sin embargo lo que nos hace disfrutar de los espacios públicos es el factor sorpresa, el hecho de tener que descubrir estos espacios y la gente que hay en ellos. Siguiendo esta línea la tendencia es fomentar el riesgo, crear espacios de intertuidumbre. De este

modo existe una tensión esencial en el espacio público: por un lado eliminar el riesgo, y al mismo tiempo el peligro, y por otro tolerar e incluso fomentar el riesgo, para así disfrutar de lo inesperado de las ciudades en las que vivimos y de sus ciudadanos.

EL MUNDO INTERIORIZADO Y PREDECIBLE DE LOS CENTROS COMERCIALES

A la cabeza del grupo de espacios que tienden a eliminar el riesgo están los centros comerciales, en particular los más grandes, en los que hay cada vez más tiendas de todo tipo, amplios aparcamientos, y otras instalaciones como multicines, restaurantes e incluso muros de escalada o pistas de tenis. Ofrecen arquitectura de aparente alta calidad, combinando bastas explanadas, estilos históricos, grandes esculturas y multitud de colores y luces.

Ésta es para muchos la utilidad del espacio público: consumismo agradable, donde siempre se puede encontrar un sitio donde sentarse, algo para beber, un aseo y un nuevo producto que comprar. Tales ámbitos públicos son una utopía, lugares donde no hay vagabundos, ni sirenas ululantes, ni furgonetas a toda velocidad.

Aunque los centros comerciales sean quizás el lugar ideal para comprar, ¿son realmente espacio público de calidad? Poco se asemejan a las ciudades, pues se excluye la vitalidad y la total incerteza de la verdadera experiencia urbana. Más bien, como centros interiorizados, controlados y estériles —limpios de porquería y de gente ‘inde-seable’— los centros comerciales sugieren que solo somos ciudadanos en tanto que consumimos. Insisten en que sabemos lo que queremos y que no queremos ser del todo sorprendidos.

Además hoy en día hay museos, galerías, estaciones de tren y aeropuertos con zonas comerciales si-

milares que son parte del proceso por el cual parece que todos los espacios públicos y semipúblicos se estén transformando en lugares de consumo.

Entonces sí que hay riesgo, el riesgo de confundir lo que podría ser el espacio cívico esencial. El riesgo de la ‘ciudad-centro comercial’ está en el hecho de que el espacio público solo se utilice para el consumismo, que nuestros cuerpos se tornen pasivos, que solo se consuma comprando, y que los derechos políticos y el pensamiento crítico sean reemplazados por una mentalidad dócil y obediente.

JUGAR CON EL RIESGO

¿Cómo pueden entonces ser diferentes los espacios públicos? En primer lugar debemos darnos cuenta de que el espacio lo generamos todos, es decir, todos hacemos el ámbito público y el ámbito público nos hace a nosotros.

En segundo lugar no son solo actividades como comprar, caminar, sentarse y observar las que

dan forma a los espacios públicos. Todo lo que hacemos ayuda a originar el ámbito público, desde nuestro viaje diario al trabajo, hasta el uso del tacto, el olfato y la oída, y también experiencias emocionales como hablar, componer música o enamorarse.

En tercer lugar, no todo el mundo usa del mismo modo el espacio público. La idea de ámbito público no es la misma para los ancianos que para los más jóvenes, así como también es posible percibir que los espacios culturales difieren según la raza de sus usuarios.

En cuarto lugar podemos deleitarnos con ser diferentes, para que cada uno de nosotros pueda ser fotógrafo y paleta al mismo tiempo, viejo y joven... podemos correr riesgos con nosotros mismos, con cómo creamos espacios públicos en diferentes fases, actitudes y etapas de nuestras vidas.

¿Pero cómo se lleva esto a la práctica? La forma más obvia de adaptar los nuevos espacios públicos a las necesidades de las perso-

nas es simplemente la de salir a la calle y crearlos. Esto se puede conseguir mediante actividades económicas simples como mercadillos o ferias benéficas, actuaciones artísticas y musicales en la calle, o tácticas guerrilleras como 'la guerra de tiza' (marcar las paredes con tiza para indicar la presencia de puntos de acceso a internet inalámbrico). En pocas palabras, si los niños juegan, ¿por qué no nosotros también?

Una de las formas más generalizadas de jugar en el ámbito urbano es el skate, que es practicado por millones de personas en casi todos los países del mundo, lo que realmente responde a muchas de las preguntas que sugiere un espacio público arriesgado: ¿de quién es el ámbito público, quién tiene derecho a usarlo y mediante qué tipo de acciones o actitudes? Los *skaters* centran su actividad en calles, complejos de oficinas y un gran número de espacios semipúblicos como escaleras, bancos, bordillos y portales. Contrarios a la dureza de las calles de la ciudad y a los llamativos es-

caparates de los centros comerciales, los *skaters* han hecho de estos lugares su propio espacio de juego.

Se trata de una manera muy diferente de experimentar la ciudad a lo que supone, por ejemplo, comprar, conducir, caminar u observar. El propio cuerpo del *skater* se alerta con el tacto, el sonido, la adrenalina y el equilibrio. Aquí entonces, se confronta la insatisfacción con calles y centros comerciales —ambas repelen el cuerpo humano y lo transforman en un instrumento de visión— con un nuevo cuerpo lleno de vigor, multisensorial, adaptable y vivo.

Y lo que es más importante, los lugares apropiados para el skate son a menudo públicos. Por consiguiente el skate no solo transforma el espacio insulso en centros de actividad estimulantes sino que también hace una crítica implícita a lo que el espacio público debería ser. Por ejemplo, el skate plantea que también son arquitectura los microespacios y no solo los grandes monumentos, que además de cosas y

objetos se pueden crear deseos y energías, que el espacio público es para los usuarios más que para el intercambio, que uno debe usarlo sin importarle quién es o qué posee, y que la forma en que lo usamos es un factor esencial en lo que somos.

A pesar de todo, hay riesgos asociados a actividades como el skate entre los que se incluyen el daño físico a los que lo practican y a otros ciudadanos, el sentir como amenaza todo comportamiento que no es convencional, el daño físico que los *skaters* puedan causar a infraestructuras, el ruido que hacen, y la actitud anti-trabajo, anti-consumismo que a menudo parecen promover.

Sin embargo, el daño que causa el skate está sobrestimado. Aceras y bancos se ven poco afectados, más aún si están diseñados para soportar el skate más que para evitarlo. Además, todavía tengo que encontrar un ejemplo de un peatón accidentado por culpa de un *skater*, lo que seguro que pasa, pero comparado con, por ejemplo, los miles de peatones víctimas del tráfico y to-

dos los demás problemas causados por vehículos, no se trata de un problema insuperable.

Promover actividades como el skate en ciertos contextos públicos conlleva grandes beneficios. Por ejemplo, el skate anima a la gente joven a dejar de ver la televisión y salir a la calle al aire libre. Al aceptar el riesgo de patinar en público, los skaters pueden hacer algo físico e independiente, lo que para ellos supone conocer gente nueva, y es algo que incluso puede resultar empoderador (por ejemplo, los skaters a menudo forman equipos profesionales, negocios de moda y centros de producción audiovisual). Si tomamos el riesgo de permitir el skate, y si los mismos skaters toman el riesgo de seguir este camino, podemos tener ciudades en las que los ciudadanos están en forma, son más sanos, más abiertos a espacios urbanos reales de lo que lo son por ejemplo muchos adolescentes obcecados con la televisión y obsesionados con el ordenador. Incluso para aquellos que no practican skate hay

beneficios. Obtenemos conciudadanos sanos, cívicos, librepensadores, algo llamativo que observar por la calle a parte de los escaparates, sonidos y colores desconocidos y, sobre todo, obtenemos algo diferente con lo que no esperábamos toparnos. Si decidimos aceptar el riesgo, la recompensa son formas impredecibles, alternativas y sorprendentes de vivir en la ciudad.

DISEÑAR PARA EL RIESGO

¿Pero cómo podemos diseñar o amoldar el espacio público teniendo en cuenta tales riesgos? Por un lado, podemos crear muchos de los diferentes espacios que convencionalmente conforman el ámbito público. No solo centros comerciales sino también parques de barrio tradicionales, edificios industriales convertidos en bares y restaurantes, ayuntamientos y norias.

Pero tenemos que ser cautos. En muchas de las propuestas de espacio público hay un modelo subyacente de vida urbana basado en la antigua noción de civilización como

el arte de vivir en la ciudad: la pintura, la escultura, la música, el teatro, las galerías, las grandes zonas públicas. En este caso, mientras que a menudo se afirma el día a día e incluso la apropiación del espacio, un cierto modelo de buena sociedad lo impregna todo. Tal espacio público es, ante todo, la ciudad de los paseos tranquilos y las conversaciones. Es la ciudad del café con leche, del diario del domingo, de las lámparas de diseño y la pasta fresca.

No es sin embargo la ciudad de las actividades dispares de la gente de ciudad y esto es muy importante, como explica Dorothy Rowe, para que no haya dos personas que tengan la misma experiencia o la misma visión sobre las cosas. Ésta entonces no es la ciudad de los gritos, la música a todo volumen, las carreras, la contemplación pura, las manifestaciones o las gamberradas. No es la ciudad de la intensidad, de las filas de taxis, de los mercadillos o de los ferrocarriles; tampoco es la ciudad del intelectualismo o las intervenciones artísticas efímeras.



Iain Borden,
catedrático de
arquitectura
y monopatín,
2003. 1'5".

Anne Marie
Carty y Nick
Duffy. Décor
films. | www.
decorfilms.
co.uk

1
www.kunsten
publieke
ruimte.nl/
werk_111.
html

Por el contrario en los Países Bajos, Adriaan Geuze y West 8 han creado una serie de espacios públicos provocativos. El Carrascolein Shadow Park,¹ situado más allá de unas vías férreas elevadas a las afueras de Ámsterdam, está formado por lo que a simple vista parece poco más que un paisaje de bosque artificial: hierba y superficies asfaltadas repletas de restos de árboles iluminados. Por la noche, estos últimos brillan y forman sombras sobre las columnas de cemento y las bases de los puentes. El efecto es al mismo tiempo relajante e inquietante, a veces es vacío y pasa desapercibido (en especial durante el día), y otras veces (en particular cuando ya es de noche) es ambiental, inestable y casi inquietante por la forma en que la luz, las sombras y el color recorren el lugar.

Aunque ahora parezca una exitosa intervención artística no fue un parque fácil de crear. Los diseñadores y los urbanistas locales pensaron en un primer momento que quizá estaban creando un terreno mu-

cho más amenazante que la naturaleza alienante de los pasos inferiores. También les preocupaba que la situación periférica del parque lo hiciera invisible para todos excepto para los habitantes de la zona.

Sin embargo, tomaron conscientemente el riesgo de que estas cualidades pudieran transformarse en algo nuevo, tal y como un bosque durante la noche puede parecer un campamento cuando se enciende una hoguera.

Como resultado, el Carrascopelein Shadow Park ha sido aceptado por los peatones locales, muchos de los cuales se sienten más animados a atravesarlo, y también por aquellos que buscan una experiencia urbana alternativa, en este caso un baile de luces y sombras. Con las mejoras en la calidad del lugar y el atractivo que este tiene para la gente que vive en otras zonas de Ámsterdam se ha compensado el riesgo de hacer algo bastante anómalo en una zona alejada.

Más monumental es la Schouwburgplein de Rotterdam,² una gran

plaza con diferentes texturas de superficie como acero, madera y goma, perforadas y en forma de viga. Esta composición fomenta diferentes actividades, como el fútbol sobre la madera, el patinaje en la superficie circular y, por supuesto, pasear en muchas direcciones, pero en especial a lo largo de una larga franja de goma. En lo alto, los focos de las enormes 'lámparas' en forma de grúa funcionan al insertar una moneda, o por una secuencia aleatoria preprogramada, de este modo los focos iluminan la plaza en diferentes intervalos, creando otra capa de luz y color.

De este modo cada uno puede usar la Schouwburgplein como le apetezca, a la vez que cada acción se acepta sutilmente, se realiza, se guía y se tolera. El parque es una especie de juego informal, un terreno de juego para movimientos y experiencias de todo tipo. En este caso los diseñadores han tomado un riesgo, pero uno distinto al del Carrascopelein Shadow Park. En la Schouwburgplein, el diseño

fue aceptado desde el principio, y el riesgo ha sido el de permitir que la gente use el espacio como quiera aunque dentro de unos límites. Los diseñadores han creado un tablero de juego multiusos, en el que nosotros como ciudadanos somos las fichas del tablero, libres de crear nuestras propias reglas y acciones.

Si el riesgo del Carrascopelein Shadow Park fue el de poder controlar el carácter del parque, y el riesgo de la Schouwburgplein es el de dejar que los usuarios actúen libremente, entonces otra forma de arriesgarse en el ámbito público se haya en el proceso de creación. Es decir, tomar riesgos con quienes están involucrados y lo que quieren. En este contexto, resulta instructivo considerar los Royston Road Parks de Glasgow,³ una iniciativa aparentemente mucho menos monumental o artística que los proyectos holandeses descritos anteriormente.

Este no era un lugar fácil en el que trabajar, ya que los Royston Road Parks se hayan en una zona de importancia histórica —donde se

2

www.west8.nl/projects/public_space/schouwburgplein

3

www.publicartscotland.com/archives/62-The-Royston-Road-Project

encuentra el Molendinar Burn , alrededor del cual Glasgow se desarrolló— y más importante aún, los temas sociales de la zona han de ser tratados urgentemente. En particular, Royston Road se encuentra en la lista de prioridades de los fondos sociales en lo relativo a la reparación de inmuebles y también a la rehabilitación de alcohólicos y drogadictos. El riesgo aquí, entonces, es el de crear ámbitos públicos que no son simplemente agradables o estimulantes, sino que están también involucrados con los problemas locales y de la comunidad.

Para tratar estos temas, el proyecto construido no solo ha preservado el paisaje local conocido como “the Spire” (la aguja) sino que también ha traído empleo a la zona. La idea aquí es la de incluir el arte en el desarrollo de la comunidad, construyendo parques con mano de obra local y seis residencias de artistas patrocinadas por grupos locales, y trabajando en colaboración con los arquitectos Loci y los artistas Graham Fagen y Toby Paterson (casual-

mente, un famoso *skater*). Un proceso de esta magnitud nunca puede ser rápido, y para involucrar a la comunidad en el proyecto se llevaron a cabo muchas reuniones, propuestas, trabajos y consultas públicas. En cada nivel, el riesgo radicaba siempre en el hecho de que el proyecto pudiera alienar a la comunidad local, a la que los Royston Road Parks pretendían beneficiar.

Al final, pese a algunos debates contenciosos y momentos de tensión, el proyecto ha emergido como un ámbito público muy beneficioso, uno en el que la gente puede sentarse, caminar, patinar, ir en bicicleta, pensar y conversar. El hecho de arriesgarse en el proceso de encargo y de diseño ha resultado en una serie de zonas seguras y lúdicas, formadas por entidades como un campanario, un riachuelo y una actividad local intensa. En este lugar se da importancia a lo inmediato, a la unidad entre personas y al esfuerzo común. En especial muestra que el proceso de creación de un espacio público puede a menu-

do ser tan importante como el mismo producto final.

DIFERENCIA Y RIESGO

¿Dónde queda entonces lo que entendemos como ámbito público y riesgo? Ante todo, debemos darnos cuenta de que ámbito público no ha de ser solo diseñado para convertirnos en consumidores más eficientes, sino para alentarnos a mantenernos en buen estado físico, mental y artístico. Son espacios públicos que estimulan nuestras acciones, sentimientos y actitudes hacia el mundo. Usar el diseño para estimular a las personas —pero sin obligarlas a nada— significa tomar riesgos con nuestros conciudadanos, aceptando que debemos dejar que el ámbito público no solo refleje sino que también fomente todo lo bueno del ser humano.

Por supuesto que al crear esta variedad de espacio público hay diferentes tipos de riesgo. Como punto negativo existe la posibilidad de que los espacios públicos resulten peligrosos y degeneren en hogares

para drogadictos o carteristas. O bien puede que tales espacios, en particular los más artísticos, puedan ser malinterpretados por el público y tachados de derroche innecesario. Puede que absorban recursos económicos y de otro tipo, o peor aún, puede que nunca nadie los disfrute.

Por otro lado, también suponen grandes beneficios, riesgos que valen la pena en lo que concierne a la cultura, a la participación de la comunidad e incluso a la economía. De este modo, podemos tener espacios públicos alternativos a los centros comerciales, los museos o las plazas urbanas; su público les da una nueva utilidad y nuevas ideas de lo que la ciudad podría ser; involucran a la comunidad y ayudan a hacer llegar nuevas aptitudes y empleo; y puede que el resultado no sea visible hasta mucho después de su construcción.

Ante todo entonces, debemos darnos cuenta de que el espacio público —el espacio realmente público— admite cuatro tipos de diferencia. Estas diferencias tienen que ver

con aceptar riesgos, con permitir que ocurra lo incierto, lo impredecible y lo que no está programado.

La primera de estas diferencias significa aceptar que gente de diferente origen, raza, edad, clase, orientación sexual, género e interés general, tenga opiniones divergentes sobre lo que es el espacio público, y que cree su propio espacio para promover su propia identidad. La diferencia requiere el riesgo de reconocer que no todos somos iguales, incluso que nosotros mismos no somos lo que creemos que somos.

La segunda diferencia es física, visual y diseñada, y significa darse cuenta de que los espacios públicos no deben ser iguales. Más allá de la plaza y la avenida, las ciudades necesitan espacios escondidos y espacios expuestos, espacios agrios y espacios suaves, espacios ruidosos y espacios silenciosos, espacios donde la gente recuerde, experimente, compita, utilice, se asuste, haga cosas, pierda cosas y en general se convierta en sí misma. La diferencia requiere el riesgo de tener diver-

sidad real en los espacios urbanos, y que estos lugares fomenten o toleren —y no excluyan o repelan— todo lo que la gente hace.

La tercera diferencia radica en el tiempo, dejar que ciertas partes de la ciudad se usen de forma diferente en varios momentos del día, de la semana, o del año. Necesitamos momentos lentos y momentos rápidos, momentos corporales y momentos controlados por máquinas. Significa dejar que la gente por las aceras vaya más rápido que el peatón más lento, o que se reúnan en parques. Significa dejar que los *skaters* usen complejos de oficinas el fin de semana; significa arriesgarse a permitir que la gente haga cosas fuera de los patrones convencionales de la rutina diaria de ‘dormir-trabajar-descansar’, o el ciclo semanal y anual ‘trabajo-fin de semana-trabajo-vacaciones’. Significa dejar que la gente recuerde sus propios pensamientos y también acontecimientos nacionales, que responda a acciones locales y no solo a tendencias globales.

