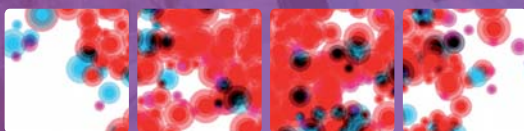


# espacios sensibles

## sensitive spaces

texto: [ecosistema urbano]  
imágenes: [ecosistema urbano] e imaginario



El espacio público es el centro de los procesos de regeneración urbana, aunque no se le confiera esta importancia a la hora de planificar la ciudad. Estos procesos suelen ser costosos, largos y complejos, por lo cual los ciudadanos pueden tardar años en percibir cambios aceptables. Entre la decisión política, la planificación técnica y los primeros proyectos ejecutados, pueden pasar decenios. Por ese motivo es necesario acompañar estos planes de intervenciones estratégicas, no necesariamente asociadas a presupuestos elevados, que sean capaces de plantar semillas del cambio futuro que se promete al ciudadano, en colaboración con los agentes activos locales. Pequeños proyectos que transmitan emoción y capacidad de implicación para el usuario. Acciones que a su vez guían el proceso, lo enriquecen, y multiplican las posibilidades de éxito.

En un proceso de larga duración, se debe de poder realizar determinadas actuaciones que anticipen los beneficios futuros, que permitan experimentar posibles soluciones y confrontar determinadas decisiones con situaciones reales. Estas acciones son de coste muy bajo, permiten evitar equivocarse en "el proyecto",

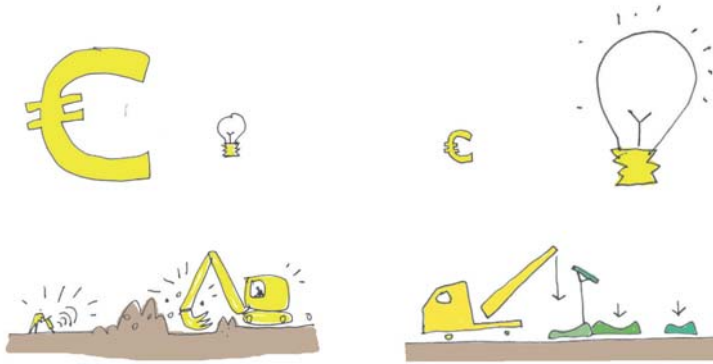
con las consecuencias económicas y sociales irreversibles que puedan surgir.

[ecosistema urbano] propone determinados procesos de gestión y de regeneración del espacio público desde un uso innovador de las nuevas tecnologías e Internet. Este texto quiere presentar los principales conceptos que están en la base de sus proyectos de regeneración urbana innovadores y creativos.

### **Espacios Sensibles: Espacios Públicos 3.0**

Según dice Daniel Innerarty (2006) en la ciudad, el espacio homogéneo y estable ya no es más que un caso límite en el seno de un espacio global de multiplicidades locales conectadas, en lugar de vecindarios se desarrollan redes locales y el debate público se realiza en un espacio virtual, con las calles y las plazas que han dejado de ser el principal lugar de encuentro y escenificación.

Internet parece ofrecer un "lugar" para las relaciones sociales alternativo a los lugares "tradicionales". Este hecho se puede entender como un problema capaz de incrementar el sucesivo vaciamiento del espacio público; o por el contrario, se puede considerar como una extraordinaria oportunidad para fortalecer las relaciones sociales locales, creando los presupuestos necesarios para la mejora de la vitalidad de los espacios públicos. Internet es hoy en día el "lugar" donde con más éxito se están ex-



perimentando modelos de gestión colectiva.

Según Juan Freire la crisis de los espacios públicos (físicos) urbanos se debe también a la falta de un diseño (abierto) que vuelva a ofrecer a los ciudadanos un verdadero interés para que lo usen; y ha conseguido introducir en el debate conceptos como el de "espacios híbridos", para

hacer referencia a las oportunidades ofrecidas por la hibridación de lo físico con lo digital en los espacios públicos.

Se puede dar por asumida la existencia de una piel digital que caracteriza los espacios públicos y dedicarse a definir sus cualidades y características. En lugar de "híbrido" se utiliza el concepto de "sensible", y con "es-

The public space is at the centre of the processes of urban regeneration, even though it may not be given this level of importance when the city is being planned. These processes are generally long, costly and complicated, meaning that the public may not see any acceptable level of change for many years. It can take decades to get from the political decision to the technical planning stage and the execution of the first projects. For this reason these plans must be accompanied by strategic interventions, not necessarily with high budgets, that can sow the seeds of the future change that the public is being promised, in collaboration with local active agents. Small projects that will give the user a sense of excitement and of capacity for involvement. Interventions that will guide the process, improve it, and increase its chances of success.

In a long term process, it should be possible to carry out interventions that will anticipate future benefits, help to find possible solutions and confront certain decisions with real situations. These interventions come at a very low cost, and

stop mistakes being made in "the project", and the irreversible economic and social consequences that these might bring.

[ecosistema urbano] proposes processes for the management and regeneration of the public space based on an innovative use of new technologies and the Internet. This text aims to present the main concepts underpinning its creative, innovative urban regeneration projects.

### Sensitive Spaces: Public Spaces 3.0

Daniel Innerarty (2006) says that in the city, the homogenous stable space has been reduced to a fringe element within a global space of connected local multiplicities; instead of neighbourhoods, local networks are being developed, so that public debate is increasingly taking place in the virtual sphere, with streets and squares losing their role as our most important meeting and staging space.

The Internet appears to offer a "place" for social relations as an alternative to more "traditional" places. This could be seen as a problem, leading to

the gradual emptying of the public space; it could also, however, be seen as an extraordinary opportunity to strengthen local social relations, creating the necessary conditions for an improvement in the vitality of public spaces. The Internet is now the "place" where models of collective management are being most successfully experimented with.

According to Juan Freire, the crisis that (physical) urban public spaces are going through is also due to the lack of an (open) design offering local people a real interest in using them; he has introduced concepts to the debate such as that of "hybrid spaces", referring to the possible hybridisation of the physical and the digital in public spaces.

The existence can now be accepted of a digital skin characterising public spaces, the qualities and characteristics of which must be defined. The concept of "sensitive" is used instead of "hybrid", with "sensitive space" used to refer to the "living" character of these spaces; to the way they promote a bi-directional relationship with their users, catalyse

pacio sensible" se hace referencia al carácter "vivo" de estos espacios; a su capacidad de promover una relación bi-direccional con sus usuarios, de catalizar redes sociales hiperlocales y visualizar de manera transparente la información relacionada con el entorno.

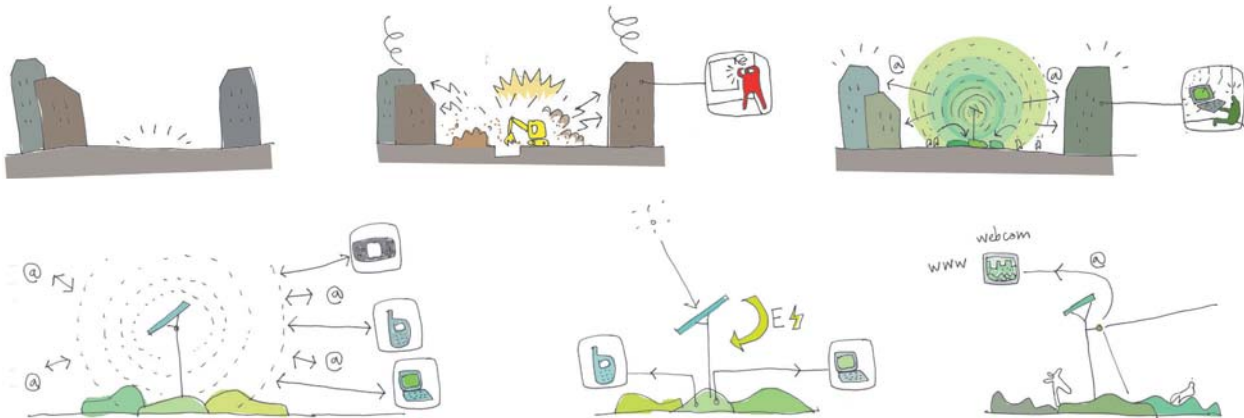
### Prosumers: Ciudadanos 3.0

Gracias a las nuevas tecnologías y a algunas "mutaciones" culturales, sistemas y mundos, antes totalmente cerrados y muchas veces poco transparentes, se abren a la participación de agentes (y personas) externas a sus estructuras organizativas. Los ciudadanos se vuelven más disponibles a participar y a colaborar porque son mejor informados y finalmente son considerados interlocutores útiles para la gestión urbana. Arquitectos y urbanistas pueden razonablemente empezar a trabajar en constante comunicación con los ciudadanos, "compartiendo" con ellos su "poder" de decisión.

Para explicar este fenómeno se puede hacer referencia al concepto de "larga cola" de Chris Anderson. Internet y el entorno digital han cambiado las leyes de distribución (del poder) y las reglas del mercado. El actual sistema económico y político se basa en una estructura piramidal donde el poder (o el potencial económico o creativo) de muchos se considera inferior al de los pocos que están en la parte más alta de la pirámide. Existe un nuevo sistema basado en la suma o acumulación de todas las pequeñas potencialidades (o poderes) de la masa, que gracias a los sistemas de comunicación en red ofrecidos por Internet pueden igualar o superar el poder (o potencial) de los que hoy se encuentran en una posición privilegiada. Son el antiguo mercado de masas y el nuevo nicho de mercados, representados por la cabeza y la cola de la conocida gráfica de distribución estadística.

### Redes sociales: Comunidades 3.0

Cuando se hizo popular el acceso a Internet, a finales de los años noventa, muchos apasionados pasaban horas chateando con quien fuera, en



salas de chat abiertas. Hoy con las social network<sup>1</sup> (o redes sociales) las cosas están cambiando. En estas redes no interesa hablar con quién sea, más bien se quiere conocer los amigos de los amigos o personas con las que compartir unas determinadas pasiones. Un social network se compone de dos cosas, por un lado un escaparate (una descripción personal) y por otro lado un sistema que permite establecer un contacto (amistad) con otros usuarios, es decir la red (la comunicación).

El espacio se ha transformado en una red, un flujo. Cuando todo esto pasaba en un espacio presencial, en la mayoría de los casos se trataba de un espacio público. Era allí donde cada persona se hacía escaparate de sí mismo y donde se podía conocer y comunicar con otra gente. Este escaparate público y abierto, probablemente ya no nos parece suficiente: demasiado genérico. Antes de "gastar" el tiempo con alguien para conocerle, se quiere saber más, o tener algunas garantías más, como puede ser el hecho de que se trate de amigos de amigos, o que probablemente ten-

hyper-local social networks and give a transparent visualisation of information related to the surrounding environment.

#### Prosumers: Citizens 3.0

The arrival of new technologies and certain cultural "mutations" has meant that systems and worlds that were previously closed and often had very little transparency have opened up to the participation of agents (and people) outside their organisational structures. Local people are becoming more willing to participate and collaborate because they are better informed, and they are now finally being seen as useful interlocutors in urban management. Architects and urban planners can now realistically start working in constant communication with local people, "sharing" with them the "power" of decision making.

An explanation for this phenomenon can be found in Chris Anderson's "long tail" concept. The Internet and the digital environment have changed the laws of distribution (of power) and the rules of the market. The

present political and economic system is based on a pyramidal structure in which the power (or the economic or creative potential) of the majority at the bottom is considered to be inferior to that of the few who are at the top of the pyramid. A new system exists based on the addition and accumulation of all the small potentials (or powers) of the masses, which, thanks to the communication systems offered by the Internet, are equal to or greater than the power (or potential) of those who are presently in a privileged position. They are the old mass market and the new market niche, represented by the head and the tail of the familiar statistical distribution model.

#### Social networks: Communities 3.0

When access to the Internet was popularised, at the end of the nineties, many enthusiasts spent hours chatting to whoever they could in open chat rooms. Now, with social networks<sup>1</sup>, things are changing. In these networks the idea is not to speak to just anybody, but to meet friends of friends, or

people we can share particular interests with. A social network is made up of two things: firstly, our "shop window" (a personal description of ourselves), and secondly, a system that enables users to establish contact (friendship) with other users, in other words the network (communication).

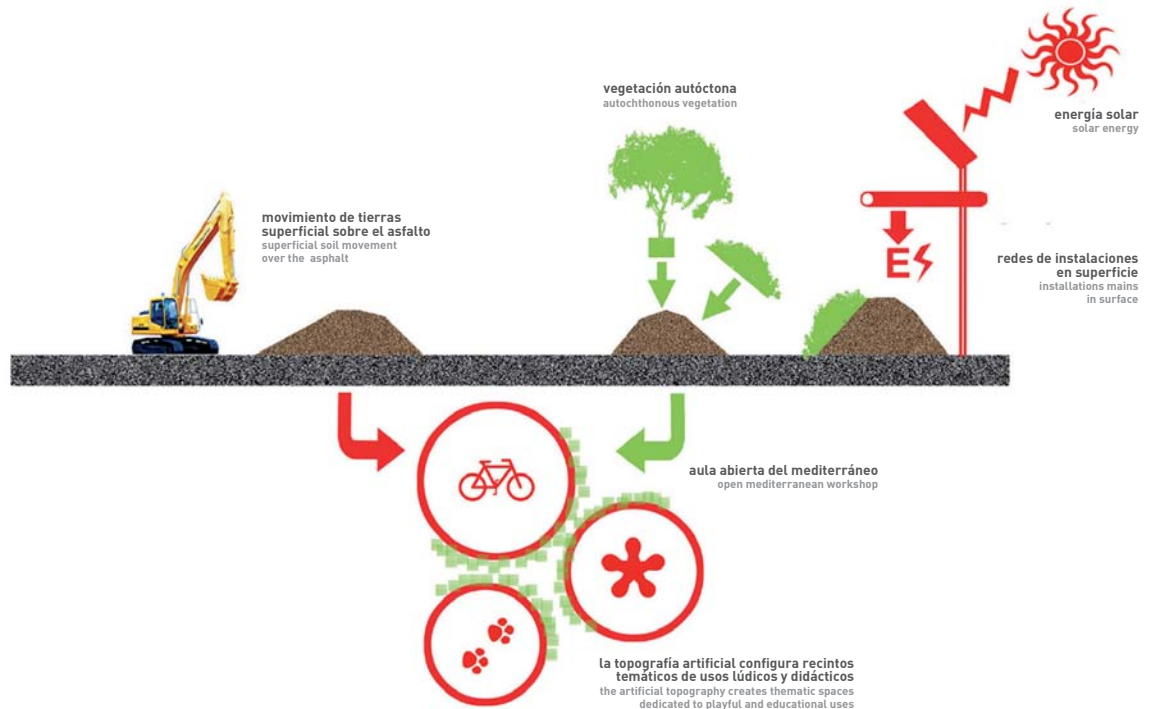
Space has become a network, a flow. When this all took place in a physical space, it was usually in a public space. This was where everybody put up their own "shop window" and where they could meet and communicate with other people. This public version of our "shop window" is probably not enough for us now: it is too generic. Before "wasting" time getting to know someone, we want to know more, or obtain some guarantees, like the fact that they are friends of our friends, or that they probably have similar ideas and tastes, since they use the same leisure sites.

#### Self-organisation: Projects 3.0

New communication technology has led to new forms of collaboration and organisation

[1] El software social engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales. No son propiamente aspectos de programación. Estas herramientas engloban correo electrónico, lista de correo electrónico, IRC, mensajería instantánea, bitácoras de red, wikis, grupos de noticias, social bookmarks, folksonomía, así como cualquier otro tipo de comunidad virtual en red. - *Definición según la enciclopedia libre Wikipedia*

[1] "Social software" includes a range of communication tools that facilitate interaction and collaboration by means of social conventions. They are not aspects of programming as such. These tools include e-mail, e-mailing lists, IRC, instant messaging, net blogs, wikis, news groups, social bookmarks, folksonomy, and any other type of virtual community on the internet. As defined by the *Wikipedia free encyclopedia*.



ga ideas y gustos parecidos, dado que frecuenta los mismos locales de ocio.

#### Auto-organización: Proyectos 3.0

Las nuevas tecnologías de comunicación permiten nuevas formas de colaboración y organización para la gestión de bienes comunes

(públicos). Por una parte emergen fenómenos de auto-organización, descritos por ejemplo por Kevin Nelly en *"Out of Control"* (1994) y por Howard Rheingold en *"Smart Mobs"* (2002), por otro lado se difunden los métodos de desarrollo y de colaboración del movimiento Open Source.

Se están descubriendo, poco a poco, las capacidades de auto-organización de las sociedades informadas capaces de revolucionar sus estructuras, aprovechando el fenómeno del espejo virtual que permite asociar las informaciones sobre el estado de una situación con las decisiones individuales.

for the management of shared (public) assets. For example, there is the emergence of phenomena of self-organisation such as those described by Kevin Nelly in *"Out of Control"* (1994) and by Howard Rheingold in *"Smart Mobs"* (2002), and then there are the development and collaboration methods proposed by the Open Source movement.

Little by little, we are discovering the capacity for self-organisation of informed societies that are able to transform their structures by using the phenomenon of the virtual mirror, which enables us to relate information on the state of a situation to our individual decisions.

Digital public participation, served by computers, is not

based on a model that exploits the plurality and organisation of established communities. What we have here is a non-collective form of participation with a dynamic based on individual action and interaction.

#### Decentralisation: Management 3.0

Networks encourage a new form of control: a decentralised control, exercised by many independent individuals who collaborate by using shared, mobile capacities for calculation and communication. Information and Communication Technology (ICT), rather than providing a solution, represents an opportunity to improve our ability to manage territories. These forms of technology can be used for completely different and opposing objectives.

We can take advantage of their enormous data processing capacity to centralise all our information and try to "solve" urban complexities; they can, however, also be used to open up and decentralise decision making.

What is being investigated is how ICT can help to define a structure for urban management in which poles of non-continuous control can live in an environment of self-determination (appropriation) and freedom. An idea that is very close to Buckminster Fuller's definition of the concept of tensegrity: *"islands of compression in an ocean of tension"*.

The presence of a centralised body is not necessary when the mechanisms of control and feedback allow participants in

La participación ciudadana digital, apoyada en las herramientas informáticas, no se basa sobre un modelo donde se exprimen la pluralidad y la organización de las comunidades constituidas. Se trata de una participación sin carácter colectivo donde la dinámica resulta de una acción interacción individual.

#### Descentralización: gestión 3.0

Las redes potencian un nuevo tipo de control: un control descentralizado operado por una pluralidad de individuos independientes que colaboran utilizando capacidades repartidas y móviles, de cálculo y de comunicación. Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) no representan la solución, sino una oportunidad para mejorar nuestra capacidad de gestión del territorio. Estas se pueden usar para fines completamente

distintos y contrapuestos. Por un lado se puede aprovechar su enorme capacidad de proceso de datos para centralizar toda la información e intentar "solucionar" la complejidad urbana; pero también se pueden usar para abrir y descentralizar la toma de decisiones.

Se trata de investigar cómo las TICs permiten definir una estructura de gestión urbana donde polos de control discontinuo vivan entre un entorno de auto-determinación [apropiación] y libertad. Una idea muy cercana a la definición del concepto de tensegrity que hace Buckminster Fuller: "islas en compresión dentro un océano en tensión".

La presencia de una entidad centralizada no es necesaria cuando los dispositivos de control y de retorno de la información (feedback), permiten a los actores visualizar o tomar conciencia de las consecuencias de sus acciones. El fenómeno de auto-organización inconsciente se vuelve control consciente e intencionado cuando se permite a los individuos entender los efectos de sus acciones. Aquí entra el concepto de tensegrity, cuando se refiere a un modelo de gestión donde las decisiones descentralizadas se juntan a las centralizadas evitando una dinámica de control totalmente cerrada y omnipresente.

Invertiendo la supremacía de la centralización sobre las decisiones individuales, se consigue que los ciudadanos tomen conciencia de sus acciones y así coordinarlas de manera intencionada. Este proceso puede conseguir devolver la necesaria legitimidad y credibilidad a las intervenciones en las áreas urbanas degradadas.

### Open Source City: Ciudades 3.0

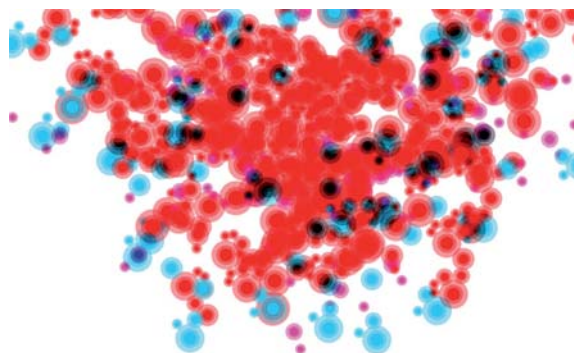
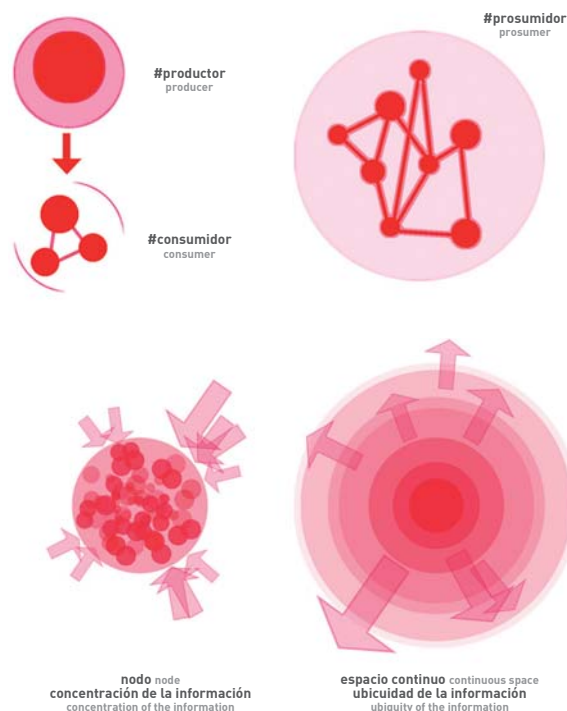
El modelo de desarrollo Open Source presenta características muy in-

the process to visualise and become aware of the consequences of their actions. The phenomenon of unconscious self-organisation turns into one of conscious and intentional control when individuals are given the opportunity to understand the effects of their actions. This is where the concept of tensegrity comes in, when it refers to a model of management in which decentralised and centralised decisions join together, thus preventing a dynamic of totally closed and omnipresent control.

Reversing the supremacy of centralisation over individual decisions allows members of the public to gain awareness regarding their actions, so they can intentionally coordinate them. This process may help to bring back the legitimacy and credibility that are essential to interventions in degraded urban areas.

### Open Source City: Cities 3.0

The Open Source development model has some very interesting characteristics which may be applied to the processes of urban management. Particularly interesting is the figure of the "integrator", who coordinates the new versions of a piece of software, approving or rejecting the integration of new code parts: a coordinating position with no possibility whatsoever of any kind of obligation. This model has three clear advantages when it is adopted for the development of an urban project: 1) it prevents arbitrary exclusions and the development of the project is a true reflection of needs and uses; 2) fast and evolutionary, it benefits from the dynamism of its community; and 3) long-lasting, as soon as the project becomes relevant, its evolutions and adaptations are ensured.



**densificación densification**

Open Source shares with cities the principles of agglomeration economies and networks. In exactly the same way that OS appears where the public benefit is greater than the sum total of the different private interests, cities appear when their infrastructures and amenities benefit the community in such a way that it is worth taking on board high costs. At the same time, the development of urban agglomerations is to a great

extent the result of spontaneous actions and the dynamism of communities, and there is no institution capable of centralising such a decision.

This dynamic might allow the distribution of services and public assets to break free, at least partly, from political decisions that, in their slowness and lack of coherence, can sometimes be detrimental to urban areas.

terésantes que se podrían aplicar en los procesos de gestión urbana. Muy interesante es la figura del "integrador", que es quien coordina las nuevas versiones de un software, aprobando o rechazando la integración de nuevas partes de código: una posición de coordinación sin posibilidad de obligación de ningún tipo. Este modelo presenta tres ventajas claras cuando se adopta para el desarrollo de un proyecto urbano: 1) evita las exclusiones arbitrarias, el desarrollo del proyecto refleja fielmente las necesidades y los usos 2) rápido y evolutivo, se beneficia del dinamismo de su comunidad 3) duradero, en cuanto el proyecto es pertinente, sus evoluciones y adaptaciones son aseguradas.

El Open Source comparte con las ciudades los principios de las economías de aglomeración y de las redes. Exactamente como el OS que aparece donde el beneficio común es superior

a la suma de los intereses privados, las ciudades aparecen cuando sus infraestructuras y equipamientos benefician a la comunidad de tal manera que resulta conveniente también asumir costes elevados. Al mismo tiempo el desarrollo de las aglomeraciones urbanas son en gran parte el resultado de acciones espontáneas y del dinamismo de las comunidades, sin que ninguna institución sea capaz de centralizar la decisión.

Esta dinámica permitiría la posibilidad de liberar la distribución de servicios y de bienes públicos, por lo menos en parte, de las decisiones políticas que con su lentitud, y su escasa coherencia, consiguen perjudicar algunas áreas urbanas.

### Espacio Público: Acciones Urbanas 3.0

Ante cualquier actuación en una zona consolidada, se requiere una estrategia que incorpore un diagnóstico

acertado de la situación en la cual se va a intervenir. Los residentes son los que detienen una información imprescindible sobre el lugar y los que deberán usar "el proyecto". Por lo cual las acciones deben de ser dirigidas hacia la mayor transparencia e intercambio de información con los vecinos e incorporar soluciones aportadas por ellos.

El uso de las redes sociales como herramienta de participación ciudadana permite una gestión científica de la complejidad urbana, capaz de tratar y redirigir una cantidad de información local muy útil en los procesos de regeneración urbana. Se pueden usar las redes sociales para estructurar un sistema de informaciones que establece una relación directa entre los técnicos y los usuarios (ciudadanos). La implicación de los ciudadanos permite mayores probabilidades de éxito y costes de implementación más bajos, a la vez de asegurar un mayor compromiso con la inversión realizada, desde ambos lados, por parte de la administración y de los vecinos.

La integración de tecnologías digitales en el espacio físico es una herramienta que permite desarrollar nuevas dinámicas de comunicación y relación entre vecinos, capaces de mejorar la cohesión de las colectividades locales. Estos procesos mejoran la calidad de vida de los ciudadanos y ofrecen sensaciones de seguridad más elevadas entre la población.

Las intervenciones y las estrategias propuestas se concentran en estos espacios para el uso de los ciudadanos, entendiendo el espacio público como "espacio común", es decir todo espacio en el cual se pueden generar relaciones "públicas" entre dos o más personas. Los proyectos se caracterizan por el bajo coste de sus aplicaciones, por ser soluciones flexibles y temporales, por ser una apuesta decidida por la participación ciudadana y por enriquecer los procesos de diseño a través de nuevas herramientas que ofrecen las redes sociales y las nuevas tecnologías.

### Public space: Urban Actions 3.0

In the case of any intervention in a consolidated area, a strategy is required that will incorporate an accurate diagnosis of the situation in which the intervention will take place. It is the residents themselves that possess essential information about the place, and they are the ones that will have to use "the project". For this reason, interventions should aim for maximum transparency and an exchange of information with residents, incorporating their solutions.

The use of social networks as a public participation tool allows us to take a scientific approach to urban complexity, dealing with and redirecting a quantity of local information that is very useful to urban regeneration processes. Social networks can be used to structure an information system that establishes a direct link between the technical experts and the users (the public). The involvement of local people gives a greater chance of success and lower



implementation costs, while ensuring a greater commitment to the investment being made, from both sides – that of the administration and that of residents.

The integration of digital technologies in the physical space is a tool that enables us to develop new dynamics of communication and relationships between residents, helping to make local collectives more cohesive. These processes improve people's quality of life and give the public a greater sense of security.

The interventions and strategies proposed by [ecosistema urbano] focus on these spaces for use by the general public, understanding public space to be a "shared space" – in other words any space where "public" relations can take place between two or more people. These projects provide flexible, temporary solutions, with applications at a low cost; they signal a clear commitment to public participation and enrich the processes of design through the new tools provided by social networks and new technologies.