



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

ESPACIO PÚBLICO Y URBANISMO EMERGENTE. EL  
ESPACIO COMO PRODUCTO SOCIAL

Trabajo Fin de Grado

Grado en Fundamentos de la Arquitectura

AUTOR/A: de la Guardia Fontes, Diego

Tutor/a: Temes Cordovez, Rafael Ramón

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

# ESPACIO PÚBLICO Y URBANISMO EMERGENTE. EL ESPACIO COMO PRODUCTO SOCIAL



Autor: Diego de la Guardia Fontes  
Tutor: Rafael Ramón Temes Cordovez  
Grado en Fundamentos de la Arquitectura  
Trabajo Final de Grado  
2021 – 2022 | Convocatoria: septiembre 2022



# Índice

|   |    |
|---|----|
| <b>01. Introducción</b>                                   | 04 |
| <b>02. Urbanismo emergente</b>                            | 07 |
| 001. Definición. Respuesta al urbanismo tradicional       | 07 |
| 002. Antecedentes y situación actual                      | 08 |
| 003. Arquitecto como mediador                             |    |
| 004. Ciudades colaborativas                               | 11 |
| 005. Conclusión   | 11 |
| <b>03. Tipos de urbanismo emergente</b>                   | 13 |
| 001. <i>Placemaking</i>                                   | 13 |
| Santa Julia, Piura, Perú                                  |    |
| Parque Prado Grande, Torrelodones (Madrid)                |    |
| 002. Urbanismo hecho a mano                               | 18 |
| Recogida de aguas pluviales en <i>tucson</i> , Arizona    |    |
| <i>Piazza Gasparotto</i> , Padua                          |    |
| 003. Urbanismo táctico                                    | 23 |
| <i>Times square</i> , nueva york                          |    |
| Supermanzana de <i>poblenou</i> , barcelona               |    |
| 004. Guerrilla gardening                                  | 29 |
| Dig kingston  |    |
| Guerrilla ' <i>gardeners</i> ' en manchester, reino unido |    |
| 005. Análisis Comparativo y discusión                     | 34 |
| <b>04. Urbanismo emergente en Valencia</b>                | 37 |
| 001. Plaza del Ayuntamiento                               | 37 |
| 002. Plaza de la Reina                                    | 57 |
| 003. <i>Superilla Petxina</i>                             | 60 |
| <b>05. Objetivos de Desarrollo Sostenible</b>             | 70 |
| <b>06. Conclusión</b>                                     | 71 |
| <b>07. Fuentes</b>  | 71 |
| 001. Bibliografía   | 72 |
| 002. Referencia imágenes                                  | 76 |

# 01. introducción

## resumen

La ciudad siempre ha sido un espacio de producción social. Esta característica ha sido ampliamente debatida y argumentada por influyentes referente en la teoría urbana como Henri Lefebvre, Richard Sennet o Bernardo Secchi entre otros. Sin embargo, con frecuencia el ciudadano aparece como un mero consumidor, observador de dicho espacio, pero no “constructor” del mismo. El “urbanismo emergente”, el “urbanismo insurgente”, el “urbanismo informal” o “los registros del urbanismo alternativo”, denominación que se ha dado a nuevas formas de producir el espacio público, de alguna manera tratan de dar un mayor protagonismo a la participación y a la toma de decisiones por parte de los habitantes, como productores de ciudad bottom-up frente a la visión tradicional *top-down* de la planificación urbanística heredada. Estas “emergencias” que dan paso a formas alternativas de intervención, surgen en gran medida de modo auto-organizado como consecuencia de la interacción y colaboración de grupos amplios y diversos de ciudadanos. En este sentido, la participación sin duda funciona como catalizador de estos procesos, si bien no es el único ingrediente que activa estas formas de intervención. Si bien resulta estimulante exponer las nuevas formas de intervenir sobre el espacio público, este trabajo no pretende ser una loa acrítica y convencida de las bondades del nuevo sistema, sino una revisión de las tipologías detectada. Lo primero que abordará este trabajo es la definición de lo que entendemos por “urbanismo emergente” o los “registros del urbanismo alternativo”. Con ello nos enfrentaremos a la definición y la diferenciación entre expresiones como placemaking, urbanismo hecho a mano (Do-it-Yourself Urbanism), urbanismo táctico (*tactical urbanism, pop-up urbanism, or ‘guerilla’ urbanism*), guerrilla gardening. En este análisis se estudiarán casos estudio y sus resultados para ver los puntos fuertes y débiles que tienen estos métodos una vez llevados a la práctica. La segunda parte del trabajo consistirá en el análisis de prácticas de urbanismo emergente en Valencia.

## abstract

The city has always been a space of social production. This characteristic has been widely debated and argued by influential referents in urban theory such as Henri Lefebvre, Richard Sennet or Bernardo Secchi among others. However, the citizen often appears as a mere consumer, an observer of such space, but not a "builder" of it. The "emergent urbanism", "insurgent urbanism", "informal urbanism" or "the registers of alternative urbanism", the name given to new ways of producing public space, somehow tries to give greater prominence to participation and decision-making by the inhabitants, as bottom-up producers of the city as opposed to the traditional top-down vision of inherited urban planning. These "emergencies", which give way to alternative forms of intervention, arise largely in a self-organized manner as a result of the interaction and collaboration of broad and diverse groups of citizens. In this sense, participation undoubtedly functions as a catalyst for these processes, although it is not the only ingredient that activates these forms of intervention. While it is stimulating to expose the new ways of intervening on public space, this paper does not intend to be an uncritical and convinced praise of the benefits of the new system, but a review of the typologies detected. The first thing that this work will address is the definition of what we understand by "emerging urbanism" or the "registers of alternative urbanism". In doing so, we will confront the definition and differentiation between expressions such as placemaking, Do-it-Yourself Urbanism, tactical urbanism, pop-up urbanism, or 'guerilla' urbanism, guerrilla and community gardening. In this analysis, case studies and their results will be studied to see the strengths and weaknesses of these methods once they are put into practice. The second part of the work will analyze cases studies of emergent urbanism in Valencia.

## resum

La ciutat sempre ha sigut un espai de producció social. Aquesta característica ha sigut àmpliament debatuda i argumentada per influents referent en la teoria urbana com Henri Lefebvre, Richard Sennet o Bernardo Secchi entre altres. No obstant això, amb freqüència el ciutadà apareix com un mer consumidor, observador d'aquest espai, però no “constructor” d'aquest. El “urbanisme emergent”, el “urbanisme insurgent”, el “urbanisme informal” o “els registres de l'urbanisme alternatiu”, denominació que s'ha donat a noves maneres de produir l'espai públic, d'alguna manera tracta de donar un major protagonisme a la participació i a la presa de decisions per part dels habitants, com a productors de ciutat bottom-up enfront de la visió tradicional top-down de la planificació urbanística heretada. Aquestes “emergències” que donen pas a formes alternatives d'intervenció, sorgeixen en gran manera de manera acte-organitzat a conseqüència de la interacció i col·laboració de grups amplis i diversos de ciutadans. En aquest sentit, la participació sens dubte funciona com a catalitzador d'aquests processos, si bé no és l'únic ingredient que activa aquestes formes d'intervenció. Si bé resulta estimulants exposar les noves maneres d'intervindre sobre l'espai públic, aquest treball no pretén ser una lloa acrítica i convençuda de les bondats del nou sistema, sinó una revisió de les tipologies detectada. El primer punt que abordarà aquest treball és la definició del que entenem per “urbanisme emergent” o els “registres de l'urbanisme alternatiu”. Amb això ens enfrontarem a la definició i la diferenciació entre expressions com placemaking, urbanisme fet a mà (Do-it-Yourself Urbanism), urbanisme tàctic (tactical urbanism, pop-up urbanism, or ‘guerilla’ urbanism), guerrilla and community gardening. En aquesta anàlisi s'estudiaran casos estudiats i els seus resultats per a veure els punts forts i febles que tenen aquestes mètodes una vegada portat a la pràctica. La segona part del treball consistirà en l'anàlisi de practiques de urbanisme emergent en València.

## objetivos y método de trabajo

Los objetivos del trabajo se centran en: definir urbanismo emergente<sup>1</sup>, y sus distintas tipologías o prácticas, y los resultados que se obtienen en el desarrollo de proyectos que aplican los principios del urbanismo emergente.

La metodología se basa en tres partes. La primera parte trata de definir el concepto de urbanismo emergente mediante el estudio de bases teóricas y el análisis de las distintas partes que conforman un proyecto urbano. La segunda parte, trata de diferenciar las cuatro prácticas propias del urbanismo emergente (*placemaking*, urbanismo hecho a mano, urbanismo táctico y guerrilla *gardening*), mediante un análisis teórico de cada una de ellas, y de casos de estudio de cada una de las tipologías. Por último, se estudiarán tres casos de estudio recientes de la ciudad de Valencia, observando con detalle como funcionó el proceso participativo y en que ha afectado en los resultados.



## 02. urbanismo emergente

### 001. definición. respuesta al urbanismo tradicional

#### contexto

La ciudad siempre ha sido un espacio de producción social tal y como afirmaba Henri Lefebvre.<sup>1</sup> El ciudadano, en el mejor de los casos, se ha visto relegado a ser un mero consumidor y observador en el proceso de producción de espacios urbanos, y nunca ha llegado a ser “el constructor” de estos. Hasta el momento, el encargado de determinar la configuración y morfología de los espacios urbanos ha sido la Administración Pública, quien a través de sus técnicos (en muchos casos arquitectos), realiza tras lentos y laboriosos trámites administrativos las operaciones para su construcción. Según marca el artículo 105.a) de la constitución española: *“La ley regulará: La audiencia de los ciudadanos, directamente o a través de las organizaciones y asociaciones reconocidas por la ley, en el procedimiento de elaboración de las disposiciones administrativas que les afecten.”*<sup>2</sup> Según este artículo, los ciudadanos, tienen el derecho a ser parte de la toma de decisiones en ciertos aspectos administrativos, incluyendo, el diseño de las ciudades. A pesar de lo que dicta la constitución, la realidad es otra, pues la participación es residual o insignificante. Los ciudadanos no suelen ser una parte activa en el proceso, y se vuelven meros consumidores del producto que los gobiernos decidan hacer. A menudo esto genera desafección y distancia con las operaciones que “aterrian” en algunos barrios y que no responden a las necesidades reales de los vecinos. Esto genera conflicto entre la administración pública y el ciudadano, debido a la falta de comunicación entre ambas partes.

En ocasiones este “distanciamiento” produce deterioro, abandono y finalmente justificación para una privatización.<sup>2</sup> Esta situación implica una gran pérdida de espacio público, de conexión entre personas, donde las calles se vuelven zonas de paso, y las actividades se realizan únicamente en el espacio privado, afectando principalmente a aquellos con menos recursos, que no gozan de grandes casas y jardines donde poder realizar actividades como jugar o reunirse con muchas personas.

#### urbanismo emergente. definición

El urbanismo emergente, es un modo de respuesta que surge a raíz de la problemática que tiene el urbanismo tradicional. Este urbanismo, se manifiesta de distintos modos, pero todos ellos tienen un mismo objetivo: la creación de espacios urbanos de calidad, donde además, se apuesta por un proceso de diseño con implicación ciudadano, con el fin de crear espacios que satisfagan las necesidades de la población y además lo hagan de una manera sostenible y eficiente.

El urbanismo emergente o insurgente trata de visualizar el papel de los ciudadanos y habitantes como productores de ciudad *bottom-up* contraponiéndose (o al menos, complementando) la visión *top-down* de la

<sup>1</sup> Schroeder, S. (2019, 1 septiembre). PLACEMAKING - TRANSFORMACIÓN DE UN LUGAR EN EL ASENTAMIENTO HUMANO SANTA JULIA, PIURA, PERÚ. Scielo.

<sup>2</sup> de la Encarnación, A. M. (2019, 19 diciembre). Urbanismo emergente y nuevas formas de vivienda colaborativa: ¿es posible otro futuro urbano? La administración al día.

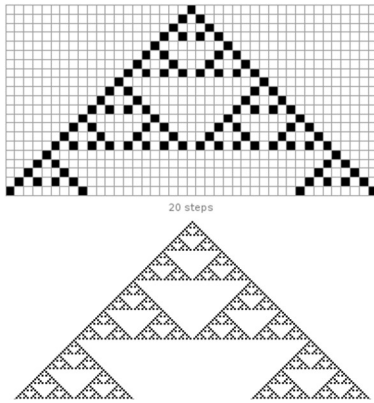


Fig. 1 El autómata celular

planificación urbanística tradicional. De este modo la ciudadanía contribuye de una manera eficaz en el diseño del espacio público para enfrentar los numerosos problemas de gobernabilidad que existen hoy en día.<sup>2</sup>

El urbanismo emergente, evidentemente es una “experimentación” que surge como contraste del tradicional. Seguramente no lo solucionará todo, ni siquiera será el sustituto del anterior, pero si es posible que sirva para incorporar nuevas y mejores prácticas en el diseño del espacio público.

El concepto ‘emergencia’ se puede entender con el funcionamiento del modelo matemático del ‘autómata celular’ (Fig. 1). Este modelo consiste en un funcionamiento donde cada célula realiza una acción que está basada en su propio estado y en el estado de sus células más cercanas. Donde cada una de las células va a responder igual a un contexto igual. Este método, analizado de manera aislada no es interesante, pero de manera conjunta se genera un sistema de complejas respuestas y estructuras.<sup>3</sup> Este concepto, aplicado al ámbito del urbanismo, se traduce en que las mejores soluciones para diseñar el espacio urbano, van a surgir de modo autoorganizado mediante la interacción y la conexión de los ciudadanos. Para que esto sea posible, el ciudadano se tiene que convertir en constructor de la ciudad, y mediante el pensamiento colectivo de las comunidades, se consigan hacer diseños del espacio más eficientes y de mayor calidad.



Fig. 2 Manifestación vecinal en el barrio de Prosperitat en 1970

## 002. antecedentes y situación actual

### antecedentes

El urbanismo emergente no es algo que se haya inventado ahora, este tipo de movimientos, a nivel urbanístico, empezaron a surgir en los años sesenta, y reivindicaban una transformación urbana proponiendo soluciones a sus necesidades que no se veían suplidas. De este modo empiezan a surgir unas redes vecinales de auto organización donde se participaba activamente en la construcción de las ciudades, generando cambios tanto en su arquitectura como en su uso, principalmente mediante manifestaciones.<sup>4</sup> (Fig. 2)

Estas iniciativas estaban llevadas a cabo por movimientos vecinales y también movimientos de mujeres, donde ambos reivindicaban su derecho a la ciudad. La intencionalidad de estos movimientos era mejorar el uso cotidiano de las calles, pensando en soluciones urbanas a una escala de barrio. Dentro de estos movimientos se luchaba también por el diseño urbano desde una perspectiva de género, donde se exponían y se proponían soluciones a la problemática de las mujeres en los barrios, teniendo en cuenta las diferencias que había entre ambos géneros y como afectaban a la ordenación urbana.<sup>4</sup>

A raíz de estos movimientos, en España en el año 1983, se empezó en Barcelona un plan de descentralización, dónde la intención era incrementar la participación ciudadana en la toma de decisiones. Sin

<sup>2</sup> de la Encarnación, A. M. (2019, 19 diciembre). Urbanismo emergente y nuevas formas de vivienda colaborativa: ¿es posible otro futuro urbano? La administración al día.

<sup>3</sup> Hélie, M. (2009, julio). CONCEPTUALIZING THE PRINCIPLES OF EMERGENT URBANISM. Archnet-IJAR, 3(2)

<sup>4</sup> Magro Huertas, T. (Ed.). (2011, julio). Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo. En PROCESOS PARTICIPATIVOS HACIA LA DEFINICIÓN DE UN URBANISMO EMERGENTE.

embargo, a medida que la participación se fue institucionalizando, la problemática y el conflicto entre ciudadano e institución volvió a retomarse.<sup>4</sup>

Este tipo de reivindicaciones y movimientos, abrieron paso a los tipos de urbanismo emergente que tenemos hoy en día. Pero a pesar de ello, el urbanismo tradicional sigue siendo el principal método de diseño en las ciudades.



Fig. 3 La calle de Montero, llena de gente

#### situación actual

Actualmente, nos encontramos en un contexto totalmente distinto, y a pesar de que el urbanismo emergente sigue estando en un segundo plano, gracias a la acción ciudadana, cada vez está más presente el diseño inclusivo, sostenible y de género en las propuestas urbanas, demostrando que, mediante el activismo ciudadano, se pueden conseguir resultados.

En la actualidad el uso y funcionamiento de las ciudades ha cambiado radicalmente en comparación a como era años antes, especialmente desde que en el año 2020 se desató una pandemia mundial, que generó un cambio de dinámica urbana y que puso en evidencia las grandes debilidades de nuestras ciudades. Estas debilidades se mostraron principalmente en la desigualdad entre barrios, donde el confinamiento y desescalada, unos habitantes podían gozar de espacios públicos amplios mientras otros se encontraban hacinados.<sup>5</sup> (Fig. 3) Ante una problemática tan grave como lo fue la pandemia del coronavirus, se muestra lo poco resilientes que son algunos barrios y espacios de las ciudades ante situaciones imprevistas.

Este problema de falta de relación entre administración y gobierno, a pesar de que haya mejorado desde los primeros movimientos vecinales del siglo pasado, sigue siendo un problema. Además, en la actualidad dotamos de herramientas tecnológicas que pueden ayudar a mejorar la comunicación vecinal y con la administración, pero no se están aprovechando al máximo.



Fig. 4 Ejemplo de objeto urbano inteligente

#### tecnología y urbanismo

La ciudad contemporánea ya no puede funcionar sin la tecnología ni la cultura digital, por lo tanto, el proceso de diseño de esta no puede suceder sin tener en cuenta estas herramientas, planteando el reto de como la tecnología puede ayudar a la implantación de la participación urbana en las gestiones urbanísticas. Actualmente, estamos en un punto donde gracias a internet es muy sencillo opinar sobre los cambios que suceden en las ciudades, pero en la práctica estas opiniones no suelen llevar a cambios reales, por lo tanto, para hacer un cambio real habría que conseguir generar un sistema donde los ciudadanos se apropien de los datos y puedan plantear nuevas ideas, por ejemplo, mediante mobiliario público interactivo. (Fig. 4) Para conseguir este objetivo es muy importante entender que la clave en la implantación de tecnologías en esta toma de decisiones se basa en realizar un cambio a nivel social, empezando en informar correctamente al ciudadano para que este pueda ser capaz de

<sup>4</sup> Magro Huertas, T. (Ed.). (2011, julio). Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo. En PROCESOS PARTICIPATIVOS HACIA LA DEFINICIÓN DE UN URBANISMO EMERGENTE.

<sup>5</sup> El urbanismo en los tiempos del coronavirus. (2020, 6 mayo). Paisaje Transversal.

tomar la decisión adecuada en base a dicha información y el contexto en el que vive y se encuentra.<sup>6</sup>

Las tecnologías pueden ser un punto importante como canal de comunicación entre ambas partes, donde el ciudadano puede hacer ver su manera en la que vive la ciudad, que las nuevas tecnologías pueden ayudar a explicarlo de manera más visual mostrando, por ejemplo, la problemática que viven ciertos grupos de personas y minorías durante el uso de los espacios públicos de la ciudad. Además, las tecnologías permiten que cada habitante pueda crear un sencillo prototipado contar un proyecto o idea de manera visual, con el fin de que todo el mundo pueda comprender mejor lo que se quiere transmitir. Pero para que todo esto funcione, lo que verdaderamente tiene que ocurrir es un cambio social, donde de manera real el ciudadano tenga el poder de tomar decisiones, y para ello tiene que haber un cambio a nivel social.<sup>6</sup>

Las tecnologías nos abren un mundo de posibilidades para la creación de mejores espacios en las ciudades, pero para poder explotar estas posibilidades, tiene que suceder un cambio en la dinámica social y administrativa. Para que esto pueda ocurrir, el ciudadano tiene que entrar en acción de manera conjunta.

### 003. arquitecto como mediador

Ante esta nueva metodología de diseño urbano, donde parece que es el ciudadano quien toma las riendas del proceso creativo en la creación de nuevos espacios, la siguiente pregunta a responder sería cual es el papel que jugará el arquitecto.

El arquitecto en el urbanismo emergente puede convertirse en un catalizador, en un traductor de las necesidades e ideas de la población, que puede conseguir que esas ideas que están en la cabeza de los habitantes se conviertan en soluciones urbanas reales. No solo eso, también se convierte en el encargado de educar e informar a la población correctamente para que de manera conjunta se puedan llegar a las soluciones más correctas, e incluso puede dotar de las herramientas necesarias a la ciudadanía para que puedan participar en la construcción de la ciudad.<sup>4</sup>

El arquitecto se adapta al contexto social y geográfico donde se realice un proyecto urbanístico, con el fin de generar espacios públicos que tengan en cuenta la diversidad ciudadana y el uso cotidiano que vaya a tener. Otro proceso de adaptación que vive el arquitecto en el urbanismo emergente, es que sea capaz de romper sus propias ideas en cuanto al diseño de espacios públicos y que esté abierto a propuestas inesperadas y creativas.<sup>4</sup>

Por lo tanto, el arquitecto, en un modelo de urbanismo emergente, deja de ser el máximo poder, y pasa a ser un participante más en el modelo colaborativo. Su misión debe ser conciliadora entre todas las partes, además de dar una visión crítica y conocimiento sobre temas técnicos y urbanos, pero siempre primando en todo lo que hace el compromiso social.



Fig. 5 Seoul como ciudad colaborativa pionera

## 004. ciudades colaborativas

Este modelo de urbanismo plantea un nuevo sistema de ciudad donde, la población es a la vez productora y consumidora del espacio, dando como resultado ciudades hechos por y para los ciudadanos, y con diseños más seguros, sostenibles y eficientes. Para poder conseguir un diseño de las ciudades más democráticas, se necesita tanto el poder ciudadano y las tecnologías, como herramienta colaborativa.

### concepto

Las ciudades colaborativas son, en parte, el resultado del urbanismo emergente. Este modelo de ciudad consiste en la suma de visiones de una población, que se encargan como comunidad de crear espacios aptos y con funcionalidad para todas las personas. Además, tiene como base también la idea de compartir recursos, no solo ideas, creando comunidades más eficientes y sostenibles. Para que este tipo de ciudad sea posible, es importante la implicación de los ayuntamientos para que sea posible, y que estén dispuestos a crear las ciudades, no solo por su cuenta, pero con toda la población. Una de las ciudades que ya tiene un plan para convertir su ciudad en un modelo de ciudad colaborativa es Seoul, Corea del Sur.<sup>7</sup>

### ciudades colaborativas o ciudades inteligentes

Es importante diferenciar el concepto de ciudad colaborativa con ciudad inteligente. Las ciudades colaborativas usan la tecnología como medio y ayuda para crear comunidades más eficientes. Pero la principal idea de ciudad colaborativa es el poder social y ciudadano, dejando las tecnologías en un segundo plano. En cambio, en las ciudades inteligentes, la base está en la tecnología y su uso, dejando de nuevo a las personas como meros consumidores de este tipo de ciudad.<sup>7</sup>

## 005. conclusión

El urbanismo emergente, se presenta como una alternativa próspera ante un sistema de urbanismo tradicional desactualizado y que actualmente no está cumpliendo con la labor de crear espacios agradables ni funcionales para su población. Es importante entender, que el urbanismo emergente no hace referencia a una única manera de actuar, si no a un concepto que engloba la creación de espacios sostenibles, eficientes e inclusivos, mediante procesos colaborativos que se pueden manifestar de muchas maneras distintas. La idea de este urbanismo es actualizar los espacios públicos, para que las ciudades estén al servicio del ciudadano, y no sean las personas las que se tengan que adaptar a la realidad física de las calles.

## 03. tipos de urbanismo emergente

### 001. placemaking

#### contexto

La implicación ciudadana en los procesos de diseño del espacio urbano, ha sido durante la historia, prácticamente nula, dejando a las comunidades de vecinos como meros consumidores del espacio, y no como parte activa de la creación de las ciudades. Esto deriva, en el abandono de espacio público y su desuso, dejando grandes partes de las ciudades abandonadas, debido a la falta de involucración ciudadana.

#### concepto

El concepto de *placemaking*, surge a través de la necesidad que existe en las ciudades de la creación del espacio público como un proceso *bottom-up* donde los vecinos de las ciudades son capaces de expresar sus necesidades y deseos respecto a un espacio, y se les permita entrar dentro del proceso de participación.<sup>9</sup> El modo de diseño de *placemaking* consiste en convertir las ideas y propuestas de la ciudadanía, en un plan urbano sólido que sea capaz de realizarse. (Fig. 6) Para conseguir este objetivo, implica que los encargados del diseño final, sean capaces de realmente escuchar las necesidades de la población.<sup>8</sup>



Fig. 6 Proceso de *placemaking*



Fig. 7 Proyecto de *placemaking* en Portland, Oregón

La creación de urbanismo mediante la participación local, permite la generación de espacios de calidad para los ciudadanos,<sup>8</sup> debido a que, ese espacio creado, da respuesta a una necesidad que tenían los vecinos que viven y frecuentan el lugar, y al haber sido participes en el proceso de diseño de dicho espacio, se asegura que ese espacio vaya a cumplir el uso para el que fue pensado. Además, los resultados llevan a espacios vibrantes y llenos de vida. (Fig. 7)

La práctica de *placemaking* no es algo nuevo<sup>8</sup>, pero gracias al descontento ciudadano, y las ganas de hacer cambios en la sociedad, que podemos observar en la sociedad de hoy en día, especialmente entre la gente joven, este sistema de diseño, está siendo cada vez más común en los procesos de diseño de las ciudades, permitiendo de este modo que la creación del espacio público sea de calidad, y usado de manera adecuada por las personas, y no sea un mero producto hecho por gobernantes, dejando numerosos espacios en la ciudad inutilizados o saturados.

#### un proceso de diseño inclusivo

El proceso de creación de *placemaking* incluye la inclusión de distintos puntos de vista para la creación de un diseño, con el fin de encontrar una visión global del problema.<sup>8</sup> Esto es muy importante, ya que actualmente, es muy necesaria la creación de espacios seguros, con perspectiva de género e inclusivos, y para conseguirlo es necesario saber las opiniones y puntos de vista de todos los colectivos que conforman el espacio que se va a modificar.

<sup>8</sup> What is Placemaking? (2007). Project for Public Spaces. Recuperado 5 de agosto de 2022, de <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>

<sup>9</sup>Schroeder, S. (s. f.). PLACEMAKING - TRANSFORMACIÓN DE UN LUGAR EN EL ASENTAMIENTO HUMANO SANTA JULIA, PIURA, PERÚ.

En la actualidad, la aplicación del término '*placemaking*' en muchos proyectos de reforma que se realizan en las ciudades, está generando que su propio significado pierda valor. Es importante, ser consciente que *placemaking* no solo consiste en que un cierto grupo de personas sea participe del proceso de diseño, si no que consiste en la creación de espacios por y para una comunidad, y todos los miembros de ella, sean capaces de darle un uso y disfrutarla.<sup>8</sup> Hoy en día, muchos planes de reforma urbana están siendo bautizados como proyectos '*Placemaking*' con el fin de dar una falsa sensación de participación a la ciudadanía, y que esta se sienta complacida con el diseño realizado, un caso de esta situación es el dado en la Plaza de la Reina en Valencia.

El *placemaking*, por tanto, es una manera de diseñar basada en la inclusión, en la participación comunitaria y en la creación de espacios sostenibles, y sobre todo, intenta acabar con la actual dinámica de creación de urbanismo, que consiste en crear espacios como si fuesen un producto de los que se puede obtener un beneficio únicamente económico y material. En contraposición, el *placemaking* se centra en diseñar poniendo en foco en el espacio público en sí mismo, y en como las personas van a usarlo y conectarse con él.



Fig. 8 Actividades de participación en Santa Julia

#### caso de estudio: Santa Julia, Piura, Perú

La ciudad de Piura en Perú, llevaba mostrando desde hace años muchas muestras de congestión en los sistemas urbanos de la ciudad, debido al importante crecimiento poblacional que estaban ocurriendo. Esto deriva, en el deterioro de los espacios urbanos, que además, ya de por sí, muchos de los espacios públicos de Piura no contaban con un programa de planeamiento.<sup>9</sup>

El caso de estudio se encuentra en un parque del asentamiento humano de Santa Julia, en Piura. Santa Julia tiene una gran crisis de espacio público, el cual no solo está deteriorado físicamente, si no también, es un espacio conflictivo repleto de delincuencia, donde la gente no es que no lo utilice, sino que además intenta estar lo menos posible en las calles. A raíz de este problema, los vecinos incentivaron la iniciativa de hacer un proyecto de reforma para el parque, con el fin de dar un espacio para la gran cantidad de niños donde jugar, y además convertir un espacio que era inseguro en un espacio lleno de actividad y personas.<sup>9</sup>

Para el proyecto de reforma de este parque se trabajó de manera conjunta, entre todos los vecinos mediante métodos de participación. El inicio del proceso consistió en analizar que personas iban a participar en cada parte del proceso, y lo más importante, se empezó a recoger opiniones de la población sobre el lugar, para empezar a trazar una línea de trabajo, basada en las necesidades e ideas de los vecinos.<sup>9</sup> (Fig.8)

En la primera fase de participación y trazo del diseño, que estaba liderada por la Junta Vecinal, se hizo un taller participativo con una serie de preguntas sobre las carencias del parque. Tras tener una visión clara de la

<sup>8</sup> What is Placemaking? (2007). Project for Public Spaces. Recuperado 5 de agosto de 2022, de <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>

<sup>9</sup>Schroeder, S. (s. f.). PLACEMAKING - TRANSFORMACIÓN DE UN LUGAR EN EL ASENTAMIENTO HUMANO SANTA JULIA, PIURA, PERÚ.

opinión vecinal, se realizaron más talleres, normalmente en el propio sitio, donde cualquier vecino podía ir y participar para empezar a definir los usos y propuestas. Durante el taller se utilizaban mapas y maquetas, que definían el uso de cada uno de los espacios.<sup>9</sup>(Fig.9)



Fig. 9 Plano del Parque Santa Julia, realizado a partir de los requerimientos de los vecinos.

Tras esta fase de diseño, empezó la fase de ejecución, que tenía la intención de seguir siendo participativa y de utilizar materiales de bajo costo, especialmente debido a la reducida financiación que tenía el proyecto. Se realizaron diversas actividades de ejecución, que se llevaron a cabo durante 6 semanas, e incluían desde la limpieza del lugar, a la implantación de mobiliario y la plantación de especies vegetales. Los materiales, además de ser de bajo coste, eran reciclables sostenibles. El parque fue finalmente terminado en el año 2018. (Fig.10) Tras su finalización, se continuaron procesos de satisfacción con el proyecto y mejoras puntuales, con el fin de seguir manteniendo el espacio como un lugar seguro y de actividad.<sup>9</sup>



Fig. 10 El parque de Santa Julia antes (derecha) y después (izquierda) de la reforma



Este proceso, demostró que el placemaking y la participación ciudadana, son maneras de diseñar clave para conseguir mejores espacios públicos y con usos que animan a la población a utilizar el espacio público. Además, es una muestra clara también de que, un espacio de calidad no se consigue a través de materiales de calidad, si no a través de un proceso de diseño bien pensado, con un objetivo claro basado en las oportunidades que ofrece un espacio y, además, llevando de la mano un proceso de participación ciudadana, con un alto nivel de implicación.

#### caso de estudio: parque pradogrande, Torrelodones (Madrid)

El proceso de participación y reforma del parque de Prado de Pradogrande surge en el año 2017 a raíz de la necesidad de hacer una rehabilitación en el espacio, y con la idea inicial de hacer el proceso de reforma de manera participativa. El espacio, previo a su rehabilitación, era por lo general un espacio poco atractivo y seguro, por ello, la idea era hacer un proyecto que no solo devolviese la vida a ese parque, sino que también lo hiciese de una manera sostenible y con una perspectiva de género interseccional. En el proceso participaron numerosas organizaciones, entidades y ONGs, y además se trabajaba paralelamente con el Ayuntamiento de Torrelodones, con el fin de hacer un análisis urbano completo de la zona.<sup>10</sup>

Gracias a la participación ciudadana, se consiguió obtener una visión clara de cuál era la problemática del parque, y cual debería ser la propuesta de diseño. Para obtener esta información de la población se realizaron distintas actividades y talleres con la ciudadanía, con el fin de obtener el máximo número de visiones para el proyecto. (Fig.11) Estas actividades incluían:<sup>10</sup>

- Mapas mentales.
- Cuestionarios online
- Mapa BIG.
- Mapeos y paseos
- Talleres con mujeres, mayores, jóvenes, instituto, técnicos.



Fig. 11 Talleres participativos para el diseño del parque de Pradogrande

Con las respuestas recogidas de la población, y mediante talleres de diseños abiertos, donde había también técnicos del ayuntamiento, se empezó a dar forma a la propuesta mediante la realización de distintas opciones de la configuración del parque. Los temas más tratados para el diseño fueron la biodiversidad y la sombra que generase, la implantación de zonas de juegos y espacios donde se puedan realizar actividades, y la accesibilidad y conectividad del espacio.<sup>10</sup> (Fig.12)



Una vez, se definió el diseño completo y se realizaron los trámites pertinentes para la realización de la rehabilitación del parque, se iniciaron las obras en el año 2019.<sup>10</sup> (Fig.13)

Gracias a este proyecto basado en los ideales del *Placemaking*, se consiguió reformar un parque, que no estaba siendo aprovechado como se debería, y se convirtió en un espacio multifuncional, sostenible e inclusivo, gracias a la participación de la ciudadanía que consiguió transmitir la visión de parque que se buscaba, y al método de diseño basado en principios ecológicos y de perspectiva de género, volviéndose además un lugar más seguro y agradable.



Fig. 13 Parque de Pradogrande tras la rehabilitación

### conclusión

El placemaking, por tanto, es una práctica basada en el diseño urbano con una metodología *bottom down* que a través de la participación ciudadana, y el diseño con un punto de vista de género, sostenible e inclusivo, consigue la creación de proyectos urbanos bien pensados y desarrollados y que dan respuesta al mal uso de los espacios que se ha dado durante tantos años, y que han conllevado malas actuaciones urbanas.

Se puede observar en los dos casos analizados, que la práctica de *placemaking* es muy variada y se puede ejecutar de manera distinta. El caso de Piura, se muestra como un proceso completamente participativo, '*low-cost*', donde fue incluso la propia ciudadanía quien impulsó la propuesta. El caso de Pradogrande, a pesar de tener más recursos y ser un proyecto de mayor escala, sigue siendo un proceso de *placemaking*, puesto que el diseño no solo fue pensado en base a algunas opiniones de los vecinos, si no también, estuvieron dentro del proceso de diseño del parque. Ambas propuestas, fueron una solución a espacios que se encontraban en un estado nefasto a nivel físico, y que también eran espacios en desuso e inseguros, por ello, el haber solucionado estas situaciones con proyectos *placemaking*, ayudó a la creación de espacios sostenibles y seguros.

El *placemaking* por ello, se muestra como una alternativa al urbanismo tradicional, y que es fácilmente implementable en todos los procesos de reforma urbana de las ciudades, puesto que los conceptos básicos de esta práctica, son fácilmente aplicables en las prácticas urbanas de hoy en día, y que además, gracias a la tecnología, se puede hacer un canal de comunicación de opiniones y propuestas mucho más sencillo y claro.

## 002. urbanismo hecho a mano

### contexto



Fig. 14 Mural de Banksy

En los países occidentales, con bases capitalistas, es por norma general, que los planes de proyectos urbanos se realicen de una manera unilateral, donde los gobernantes sean los que toman las decisiones, dejando al ciudadano en un segundo plano. Ante esta situación, surgen los actos sin autorización en espacios público que, aunque en países en vías de desarrollo puedan ser más comunes, en el resto de países se ven como un acto vandálico.<sup>12</sup> El criminólogo Jeff Ferrel, expresa que el urbanismo cada vez está más controlado por las autoridades, y que los actos considerados vandálicos,<sup>13</sup> que tienen vocación de reapropiación como, hacer grafitis en pancartas como medio de comunicación, utilizar carreteras como zonas de reunión, o utilizar mobiliario público para usos distintos para los que fueron originalmente pensados, son actos que reactivan el espacio público.<sup>10</sup> Un ejemplo de modificación del espacio urbano mediante actos ilegales, son las obras del artista británico Banksy, que realizar series de pinturas urbanas como método de protesta social. (Fig. 14)

### concepto e historia

El urbanismo hecho a mano o urbanismo *DIY* (proveniente del inglés *Do-it-Yourself*), viene inspirado por la idea de reapropiación del espacio por parte de la ciudadanía y de recuperar el derecho a la ciudad. Las prácticas de este movimiento o tipología de diseño urbano, consiste en la realización de cambios en el espacio público, sin obtener permisos por parte de las autoridades, con el fin de mejorar un espacio, o darle otro uso para el que fue pensado. Esto sucede debido a que, al no estar el ciudadano implicado en la toma de decisión del diseño de un espacio público, puede ser que la propuesta no supla las necesidades de quien las usan, y se vean obligados a repensar los espacios.<sup>13</sup> Con este tipo de acciones hecha de manera ilegal, no se está pidiendo ni demandando permiso de apropiarse del espacio público, si no se está demostrando que la ciudadanía es la dueña de dicho espacio.<sup>11</sup>



Fig. 15 Pancarta pintada por BUGA UP

Uno de los primeros grupos de activistas de este tipo de urbanismo surgió en la ciudad de Sydney en la década de 1980 bajo el nombre de '*Billboard Utilising Graffitists Against Unhealthy Promotions*' (BUGA UP). Su objetivo consistía en la modificación de carteles publicitarios que tenían influencias negativas para la sociedad, como publicidad sexista, de tabaco o de alcohol. Con estos actos, pretendían reutilizar el espacio de estos carteles como medio de comunicación hacia el vecindario, y además sabotear a marcas que consideraban negativas. Este movimiento, fue el primero de muchos que surgieron con el fin de modificar las calles de las ciudades, para adaptarlas a un uso más adecuado y correcto para sus vecinos.<sup>11</sup> (Fig. 15)

<sup>11</sup> Iveson, K. (2013). Cities within the City: Do-it-Yourself Urbanism and the Right to the City. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37.3.

<sup>12</sup> Talen, E. (2015). Do-it-Yourself Urbanism: A History. *Journal of Planning History*, 14 (2), 135–138.

<sup>13</sup> C. C. Gordon (2014). Do-It-Yourself Urban Design: The Social Practice of Informal "Improvement" Through Unauthorized Alteration. *City & Community*, 13:1.

<sup>14</sup> Marrades, R. (2014, 17 julio). ¡Urbanismo punk! *El Diario*.



Fig. 16 Creación de un camino alternativo



Fig. 17 Plantación vecinal en la cornisa

## urbanismo hecho a mano o vandalismo

El urbanismo hecho a mano puede alcanzar distintos niveles, siendo un primer nivel más simple, los actos cotidianos que realizan las personas a diario, como sentarse en un aparcamiento de bicicletas o realizar cruces diagonales en pasos de cebra que están mal diseñados. Estas acciones, por insignificantes que parezcan, son una manera inconsciente que tiene un ciudadano de repensar y reutilizar un espacio ya definido. Un nivel más alto de urbanismo hecho a mano surge de la frustración ante un mal planteamiento urbano, donde una persona, sin pedir permiso modifica el espacio físico de un lugar público, de manera puntual y esporádica, aunque bien pensada y planeada, con el fin de mejorar el espacio. Estos actos pueden ser desde pintar vías, hacer instalaciones temporales, o modificar el mobiliario público. (Fig. 16) Por último, hay acciones de urbanismo *DIY*, que buscan un mayor nivel de permanencia en sus acciones, realizadas por asociaciones de vecinos que trabajan para autogestionar sus barrios, normalmente ante la ineficiencia de los ayuntamientos para suplir sus necesidades.<sup>14</sup> (Fig. 17)

Este tipo de urbanismo, debido a su cierta ilegalidad, puede parecer como simples actos vandálicos e incluso peligrosos para el medio. La realidad es que es una forma rápida y directa de modificar el espacio público, mediante la participación ciudadana por parte de un grupo de personas que es consciente de las necesidades del espacio que van a modificar. Además, sirve como respuesta y acto de protesta ante la ineficacia y la inacción de un gobierno que no está escuchando las necesidades de la población.

### caso de estudio: recogida de aguas pluviales en Tucson, Arizona

La ciudad de *Tucson* en Arizona sufre durante los meses de julio y agosto fuertes tormentas y lluvias, generando habituales inundaciones y destrozos en la ciudad. Esta situación que sufre Tucson hace necesaria la creación de un sistema de infraestructura urbano resiliente que responda a esta situación climática que, debido al cambio climático, ha ido empeorando con los años. El motivo de estas inundaciones tan frecuentes es principalmente por su suelo de carácter impermeable y además, está ubicada entre cuatro montañas. Por eso, la ciudad debería de contar con amplias zonas verdes capaces de reducir el impacto de la lluvia, y un correcto diseño de las calles y de sistema de recogida de aguas pluviales para poder evitar la acumulación de agua en las calles.<sup>15</sup>

El sistema de recogida de agua público de la ciudad no respondía a la situación climática que vivía, debido al incorrecto sistema de alcantarillado de *Tucson*, dejando de este modo inundaciones, imposibilidad de circular por las calles, e incluso los equipos de salvamento han tenido que realizar rescates de gente atrapada por las tormentas.<sup>15</sup>

En respuesta ante esta situación, y debido a la falta de soluciones propuestas y realizadas por el gobierno, una serie de activistas de la ciudad comenzaron a implantar cambios en el diseño urbano para mejorar el

<sup>14</sup> Marrades, R. (2014, 17 julio). ¡Urbanismo punk! El Diario.

<sup>15</sup> Edler, A. D., & Gerlak, A. K. (2019). Interrogating rainwater harvesting as Do-It-Yourself (DIY) Urbanism. *Geoforum*, 104, 46-54.



Fig. 18 Corte de bordillo en Tucson



Fig. 19 Corte de bordillo en Tucson

sistema de recogida de aguas. El primer acto fue realizado en el año 2003 por el activista Brad Lancaster, que realizó un corte un bordillo de la acera en su barrio. Esta modificación del pavimento la realizó para que el agua que se acumulaba en las calles por las lluvias se redirigiese a una zona verde, y fuese más fácilmente absorbida por la tierra. Este acto tenía una doble intención que era reducir las inundaciones en periodos de lluvias, y además reducir el uso de agua potable para el riego de la vegetación.<sup>15</sup> (Fig.18) (Fig.19)

Además, los residentes de la ciudad hicieron grupos de plantación con el fin de generar un oasis de árboles autóctonos, para así poder mejorar la recogida de aguas de la ciudad. Esta iniciativa fue también liderada por Lancaster, que fue un gran promotor de la ciudad para aprovechar el agua de la lluvia para no solo evitar inundaciones, si no también ahorrar agua potable. Un claro ejemplo era su casa, que tenía un sistema de recogida de agua pluvial que le permitía solo tener que gastar agua potable para la lavadora. Estos actos que hacía inspiraban a otros vecinos a seguir sus pasos y apuntarse a sus iniciativas.<sup>15</sup>

Ninguna de las acciones nombradas anteriormente tenía permiso legal, y si hacían cuando las autoridades no estaban presentes, principalmente los fines de semana. El hecho de que estas acciones no tuviesen permiso legal era de debido a que Brad Lancaster, nunca intentó pedir autorización a las autoridades, ya que era consciente de los largos procesos burocráticos que eso implicaba.<sup>15</sup>

Los gobernantes, al darse cuenta de que había una serie de vecinos haciendo modificaciones en el espacio público, sin ningún tipo de permiso ni conocimiento demostrable, amenazaron a los activistas a demandarles si continuaban con sus acciones. Tras tres años de negociaciones con los gobernantes, y la demostración de la utilidad de las acciones de las activistas realizadas, principalmente, los cortes en los bordillos, se consiguió realizar el primer corte de bordillo legal en el año 2007.<sup>15</sup>

Este caso, que comenzó con un grupo pequeño de personas, haciendo pequeñas modificaciones en el espacio urbano para poder mejorar la resiliencia de la ciudad ante las lluvias, se fue convirtiendo en un movimiento de masas en Tucson. Gracias al activismo realizado por estas personas, se consiguió demostrar la necesidad y los buenos resultados obtenidos, de la realización de cambios en el espacio público para mejorar la calidad de las calles, y esto consiguió cambiar el sistema burocrático que hacía frente a estas situaciones.

#### caso de estudio: Piazza Gasparotto, Padua

La Plaza de Gasparotto está ubicada en la ciudad italiana de Padua, y se encuentra junto a la estación de tren de la ciudad. La ubicación de la plaza, y la falta de edificios a su alrededor, hizo del lugar un sitio marginal y peligroso, y que además se encontraba en una situación física mala, donde ocurrían actos criminales de manera habitual.<sup>16</sup>

<sup>15</sup> Edler, A. D., & Gerlak, A. K. (2019). Interrogating rainwater harvesting as Do-It-Yourself (DIY) Urbanism. *Geoforum*, 104, 46-54.

<sup>16</sup> Robazza, P., Longo, D., Bortoli, G., Alese, G., & Alese, A. B. (2020). DIY urbanism as a tool of urban regeneration. Two cases in comparison.

Ante esta situación crítica para la plaza, en el año 2014, la cooperativa Est, alquiló algunos de los edificios que se encontraban alrededor con el objetivo de crear un *coworking* bajo el nombre CO+, con el fin de reactivar el espacio urbano del lugar. Esta iniciativa, llevó a la creación de otros proyectos en la zona, como lo fue en el año 2015 'gasparOrto' un proyecto realizado por una comunidad de paisajistas que tenía la intención de hacer un jardín urbano en la plaza.<sup>16</sup>



Fig. 20 Participación ciudadana en la plaza Gasparotto

A raíz del proceso de reactivación y reapropiación del espacio que estaba ocurriendo en la plaza Gasparotto, el estudio de arquitectura BAG inició un proceso de diseño para realizar una reforma en la plaza. El estudio, quería hacer este proceso de diseño de manera participativa y experimental, con el de conseguir una propuesta comunitaria que vaya a enriquecer el espacio. De este modo, BAG podía llevar a cabo un proyecto que satisficiera las necesidades de sus ciudadanos. La idea era hacer un primer proyecto de manera efímera para que pueda ser reversible.<sup>16</sup> (Fig.20)

Este proyecto fue una iniciativa impulsada por el estudio de arquitectura BAG, y la movilización ciudadana, por eso, tras tomar la decisión de hacerlo, había que dialogar con las instituciones burocráticas para obtener el permiso de su realización, y también su apoyo económico. Este debate fue conflictivo debido a su proceso demasiado innovador para ciertos puntos de vista que se encontraban en las instituciones.<sup>16</sup>



Fig. 21 Evento colectivo en la Plaza Gasparotto tras la primera reforma

Al final, las instituciones correspondientes de la ciudad acabaron aprobando el proceso de reforma. Se inició una construcción colectiva que juntó a distintas comunidades de la ciudad que estaban involucradas en el proceso. Las acciones que se realizaban eran sencillas y de bajo coste, con el fin que pudiesen personas sin conocimientos de construcción ser parte del proceso. La construcción de la plaza de manera conjunta, conllevó un fuerte sentimiento de comunidad, que unió a los participantes entre ellos, y que ayudó al proceso de diseño. Los participantes, también se iban encargando de la elección de la posición del mobiliario urbano, de gamas de colores y otros detalles en ciertas partes de la plaza que se habían dejado libres para la elección de los ciudadanos, con el fin de obtener espacios improvisados, pero pensados.<sup>16</sup>

Tras la primera construcción, algunas las instituciones implicadas en el proceso convocaron una actividad colectiva que tenía el objetivo de revisar los cambios realizados, y comprobar si satisfacían el uso para el que estaban pensado. Debido a que, la primera obra fue realizada de manera efímera, era sencillo realizar cambios nuevos.<sup>16</sup> (Fig.21)

La plaza, al final del proceso recobró la vida y la actividad que tanto había carecido durante los años anteriores, y fue gracias a la iniciativa urbana de las instituciones y vecinos interesados en reactivar un espacio público. Este caso muestra, que el urbanismo hecho a mano no siempre se hace de manera ilegal, puesto que todas las iniciativas que se hicieron para mejorar la plaza, a pesar de ser hechas sin autorización, no estaban incumpliendo la ley. Esto muestra, que el urbanismo hecho a mano nace de la

<sup>16</sup> Robazza, P., Longo, D., Bortoli, G., Alese, G., & Alese, A. B. (2020). DIY urbanism as a tool of urban regeneration. Two cases in comparison.

inconformidad ciudadana ante un espacio olvidado y en desuso por las autoridades, y que antes de esperar a que las instituciones realicen cambios, son los propios ciudadanos quienes lo realizan.

#### conclusión

El urbanismo hecho a mano o urbanismo *DIY*, se muestra como una respuesta ante la inactividad del gobierno, y un el proceso de recuperación de un espacio por parte de la ciudadanía y de manera inmediata. Es un proceso que como se puede observar en los casos analizados, tiene como resultado la creación de espacios urbanos más agradable y también da solución a problemáticas como son la criminalidad, espacios en desuso, espacios abandonados o espacios poco sostenibles.

Los casos analizados de este tipo de práctica ejemplifican que no hay una manera escrita de como se hace el urbanismo hecho a mano. En el caso de Tucson, se puede observar que las acciones eran de escala pequeña e ilegales, y en el caso de Padua, las acciones no eran ilegales y eran a una mayor escala. A pesar de ello, ambas dos cumplen las características definidas por el urbanismo hecho a mano, puesto que son iniciativas realizadas por la ciudadanía, motivadas por la inactividad de un gobierno, y que tienen el objetivo de mejorar la calidad de un espacio mediante la acción ciudadana. Además, tanto el caso de Padua como el de *Tucson*, muestran que el urbanismo hecho a mano tiene una vocación de mejora de las ciudades, y de hacerlo de una manera sostenible y de bajo coste. Por tanto, es importante que se diferencia esta práctica, con el vandalismo, que a pesar de que se pueda tener una idea preconcebida de que son lo mismo, hay una gran diferencia entre ambas prácticas.

El urbanismo hecho a mano es una reacción del urbanismo emergente ante la problemática de los largos procesos burocráticos, sirve no solo como mejora de un espacio, sino también como acto de protesta social ante la inconformidad de la población hacia ciertas situaciones.



## 003. urbanismo táctico

### contexto

El planeamiento urbano de las ciudades, durante la historia, se ha visto sometido de manera constante a la forma de gobierno que tenía cada ciudad en cada momento. Esto implica que la población de la ciudad no se adueña del espacio, si no que se tiene que adaptar y ajustar a él, cuando debería ser, al contrario. Esto sucede debido a que, los gobiernos, una vez deciden realizar una reforma o cambio del espacio público, se realiza de manera definitiva, sea positiva la reacción de los ciudadanos, o no.<sup>17</sup> Los diseños de la ciudades, están condicionados por el sistema político del momento, por la situación económica de la ciudad y por los procesos burocráticos que los Ayuntamientos obliguen a realizar. Mike Lydon cita: 'Muchos ejercicios de planeamiento muestran ser simplemente: maneras caras de debatir una posible implementación, que se mantiene en pausa cuando la situación política y el dinero se alineen entre ellas'.<sup>17</sup> Y no solo, el diseño en sí está condicionado por los sistemas políticos, sino que también lo está la implicación de los ciudadanos en los procesos de creación de espacios urbanos.<sup>18</sup>



Fig. 22 Urbanismo táctico en Milán

### concepto

El urbanismo táctico, lucha contra esta situación y busca cumplir la idea de 'derecho a la ciudad', usándose este tipo de urbanismo, como un método de experimentación y planeamiento.

La idea de urbanismo táctico surge a raíz de crear modificaciones en el espacio urbano con un bajo coste y de manera temporal a modo de experimentación. Su objetivo, es devolver el poder a los ciudadanos en los procesos de planeamiento, con el fin de crear mejoras urbanas en las ciudades. El plan de acción del urbanismo táctico consiste en la realización de proyectos urbanos que se puedan implantar de una manera rápida y barata, a modo de prueba. (Fig.22) Tras un periodo de tiempo, en el cual la ciudadanía haya podido ser capaz de comprobar si la solución es positiva o no, existe la posibilidad de implementar el proyecto de manera definitiva e incluso a mayor escala.<sup>18</sup> De este modo, se sustituye el proceso de debates verbales entre políticos, en búsqueda de una solución sin consultar a la ciudadanía, por proyectos experimentales y rápidamente implantados, que sirven para comprobar la efectividad de las ideas que se proponen de una manera más empírica.<sup>19</sup> (Fig.23)

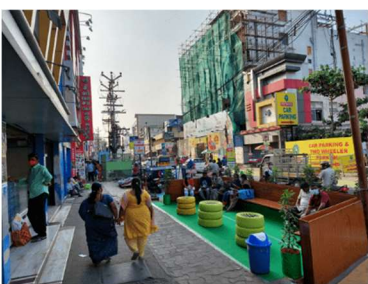


Fig. 23 Proyecto efímero Combaitore

### las bases del urbanismo táctico

La idea principal del urbanismo táctico está basada en tres bases, que son: la ligereza, la rigidez y el bajo costo. Estos tres pilares, son el motivo por el cual la fase experimentación de esta práctica es tan rápida y efectiva, adaptándose al acelerado ritmo que existe en las ciudades de hoy en día. Además, son una manera práctica de unir a los vecinos de una zona, convirtiéndolos en partícipes de los cambios que se producen en la ciudad,

<sup>17</sup> Daniel Campo (2016) Tactical urbanism: short-term action for long-term change, Journal of Urban Design

<sup>18</sup> Jiménez Cerrada, C., & García García, M. (2015). Urbanismo táctico. Universidad Zaragoza.

<sup>19</sup> David Webb (2018) Tactical Urbanism: Delineating a Critical Praxis, Planning Theory & Practice, 19:1, 58-73, DOI: 10.1080/14649357.2017.1406130

eliminando la visión 'Top-down' que prima en los procesos de planeamiento actuales.<sup>20</sup>

El urbanismo táctico, por tanto, es una herramienta de eficiencia económica y burocrática, evitando realizar proyectos definitivos y a gran escala que, debido a la falta de comunicación de la ciudadanía, no resulten satisfactorios para su población, y por ende, supongan una pérdida de recursos, tiempo y dinero para los ayuntamientos de las ciudades. Y además, es una herramienta social, donde los ciudadanos, se implican en el proceso de decisión de los proyectos urbanos, mediante esta experimentación. Esto obliga a los gobiernos a dejar de escusarse con la falta de recursos que tenga la ciudad para no realizar cambios que sean necesarios para un espacio urbano, ya que el urbanismo táctico demuestra que, hacer cambios de manera barata y rápida es posible.

#### caso de estudio: Times Square, Nueva York



Fig. 24 Times Square antes de la reforma

Este proyecto de urbanismo táctico fue iniciado por la comandante de tráfico de la ciudad de Nueva York, Janette Zadik Khan, en respuesta a la mala gestión que estaban haciendo los gobernantes en cuanto a la situación de la plaza de *Times Square*, Nueva York. La situación de *Times Square*, previa a su remodelación era nefasta, donde predominaba el pavimento destinado para los automóviles, y donde, además se generaban intersecciones de difícil circulación tanto para peatones como para vehículos. Además, debido a la falta de pavimento para peatones, las aceras estaban constantemente aglomeradas. De media, Times Square llega a albergar a 330.000 personas en tan solo un día.<sup>25</sup> La plaza antes de su remodelación tenía 17 peatones por cada 10 coches, generando un gran conflicto de espacio en Times Square.<sup>23</sup> (Fig. 24)

Ante esta situación, ni el congreso ni el gobierno local parecía realizar nada al respecto ante esta situación, Janette Zadik Khan, en el año 2009, decidió cerrar 5 carriles de coches que atravesaban Times Square, mediante el uso de pintura naranja y sillas plegables, expandiendo de este modo la zona para peatones. El uso de materiales temporales permitió a Janette y a su departamento el poder probar ideas distintas de manera rápida y barata.<sup>26</sup> Además, Tim Tompkins de '*Times Square Alliance*', decidió comprar 376 sillas plegables más para que la gente pudiese tener más espacio donde sentarse y realizar actividades de ocio.<sup>21</sup> (Fig. 25)



Fig. 25 Remodelación efímera de Janette Zadik Khan

Los resultados fueron muy positivos, y mostraron que los accidentes de motocicletas disminuyeron en un 63%, y los accidentes de peatones disminuyeron a un 35%, incluso habiendo aumentado el volumen de personas que había en la plaza.<sup>24</sup> Janette Zadik Khan citó '*La prueba no está en un modelo computacional, si no en una actuación real en la calle.*'<sup>26</sup> De este modo, demostró que realizar un experimento urbano, para comprobar la funcionalidad y la respuesta de los ciudadanos ante una propuesta urbana, es mejor opción que realizar costosos estudios de tráfico, que ni si quiera aportaran resultados reales. Estas iniciativas pueden parecer invasivas de primeras, las personas que frecuentaban la

<sup>20</sup> Enriquez Santana, K. M. (s. f.). Placemaking. El rol del urbanismo comunitario para lograr una ciudad más segura: Experiencias en Europa y América [Trabajo de fin de Master]. Universitat Politècnica de València.

<sup>21</sup> Phillippen, K. (s/f). For tactical urbanism on city streets. Smartcitiesdive.com.

<sup>22</sup> Cruz, J. L. G. (2014, enero 9). Snohetta makes times square permanently pedestrian. ArchDaily.

<sup>23</sup> Lydon, M. (2012, marzo 2). Tactical urbanism. Issuu.

<sup>24</sup> DeVillers, J., & Roy, J. (2011). Times Squared. Aladdin Paperbacks.

<sup>25</sup> Doyle, S. (2018, febrero 23). Janette Sadik-Khan: Paint the city you want to see. Smart Growth America



Fig. 26 Times Square después de la reforma

plaza, se adaptaron rápidamente ante la nueva situación, que aunque de primeras pudiese parecer un gran inconveniente, una vez los vehículos encontraron otras alternativas de paso, y se observó que había mucho más espacio, los ciudadanos comenzaron a ver los positivos resultados de manera instantánea.<sup>22</sup>

Ante esta nueva situación, y tras observar que la respuesta de la población era positiva, el alcalde de la ciudad Michael Bloomberg, aceptó realizar la instalación de manera permanente, comenzando las obras en el año 2013, y realizadas por el estudio de arquitectura *Snøhetta*.<sup>26</sup>

El proyecto de *Snøhetta* (Fig.26) no solo trató de descongestionar una conflictiva zona de tráfico, como lo era Times Square, sino que también quería recuperar espacio urbano para el disfrute no solo de los turistas, sino también de los neoyorquinos. El proyecto costó 55 millones de dólares y cubrió las áreas formadas por *Broadway* y la 7ª Avenida, entre las calles 42ª y la 47ª.<sup>21</sup> La cantidad de espacio peatonal se duplicó, disminuyendo de este modo, las aglomeraciones (Fig.27) tan comunes que ocurrían en la plaza. El diseño además incluía la eliminación de bordillos, la eliminación del desorden que había en la plaza y la introducción de más mobiliario urbano, especialmente de bancos, haciendo del lugar un sitio donde además de pasar, se puede estar.<sup>25</sup> (Fig.28)



Fig. 28 Mobiliario urbano Times Square



Fig. 27 Proyecto de *Snøhetta* finalizado

Tras la implantación del proyecto definitivo los peatones dañados por accidentes se redujeron al 40%, los dañados en vehículos al 15%, y los crímenes al 20%, debido a que, al haber más espacio peatonal en la plaza, la visibilidad mejora, y los crímenes se reducen.<sup>25</sup>

El caso de Times Square muestra que, la mejor solución ante la inactividad de un gobierno que no escucha las necesidades de sus ciudadanos es la acción. Este caso, permitió demostrar que una reforma en la plaza era necesaria y urgente, y gracias a ella, mejoró el bienestar de las personas que frecuentaban la plaza, al igual que, debido al menor tráfico, disminuyó el ruido y la contaminación del aire.

<sup>21</sup>Philipsen, K. (s/f). For tactical urbanism on city streets. Smartcitiesdive.com.

<sup>22</sup> Cruz, J. L. G. (2014, enero 9). Snøhetta makes times square permanently pedestrian. ArchDaily.

<sup>24</sup> DeVillers, J., & Roy, J. (2011). Times Squared. Aladdin Paperbacks.

<sup>25</sup> Doyle, S. (2018, febrero 23). Janette Sadik-Khan: Paint the city you want to see. Smart Growth America.



Fig. 29 Esquema de supermanzana



Fig. 30 Protestas y contraprotestas vecinales

## caso de estudio: supermanzana de Poblenou, Barcelona

El Ayuntamiento de Barcelona lleva años realizando reformas urbanas basándose en los planteamientos del urbanismo táctico, con el fin de hacer proyectos temporales a modo de prueba, para valorar la viabilidad de las propuestas planteadas, y hacerlas definitivas una vez se compruebe que los resultados son positivos, y haya presupuesto suficiente para realizar la actuación permanente.<sup>27</sup>

En el año 1860, Idelfons Cerdà trazó el plan del Ensanche de Barcelona, solucionando los problemas de ordenación que tenía la ciudad en aquel momento, y creando un sistema de manzanas en cuadrícula, que otorgaba a la ciudad una mayor compacidad y democratización en sus calles. El problema de este planeamiento surge cuando el espacio público dedicado a automóviles es mayor que el dedicado a peatones. En la ciudad de Barcelona, hay una densidad de 7.000 automóviles por kilómetro cuadrado, y el 60% de las calles está dedicada a su circulación y estacionamiento.<sup>26</sup> El plan de las Supermanzanas de Barcelona plantea reagrupar las mallas existentes de las manzanas, en unas mayores de 400x400 metros, haciendo que las calles interiores que anteriormente eran para vehículos se dediquen para los peatones y para vehículos pero de forma más limitada. (Fig. 29) Manteniendo el resto de las calles para la circulación habitual de automóviles.<sup>28</sup> Pero previamente a realizar un plan de una escala de grandes dimensiones, el Ayuntamiento ha decidido realizar pruebas de bajo coste en algunas de las manzanas, con el fin de comprobar la viabilidad de la propuesta, y para analizar que supondría al sistema de circulación de la ciudad. Al realizarlo de manera real, pero efímera y de bajo coste, se consiguen resultados más fiables que haciendo un análisis computacional de la propuesta.

Uno de los proyectos 'experimentales' para esta propuesta se realizó en la Supermanzana de *Poblenou*, que está formada por las calles de Badajoz, Pallars, La Llacuna y Tànger.<sup>26</sup> Al principio, la propuesta fue muy criticada por los residentes, e incluso se realizaron protestas en contra de, no tanto de la peatonalización si no del nuevo uso adoptado que había otorgado el ayuntamiento a ese nuevo espacio. Pero, tras la oleada de protestas, que iban acompañadas por propuestas de los vecinos, en el año 2017 se realizaron cambios, teniendo en cuenta las necesidades de los vecinos, y estos aceptaron la propuesta.<sup>28</sup> (Fig. 30)

Las calles interiores de la Supermanzana de *Poblenou*, previamente dedicaban de sus 20 metros de anchura, 10 metros para la circulación de automóviles y su aparcamiento. La reforma, convirtió estos carriles para automóviles, en un solo carril de circulación lenta, liberando de este modo el 75% del espacio que anteriormente estaba dedicado para coches. Esta solución, permite que los coches sigan teniendo acceso al interior de la Supermanzana, pero que circulen en menor cantidad, y de manera más lenta.<sup>26</sup>

<sup>26</sup> Bravo, D. (2017). «Supermanzana» del Poblenou. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.

<sup>27</sup> Ajuntament de Barcelona. (s. f.). Urbanismo táctico. Urbanisme tàctic.

<sup>28</sup> Fariña, J. (2022, 3 enero). Supermanzanas, mejorando el espacio público. EL BLOG DE JOSÉ FARIÑA.

El uso adoptado para el nuevo espacio peatonal fue elegido mediante un proceso participativo por los vecinos, que se realizó en respuesta a las fuertes protestas que hubo tras la primera actuación que realizó el ayuntamiento. Estos nuevos usos incluían mesas, zona de juegos infantiles, rutas literarias y pistas deportivas.<sup>26</sup> (Fig. 31) (Fig. 32)



Fig. 31 Superilla de Poblenou



Fig. 32 Superilla de Poblenou

El proceso de reforma de la Supermanzana de *Poblenou* se dividió en dos partes, la primera, que hace referencia a la parte de urbanismo táctico, donde se realizaron los cambios con recursos baratos, y se realizaron obras fácilmente reversibles. Tras la vista de los buenos resultados, en otoño de 2017 comenzaron las obras para realizar los cambios de manera permanente.<sup>26</sup>

El caso de la Supermanzana de *Poblenou*, es una clara muestra de que, a pesar que un proyecto de reforma planteado por un ayuntamiento pueda ser bueno, la falta de comunicación con la población que se va a ver afectada por esos cambios es crucial para el buen funcionamiento de un proyecto urbano. Por suerte, al realizarse una reforma efímera, rápida y barata, se pudieron hacer fáciles cambios en el planteamiento inicial, probando de este modo que el urbanismo táctico es un buen método empírico para plantear proyectos en el espacio público. En esta reforma, una vez los vecinos de la supermanzana se sintieron escuchados y participes del proceso, es cuando empezaron a ver los resultados positivos que tenía el peatonalizar gran parte del espacio. Por eso, es importante que en los procesos de urbanismo táctico, no solo se piense en los materiales que se van a usar para que sean proyectos baratos, si no también se piense en que necesidades se han de suplir para los vecino que se van a ver afectados por la propuesta.

### conclusión

La vocación experimental del urbanismo táctico, lo hace una alternativa muy positiva al urbanismo tradicional y a las prácticas que se llevan a cabo en los ayuntamientos e instituciones. El urbanismo táctico, suprime los largos debates de cómo actuar y los longevos estudios de implantación urbana, y propone una alternativa rápida, barata, efímera y lo más importante con resultados obtenidos de manera empírica, y por tanto unos resultados más fiables que los obtenidos por un estudio.

Los dos casos analizados, muestran maneras distintas de aplicar este tipo de proceso experimental, donde en el caso de Times Square, se realizó un urbanismo táctico de manera más ajena a las autoridades, y en el caso de la supermanza de Poblenou, fue el propio ayuntamiento quien lanzó la iniciativa. La comparación de los dos casos muestra la importancia de que en el proceso experimental la ciudadanía este presente. Se observa en como en el caso de Times Square, al haber sido una iniciativa ciudadana, el experimento desde un principio fue un éxito, en cambio en la supermanzana, no fue hasta que empezó a haber implicación de los ciudadanos en el proceso cuando los resultados fueron positivos.

## 004. guerrilla *gardening*

### contexto

La población de las grandes ciudades cada vez está más descontenta con la falta de infraestructura verde que hay en las calles. Actualmente, el espacio público se ve predominado por zonas asfaltadas y grises donde, además, la alta densidad de coches hace más desagradable el entorno de las ciudades. Las zonas verdes en el espacio urbano son lugares de alivio de este caos y que embellecen la ciudad, por lo que la falta de esta, supone un descontento generalizado, que a pesar de que poco a poco se van haciendo progresos, aún no son suficientes.

### concepto

Movimiento urbano reivindicativo relacionado con la jardinería, que tiene el objetivo de crear y recuperar espacios verdes mediante la plantación y la agricultura en las ciudades, en contraposición a la tendencia actual que tienen los organismos de crear espacios principalmente asfaltados y con poca presencia de vegetación.<sup>29</sup> (Fig. 33)



Fig. 33 Plantando en una acera de Los Ángeles.

Estas guerrillas verdes o también llamado *guerrilla gardening* comenzaron con la iniciativa de grupos de personas que se encontraban principalmente en barrios con pocos recursos, donde los ayuntamientos no invertían en mejoras de los espacios públicos. En respuesta a esta situación, la gente creaba jardines comunitarios que pudiesen disfrutar y aprovechar todos los vecinos, dinamizando el espacio público y devolviendo la vida y la actividad a las calles.<sup>29</sup> Hay evidencia que el movimiento comenzó durante la década de los 70, en Nueva York, donde los guerrilleros utilizaban semillas para plantar en zonas de la ciudad en desuso.<sup>30</sup>

Con el paso del tiempo este movimiento ha llegado a muchas partes del mundo, donde gracias a las redes, los ‘jardineros’ o ‘guerrilleros’ pueden comunicarse, compartir ideas y organizarse para tomar acción en sus respectivos barrios y distritos.<sup>29</sup> Además, la práctica de los guerrilleros verdes se ha vuelto cada vez menos clandestina y más ‘mainstream’ atrayendo de este modo el interés de los medios de comunicación, e incluso creando programas de televisión sobre el movimiento, como por ejemplo el show australiano ‘*Guerrilla gardeners*’, un programa de televisión que muestra el trabajo de guerrilleros australianos que se dedican a embellecer zonas poco cuidadas de la ciudad de Sídney.<sup>30</sup>

### acciones ‘guerrilleras’

Habitualmente, las acciones que realizan los guerrilleros no son legales, puesto que realizan cambios en el espacio urbano sin esperar un permiso de los ayuntamientos, ni de los propietarios de las tierras.<sup>31</sup> De ahí viene proviene el nombre de ‘*Guerrilla Gardening*’ que hace referencia al término guerrilla, usado para describir a rebeldes que se encuentran en conflicto con figuras burocráticas de poder. Richard Reynolds, creador de la página web ‘*The Guerrilla Gardening Home Page*’ y fuerte impulsor del

<sup>29</sup> García, T. (2022, 29 marzo). El rescate del verde público. El País.

<sup>30</sup> Adams, D., Hardman, M., Larkham, P. (2014, 15 diciembre). Exploring guerrilla gardening: gauging public views on the grassroots activity. *Local Environment: The International Journal of Justice and Sustainability*, 37-41.

<sup>31</sup> Lili Pâquet (2020): “Putting the cult in cultivate”: a rhetoric of guerrilla gardening in GreenValentine, *Green Letters*

movimiento en Reino Unido, declaraba que, *‘pelear y plantar son pasatiempos humanos normales, por lo que combinar ambas dos no es algo retorcido’* (Reynolds, 2008). Pero los guerrilleros de este movimiento no pretenden combatir a un ejército, pretenden embellecer las ciudades mediante la creación de espacios urbanos donde predomina la vegetación y biodiversidad.<sup>30</sup> A pesar, de la ilegalidad de estos actos considerados vandálicos e incluso comparados con el terrorismo, realmente los actos son lo opuesto, según cita Astrid *‘Te escabulles durante la noche para plantar cosas en sitios raros. Es lo opuesto al terrorismo. En vez de hacer ocurrir cosas horribles, haces el mundo más bonito’*.<sup>32</sup> Por eso, esta idea proviene de la idea del *‘derecho a la ciudad’*, donde mediante actos no regulados por las autoridades, la población sea capaz de apropiarse del espacio y recuperar su capacidad de poder modificar la ciudad según sus necesidades, frente a un urbanismo extremadamente planeado por los gobiernos, que muchas veces prioriza el beneficio capital que pueda obtener, y no la necesidad de las personas que la habitan.

### Una respuesta a la producción capitalista de los espacios

Este movimiento, va en contraposición a la manera capitalista de diseñar espacios. El sistema capitalista, crea los espacios en base al beneficio que vaya a generar, de este modo, muchos espacios se quedan en desuso, debido a que no van a producir el beneficio esperado. Morton expresa: *‘el propio espacio se vuelve parte de la basura de una cultura derrochadora’*. De este modo, guerrilla *gardening* se vuelve una respuesta a la manera capitalista de producir y crear los espacios en las ciudades.<sup>32</sup>

A pesar de ser un movimiento ilegal, muchas de las organizaciones deciden no mantenerse invisibles durante sus acciones. *‘F Troops’* un movimiento de guerrilla *gardening* inglés, muchas veces trabaja de día y con chaquetas visibles, con la intención de socializar con las personas que andan y se interesan por lo que están haciendo. (Fig. 34) De este modo, consiguen hacer el guerrilla *gardening* más *‘mainstream’* haciendo que sus ideas se transmitan de manera más rápida, consiguiendo hacer cambios en el espacio en más lugares del mundo.<sup>30</sup>

Los guerrilleros suelen realizar acciones y cambios urbanos pequeños y con poco riesgo, es decir, no se realizan cambios radicales, pero eso no impide que estas acciones consigan dinamizar el espacio y revivir y ocupar lugares que antes no tenían un uso adecuado. (Fig. 35) Estas acciones son realizadas de manera colectiva, voluntaria y desinteresada en búsqueda del bien común, pero a pesar de ello, debido a la ilegalidad de estas, pueden derivar en conflictos con las autoridades y ser consideradas actos vandálicos.<sup>29</sup> Por ejemplo, los guerrilleros Thomson y Sturgis, provenientes de Reino Unido, tuvieron problemas policiales cuando trataron plantar unos árboles en un espacio público sin permiso.<sup>30</sup>

Estos cambios que realizan los guerrilleros en las calles y plazas de las ciudades están hechos de manera consciente, creativa y bien pensada, siendo el resultado de un proceso donde los ciudadanos viven el barrio, se



Fig. 34 Plantando en una acera de Los Ángeles.



Fig. 35 Pequeña intervención urbana de guerrilla gardening

<sup>29</sup> García, T. (2022, 29 marzo). El rescate del verde público. El País.

<sup>30</sup> Adams, D., Hardman, M., Larkham, P. (2014, 15 diciembre). Exploring guerrilla gardening: gauging public views on the grassroots activity. *Local Environment: The International Journal of Justice and Sustainability*, 37-41.

<sup>32</sup> Binder, A. (s. f.). *Guerrilla Gardening in Manchester Exploring Perceptions of Guerrilla Practices [Tesis]*. University of Salzburg.



dan cuenta de una problemática y buscan de manera conjunta la solución más correcta para resolver el conflicto urbano ante el que se encuentran, normalmente relacionado con el desuso y el abandono del espacio, y con la intención de revitalizarlo mediante la plantación.

#### caso de estudio: *Dig kingston*

'*Dig Kingston*' es el nombre del proyecto de guerrilla *gardening*, fundado por Annie Craine como 'jardinera' e investigadora, y otro grupo de 'jardineros' que tuvo lugar en el distrito de *Kingston* en la ciudad canadiense de Ontario. Este proyecto surge de la experimentación de querer probar cuantas especies vegetales podrían crecer en seis maceteros de hormigón ubicados en el distrito, y ver cuál sería la reacción de la gente con el resultado. El objetivo no era únicamente plantar estas especies vegetales y embellecer la zona, si no también, ver como interactuarían los vecinos tras crear un nuevo y distinto uso del espacio, tras la creación de un inesperado nuevo jardín.<sup>33</sup>

El emplazamiento estaba ubicado entre un parking y un hospital. Este lugar se escogió debido tanto a la estética del espacio como a la gran cantidad de viandantes que tenía, y la intención era ver que podría ocurrir con esos espacios y cómo interactuaría la gente en ellos tras el cambio.<sup>33</sup>



Fig. 36 Dig Kinston visto desde el oeste

El proyecto comienza en Junio de 2010 mediante la plantación de semillas de tomate. Los 'jardineros' o 'guerrilleros' al principio preferían realizar el mantenimiento de noche, debido a que no estaban seguros de si la actividad que estaban realizando era completamente legal. Debido a su cercana ubicación al hospital, las personas que solían andar por esas zonas pensaban que la plantación estaba siendo mantenida por empleados del hospital o por pacientes del mismo. A pesar de ello, los participantes preferían mantener su anonimato, puesto que consideraban que tomar la autoría del proyecto haría que fuesen ellos los que se apropiaban del espacio público. En cambio, manteniendo el anonimato, el espacio se volvía más ambiguo, y permitía que cada uno viviese su propia experiencia en él. Uno de los participantes citaba: 'No es tanto sobre ti, si no sobre lo que estás haciendo.' A pesar de que esta decisión hiciese más difícil visibilizar el proyecto, al menos conseguía un espacio de reunión e interacción.<sup>33</sup>



Fig. 37 Dig Kinston visto desde el este

Pasado un tiempo, los 'jardineros' se dieron cuenta que era más coherente y cómodo trabajar de día y empezaron a hacer sus labores durante las horas de sol, permitiendo generar una conexión entre guerrilleros y los viandantes más frecuentes, pero manteniendo su anonimato. Una vez crecieron los tomates que plantaron y adoptaron una altura considerable, los individuos más frecuentes empezaron a plantar sus propias plantas, consiguiendo de este modo una estética caótica. (Fig. 36) (Fig. 37) Esto generó que las personas que pasaban por la zona se sentían tan conectadas con la plantación que cuando estaban allí se tomaban la libertad de arreglar las plantas y recolocarlas a su gusto.<sup>33</sup>

Cuando llegó el verano, el cultivo sufrió un cambio ya que se cultivaron plantas más estacionales como judías o kale. Esto generó decepción en un grupo de personas que trabajaban junto al hospital, ya que, acostumbrados a los tomates, no estaban tan familiarizados con este tipo de plantas. Pero a pesar de ello, esto era una muestra clara más de cómo la gente había conectado con la plantación. Por ejemplo, otro grupo de trabajadores que estaban a cargo de una construcción que estaban haciendo en el parking, expresó que le gustaban las plantas de judías y el sentimiento que había tras la plantación y que, además, él y sus trabajadores frecuentemente recogían basura de los maceteros.<sup>33</sup>

El proyecto terminó al final de la temporada de los vegetales, pero se mantuvo de manera online, donde la gente más involucrada subía actualizaciones de la plantación. Además, continuó a modo de investigación, donde sirvió de ayuda para estudiar la conexión entre agricultura comunitaria y los miembros de dicha comunidad. *Dig Kinston* inspiró otras iniciativas de guerrilla *gardening* en Ottawa y Toronto.<sup>33</sup>

Este caso de guerrilla *gardening*, consiguió reconvertir un espacio gris y en desuso, en un espacio donde la gente además de pasar, se paraba a discutir, conversar e incluso cuidar un jardín. Al mantener el anonimato, la comunidad vecina sintió el huerto como parte suya, y se sintió libre de poder adaptarlo a su gusto, de este modo, creando una importante conexión entre el espacio y las personas. Además, consiguieron mediante la plantación de plantas vegetales, y no flores, mostraban como poco a poco el espacio se transformaba de manera inesperada, despertando la curiosidad e intriga entre las personas que frecuentaban la zona.



Fig. 38 Sargento Michael Bowden revisando las zanahorias



Fig. 39 Familia desconocida recolectando vegetales

#### caso de estudio: guerrilla '*gardeners*' en Manchester, Reino Unido

En la ciudad de Manchester, Reino Unido, se han desarrollado muchos movimientos de guerrilla *gardening* a lo largo de los años, donde se ha intentado visibilizar este movimiento como respuesta a la falta de atención que tenían algunos puntos de la ciudad.<sup>32</sup>

Uno de los movimientos de guerrilla *gardening* más famosos a nivel global es '*Incredible Edible Todmorden*'. Fue un proyecto que empezó en el año 2008 donde los guerrilleros trabajaban de manera ilegal. La iniciativa consistió en la plantación de vegetales en muchos puntos de la ciudad, donde además se permitía a toda la ciudadanía coger sus frutos, cuidarlas y usar las plantaciones.<sup>32</sup> (Fig.38) (Fig.39)

Los guerrilleros nunca pidieron permiso para estas plantaciones, debido a que no consideran que estén haciendo ningún mal a la comunidad, sino al contrario, creen que sus acciones están haciendo un bien común. Hasta ahora, nunca han recibido ninguna queja ni por parte de algún vecino ni por parte de las autoridades.<sup>32</sup>

La mayor motivación de este proyecto era la idea de generar comunidades sostenibles, mediante la creación de agricultura espontánea donde la gente pudiese coger comida local y que además sirviese para reducir la

<sup>32</sup>Binder, A. (s. f.). Guerrilla Gardening in Manchester Exploring Perceptions of Guerrilla Practices [Tesis]. University of Salzburg.

<sup>33</sup>Crane, A., Viswanathan, L., & Whitelaw, G. (2013, enero). Sustainability through intervention: a case study of guerrilla gardening in Kingston, Ontario. *Local Environment*, 18(1), 71-90.

huella de carbono. Los miembros de este proyecto ofrecen tours a las personas interesadas para visibilizar y animar a la participación a todo el mundo.<sup>32</sup>



Fig. 40 Jardín comunitario de 'Incredible Edible Salford'

Otro movimiento de guerrilla gardening en la ciudad de Manchester es 'Incredible Edible Salford'. Comenzó en el año 2013 y se consideran un movimiento social que tiene el objetivo de animar a las comunidades a plantar y cultivar su propia comida, con el fin no solo de crear una comunidad más sostenible, pero también más unida y educada en temas ecológicos y medio ambientales.<sup>32</sup> (Fig.40)

Muchos de los lugares donde han plantado son ilegales, pero otros lugares han conseguido que se legalicen. A pesar de ello, los miembros del movimiento siguen plantando donde consideren que sea oportuno y beneficioso, aunque el ayuntamiento no les de permiso.<sup>32</sup>

Estos dos movimientos de la ciudad de Manchester han conseguido esparcirse alrededor de toda la ciudad, ampliando de este modo el mensaje de crear comunidades más sostenibles, que apoyan el producto local y que invitan a la unión entre las comunidades.

#### conclusión

La guerrilla gardening, se plantea como una propuesta de revitalización y embellecimiento de las ciudades, de una manera sostenible. Además, se muestra que la práctica de las guerrillas, puede realizarse de maneras muy distintas y creativas, así como se puede observar en los casos analizados.

Los casos de Dig Kinston y Manchester, a pesar de ser ambos actos de 'guerrilla gardening', tenían objetivos y fines distintos, mostrando que, dentro de este tipo de urbanismo improvisado, hay distintos puntos de vista, que aportan a las comunidades cosas distintos.

Así como, el caso de Dig Kinston su objetivo principal era, revitalizar un espacio en desuso, dándole una función distinta y generando una conexión entre el espacio y las personas, el objetivo principal de los movimientos de Manchester era generar una comunidad más sostenible y unida mediante la plantación y el cultivo de especies vegetales. Otra gran diferencia, es la idea que tenía el proyecto de Dig Kinston de mantener su anonimato, con el fin de no influenciar a la población en su interacción con el cultivo, y poder analizar cuál es la reacción de las personas ante este nuevo espacio. En cambio, en los casos de Manchester, los guerrilleros mostraban su proyecto y sus ideas, con el fin de visibilizar y animar a todas las comunidades en las que trabajaban para poder crear un grupo de personas amplio e involucrado con crear espacios más sostenibles en la ciudad.

Los dos casos de Guerrilla Gardening obtuvieron un resultado positivo, y mostraron como el movimiento consigue crear un tipo de urbanismo más espontaneo y sostenible, que además hace de dinamizador del lugar, atrayendo actividad y personas a lugares que antes se encontraban en desuso o incluso abandonados.

## 005. análisis comparativo y discusión

Todas las tipologías analizadas de urbanismo emergente tienen como objetivo la creación de espacios urbanos que satisfagan las necesidades de la población, con el fin de recuperar el espacio público para los ciudadanos. Todas estas prácticas, según lo analizado, tienen muchas características en común, y todas ellas, un principio claro: el derecho a la ciudad. Pero, cada tipología tiene características que le diferencian de las otras. (Fig.41)



Fig.41 Diagrama comparativo de los tipos de urbanismo emergente

En el diagrama de elaboración propia, se puede observar que las 4 tipologías analizadas, tienen muchas características en común, la mayoría de ellas, basadas en la acción ciudadana, en la búsqueda de espacios de calidad y en la reapropiación y empoderamiento ciudadano. Pero, el hecho de que entre ellas haya algunas diferencias, implica que cada una de las tipologías, dará respuesta a un problema en concreto, y por tanto, se obtendrán resultados sensiblemente diferentes en cada una de sus prácticas. (Fig.42)

|                               | Problema  | Solución  | Resultado  |
|-------------------------------|---|---|--|
| <b>Placemaking</b>            | Creación de proyectos urbanos como si fuesen un producto del que sacar únicamente beneficio económico, y sin tener en cuenta la perspectiva del ciudadano y sus necesidades en el proceso de diseño.  | Diseño del espacio urbano con una perspectiva más inclusiva y de género, que tiene en cuenta las necesidades del lugar que se diseña y las personas que lo habitan, mediante la involucración ciudadana en el diseño de las calles.           | Creación de espacios urbanos que dan respuesta a las necesidades de todos los grupos de personas de la ciudad. Además, se crean espacios de calidad donde el ciudadano se siente en conexión con el lugar.   |
| <b>Urbanismo hecho a mano</b> | Multitud de espacios en la ciudad que no dan respuesta a las necesidades de las personas que frecuentan el lugar, llevando muchos espacios al desuso y al abandono. A esto se le suma la falta de respuesta de los gobiernos ante estos problemas.  | Actuación ciudadana inmediata a la resolución de los problemas en el espacio urbano, mediante acciones bien pensadas y que buscan mejorar un espacio público.   | Espacios públicos donde el diseño urbano, da respuesta a una necesidad, y por tanto, permite la realización de actividades relacionadas con su uso, generando espacios dinámicos y con mucha actividad.  |
| <b>Urbanismo táctico</b>      | Método de planeamiento urbano basado en largos debates políticos y caros estudios urbanos de implantación para la creación de proyectos, que no siempre dan con la respuesta correcta ante las necesidades de un lugar.                             | Implantación de diseños urbanos efímeros de manera rápida, barata y ligera como método de experimentación con el fin de obtener resultados empíricos de una propuesta, y poder modificarla si fuese necesario, sin que suponga un gran coste. | Reducción de costes de los proyectos, mayor rapidez de implantación, por lo que se soluciona antes un posible problema en el espacio y mejor calidad de las soluciones. Crea espacios dinámicos donde la población se puede involucrar en el experimento, y se recogen resultados, con la posibilidad de aumentar la escala del proyecto si se tienen los medios. Pero mientras tanto, se consigue dar respuesta a un problema de manera eficaz. |
| <b>Guerrilla Gardening</b>    | Ciudades con falta de infraestructura verde, donde predominan las aceras asfaltadas y los espacios grises. Esto provoca serios problemas de salubridad, por la contaminación por la mala calidad del aire debido a la poca presencia de vegetación. | Plantación de especies vegetales en la ciudad, especialmente en espacios en desuso y abandonados. Realización de la plantación de manera comunitaria y vecinal.   | Generación de ciudades más sostenibles y bonitas estéticamente. Además, se dinamizan los espacios ocupados por infraestructura verde, y se genera un mayor sentimiento de comunidad, mediante el cuidado de las plantas.   |

Fig.42 Tabla comparativa de los tipos de urbanismo emergente

Los métodos utilizados en cada tipo, a pesar de no ser exactamente iguales, no quiere decir que no sean complementarios, ya que la mayoría de las prácticas de urbanismo emergente no son 100% puras, es decir, en los casos de urbanismo emergente, a pesar de que una tipología predomina más que las demás, se pueden observar características de otras.

Un ejemplo, es el caso de la supermanzana de Poblenou, donde a pesar de ser un proyecto de urbanismo táctico, se observan también características del *placemaking*, ya que el gobierno, decidió involucrar no solo en la fase de experimentación a los ciudadanos, si no también en la fase diseño, aunque en este caso, lo hiciese a raíz de las protestas. Otro caso de combinación de tipologías se encuentra en el caso de Tucson, donde como método resolutivo ante un problema urbano, se utilizó la plantación de árboles, propio del guerrilla *gardening*. Por último, en el caso de la Plaza Gasparotto, un caso de urbanismo hecho a mano, debido a la acción ciudadana inmediata ante la ineficacia de su gobierno, también tiene características del urbanismo táctico, debido a la efimeridad del proyecto, y la comprobación de los resultados una vez realizado, con el objetivo de rehacerlo si hiciese falta.

En conclusión, todos estos elementos y características que conforman las distintas prácticas de urbanismo emergente, con sus similitudes y diferencias, buscan ser una alternativa al urbanismo tradicional, y mediante su práctica, se ha podido comprobar en los casos analizados, que se consiguen espacios que cumplen la función de servir al ciudadano, y de hacer lugares en las ciudades mucho más agradables, dinámicos y seguros.

## 03. urbanismo emergente en valencia

### 001. plaza del ayuntamiento

#### introducción

La plaza del Ayuntamiento de Valencia cuenta con muchos años de historia, en los que ha experimentado muchos cambios en su configuración y apariencia. El diseño actual de la plaza conserva el mismo esquema organizativo desde el año 1961, ya que, a pesar de que se ha intentado en numerosas ocasiones realizar cambios en su configuración, nunca han salido adelante.<sup>34</sup>

En el año 2017, el Ayuntamiento de Valencia, mediante la plataforma 'decidimVLC' destinó 7.000.000€ a distintas propuestas impulsadas por los ciudadanos, donde una de las propuestas más votadas fue 'PEATONALIZAR PLAZA AYUNTAMIENTO PARA SIEMPRE'. Estos votos representaron de manera adecuada la necesidad que tenía la ciudadanía de una regeneración urbana en la Plaza del Ayuntamiento, uno de los puntos más emblemáticos de la ciudad. Tras las votaciones, el Ayuntamiento decidió peatonalizar la Plaza del Ayuntamiento, y dar paso a un proceso participativo en el que se invita a la ciudadanía a entrar en el proceso de reforma de la plaza.<sup>38</sup>

La Plaza del Ayuntamiento es un lugar donde muchos habitantes de la ciudad se reúnen, donde se realizan muchas actividades y eventos y que reúne a grandes cantidades de turistas durante el año. Por ello, el Ayuntamiento ha decidido seguir la misma línea que con los proyectos la Plaza de Brujas y la Plaza de la Reina, involucrando a la ciudadanía para que la población pueda estar presente en el proceso de creación y diseño de puntos tan emblemáticos de la ciudad.

Este proceso de participación ciudadana se llevó a cabo durante finales del año 2019, y sirvió de base para establecer los criterios básicos para convocar un concurso, donde los participantes tuviesen que cumplir las directrices marcadas por el proceso de participación que se llevó a cabo, que incluían además un objetivo de hacer un proyecto desde el punto de vista climático, y que se adapte a la línea de diseño medioambiental que se está llevando en otras grandes ciudades de Europa.<sup>34</sup>

Actualmente, hay 5 proyectos finalistas para terminar la reforma de la Plaza del Ayuntamiento, donde el Ayuntamiento de Valencia sigue permitiendo a la ciudadanía que transmitan sus opiniones y aportaciones a los proyectos finalistas.<sup>34</sup>

#### situación previa y actual de la plaza

La plaza del Ayuntamiento es uno de los espacios vaciados más grandes del centro histórico, con una forma triangular y casi 3 hectáreas de espacio. Este espacio triangular se abre hacia el sur, generando que esté expuesta casi constantemente al sol y que a pesar de que cuenta con muchas

<sup>34</sup> Pensem la Plaça de l'Ajuntament. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.valencia.es/pensem-la/es/>

<sup>38</sup> PEATONALIZAR PLAZA AYUNTAMIENTO PARA SIEMPRE. (s. f.). DecidimVLC. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://decidimvlc.valencia.es/budgets/2/investments/1051>

especies arbóreas que se caracterizan por dar sombra como *Cercis siliquastrum* o *Plantanus* hispánica, no son suficientes para crear una buena protección solar a la plaza.<sup>36</sup>



Fig. 43 Plaza del ayuntamiento antes de la peatonalización

La plaza del Ayuntamiento, previamente a su completa peatonalización en el año 2020, era una plaza que contaba con un gran espacio de circulación de automóviles. La superficie para vehículos era un 55,2% respecto al espacio total de la plaza, esto implica que de 27.919 m<sup>2</sup> totales, 15.401m<sup>2</sup> estaban destinados al uso y tránsito de vehículos a motor.<sup>36</sup>

Debido a su céntrica localización, su interés turístico, y ser uno de los puntos mejor conectados de la ciudad, es un lugar con mucha actividad donde ocurren diversas actividades durante el año e incluso eventos tan importantes para la ciudad como lo son las 'masclètàs' durante la época de fallas. Se puede observar según (Fig. 44) que la mayoría de los espacios de planta baja de los edificios colindantes a la plaza están destinados a un uso hostelero y comercial.<sup>36</sup>



Fig. 44 Plano de usos en planta baja. Norte a la derecha. En amarillo comercios y hostelería, en azul las oficinas, en verde las viviendas y en gris el resto

Además, las manzanas que conforman la plaza, y las de alrededor cuenta en sus plantas superiores con viviendas habitadas con una media de 4 a 160 habitantes por manzana, esto implica que no es una zona simplemente de visita, sino que hay una cantidad considerable de personas que habitan la zona del Ayuntamiento. (Fig.45) Estas plantas superiores también tienen oficinas, por lo tanto, un cambio de diseño en la plaza también afectaría a los trabajadores que tienen sus puestos de trabajo en la plaza.<sup>36</sup> Esta mezcla heterogénea de personas con distintas necesidades y actividades generaba que se juntasen distintas actividades en un mismo punto, provocando grandes aglomeraciones tanto de tráfico como de personas, en un espacio que no es lo suficientemente grande para ambos.





Fig. 45 Plano de usos en planta primera. Norte a la derecha. En amarillo comercios y hostelería, en azul las oficinas, en verde las viviendas y en gris el resto

Esta situación generaba opiniones diversas, puesto que, por ejemplo, desde el punto de vista de un conductor acostumbrado a tomar siempre una misma ruta, había un sector de la población que no estaba de acuerdo con la peatonalización de la Plaza del Ayuntamiento. Pero, por otro lado, la situación del tráfico de la zona era perjudicial para residentes, turistas y para la realización de las actividades que se realizaban. Debido al gran volumen de automóviles que congregaba la plaza del ayuntamiento, había problemas de ruido y contaminación, empeorando el correcto desarrollo y funcionamiento de la plaza.

Además, otro factor importante que influyó en la decisión de peatonalizar la plaza es el proceso que se está llevando a cabo de peatonalizar todo el centro de la ciudad, siguiendo el modelo europeo, y que además ya se ha llevado a cabo en otros puntos importantes de la ciudad que están conectados a dicha plaza. Esto genera una trama urbana que sigue con una misma línea de diseño en todos sus puntos.<sup>34</sup>

La propuesta de peatonalización llamada 'PEATONALIZAR PLAZA AYUNTAMIENTO PARA SIEMPRE' fue presentada en octubre de 2017, mediante la plataforma 'decidimVLC'. Durante el mes de noviembre de ese mismo año, se llevó a cabo un estudio de viabilidad de todas las propuestas, y finalmente en diciembre de 2017 comenzó el proceso de votación. La propuesta juntó 3866 votos, y se llevó 450.000€ de los 7.000.000€ que daba el ayuntamiento entre todas las propuestas. Esta propuesta llevó a la peatonalización provisional de la Plaza del Ayuntamiento y marcó los siguientes pasos a llevar para realizar una completa reforma del espacio.<sup>38</sup> (Fig.46) (Fig. 47)

La peatonalización generó muchas opiniones negativas, principalmente debido a la falta de comunicación por parte del Ayuntamiento, ya que un gran número de habitantes de la ciudad, no son conscientes de que la solución adoptada a raíz de esta iniciativa, que se terminó de construir en



Fig. 46 Plaza del ayuntamiento peatonalizada



Fig. 47 Plaza del ayuntamiento peatonalizada

<sup>34</sup> Pensem la Plaça de l'Ajuntament. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.valencia.es/pensem-la/es/>

<sup>38</sup> PEATONALIZAR PLAZA AYUNTAMIENTO PARA SIEMPRE. (s. f.). DecidimVLC. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://decidimvlc.valencia.es/budgets/2/investments/1051>

el año 2020, es simplemente una solución temporal, que cumplió su misión de peatonalizar la Plaza del Ayuntamiento, y que además sirve de prueba para el proyecto definitivo, donde se pueden ver puntos fuertes y puntos débiles de la idea de peatonalización de este modo, se podrá adoptar una mejor solución definitiva en base a la experiencia.

El siguiente paso para la finalización del proceso de regeneración de la plaza es la elección definitiva del proyecto entre los 5 finalistas, donde además la población puede seguir participando en base a las propuestas. Posteriormente se procederá a su ejecución, que está prevista para el año 2023.<sup>34</sup>

#### marcación de los límites

El proceso de participación ciudadana comienza en septiembre de 2019. La primera fase involucraba a los técnicos del ayuntamiento y a los políticos que promovían la propuesta, y su intención era marcar los límites y la dirección que debía seguir el proyecto.

Esta fase del proceso tenía la intención de pensar y reflexionar en los puntos más importantes a tener en cuenta para el proceso de peatonalización de la Plaza del Ayuntamiento, y por otro lado recoger una serie de criterios para establecer un concurso público para el proyecto de reforma de la Plaza del Ayuntamiento. En esta fase participó el personal técnico y político del Ayuntamiento, y se encargaron de definir ciertos límites en base a unos objetivos claros.<sup>35</sup>

Los objetivos marcados por el Ayuntamiento estaban basados en tres pilares. El primer pilar tenía en cuenta la importancia cultural e histórica que tiene la plaza, siendo uno de los puntos más importantes de la ciudad, que alberga eventos y actividades, es un punto de reunión para habitantes y un lugar turístico para la ciudad de gran importancia. El segundo pilar estaba basado en el 'Plan de Adaptación al Cambio Climático 2050' de la ciudad de Valencia, que tiene la intención de reducir los impactos ambientales en la ciudad. Por lo tanto, se marcaron unas directrices del proyecto urbano basadas en la sostenibilidad. Por último, el tercer pilar estaba basado en la inclusión y la perspectiva de género, donde se tenía en cuenta a todo tipo de personas con realidades muy distintas, con el fin de no generar desigualdades entre los individuos que vayan a utilizar la plaza y generar un espacio funcional y seguro para todos los usuarios.<sup>35</sup>

Los límites marcados por el Ayuntamiento de la ciudad eran la peatonalización y las 'masclètàs'. El primer punto, la peatonalización, fue marcado como límite puesto que la idea de reforma de la plaza nace a raíz de la necesidad que tenía la población de peatonalizar el espacio, y que ya transmitió esta necesidad mediante la plataforma 'decidimVLC'. Esta peatonalización implica el impedimento de vehículos privados a acceder a la plaza, pero también se define como límite que se mantenga una vía este de tráfico rodado, para poder mantener ciertos servicios básicos, como emergencias, transporte público, carga y descarga de mercancías o

<sup>34</sup> Pensem la Plaça de l'Ajuntament. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.valencia.es/pensem-la/es/>

<sup>35</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE A Límites y objetivos.

acceso para residentes. El segundo punto importante que marcó el Ayuntamiento fue la intención de mantener las tradicionales ‘mascletàs’ en la Plaza del Ayuntamiento. Esto implica que el proyecto que se realice deberá que tener en cuenta las necesidades para desarrollar dicho evento en el espacio de la plaza. (Fig.48) Estas implicaciones implican dejar un espacio abierto y libre de elementos fijos y un diseño con materiales resistentes y compatibles con la pirotecnia.<sup>35</sup>



Fig. 48 Plaza del ayuntamiento durante una mascletà

El ayuntamiento definió además una serie de aspectos a tener en cuenta en base a los temas establecidos, definiendo puntos bastante específicos que se tenían que tener en consideración tanto en el proceso de participación urbana como en la definición de los proyectos para el concurso público, que hacían referencia al espacio físico, a la actividad que podía albergar y a la red de circulación.<sup>35</sup>

### participación ciudadana

Durante los meses de octubre y noviembre de 2019 comenzó el proceso de participación de la ciudadanía, donde la intención era recabar la suficiente información sobre la opinión pública respecto a la Plaza del Ayuntamiento, entre distintos sectores de la ciudadanía.<sup>36</sup>

Para ello, se llevaron a cabo distintas acciones para poder recoger esta información y comunicarse con la ciudadanía para poder llegar de manera conjunta a una serie de criterios para la remodelación de la plaza. Concretamente, se llevaron a cabo 6 tipos de acciones, cuestionarios, acciones en la calle, acciones en grupos específicos, entrevistas y talleres de diagnóstico y el contraste del diagnóstico.<sup>36</sup>

Previamente a la realización de los procesos participativos, se realizó un informe técnico de la plaza, realizado por parte del Ayuntamiento, que analizó las debilidades y puntos a mejorar de la plaza, y su situación en el momento. Este informe tenía la intención de analizar los factores objetivos de la plaza.<sup>36</sup>

<sup>35</sup>Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE A Límites y objetivos.

<sup>36</sup>Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE B Diagnóstico participado.



Fig. 49 Plaza del Ayuntamiento durante acciones de participación realizadas



Fig. 50 Plaza del Ayuntamiento durante acciones de participación realizadas

## acciones en la calle

### - Actividad 1: ‘sillón de pensar’

Durante los días 17 de septiembre y 19 de septiembre de 2019, se llevó a cabo en la propia Plaza del Ayuntamiento una actividad tanto de recogida de opiniones de la gente, como de informar y visibilizar el proceso de participación ciudadana que se iba a llevar a cabo.<sup>36</sup> (Fig.49)

La actividad consistió en la colocación de un panel expositivo donde se puso la información relevante del proyecto y el proceso de participación, una sería de entrevistas informales in situ, donde se paraba a los viandantes de la plaza y se les planteaba preguntas sobre el espacio y lo que esperan del proyecto, y la colocación de pos-its con frases cortas sobre el tema.<sup>36</sup> (Fig.50)

Durante estos tres días se interactuó con 250 personas y se recogieron 52 post-its. La mayoría de las personas que participaron eran personas adultas y ancianas, siendo baja la participación de gente joven en este proceso. En las entrevistas informales se consiguieron 97 respuestas a la propuesta de peatonalización de las cuales 21 eran positivas, 17 negativas y 59 proponían sus ideas al proyecto.<sup>36</sup>

El resultado de esta actividad en general se consideró positivo ya que sirvió para recoger la opinión que había sobre la propuesta de peatonalización y además se trataron otros temas de importancia sobre que debería tener en cuenta el proyecto como el soleamiento y las sombras, la falta de mobiliario público y arbolado, la accesibilidad y la materialidad del pavimento.<sup>36</sup>

### - Actividad 2: ‘mapas mentales’

La segunda actividad realizada a pie de calle se realizó durante los días 29 de octubre y 16 de noviembre de 2019, que consistió en pedir a la población que andaba por la plaza del ayuntamiento que hiciese una ilustración de la Plaza del Ayuntamiento. El objetivo era analizar la percepción que tiene la ciudadanía de este espacio, y extraer los elementos más representativos e importantes. Los mapas no hacía falta que fuesen estéticamente bonitos, pero a pesar de ello, había gente que no estaba dispuesta a dibujar un mapa, por lo que se les permitía simplemente describir elementos importantes, escenas, rutas...<sup>36</sup> (Fig.51)

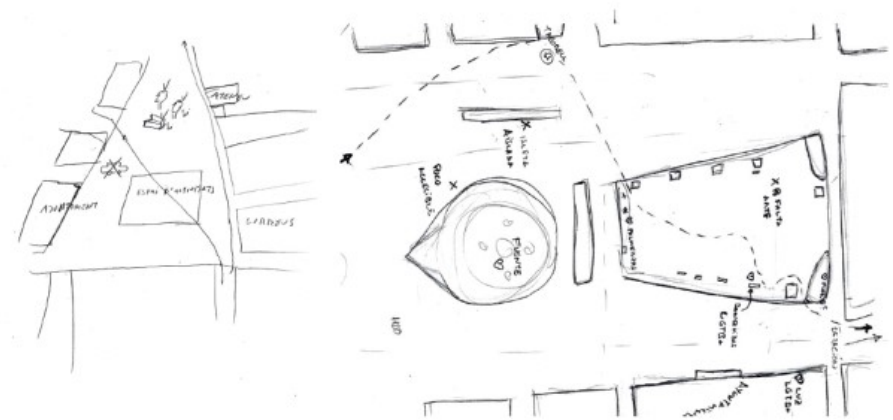


Fig. 51 Mapa mental del ayuntamiento realizado por participante

La actividad concluyó con la recogida de 32 dibujos. Del total de estos dibujos, un 56% fueron realizados por jóvenes entre 15 y 30 años, un 38% por adultos entre 30 y 65 años, y un 6% por personas mayores de 65 años.

36

Las conclusiones que se llegaron tras el análisis de los mapas mentales realizados indicaban que el edificio del Ayuntamiento, el edificio de correos y la fuente eran los elementos más importantes de la plaza. Además, la mayoría de los participantes entendían la plaza como el espacio central rodeado por las vías de tráfico rodado, pero el resto no, a pesar de que la superficie que bordea dichas vías es mayor. Esta conclusión es muy reveladora, debido a que muestra la división y la pérdida de espacio que implicaba la carretera en la plaza.<sup>36</sup>

Las acciones en la calle fueron positivas para poder empezar a informar a las personas que se iba a comenzar el proceso de participación para la reforma de la Plaza del Ayuntamiento. Además, es útil que realizasen actividades dinámicas en la propia plaza para poder atraer a más gente y de este modo conseguir no solo informar, si no primeras opiniones para el proceso. Por otro lado, se podría haber intentado hacer llegar a más público estas actividades, ya no solo en las calles, si no por ejemplo, mediante redes sociales. La primera toma de contacto con el público es la más importante, y es la que va a conseguir captar a más personas, y podrían haber explotado aún más estos talleres, y conseguir de este modo a más participantes.

### cuestionarios

La realización de cuestionarios a la población se llevó a cabo entre el 14 de octubre de 2019 hasta el 14 de noviembre de 2019. Los cuestionarios estaban abiertos a la ciudadanía y su intención era recabar información de la gente que no disponía del tiempo suficiente para participar, puesto que su objetivo consistía en conseguir el mayor número de opiniones posibles en la población que no acostumbraba a participar en estos procesos participativos del Ayuntamiento. La información se extrajo y analizó mediante la realización de estadísticas sobre las respuestas del

cuestionario, que constaba con preguntas abiertas por temáticas para la ciudadanía.<sup>36</sup>



Fig. 52 Cuestionarios físicos para el proceso de participación.

Los cuestionarios se realizaron mediante tres medios, se podían hacer de manera online, se podían rellenar en un papel y depositarlo en un buzón habilitado o también mediante encuestas que se hacían en la calle. (Fig.52) Los cuestionarios contaban con preguntas variadas que contaban con información relevante sobre la Plaza del Ayuntamiento y también contaba los objetivos de la propuesta. El medio que más éxito tuvo fue los cuestionarios online con 905 participantes, luego los cuestionarios físicos que se entregaban en el buzón con 149 participantes y por último los realizados a pie de calle con 45 participantes, que al menos sirvieron para obtener información de gente que no tenía intención de participar en el proceso.<sup>36</sup>

En estos cuestionarios, era muy importante tener en cuenta los aspectos y realidades de los participantes. El 49,23% de los participantes se identificaban con género masculino, el 49,61% con género femenino y el 1,16% restante se identificaba con otro género, de este modo se consiguió que los cuestionarios no tuviesen desequilibrio en este ámbito. Por otro lado, en cuanto a la edad destacó la participación de los habitantes de entre 30 y 40 años, y hubo una menor participación entre la población menor de 19 años y mayor de 70 años. En cuanto a la nacionalidad, el 95% de los participantes eran españoles y el 5% de otros países, por lo tanto en este ámbito no se consiguió recabar información suficiente sobre la opinión de la población inmigrante, que representa un 13% de la población de Valencia. Por último, se consiguieron opiniones de gente proveniente de todas las zonas de Valencia, a pesar de ello, la mayoría de las opiniones era de gente que vivía por las zonas más céntricas de la ciudad, como los barrios de Ciutat Vella, l'Eixample y El Pilar i El Mercat. La idea de estas encuestas era recopilar información de gente que proviniese de distintos puntos de la ciudad, al ser un punto de interés común de Valencia y que no solo afecta a los habitantes cercanos a la plaza. En total participaron 1.057 personas, esto indica que teniendo en cuenta que según el censo del 1 de enero de 2018 había 798.538 habitantes en Valencia, el margen de error del cuestionario es del 3,01%.<sup>36</sup>

Los cuestionarios, son la manera más sencilla de poder conseguir el mayor número de opiniones y propuestas de manera rápida. Además, los cuestionarios permitían no solo contestar a las preguntas sino que también, dejar comentarios y propuestas, permitiendo a los usuarios expresarse de manera adecuada. El mayor problema que se puede analizar es el número de participantes, puesto que, siendo la actividad más sencilla y que permite al mayor número de participantes sin realizar mucho esfuerzo, tan solo el 0,13% de la población de Valencia participó, siendo que la idea de hacer un proceso de participación es conseguir que el mayor número de personas se involucren.

#### acciones con grupos específicos

##### - Actividad 1: paseo vecinal

El día 16 de noviembre de 2022 se realizó una actividad dirigida a personas que ya habían participado en otras actividades, y que consistió en realizar una ruta por la Plaza del Ayuntamiento parando en los puntos más destacables o conflictivos, elegidos en base a las actividades realizadas previamente, donde en cada parada se hacían preguntas al grupo generando debates y llegando a conclusiones de manera conjunta.<sup>36</sup>

A esta actividad vinieron 10 personas provenientes de distintos ámbitos y contextos, con el objetivo de obtener distintos puntos de vista.<sup>36</sup> (Fig.53)



Fig. 53 Paseo vecinal por la plaza del ayuntamiento

Al final de la actividad, se obtuvieron 61 opiniones, de las cuales 42 eran propositivas, 17 negativas y 2 positivas, donde destacaron los temas de hostelería, actividades y turismo. Entre estas opiniones se llegaron a conclusiones parecidas a otras actividades como la falta de sombra, la falta de mobiliario, falta de verde, generación de espacios que permitan la realización de actividades y atraiga a la gente... Y en concreto, hubo alusiones a que no había que pensar la plaza alrededor de las mascletás y las fallas, si no que las fallas se tenían que amoldar a la plaza. Un participante expresaba: “Estamos aquí para pensar la plaza y no en salvar las fallas, son ellas las que se tienen que amoldar al diseño y no al revés”. Esto va en contraposición a los límites establecidos al principio del proceso,

que marcaban las fallas y las mascletás como uno de los puntos más importantes a tener en cuenta.<sup>36</sup>



Fig. 54 Actividad participativa con mayores

#### - ACTIVIDAD 2: Sesión con mayores

Se realizó una actividad con la intención de recoger opiniones de personas sobre la plaza, debido a que fue un grupo que no participó mucho en las otras actividades. (Fig.54) Además, debido a su longevidad, podían dar una perspectiva de pasado-presente-futuro que la gente más joven que no ha vivido tantos años y no ha visto la evolución de la Plaza del Ayuntamiento, no puede aportar. La actividad consistió en un diálogo donde se les realizó tres preguntas y mientras se les enseñaba fotografías. Las preguntas eran las siguientes:<sup>36</sup>

‘¿Cuáles son tus mejores recuerdos de la plaza del Ayuntamiento?’

‘¿Qué crees que ha empeorado, y qué es lo que menos te gusta?’

‘¿Cómo te gustaría que fuera la plaza en el futuro?’

Al final de la actividad se obtuvo un total de 87 opiniones de entre 40 personas mayores. La edad de todas las personas entrevistadas estaba entre los 65 y los 80 años.<sup>36</sup>

Las conclusiones a las que llegaron fueron en que la mayoría de los participantes coincidían que la plaza había sufrido un importante deterioro durante los años, y también coincidían en que el deterioro se debía al inmenso tráfico que congregaba. Uno de los participantes citaba: “Desde que se cambió, está destinada a los coches.” A pesar de ello, muchos coincidían en que la plaza, debería de seguir siendo accesible para taxis y transporte público. También expresaron la necesidad de más zonas verdes en la plaza<sup>36</sup>

#### - ACTIVIDAD 3: Taller con jóvenes

Los jóvenes con edades inferiores a 18 años fue otro grupo de personas al que tampoco se consiguió alcanzar en las actividades previas, pero ello se decidió realizar un taller-debate a alumnos del IES Lluís Vives el día 5 de diciembre de 2019. La actividad consistió en la realización de una pequeña presentación para los jóvenes explicando los puntos clave del proyecto, y la posterior separación en grupos donde cada uno de ellos hacía una presentación abierta al diálogo donde se debatían distintas opiniones y propuestas.<sup>36</sup>

En la clase había 26 personas, de las cuales 21 eran chicas y se recogieron 59 opiniones de las cuales un 83% eran proposiciones.<sup>36</sup>

Las conclusiones a las que se llegaron en el taller fueron un gran número de propuestas por parte de los jóvenes. Proponían la instalación de más mobiliario urbano, especialmente bancos, y que se dispusiese de manera que invite a socializar. Además, un punto que recalcaron mucho era la falta de un carril bici y la falta de aparcamientos para bicicletas, que hasta propusieron su ubicación en los bordes de la plaza. Otros puntos que



trataron fueron la falta de infraestructura verde en la plaza, y la idea de que la fuente adoptase mayor importancia, añadiendo a eso la necesidad de instalar fuentes de agua potable. Por último, propusieron la creación de comercio más local en la plaza, en contraposición a la gran cantidad de cadenas de comida rápida que existe en la zona.<sup>36</sup>

Los talleres de grupos específicos permitieron conseguir puntos de vista muy distintos, y además de colectivos que no habían participado mucho en los procesos más generales. Se puede apreciar que cada grupo llegaba a conclusiones distintas, como por ejemplo, el grupo de personas mayores estaban más interesadas en el acceso del transporte público, y el grupo de jóvenes en el acceso en bicicleta, permitiendo de este modo, enriquecer la propuesta.

### entrevistas

Entre las fechas del 18 de octubre de 2019 y el 17 de diciembre de 2019, se realizaron una serie de entrevistas a representantes de algunos colectivos, instituciones y entidades de Valencia. El objetivo era realizar preguntas de mayor profundidad, a un grupo de entidades que fuesen una representación de ciertos sectores de la población, con el objetivo de conocer su opinión sobre la plaza, y que podían esperar del proceso.<sup>36</sup>

Se realizaron 33 entrevistas, y las entidades fueron elegidas por parte del Servicio de Participación.<sup>36</sup> Algunos grupos políticos de la oposición acusaron al Ayuntamiento de haber elegido a las instituciones por intereses políticos.<sup>39</sup>

El Ayuntamiento considera la información obtenida de este proceso de las de mayor utilidad, justificándolo con que las entidades ya tenían ideas claras y concretas sobre puntos a mejorar en la plaza y en el proyecto. Las conclusiones a las que se llegaron fue que la mayoría de las instituciones estaban de acuerdo en la peatonalización del ayuntamiento, siempre y cuando hubiese un plan de actuación adecuado para resolver el tráfico en la ciudad. Por otro lado, cada una de las entidades propuso actuaciones en favor a sus colectivos<sup>36</sup>, siendo esto un punto positivo, ya que permite poder llegar a un proyecto más accesible, heterogéneo e inclusivo.

Este proceso de entrevistas es muy adecuado para un proceso de participación, puesto que permite a las personas poder expresar de una manera adecuada sus opiniones respecto al proceso de reforma de la plaza. Por otro lado, hubiese sido interesante que no se realizase únicamente ante entidades, y se hubiese realizada también de manera más pública.

### talleres de diagnóstico

El día 16 de noviembre de 2019, se realizó una actividad abierta a todo el público interesado, que consistió en una mesa redonda donde manera colectiva, se analizaba el funcionamiento de la plaza, con el fin de identificar posibles puntos a mejorar, propuestas y cosas que habría que mantener.<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE B Diagnóstico participado.

<sup>39</sup> Soriano, L. (2022, 2 julio). Cs y PP se oponen al monolito «sectario» que propone Ribó para la plaza del Ayuntamiento. Las Provincias.

16 personas participaron en este taller, por lo tanto, no se pudieron obtener un gran número de opiniones, pero por otro lado, la poca cantidad de participantes permitió una conversación fluida y enriquecedora entre los participantes.<sup>36</sup>

Los resultados de este taller indicaron que, en general, los participantes no consideraban la plaza como un espacio agradable en el que estar, por motivos de temperatura y la falta de mobiliario urbano. Además, consideraban que la plaza era un espacio difícil en el que circular como peatón, debido a la carretera. Un punto a favor, y en el que hubo unanimidad fue que consideraban que la peatonalización era una respuesta correcta ante el problema.<sup>36</sup>

Un proceso de diagnóstico es interesante de realizar debido a que permite analizar las debilidades de un lugar, y los puntos de mejora. Este taller hubiese sido interesante realizarlo también en los procesos iniciales de la participación, ya que hubiese sido un punto importante de información para los procesos posteriores.

#### contraste del diagnóstico. 'War room'

Una vez recogida la información sobre los procesos se realizaron dos sesiones con grupos de personas más especializadas e implicadas en el proceso, con el fin de cotejar la información recogida durante todo el proceso de participación, y poder convertir estas ideas que se han ido transmitiendo, en soluciones reales para la plaza.

##### - *War room* 1 – agentes sociales

En el primer taller de '*War room*' se reunió a entidades, previamente involucradas en el proceso donde participaron 21 personas. Durante el taller, la primera parte del taller fue una sesión explicativa donde se exponían los resultados que se habían recopilado, y en la segunda, se abrió un debate y diálogo con el fin de comentar los resultados y sacar conclusiones de ellos. Según las 39 cuestiones tratadas, solo hubo un 6% de disenso ante los resultados, siendo el resto de las opiniones tanto propositivas como de acuerdo.<sup>36</sup>

##### - *War room* 2 – grupo técnico

La segunda sesión de '*War room*' se reunió a 19 participantes miembros del personal técnico del Ayuntamiento, que se encontraban involucrados en el proyecto. El Ayuntamiento consideraba importante su contribución para poder analizar la viabilidad de las propuestas. La dinámica de trabajo fue la misma que en el primer '*War room*' donde primero hubo una fase informativa y luego otra de debate. En esta sesión se dividieron las 25 propuestas en prioridades, de este modo, se ajustaron algunas de las propuestas para que pudiesen llevarse a cabo, y otras pasaron a ser de una menor prioridad para el proyecto.<sup>36</sup>

Por lo general, los técnicos apoyaron la mayoría de las propuestas, pero indicaron que hacía falta realizar un proceso más detallado para poder saber si algunas de las propuestas se podrían llevar a cabo o no.<sup>36</sup>

Con la información obtenida tras la participación, resulta lógico realizar un análisis crítico por parte de especialistas para analizar los resultados, y la viabilidad de las ideas propuestas. Esta parte del proceso es importante, ya que para un proyecto de una escala tan grande, es necesario analizar los puntos más técnicos de las propuestas. Hubiese sido interesante que en este proceso, sobre todo en la parte técnica, se hubiesen involucrado también personal técnico externo al Ayuntamiento de Valencia, con el fin de obtener ideas más variadas y menos monopolizadas.

### resultados del proceso de participación

Tras el proceso de participación, se consiguió recoger la información suficiente para poder establecer las necesidades y propuestas que tenía la población respecto a como debía ser la plaza. Este proceso, mediante la formulación de cuestiones y la realización de actividades, analizó distintos temas sobre el espacio urbano que había que resolver en la plaza.

Los resultados, a nivel general, indicaron que la mayoría de los participantes estaban de acuerdo con el proceso de peatonalización, siempre y cuando, siguiese teniendo un acceso limitado, especialmente para los medios de transporte público. Además, los resultados indicaron que era necesaria la implantación de más árboles y zonas verdes en la plaza, con el fin de crear una atmósfera más agradable, de hacer la plaza más sostenible, y sobre todo, para poder dar sombra a las zonas de la plaza. También, se le dio mucha importancia a la necesidad de instalar más mobiliario urbano, que incite a estar dentro de la plaza realizando distintas actividades.<sup>37</sup>

Estos resultados se resumieron como una lista de 5 retos por el ayuntamiento de Valencia, según marca el informe publicado en su página web, estos 5 retos son:<sup>37</sup>

- Reto 1. La naturalización de un entorno histórico

Este reto hace referencia a la falta de arbolado que tiene la plaza, y la necesidad de crear más zonas con vegetación dentro de ella.

- Reto 2. Una plaza equipada de forma flexible.

El segundo reto hace referencia a instalar en la plaza más mobiliario urbano, y hacerlo de forma efímera, con el fin de que pueda ser reubicado dependiendo de la actividad que se vaya a realizar.

- Reto 3. Un espacio accesible a 2 velocidades.

Hacer la plaza peatonal, pero que siga estando bien conectada a otros puntos de la ciudad.

<sup>36</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE B Diagnóstico participado.

<sup>37</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l'Ajuntament. FASE C Propuesta participativa

- Reto 4. Una oportunidad local y global.

Hacer un diseño que sea atractivo turísticamente, pero que los vecinos y los habitantes de Valencia también puedan disfrutar

- Reto 5. Una plaza activa, planeada y espontánea.

Este último reto, busca que el diseño definitivo de la plaza, genere un espacio dinámico, lleno de actividad, pero que esté bien pensada, es decir, que el hecho de que haya muchas personas no quiera decir que se forman grandes e incómodas aglomeraciones.

#### concurso de proyectos

Tras el proceso de participación, se hizo un concurso de ideas para el diseño definitivo de la Plaza del Ayuntamiento. Se recibieron en total 21 propuestas para la remodelación, de las cuales, el jurado valoró las 5 que más se ajustaban a los criterios definidos por el proceso de participación. Estos 5 proyectos, están publicados en la página web del ayuntamiento, de manera anónima, donde se da una opción para que el público pueda poner comentarios y propuestas en cada uno de los diseños, a modo de mantener en este proceso la participación ciudadana.<sup>34</sup>

Los 5 proyectos elegidos son los siguientes:

- RE-NATURA

El proyecto de RE-NATURA, indica de manera clara en su informe que cumple los 5 retos, establecidos por el ayuntamiento en base al proceso de participación. Sobre todo, se puede observar que se centra mucho en la conectividad de la plaza con otros espacios importantes de la ciudad como la estación del norte y la plaza de la reina. Esta conexión, la realiza mediante la implantación de ejes verdes, uniendo de este modo distintos puntos de la ciudad, y cumpliendo el primer reto establecido por el ayuntamiento. Por lo general, este proyecto cumple con los criterios establecidos, y presta especial atención en la situación climática de la plaza. (Fig.55)(Fig.56)



Fig. 55 Render del proyecto RE-NATURA



Fig. 56 Render axonométrico del proyecto RE-NATURA

### - DOSEL CLIMÁTICO

Este proyecto, aporta importantes soluciones en el aspecto climático de la plaza, y en su memoria técnica, se puede observar un estudio concreto de climatización de la plaza, donde aportan sistemas sostenibles que consiguen dar un mayor confort térmico al espacio. Además, también muestran la importancia que tiene el espacio verde en su propuesta. Un punto que no indican en profundidad es la resolución del mobiliario urbano en la plaza. Por otro lado, especifican muy la accesibilidad de la plaza, y como van a hacerla de una manera totalmente inclusiva, y además aportan un estudio a largo plazo de peatonalización del centro histórico de Valencia. (Fig.57)(Fig.58)



Fig. 57 Render del proyecto Dosel Climático



Fig. 58 Render del proyecto Dosel Climático

- LLENÇ 365

La idea fundamental de este proyecto está basado en hacer la plaza un lugar inclusivo, lleno de actividad y de reuniones sociales. Su concepto se centra mucho en hacer de la plaza un sitio dinámico, y analiza detenidamente que tipos de eventos alberga la plaza en distintas épocas del año. Además, también le da especial importancia a la conectividad de la plaza con otros puntos de la ciudad. Su análisis e implantación de verde es más débil que el del resto de las propuestas, aunque a pesar de ello, sigue anotándolo como un punto importante en su propuesta. (Fig.59)(Fig.60)



Fig. 59 Maqueta del proyecto LLENÇ 365



Fig. 60 Render del proyecto LLENÇ 365

- ABRIL

Este proyecto, se caracteriza por haber hecho un importante análisis histórica de las características más importantes de la plaza. En su memoria técnica, especifica muchos aspectos importantes del proyecto, como la materialidad, el uso o el tipo de arbolado. Además, tiene una importante infraestructura verde, que además sirve de conector con otros espacios importantes cercanos de la ciudad. Cuenta con un estudio de sostenibilidad y climático, y además analiza el uso de la plaza durante la época de fallas. También analiza en detalle el tipo de accesibilidad de vehículos a la plaza, tanto de EMT, como carga y descarga y taxis. Por último, también da respuesta al punto de mobiliario flexible y móvil, y da una propuesta también para la implantación de los famosos puestos de flores. (Fig.61)(Fig.62)



Fig. 61 Render del proyecto ABRIL



Fig. 62 Render del proyecto ABRIL

## - BATEGA VALENTIA

Este proyecto, cumple con el requisito de una mayor implantación verde en la plaza, e indica la importancia de crear un ambiente agradable en el que estar, y también habla de generar instalaciones sostenibles, como las de captación del agua de la lluvia para riego, aunque no indica como se realizaría. Es un proyecto muy ordenado y geométrico, donde además divide claramente los espacios para viarios de bicis, peatonal y de transporte, cumpliendo de este modo el requisito de accesibilidad. También se centra mucho en la conectividad con otros puntos importantes, y es el único proyecto que cuenta en su memoria técnica con un presupuesto de ejecución material.



Fig. 63 Dibujo axonométrico del proyecto Batega Valentia



Fig. 64 Render del proyecto Batega Valentia



## conclusión

Actualmente, el jurado no ha elegido el proyecto ganador del concurso, por tanto no se sabe todavía cual va a ser el resultado final de la plaza. Aún así, los cinco proyectos finalistas, cumplen, en mayor o menor medida, los criterios establecidos por el proceso de participación, por lo tanto, a pesar de que algunas propuestas estén mejor resultas que otras en algunos aspectos, todas ellas han cumplido con los 5 retos marcados por el ayuntamiento, probando que el proceso de participación se está teniendo en cuenta, al menos hasta esta fase de anteproyecto.

El proceso participación contó con diversas actividades útiles y dinámicas, que conseguían recolectar ideas de la población tanto a nivel general, como a un nivel más específico. El informe establecido, y los resultados obtenidos hasta el momento muestran que el proceso ha sido bastante transparente con los resultados, excepto en la elección de ciertas entidades para talleres de grupos específicos, donde no se indica en ningún sitio en base a que fueron escogidas estas organizaciones. El mayor problema que ha contado el proceso participativo, ha sido la falta de participación ciudadana, ya que a pesar de que el número de participantes no ha sido bajo, para un proyecto de estas dimensiones hubiese sido importante que hubiese participado muchas más personas. Este problema, es principalmente debido a la falta de promoción y comunicación con la población, ya que actualmente tenemos los medios, como por ejemplo, las redes sociales, que sirven para atraer a muchas personas. Por ello, esta parte de falta de comunicación fue una oportunidad perdida para la captación de participantes, y que además, afectó a la hora de hacer entender a la población, que la rehabilitación hecha en el año 2020 no era definitiva. Esto produjo una mala imagen ante el proceso de peatonalización, ya que el público general se pensó que los cambios realizados eran definitivos.

El caso de la Plaza del Ayuntamiento se podría clasificar dentro de *placemaking* y de urbanismo táctico. Para empezar, se ven características del urbanismo táctico en la peatonalización que se hizo en 2020 de la plaza de manera económica y rápida, donde se pusieron elementos de mobiliario urbano efímeros, con el fin de probar la funcionalidad de peatonalizar la plaza del ayuntamiento. El *placemaking* se puede observar durante el proceso de participación, donde se realizaron actividades para involucrar a las personas en el diseño de la plaza y generar unos criterios concretos. Aún así, el hecho de que previamente al proceso de participación se estableciesen unos límites marcados de manera unilateral por el ayuntamiento, compromete en cierto modo a la participación ciudadana, ya que se elimina en parte el proceso '*bottom-down*' propio del *placemaking*. Aún así, es interesante como la población sigue teniendo la posibilidad de aportar ideas en la página web del ayuntamiento ante los proyectos finalistas, aunque al no haberse finalizado la plaza ni tener información sobre esas opiniones, no se puede saber que validez e

importancia tiene el hecho de que el ayuntamiento siga abierto a recibir opiniones.

En conclusión, se podría decir que este proceso de diseño entra dentro del urbanismo emergente, ya que ha intentado salirse de la metodología propia del urbanismo tradicional. A pesar de que no haya sido un proceso perfecto, al menos demuestra la posibilidad de crear procesos de diseño participativo y metodologías del urbanismo emergente dentro de planes urbanos de gran escala como lo es la Plaza del Ayuntamiento de Valencia. Una vez se realice el proyecto definitivo, se podrá comprobar la utilidad que ha tenido el proceso de participación, pero al menos, se ha podido obtener una muestra de respuesta urbana mediante la peatonalización efímera de 2020, que a pesar de que al principio no obtuviese buenas críticas, a nivel general, ya ha sido aceptada y se ha podido comprobar de manera empírica que es una propuesta viable, y que no complica la circulación de vehículos en la ciudad.

## 002. plaza de la reina



Fig. 65 Plaza de la Reina antes de la reforma

### situación previa

La plaza de la reina, previamente a su remodelación, contaba con diversos problemas funcionales, que limitaban y complicaban el uso y disfrute de la plaza, siendo uno de los puntos más turísticos e importantes de la ciudad, generando problemas a los comercios que se encuentran en ella, los vecinos que viven en la zona y los turistas que vienen a visitar la ciudad.

El principal motivo de los problemas que se producían en la plaza provenía de la falta de espacio para viandantes que contenía la plaza, generando importantes problemas de movilidad. Esta falta de espacio peatonal, provocaba grandes aglomeraciones en sus calles, debido a que al ser una plaza, que además contiene un importante punto turístico como es la Catedral de Valencia, se desarrollaban más acciones aparte de andar por la plaza, como por ejemplo ver la catedral, pararse a hablar, o incluso se instalaban mercados temporales, pero la realidad era que el espacio peatonal que había no era suficiente para desarrollar todas estas actividades, produciendo problemas de movilidad.<sup>40</sup> (Fig. 65)

Estos problemas de movilidad no recaían solo en los peatones, sino también en el tráfico rodado. Al tener un espacio de circulación sin limitaciones, se producían aglomeraciones de coches y otros automóviles, debido a que era un espacio de abastecimiento para los comercios, por lo tanto, había muchos furgones y furgonetas paradas, también era zona de transporte público y todo ello junto a la circulación de automóviles personales, que impedían el correcto desarrollo de las necesidades funcionales de la plaza. Estas aglomeraciones no permitían desarrollar a los locales comerciales de manera adecuada las operaciones de carga y descarga para su abastecimiento de productos y además producían altos niveles de contaminación acústica para los vecinos y establecimientos de la zona, empeorando de este modo el bienestar de las personas que se encontraban en la plaza. Por otro lado, debido al constante tráfico, la calidad del aire de la zona empeoraba debido a las constantes retenciones que se producían en la plaza, haciéndolo un espacio más incómodo en el que estar, perjudicando de este modo a los comercios que se encuentran en ella y a los vecinos que viven a su alrededor.<sup>40</sup>

Al ser un punto tan icónico de la ciudad, se producían diversos eventos importantes de Valencia en la plaza de la reina, como por ejemplo el mercado de Navidad u ofrendas. La falta de espacio público complicaba tanto la instalación como el desarrollo de las actividades que se querían realizar. También, esta falta de espacio público resentía a los comercios de hostelería, debido a que no podían aprovechar de manera adecuada el espacio exterior para poner terrazas. Estos inconvenientes dejan relegada a la plaza a ser un mero espacio de paso, siendo un punto de la ciudad con un gran potencial que no estaba siendo aprovechado.

La plaza de la reina, puesto a su importancia cultural y turística, siempre ha sido un espacio representativo de Valencia, pero era necesario un cambio en su diseño, siendo importante una regeneración de la plaza que consistiese en un proceso de reapropiación, por parte de la ciudadanía, del espacio público, con el fin de solucionar estos problemas de accesibilidad y funcionalidad que ha tenido durante tantos años.

#### ¿proceso participativo o no?

El proceso participativo de la plaza de la reina, según el informe oficial publicado en la página del Ayuntamiento de Valencia, se llevó a cabo en el año 2016 bajo el nombre Participa Reina. El concepto del proceso consistía en coger el proyecto del concurso que se realizó para la remodelación de la plaza en el año 1999 por Antonio Gallud, y utilizarlo como base para este proceso participativo.<sup>40</sup> (Fig. 66)



Fig. 66 Proyecto de Antonio Gallud

Pero la realidad es que este proceso participativo no contó con participación ciudadana real, y ha servido más bien de ‘propaganda’ para el proyecto. El informe publicado por el ayuntamiento nombra una serie de entrevistas, cuestionarios y dinámicas que se llevaron a cabo, y también los resultados obtenidos a raíz de ella. Se puede observar en los resultados, que la participación ciudadana, especialmente la parte dirigida al público en general no obtuvo mucho peso, y da resultados de carácter genérico que no aportan valor al proyecto. Además, una vez terminado el proceso participativo no se indica como estos resultados obtenidos han sido aplicados al proyecto base. A diferencia del caso de la Plaza del Ayuntamiento, no ha habido un concurso de proyectos, y además no hay información relativa sobre el proyecto final documentado, lo que hace difícil poder valorar este proceso de participación ciudadana como legítimo

#### resultados y conclusión

En el verano de 2022, se dieron por finalizadas las obras de la plaza de la reina, y las opiniones de los resultados, fueron variadas. Los puntos más negativos que ha transmitido la población ha sido la falta de espacios verdes, y la colocación de mobiliario urbano en zonas sin sombra. El

proyecto, aún es reciente por lo tanto es difícil hacer una valoración de su funcionamiento, aunque si se puede observar que ha resuelto ciertos puntos problemáticos que se exponían en la situación previa de la plaza. La peatonalización, ha servido para poder aliviar la zona de tráfico rodado, y ha creado un espacio mucho más amplio para los viandantes. (Fig. 67)



Fig. 67 Plaza de la reina antes de finalizar las obras

No se pueden conocer ahora mismo como serán los resultados a largo plazo de la reforma, y si el hecho de que la participación ciudadana haya sido casi inexistente vaya a afectar en los resultados. El mayor problema de este proyecto reside principalmente, en que antes de que se empezase el proceso participativo de 2016, ya había un proyecto base, que no se ha visto especialmente modificado por las propuestas ciudadanas. El hecho de tener un proyecto previo a la consulta a la ciudadanía, limita las opciones que tienen las personas en aportar a dicho proyecto, haciendo que sus opiniones y propuestas no vayan a aportar gran valor al proyecto final.

En conclusión, el caso de la Plaza de la Reina no se podría encajar en ninguno de los tipos de urbanismo emergente, puesto que la ciudadanía no ha participado de manera sustancial en el proceso de diseño de la plaza.

## 003. superilla petxina

### introducción

El Ayuntamiento de Valencia, comenzó un plan de mejora de la calidad urbana de los barrios de Valencia en el año 2017, con el fin de recuperar más espacio público en la ciudad. Esta propuesta, cogió aún más fuerza tras la pandemia de coronavirus del año 2020, donde el ayuntamiento proponía aumentar el espacio público para peatones, con el fin de reducir el uso del vehículo privado, ya que su uso se había visto aumentado tras la pandemia y también para hacer espacios más amplios en la ciudad y con una mejor calidad de aire, con el fin de estar mejor preparados para un acontecimiento como el ocurrido.<sup>41</sup>

Gracias a esta propuesta, el Ayuntamiento de Valencia ha puesto en marcha el primer proyecto de supermanzana de la ciudad, en el barrio de la Petxina, bajo el nombre: '*Superilla Petxina*'. Con esta propuesta, Valencia sigue los pasos de la ciudad de Barcelona que ya ha empezado a implantar el concepto de supermanzana en su ensanche, y el de otras ciudades europeas de reducir el vial destinado para coches. Y en las zonas de ensanche, recuperar parte del espacio público desperdiciado, con el fin de generar espacios más heterogéneos. La idea, es que este proyecto de supermanzana sea realizado de manera flexible, y que se vaya implementando en otros puntos de la ciudad, para conseguir una red de calles más amable para los peatones.

### situación actual

La trama urbana de la ciudad de Valencia, está muy influenciada por el plan de ensanche de Barcelona de Idelfons Cerdà. Este plan de ensanche, a pesar de que fue una solución positiva en su momento tanto para la ciudad de Barcelona como para la ciudad de Valencia, actualmente, está suponiendo un problema para el espacio público de la ciudad.

Las zonas de ensanche de Valencia, se caracterizan por tener unas calles que dedican la mayor parte del espacio al estacionamiento y circulación de vehículos, y un espacio no tan amplio peatonal.<sup>41</sup> A este pequeño espacio peatonal, le incluye el espacio ocupado por las terrazas de los bares, y la escasa infraestructura verde, se quedan calles estrechas que solo pueden ser utilizadas para paso, quitando de este modo la actividad y la vida a los barrios, que se tiene que realizar en espacios privados. (Fig. 68)

El barrio de la Petxina forma parte del primer ensanche de la ciudad, y se encuentra al oeste del centro histórico. Es un barrio principalmente habitado por familias, y que tiene mucha actividad, especialmente durante el día. Las calles del barrio, por lo general, con calles anchas, con gran parte del espacio dedicado a circulación rodada, y con una trama cuadrículada. El barrio se encuentra dentro del distrito de Extramurs, está delimitado por la Avenida Gran Vía Fernando el católico y por la Avenida Perez Galdós.<sup>41</sup> (Fig. 69) Entre estas dos grandes se forma un barrio con mucho potencial para poder aprovecharse el espacio público, debido a sus amplias calles,



Fig. 68 Barrio de l'Eixample, Valencia



Fig. 69 Mapa distrito Extramurs

pero que debido a su infraestructura rodada, no son unas calles con mucha vida más allá de ser una zona de paso.

La zona de actuación de la Superilla Petxina está delimitada por las calles: Avenida Gran Via Fernando el católico, Juan Llorens y Erudito Orellana. (Fig. 70) Su entorno tiene varias paradas de autobús y una de metro, y cuenta con varios aparcamientos tanto públicos como privados.<sup>41</sup>



Fig. 70 Ámbito de actuación Superilla Petxina

Es una zona muy bien elegida donde aplicar la supermanzana, debido a que cuenta con un chafalán central grande, dedicado a los vehículos, que se puede aprovechar para introducir espacio peatonal, incluyendo zonas verdes y mobiliario urbano. (Fig.71) Este ámbito de actuación, servirá como un primer caso para la aplicación de las supermanzanas en otros lugares de la ciudad.



Fig. 71 Calle Calixto III con Palleter

### proceso participativo. introducción

Para el diseño de la Superilla Petxina, el ayuntamiento de Valencia decidió realizar un proceso de codiseño con los vecinos del barrio, para que la solución final, fuese lo más satisfactoria posible para las personas que frecuentan la zona. Complementando a este proceso de codiseño, el ayuntamiento también eligió ciertos puntos de un documento redactado

por ellos llamado: “Guía diseño transformación sostenible espacio público València”, y que viene inspirado por la Guía de diseño y transformación sostenible del espacio público de LEKU Studio. Los puntos escogidos fueron, la plantilla de pintura, la gama de colores, el mobiliario construido, el mobiliario complementario y la vegetación. Tras la propuesta que se realiza por el proceso participativo, los siguientes pasos serán la redacción de un proyecto y su implantación.<sup>41</sup> (Fig.72)

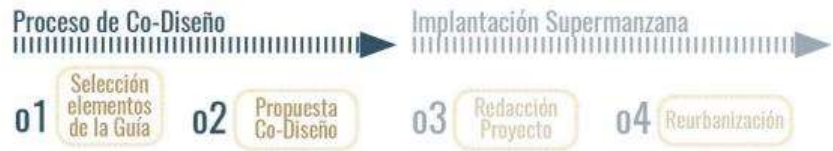


Fig. 72 Proceso de diseño de Superilla Petxina

El proceso de codiseño contó con actividades distintas, que tenían la intención de informar a los vecinos, para que después, con la información adecuada participasen en el proceso de diseño. La participación se realizaba a través de la página web del ayuntamiento, y comenzó en noviembre de 2020. (PAG WEB) Este proceso se realizó con un boceto previo de la propuesta se realizó teniendo como base un boceto previo ya preestablecido. (Fig.73)



Fig. 73 Boceto previo Superilla Petxina

**proceso participativo. entrevistas**

La primera actividad que se realizó en el proceso de codiseño empezó en diciembre de 2020, y consistió en la realización de una serie de entrevistas a asociaciones y entidades del barrio. En total se realizaron 9 entrevistas a las siguientes asociaciones:<sup>41</sup>

- Asociación de comerciantes (ACOMEX)
- Festival 008

<sup>41</sup> Superilla Petxina. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/inicio/>



- AAVV Arrancapins-Petxina
- AAVV Abastos-Finca Roja
- Falla Palleter-Erudít Orellana
- AMPA Teodoro Llorente
- Grupo de trabajo de Urbanismo Junta de Abastos
- Colectivo Fuera Túnel
- AMPA Escolapias

La elección de que entidades entrevistar para este primer proceso fue muy correcta, debido a que incluye a asociaciones muy variadas, y con necesidades distintas, y todas ellas tienen una relación estrecha con la zona que se va a reformar, por tanto, van a ser entidades que se van a ver ‘afectadas’ por la supermanzana. Las asociaciones son desde fallas cercanas a las cocinas, hasta asociaciones de comerciantes y asociaciones de padres y madres de los colegios.<sup>41</sup>

La actividad comenzó con una presentación para las entidades donde se mostraban los límites de la propuesta, las ideas principales, las direcciones del proyecto, y los puntos recogidos de la Guía de Diseño para la Transformación Sostenible del Espacio Público de València.

Posteriormente, los asistentes realizaron una encuesta con respuestas abiertas para poder marcar los puntos más importantes que la propuesta debería tener en cuenta, mientras a la vez, podían explicar su opinión respecto al espacio público que se iba a modificar desde su propia experiencia. Tras la realización de las encuestas, se contactó con los participantes para realizar entrevistas individuales con el fin de poder explicar de manera adecuada, su punto de vista.<sup>41</sup>

Con los resultados, se marcó sobre un plano las ideas principales y las necesidades que expresó cada una de las entidades, con el fin de llegar a una puesta en común de todas las propuestas.

#### proceso participativo. encuestas

La actividad participativa principal del proceso y con la que se pretendía recoger el mayor número de opiniones fue la realización de encuestas, de manera tanto física como digital. El objetivo principal de la encuesta era recoger información sobre la visión general del proceso, y también saber que elementos de la guía eran más valorados por parte del vecindario.

La encuesta física y digital tenían el mismo modelo de preguntas y el mismo objetivo, pero se realizó de ambos modos con el objetivo de que todo el mundo pudiese acceder a la encuesta, ya que había grupos de personas que les resultó más cómodo realizarla digitalmente, pero hay otras personas que no tenían accesos a la encuesta digital y la realizaron con el folleto de la encuesta, que se otorgó a todos los vecinos de la futura supermanzana. (Fig.74) Los folletos se entregaron en urnas que se ubicaban en puntos de recogida de locales comerciales de la zona.<sup>41</sup>



Fig. 74 Folleto de difusión del proceso

EL cuestionario estaba dividido en tres partes. La primera era de diagnóstico y consistía en obtener un análisis crítico del entorno, y observar sus puntos fuertes y débiles. La segunda parte, era la parte de codiseño donde se mostraban una serie de imágenes de mobiliario, tramas, colores... para que se eligiese una de las opciones dadas. La última parte recopilaba datos personales, con el fin de saber la procedencia de los resultados, para poder analizar debidamente el contexto de las respuestas.

La participación online obtuvo un total de 88 respuestas y la participación física 62 respuestas. La mayor parte de participantes tenían una edad dentro del rango de los 33 a 65 años. Esto muestra que hubo una baja participación de gente joven, que se muestra menos interesada en el tema y de gente anciana. Los resultados que refleja la página web del ayuntamiento muestran bastante unanimidad en las respuestas, debido a que los aspectos que las personas marcaban como positivos, poca gente los marcaba como negativos. (Fig.75) Además, estos resultados permitieron decidir el estilo y gama de colores que se buscaba para la supermanzana.<sup>41</sup>

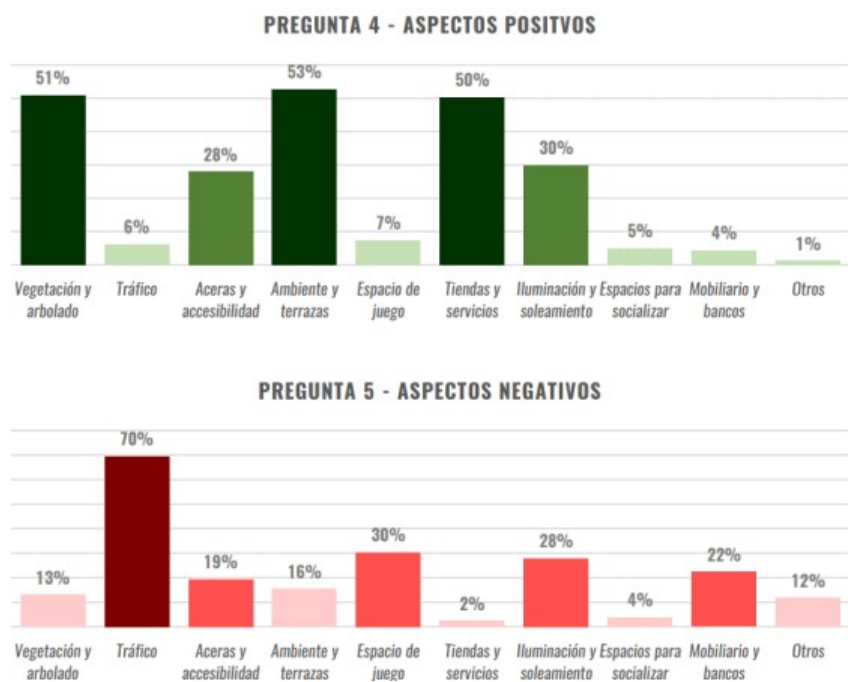


Fig. 75 Gráfica de resultados de las encuestas del proceso participativo

Las preguntas realizadas eran preguntas cerradas con imágenes y que consistían en marcar casillas. Al final de la encuesta, había una pequeña casilla que permitía escribir observaciones. El objetivo de la encuesta es conseguir un número relevante de participaciones para tener una opinión fiable, y siendo 161 respuestas en total, incluyendo las entrevistas a entidades realizadas, se puede decir que se consiguió un número importante de respuestas, teniendo en cuenta la escala del proyecto, ya que al no ser una zona frecuentada por gente externa al barrio, lo imprescindible era obtener la opinión de los vecinos. A pesar de ello, debido al número reducido de encuestados, se podría haber hecho una

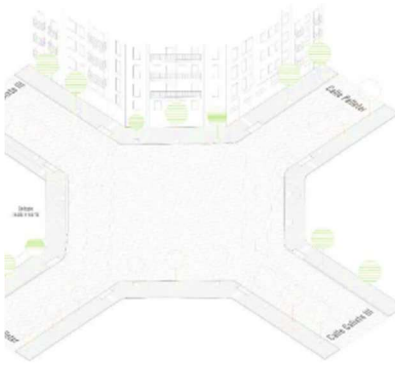


Fig. 76 Axonometría de la supermanzana para dinámica de dibujo

encuesta con preguntas un poco más abiertas, con el fin de poder obtener opiniones más sustanciales.

#### proceso participativo. taller infantil

El proceso participativo incluyó la realización de un taller en dos colegios, a niños de entre 8-10 años, con el fin de obtener la visión de un niño respecto al espacio público. Se realizó durante el 14 y 15 de enero de 2021 y la dinámica fue llevada por el propio profesorado y consistió en una presentación y una serie de dinámicas donde los niños jugaban con pegatinas y dibujaban para expresar sus propuestas sobre el espacio del chaflán de la supermanzana, que es donde se pretendía ubicar un área de juegos.<sup>41</sup> (Fig. 76)

Participaron un total de 126 alumnos y se sacaron ideas y conclusiones respecto a la trama, los colores y los juegos de la propuesta.<sup>41</sup>

Este taller, resulta útil y práctico para el desarrollo del diseño de la zona que se destine a juegos infantiles de la supermanzana. Es interesante, coger ideas y opiniones de grupos de personas que no participen en los procesos de participación más genéricos. Esta dinámica, se podría haber aplicado, a otros grupos de personas que tampoco tuvieron mucha presencia en la participación, como la gente joven o los ancianos, que al fin y al cabo, también van a usar ese espacio.

#### proceso participativo. taller online

Una vez recogidos y analizados los resultados, se hizo una reunión online con todos los interesados, y personas que habían participado en el proceso, con el fin de evaluar los resultados obtenidos.<sup>41</sup>

La reunión consistió principalmente en explicar los resultados, es decir, su idea no era seguir recogiendo opiniones sobre el proyecto, a pesar de ello, se permitía que los participantes del taller pudiesen comentar sobre lo que se explicaba.<sup>41</sup>

#### proceso participativo. resultados

Tras el proceso de participación, se realizó un informe de los resultados y se publicó en la página web del ayuntamiento, explicando tanto el proceso de participación como los resultados y conclusiones obtenidos. Estos resultados, son las directrices base del proyecto final que se realice. Este documento es accesible a nivel público, y marca todas las características que tendrá la plaza a nivel físico. Estas características marcadas, coinciden con los resultados de las fases del proceso de participación.<sup>41</sup>

Además, se realizó un mapa básico de la propuesta que se plantea implantar con el fin de transmitir de manera visual el resultado. Como se puede observar (Fig. 77) Se sustituye gran parte del espacio para vehículos por espacio público, y se dejan dos líneas de carriles para vehículos con velocidad limitada, permitiendo el acceso a garajes interiores y el acceso a servicios de emergencia. El gran espacio central del chaflán que queda libre

de vehículos estará destinado a ser una zona de juegos infantiles y otra zona libre para poder desarrollar distintos tipos de actividades. Esta zona, según marcan las directrices establecidas, tendrá que contar con mucha infraestructura verde, mobiliario urbano y los materiales tendrán que tener las características visuales establecidas.<sup>41</sup>

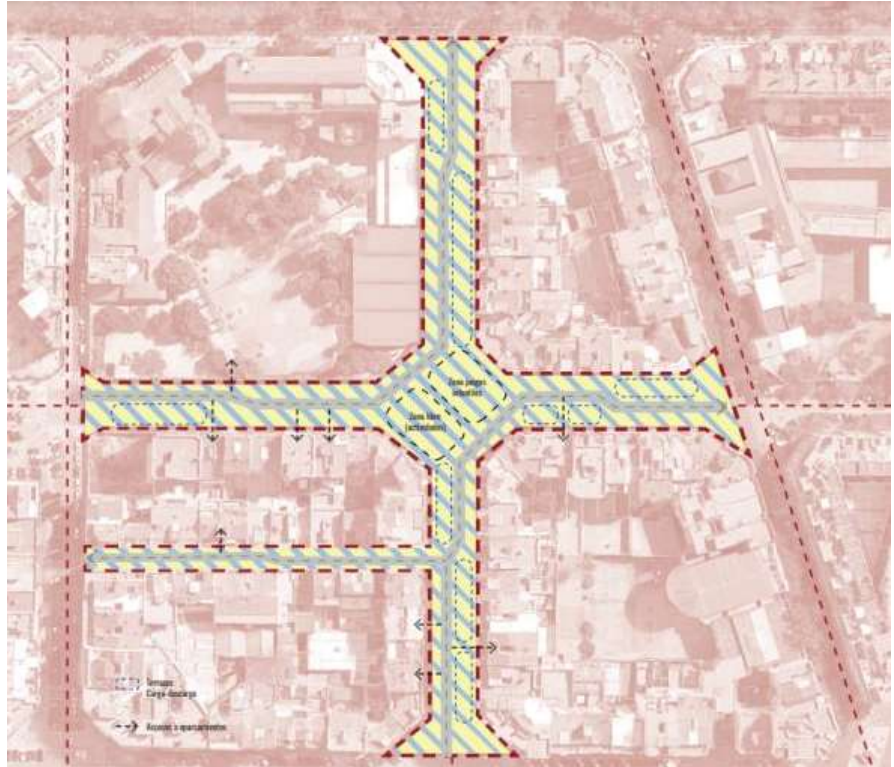


Fig. 77 Propuesta del proceso participativo Superilla Petxina

### proyecto

En abril de 2022 el Ayuntamiento de Valencia confirmó el proyecto de la Superilla Petxina, que va a contar con una inversión de 840.000€. <sup>43</sup> La idea principal consistirá en la aplicación de las directrices marcadas por el proceso participativo, redirigiendo el tráfico de la zona y suprimiendo las plazas de aparcamiento que existen. (Fig. 78) (Fig. 79)

<sup>41</sup> Superilla Petxina. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/inicio/>

<sup>43</sup> Martín, R. (2022, 7 abril). Las obras de la primera supermanzana de toda València “comenzarán dentro de poco”. València Extra.



Fig. 78 Axonometría del chafalán antes de la supermanzana



Fig. 79 Axonometría del chafalán tras la supermanzana

El mayor inconveniente que se genera a raíz de este proyecto es la pérdida de plazas de aparcamiento que sufrirán los vecinos, por ello como parte del proyecto, se compensará esta pérdida convirtiendo 103 plazas de aparcamiento de Santa María Micaela en plazas para residentes y en el PAI de Pateller, cerca de la zona de actuación se han instalado 140 plazas más.<sup>42</sup>

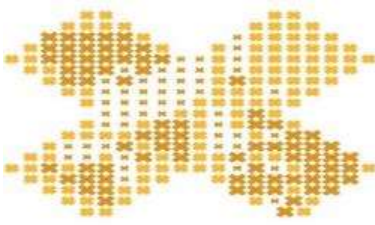


Fig. 80 Diseño de la nueva baldosa obra de Ibán Ramón para la Superilla Petxina

El ayuntamiento de Valencia no especifica en su página web quien está a cargo del proyecto definitivo de la plaza, ni si se escoge mediante concurso o no. Si que indica que la guía de diseño ha sido utilizada ha sido desarrollada por LekuStudio, y que el diseño de las baldosas para la supermanzana fue elegido a través de un concurso, donde ganó el artista gráfico Ibán Ramón, con su diseño singular de pavimento en tonos ocres<sup>42</sup> (tal y como ha sido elegido mediante el proceso de participación). (Fig. 80)

A pesar de no estar especificado en concreto el proyecto final por el ayuntamiento, sí que hay suficiente documentación recogida y unas directrices bastante claras nacidas por el proceso de participación, que permiten hacer un proyecto claro y adecuado.

### conclusión

Debido a que las obras de la supermanzana no han sido realizadas, no se puede tener una visión completa del resultado de este caso de estudio, debido a que falta conocer los resultados empíricos del proyecto, pero si se puede valorar como ha funcionado el proceso de participación y que se puede esperar de los resultados.

El proceso de participación, aunque ya tuviese una idea previa de cómo iba a funcionar el sistema viario de vehículos, limitando en cierto modo algunas decisiones de la población, sí que es verdad, que plantea el resto del espacio público como un lienzo en blanco, donde han sido los vecinos los encargados de decidir qué tipo de uso querían aplicar a este espacio y que tipo de diseño iba a tener.

El proceso a pesar de dar siempre la opción a los vecinos de proponer ideas nuevas, sí que es verdad que la mayoría de las decisiones tomadas entraban dentro de un marco de opciones ofrecidas por el ayuntamiento. A pesar de ello, las opciones eran variadas y beneficiosas para el vecindario.

Actualmente, no sabemos cómo va a funcionar esa plaza ni cómo va a ser el resultado físico de la plaza, pero sí que es verdad que, como el informe de resultados del proceso publicado por el ayuntamiento es bastante claro y deja bastante definido el proyecto, sí que se puede hacer una idea preconcebida del resultado. Esto, además, permitirá evidenciar si al final las obras finales no cumplen con lo establecido por la participación ciudadana.

Este proyecto, ha tenido como base los fundamentos del *placemaking*, ya que se ha analizado, el proyecto ha sido creado mediante la participación ciudadana, y desde el principio se tenía la idea de crear un proyecto que

generase espacios públicos de calidades, inclusivos y que los vecinos pudiesen aprovechar. A diferencia de proyectos urbanos tradicionales, este proyecto no ha sido fruto de un proceso burocrático que solo entiende el espacio como un producto. También, se puede entender este proyecto dentro del urbanismo táctico, puesto que es una primera prueba piloto para la implantación de más supermanzanas en la ciudad como, por ejemplo, la supermanzana de Orriols, que ya está puesta en marcha. Este proyecto, sirve como una experimentación del concepto de supermanzana en la ciudad de Valencia, y dependiendo de su buen funcionamiento se podrá analizar otros posibles sitios donde realizar más supermanzanas.

En conclusión, el proyecto de *Superilla Petxina*, ha sido un proceso de participación, por el momento, legítimo donde se han aplicado ciertas características del urbanismo emergente, y que ha contado con gran número de participación ciudadana dentro de la zona donde se va a realizar la *Superilla Petxina*.

## 05. objetivos de desarrollo sostenible

El Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo tiene 17 objetivos de desarrollo sostenible, con la idea de poner fin a importantes problemas a nivel mundial como lo son la pobreza, el hambre o la discriminación. Este trabajo se centra en 4 de los 17 puntos:

### **objetivo 10. reducción de las desigualdades**

El análisis de urbanismo emergente o informal, muestra como desde una perspectiva de diseño de género e inclusivo, se obtienen mejores resultados en los espacios creados en las ciudades. Estos espacios resultantes son más cómodos y habitables para personas que provengan de contextos muy diferentes y además, consiguen ser accesibles para todo tipo de personas.

### **objetivo 11. ciudades y comunidades sostenibles**

El urbanismo participativo crea un sentimiento de conexión y comunidad entre las personas y el espacio, mediante la participación activa local, y la creación de diseños urbanos de una manera más concienciada con la sostenibilidad, y con una apuesta por la producción local. Además, esto se analiza en casos como los jardines comunitarios o la utilización de elementos constructivos más sostenibles, con el objetivo de conseguir productos más económicos y menos contaminantes.

### **objetivo 12. acción por el clima**

El diseño de las ciudades mediante procesos de urbanismo alternativo, promueve la creación de espacios urbanos más verdes, y mejor adaptados al contexto en el que se encuentran. Este tipo de diseño, consigue que se creen espacios más eficientes a nivel energético, reduciendo el consumo de energías y por tanto consiguiendo reducir las emisiones de gases. También, se ha analizado como poco a poco este tipo de urbanismo está trabajando en la reducción de automóviles en las grandes ciudades, con el fin de hacer espacios más amigables con el medio ambiente y reducir la huella de carbono en las ciudades.

### **objetivo 15. vida de ecosistemas terrestres**

Un factor importante en la regeneración de las ciudades mediante el urbanismo emergente, es hacer procesos de diseño que prioricen la rehabilitación de lo que ya está hecho e intentando aprovechar al máximo el entorno en el que se encuentra la actuación. Las ciudades de hoy en día tienen una gran capacidad, y dentro de ellas hay muchos espacios abandonados que se pueden repensar, antes que crear nuevos espacios colindantes, destruyendo ecosistemas naturales y por tanto, afectando a todas las especies que los habitan.



## 06. conclusión

El urbanismo emergente, se muestra como una alternativa importante ante el urbanismo tradicional. La evolución actual de las ciudades pide un cambio de criterio de diseño urbano, ya que con las prácticas habituales de urbanismo tradicional, se desaprovechan muchas ocasiones y se ralentizan los procesos en detrimento del uso ciudadano. El urbanismo emergente es una alternativa de creación de espacios como producto social, mediante distintos métodos, donde prima la involucración ciudadana con el fin de reapropiarse del espacio.

Los casos de urbanismo emergente analizados muestran que es posible la implantación de esta nueva metodología, y que además, el resultado del proceso conlleva la creación de espacios de calidad, llenos de actividad y que dan respuesta a las necesidades de las personas que frecuentan el lugar. Es importante tener en cuenta, que los procesos de urbanismo emergente, deben provenir siempre desde la acción ciudadana, donde los gobiernos, no deben impedir el desarrollo de los procesos participativos. No se trata de un método perfecto y definitivo, pero aporta aspectos muy positivos a los procesos tradicionales de formación del espacio público.

Dentro del urbanismo emergente, se han observado casos donde la administración no ha estado implicada, y otros en que sí. Esto es un aspecto importante. El papel de la administración con frecuencia termina “ahogando” parte de la “naturalidad” de la participación ciudadana. Es cierto que en ocasiones dicha “naturalidad” no es tal y se trata de un escenario político de debate, en el que la administración toma su rol también. En otros casos, la administración “no confía” en estos procesos y por ello trata de reconducirlos a los modelos más tradicionales o convencionales. Dichos casos los podemos observar por ejemplo en el caso de la Plaza del Ayuntamiento de Valencia y el caso de Santa Julia, en Perú. Ambos procesos fueron de *placemaking*, pero tras analizarse, fue un proceso participativo mucho más puro el ocurrido en Perú que el de Valencia, puesto que el nivel de burocratización del proceso era mucho más bajo. Es muy difícil realizar diseños urbanos de urbanismo emergente hoy en día, que sean completamente puros, puesto que en el momento que se institucionalizan, el grado de participación ciudadana se reduce. Aun así, consideramos que es un avance que poco a poco, ciertas características del urbanismo emergente entren dentro de los gobiernos y los ayuntamientos.

En definitiva, el urbanismo emergente, y su implantación cada vez más intensa en los nuevos diseños del espacio público, ayuda a la creación de espacios urbanos mucho más sostenibles, dinámicos, seguros e inclusivos, y son una alternativa muy interesante al modo tradicional de pensar y diseñar las ciudades.

## 07. fuentes

### 001. bibliografía

<sup>1</sup> Schroeder, S. (2019, 1 septiembre). PLACEMAKING - TRANSFORMACIÓN DE UN LUGAR EN EL ASENTAMIENTO HUMANO SANTA JULIA, PIURA, PERÚ. Scielo. Recuperado 9 de junio de 2022, de [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0719-07002019000100006&lang=pt](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0719-07002019000100006&lang=pt)

<sup>2</sup> de la Encarnación, A. M. (2019, 19 diciembre). Urbanismo emergente y nuevas formas de vivienda colaborativa: ¿es posible otro futuro urbano? La administración al día. Recuperado 24 de junio de 2022, de <https://laadministracionaldia.inap.es/noticia.asp?id=1510210>

<sup>3</sup> Hélie, M. (2009, julio). CONCEPTUALIZING THE PRINCIPLES OF EMERGENT URBANISM. Archnet-IJAR, 3(2). Recuperado 1 de julio de 2022, de <https://www.emeraldgrouppublishing.com/journal/arch>

<sup>4</sup> Magro Huertas, T. (Ed.). (2011, julio). Seminario Internacional de Investigación en Urbanismo. En PROCESOS PARTICIPATIVOS HACIA LA DEFINICIÓN DE UN URBANISMO EMERGENTE. Universitat Politècnica de Catalunya. Departament d'Urbanisme i Ordenació del Territori (UOT).

<sup>5</sup> El urbanismo en los tiempos del coronavirus. (2020, 6 mayo). Paisaje Transversal. Recuperado 9 de julio de 2022, de <https://paisajetransversal.org/2020/05/el-urbanismo-tiempos-coronavirus-covid-19-desescalada-propuestas-ciudad/>

<sup>6</sup> Freire, J. (2010, 30 marzo). Urbanismo emergente: ciudad, tecnología e innovación social. Juan Freire. Recuperado 22 de junio de 2022, de <https://juanfreire.com/urbanismo-emergente-ciudad-tecnologa-e-innovacin-social/>

<sup>7</sup> Canigual, A. (2016). Elementos de innovación y estrategia (Ciudades colaborativas. Ciudades más humanas y sostenibles ed., Vol. 13). Diputació de Barcelona.

<sup>8</sup> What is Placemaking? (2007). Project for Public Spaces. Recuperado 5 de agosto de 2022, de <https://www.pps.org/article/what-is-placemaking>

<sup>9</sup> Schroeder, S. (s. f.). PLACEMAKING - TRANSFORMACIÓN DE UN LUGAR EN EL ASENTAMIENTO HUMANO SANTA JULIA, PIURA, PERÚ. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci\\_arttext&lng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci_arttext&lng=en)

<sup>10</sup> Transversal, P. (2019, 24 septiembre). Pradogrande o cómo mejorar el espacio público a través del diseño colaborativo. Paisaje Transversal. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de

<https://paisajetransversal.org/2019/09/pradogrande-mejorar-espacio-publico-diseno-colaborativo-integral-torreldones-placemaking/>

<sup>11</sup> Iveson, K. (2013). Cities within the City: Do-It-Yourself Urbanism and the Right to the City. *International Journal of Urban and Regional Research*, 37.3.

<sup>12</sup> Talen, E. (2015). Do-it-Yourself Urbanism: A History. *Journal of Planning History*, 14 (2), 135–138.

<sup>13</sup> C. C. Gordon (2014). Do-It-Yourself Urban Design: The Social Practice of Informal “Improvement” Through Unauthorized Alteration. *City & Community*, 13:1.

<sup>14</sup> Marrades, R. (2014, 17 julio). ¡Urbanismo punk! El Diario. Recuperado 28 de agosto de 2022, de [https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/la-ciutat-construida/urbanismo-punk\\_132\\_4750241.html](https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/la-ciutat-construida/urbanismo-punk_132_4750241.html)

<sup>15</sup> Edler, A. D., & Gerlak, A. K. (2019). Interrogating rainwater harvesting as Do-It-Yourself (DIY) Urbanism. *Geoforum*, 104, 46-54.

<sup>16</sup> Robazza, P., Longo, D., Bortoli, G., Alese, G., & Alese, A. B. (2020). DIY urbanism as a tool of urban regeneration. Two cases in comparison. *International journal of sustainable development and planning*, 15(3), 261–268. <https://doi.org/10.18280/ijstdp.150301>

<sup>17</sup> Daniel Campo (2016) Tactical urbanism: short-term action for long-term change, *Journal of Urban Design*, 21:3, 388-390, DOI: 10.1080/13574809.2016.1167534

<sup>18</sup> Jiménez Cerrada, C., & García García, M. (2015). *Urbanismo táctico*. Universidad Zaragoza. <http://zagan.unizar.es>

<sup>19</sup> David Webb (2018) Tactical Urbanism: Delineating a Critical Praxis, *Planning Theory & Practice*, 19:1, 58-73, DOI: 10.1080/14649357.2017.1406130

<sup>20</sup> Enríquez Santana, K. M. (s. f.). *Placemaking. El rol del urbanismo comunitario para lograr una ciudad más segura: Experiencias en Europa y América [Trabajo de fin de Master]*. Universitat Politècnica de València.

<sup>21</sup> Philipsen, K. (s/f). For tactical urbanism on city streets. *Smartcitiesdive.com*. Recuperado el 5 de septiembre de 2022, de <https://www.smartcitiesdive.com/ex/sustainablecitiescollective/tactical-urbanism-city-streets/1147275/>

<sup>22</sup> Cruz, J. L. G. (2014, enero 9). Snohetta makes times square permanently pedestrian. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/465343/nyc-s-times-square-becomes-permanently-pedestrian>

<sup>23</sup> Lydon, M. (2012, marzo 2). *Tactical urbanism*. Issuu. [https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical\\_urbanism\\_vol\\_2\\_final/24](https://issuu.com/streetplanscollaborative/docs/tactical_urbanism_vol_2_final/24)

- <sup>24</sup> DeVillers, J., & Roy, J. (2011). Times Squared. Aladdin Paperbacks. <https://snohetta.com/project/327-times-square>
- <sup>25</sup> Doyle, S. (2018, febrero 23). Janette Sadik-Khan: Paint the city you want to see. Smart Growth America. <https://smartgrowthamerica.org/janette-sadik-khan-paint-city-want-see/>
- <sup>26</sup> Bravo, D. (2017). «Supermanzana» del Poblenou. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. Recuperado 16 de agosto de 2022, de <https://www.publicspace.org/es/obras/-/project/k081-poblenou-s-superblock>
- <sup>27</sup> Ajuntament de Barcelona. (s. f.). Urbanismo táctico. Urbanisme tàctic. Recuperado 5 de septiembre de 2022, de <https://www.barcelona.cat/urbanismetactic/es>
- <sup>28</sup> Fariña, J. (2022, 3 enero). Supermanzanas, mejorando el espacio público. EL BLOG DE JOSÉ FARIÑA. Recuperado 1 de septiembre de 2022, de <https://elblogdefarina.blogspot.com/2022/01/supermanzanas-mejorando-el-espacio.html>
- <sup>29</sup> García, T. (2022, 29 marzo). El rescate del verde público. El País.
- <sup>30</sup> Adams, D., Hardman, M., Larkham, P. (2014, 15 diciembre). Exploring guerrilla gardening: gauging public views on the grassroots activity. *Local Environment: The International Journal of Justice and Sustainability*, 37-41. <https://doi.org/10.1080/13549839.2014.980227>
- <sup>31</sup> Lili Pâquet (2020): “Putting the cult in cultivate”: a rhetoric of guerrilla gardening in GreenValentine , *Green Letters*, DOI: 10.1080/14688417.2020.1771607
- <sup>32</sup> Binder, A. (s. f.). *Guerrilla Gardening in Manchester Exploring Perceptions of Guerrilla Practices* [Tesis]. University of Salzburg.
- <sup>33</sup> Crane, A., Viswanathan, L., & Whitelaw, G. (2013, enero). Sustainability through intervention: a case study of guerrilla gardening in Kingston, Ontario. *Local Environment*, 18(1), 71-90. <https://doi.org/10.1080/13549839.2012.716413>
- <sup>34</sup> Pensem la Plaça de l’Ajuntament. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.valencia.es/pensem-la/es/>
- <sup>35</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l’Ajuntament. FASE A Límites y objetivos. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- <sup>36</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l’Ajuntament. FASE B Diagnóstico participado. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- <sup>37</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2019). Pensem la Plaça de l’Ajuntament. FASE C Propuesta participativa. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>

<sup>38</sup> PEATONALIZAR PLAZA AYUNTAMIENTO PARA SIEMPRE. (s. f.). DecidimVLC. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://decidimvlc.valencia.es/budgets/2/investments/1051>

<sup>39</sup> Soriano, L. (2022, 2 julio). Cs y PP se oponen al monolito «sectario» que propone Ribó para la plaza del Ayuntamiento. Las Provincias. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <https://www.lasprovincias.es/valencia-ciudad/oponen-monolito-sectario-20220702125745-nt.html>

<sup>40</sup> Ayuntamiento de Valencia. (2016b). PARTICIPA REINA ! Procés d'implicació ciutadana. Recuperado 10 de julio de 2022, de [http://participareina.valencia.es/wp-content/uploads/2017/12/INFORME-FINAL-PARTICIPA-REINA\\_PART-1.pdf](http://participareina.valencia.es/wp-content/uploads/2017/12/INFORME-FINAL-PARTICIPA-REINA_PART-1.pdf)

<sup>41</sup> Superilla Petxina. (s. f.). Recuperado 11 de septiembre de 2022, de <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/inicio/>

<sup>42</sup> elperiodic.com. (2022, 7 abril). Valencia construirá una superisla en la Petxina. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de [https://www.elperiodic.com/valencia/valencia-construira-superisla-petxina\\_815084](https://www.elperiodic.com/valencia/valencia-construira-superisla-petxina_815084)

<sup>43</sup> Martín, R. (2022, 7 abril). Las obras de la primera supermanzana de toda València “comenzarán dentro de poco”. València Extra. Recuperado 11 de septiembre de 2022, de [https://www.valenciaextra.com/es/valencia/obras-primera-supermanzana-toda-valencia-comenzaran-dentro-poco\\_509034\\_102.html](https://www.valenciaextra.com/es/valencia/obras-primera-supermanzana-toda-valencia-comenzaran-dentro-poco_509034_102.html)

## 002. referencia imágenes

**Fig. 1** El autómatas celular. (2019, 31 enero). [Ilustración]. Construyendo a Chispas.<https://construyendoachispas.blog/2019/01/31/autómatas-celulares/>

**Fig. 2** Blanchar, C. (2020, 26 septiembre). Manifestación vecinal en el barrio de Prosperitat en 1970 [Fotografía]. El País.

<https://elpais.com/espana/catalunya/2020-09-26/los-que-consiguieron-escuelas-asfalto-y-transporte-publico.html>

**Fig. 3** Barbancho, J. (2022, 13 febrero). La calle de Montera, llena de gente [Fotografía]. El Mundo.

<https://www.elmundo.es/madrid/2022/02/13/62064959e4d4d8d3098b45aa.html>

**Fig. 4** Moujan, C. (2017, 20 noviembre). Ejemplo de objeto urbano inteligente [Fotografía]. esmartcity.

<https://www.esmartcity.es/comunicaciones/comunicacion-proyecto-nodos-turismo-desarrollo-prototipo-urbano-orientado-turismo-inteligente>

**Fig. 5** Seoul como ciudad colaborativa pionera. (s. f.). [Fotografía]. ebrdgreencities. <https://www.ebrdgreencities.com/policy-tool/sharing-city-project-seoul-south-korea/>

**Fig. 6** Schmidt Associates. (2017, 28 marzo). Proceso de placemaking [Ilustración]. <https://schmidt-arch.com/the-heart-of-the-placemaking-process>

**Fig. 7** City Repair Project. (2016, 10 febrero). Proyecto de placemaking en Portland, Oregón [Fotografía]. Proyecto for public spaces. <https://www.pps.org/article/light-quick-and-cheap-5-placemaking-projects-that-inspire-us>

**Fig. 8** Schroeder, S. (2019, junio 26). Actividades de participación en Santa Julia. Scielo. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci_arttext&tlng=en)

**Fig. 9** Schroeder, S. (2019, junio 26). Plano del Parque Santa Julia, realizado a partir de los requerimientos de los vecinos. Scielo. [https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci\\_arttext&tlng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci_arttext&tlng=en)

**Fig. 10** Schroeder, S. (2019, junio 26). El parque de Santa Julia antes (derecha) y después (izquierda) de la reforma. Scielo.

[https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci\\_arttext&tIng=en](https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0719-07002019000100006&script=sci_arttext&tIng=en)

**Fig. 11** Paisaje transversal. (2019, 24 septiembre). Talleres participativos para el diseño del parque de Pradogrande.

<https://paisajetransversal.org/2019/09/pradogrande-mejorar-espacio-publico-diseno-colaborativo-integral-torrelozones-placemaking/>

**Fig. 12** Paisaje transversal. (2019, 24 septiembre). Plano de la rehabilitación del parque de Pradogrande

<https://paisajetransversal.org/2019/09/pradogrande-mejorar-espacio-publico-diseno-colaborativo-integral-torrelozones-placemaking/>

**Fig. 13** Paisaje transversal. (2022, 11 febrero). 13 Parque de Pradogrande tras la rehabilitación

<https://paisajetransversal.org/2022/02/pradogrande/>

**Fig. 14** Getty. (2021, 21 julio). Mural de Banksy [Fotografía]. GQ.

<https://www.gq.com.mx/entretenimiento/articulo/banksy-podria-tener-que-revelar-identidad-para-conservar-derechos-de-arte>

**Fig. 15** Valjak, D. (2017, 24 enero). Pancarta pintada por BUGA UP [Fotografía]. The Vintage News.

<https://www.thevintagenews.com/2017/01/24/buga-up-was-an-influential-movement-of-graffiti-artists-who-battled-the-promotion-of-unhealthy-products/?chrome=1>

**Fig. 16** Marrades, J. (2014, 17 julio). Creación de un camino alternativo [Fotografía]. El diario.

[https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/la-ciutat-construida/urbanismo-punk\\_132\\_4750241.html](https://www.eldiario.es/comunitat-valenciana/la-ciutat-construida/urbanismo-punk_132_4750241.html)

**Fig. 17** Plantación vecinal en la Cornisa. (2014). [Fotografía]. madrid ciudadania y patrimonio.

<https://madridciudadaniaypatrimonio.org/blog/xvii-plantacion-vecinal-en-la-cornisa>

**Fig. 18** Elder, A D. (2019). Corte de bordillo en Tucson.

**Fig. 19** Elder, A D. (2019). Corte de bordillo en Tucson.

**Fig. 20** Robazza, P., Longo, D., Bortoli, G., Alese, G., & Alese, A. B. (2020) Participación ciudadana en la plaza Gasparotto

**Fig. 21** Robazza, P., Longo, D., Bortoli, G., Alese, G., & Alese, A. B. (2020) Evento colectivo en la Plaza Gasparotto tras la primera reforma

**Fig. 22** Venini. (2022). Urbanismo táctico en Milán. Sporte impianti.

<https://www.sporteimpianti.it/en/main/tsport-en/tsport-index/reportage-en/tactical-urbanism-milan-from-open-squares-to-open-streets/>

**Fig. 23** Kalpak Solutions. (s. f.). Proyecto efímero Combaitore . Placemaking India. <https://placemakingindia.org/blog/>

**Fig. 24** Snohetta. (2017). Times Square antes de la reforma. <https://snohetta.com/project/327-times-square>.

**Fig. 25** Marshall, S. (2016). Remodelación efímera de Janette Zadik Khan . Plataforma urbana. <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2016/03/13/la-estrategia-de-janette-sadik-khan-ex-comisionada-de-transporte-de-nueva-york-para-humanizar-las-calles/>

**Fig. 26** Snohetta. (2017). Times Square después de la reforma. <https://snohetta.com/project/327-times-square>.

**Fig. 27** Snohetta. (2017). Proyecto de Snøhetta finalizado

**Fig. 28** Snohetta. (2017). Mobiliario urbano Times Square <https://snohetta.com/project/327-times-square>.

**Fig. 29** Rueda, S. (2022). 29 Esquema de supermanzana . El blog de farina. <https://elblogdefarina.blogspot.com/2022/01/supermanzanas-mejorando-el-espacio.html>

**Fig. 30** enoticias. (2017). Protestas y contraprotestas vecinales . <https://politica.e-noticias.es/los-vecinos-de-la-supermanzana-tambien-quieren-decidir-107587.html>

**Fig. 31** Ajuntament de Barcelona. (s. f.-a). Superilla de Poblenou. Barcelona.cat. <https://ajuntament.barcelona.cat/superilles/es/content/poblenou>

**Fig. 32** Ajuntament de Barcelona. (s. f.-a). Superilla de Poblenou. Barcelona.cat. <https://ajuntament.barcelona.cat/superilles/es/content/poblenou>

**Fig. 33** Brayj, U. (2008, 11 octubre). Plantando en una acera de Los Ángeles. flickr. <https://www.flickr.com/photos/45152500@N00/2964626825/>

**Fig. 34** Adams, D., Hardman, M., Larkham, P. (2014, 15 diciembre). Plantando en una acera de Los Ángeles.

**Fig. 35** García, T. (2022, 29 marzo). Pequeña intervención urbana de guerrilla gardening



- Fig. 36** Crane, A. (2010, 14 septiembre). Dig Kinston visto desde el oeste
- Fig. 37** Crane, A. (2010, 8 julio). Dig Kinston visto desde el este
- Fig. 38** Brown, E. (2014, 28 julio) Sargento Michael Bowden revisando las zanahorias
- Fig. 39** Brown, E. (2014, 28 julio) Familia desconocida recolectando vegetales
- Fig. 40** Jardín comunitario de 'Incredible Edible Salford'. (s. f.). Forever Manchester. <https://forevermanchester.com/incredible-edible-salford/>
- Fig. 41** Elaboración propia. Diagrama comparativo de los tipos de urbanismo emergente
- Fig. 42** Elaboración propia. Tabla comparativa de los tipos de urbanismo emergente
- Fig. 43** Moreno, P. (2019). Plaza del ayuntamiento antes de la peatonalización. Las Provincias. <https://www.lasprovincias.es/valencia-ciudad/plaza-ayuntamiento-valencia-20191008180834-nt.html>
- Fig. 44** Ayuntamiento de València. (2020). Plano de usos en planta baja. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 45** Ayuntamiento de València. (2020). Plano de usos en planta primera. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 46** Gil, M. (2021, 6 mayo). Plaza del ayuntamiento peatonalizada. SER. [https://cadenaser.com/emisora/2021/05/06/radio\\_valencia/1620320440\\_096866.html](https://cadenaser.com/emisora/2021/05/06/radio_valencia/1620320440_096866.html)
- Fig. 47** Navalón, T. (s. f.). Plaza del ayuntamiento peatonalizada. valenciaplaza. <https://valenciaplaza.com/valencia-convoca-el-concurso-para-decidir-el-diseno-final-de-la-plaza-del-ayuntamiento>
- Fig. 48** Vega, M. (2022, 14 marzo). Plaza del ayuntamiento durante una mascletà. Condé Nast Traveler. <https://www.traveler.es/articulos/fallas-valencia-mi-primera-mascleta>
- Fig. 49** Ayuntamiento de València. (2020). Plaza del Ayuntamiento durante acciones de participación realizadas. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 50** Ayuntamiento de València. (2020). Plaza del Ayuntamiento durante acciones de participación realizadas. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 51** Ayuntamiento de València. (2020). Mapa mental del ayuntamiento realizado por participante. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>

- Fig. 52** Ayuntamiento de València. (2020). Cuestionarios físicos para el proceso de participación. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 53** Ayuntamiento de València. (2020). Paseo vecinal por la plaza del ayuntamiento. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 54** Ayuntamiento de València. (2020). Actividad participativa con mayores. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/resultados/>
- Fig. 55** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto RE-NATURA. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-re-natura/>
- Fig. 56** Ayuntamiento de València. (2022). Render axonométrico del proyecto. RE-NATURA. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-re-natura/>
- Fig. 57** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto Dosel Climático. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-dosel-climatico/>
- Fig. 58** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto Dosel Climático. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-dosel-climatico/>
- Fig. 59** Ayuntamiento de València. (2022). Maqueta del proyecto LLENÇ 365. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/projecte-llen-365/>
- Fig. 60** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto LLENÇ 365. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/projecte-llen-365/>
- Fig. 61** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto ABRIL. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-abril/>
- Fig. 62** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto ABRIL. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-abril/>
- Fig. 63** Ayuntamiento de València. (2022). Dibujo axonométrico del proyecto Batega Valentia. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-batega-valentia/>
- Fig. 64** Ayuntamiento de València. (2022). Render del proyecto Botega Valentia. <https://www.valencia.es/pensem-la/es/proyecto-batega-valentia/>
- Fig. 65** Catedral de Valencia & Estudio Eurisco. (s. f.). Plaza de la Reina antes de la reforma. Catedral de Valencia. <https://catedraldevalencia.es/arte/recorrido-exterior/la-plaza-de-la-reina/>
- Fig. 66** Serrano, A. (2015, 1 agosto). Proyecto de Antonio Gallud . Levante. <https://www.levante-emv.com/valencia/2015/08/01/proyecto-1999-sera-base-nueva-12561723.html>

- Fig. 67** Gutiérrez , V. (2022, 28 junio). Plaza de la reina antes de finalizar las obras . Las provincias. <https://www.lasprovincias.es/valencia-ciudad/nueva-plaza-reina-primeros-toldos-obras-parking-20220628195559-nt.html>
- Fig. 68** Archerphoto. (2013, 8 mayo). Barrio de l'Eixample, Valencia. Fotografía Valencia. [https://archerphoto.eu/fotografia-valencia/img\\_0930-levels-smallzzz/](https://archerphoto.eu/fotografia-valencia/img_0930-levels-smallzzz/)
- Fig. 69** valencia.es. (2022, 26 agosto). Mapa distrito Extramurs. Valencia bonita. <https://www.valenciabonita.es/2016/10/17/el-origen-y-breve-historia-del-nombre-de-los-districtos-de-valencia/>
- Fig. 70** Ayuntamiento de València. (2022).Ámbito de actuación de la Superilla Petxina. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/barrio-petxina/>
- Fig. 71** Calle Calixto III con Palleter. (2022, enero). Google Maps. [https://www.google.es/maps/@39.4716546,-0.3881042,3a,60y,259.38h,70.26t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfT\\_f4VCAiZzmzF2kR-iUdQ!2e0!7i16384!8i8192?hl=es](https://www.google.es/maps/@39.4716546,-0.3881042,3a,60y,259.38h,70.26t/data=!3m6!1e1!3m4!1sfT_f4VCAiZzmzF2kR-iUdQ!2e0!7i16384!8i8192?hl=es)
- Fig. 72** Ayuntamiento de València. (2022). Proceso de diseño de Superilla Petxina. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/proceso/>
- Fig. 73** Ayuntamiento de València. (2022). Boceto previo Superilla Petxina. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/proceso/>
- Fig. 74** Ayuntamiento de València. (2022). Folleto de difusión del proceso. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 75** Ayuntamiento de València. (2022). Gráfica de resultados de las encuestas del proceso participativo. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 76** Ayuntamiento de València. (2022). Axonometría de la supermanzana para dinámica de dibujo. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 77** Ayuntamiento de València. (2022). Propuesta del proceso participativo Superilla Petxina. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 78** Ayuntamiento de València. (2022). Axonometría del chaflán antes de la supermanzana. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 79** Ayuntamiento de València. (2022). Axonometría del chaflán después de la supermanzana. <http://www.valencia.es/superilla-petxina/es/resultados/>
- Fig. 81** Ramón, I. (2021). Diseño de la nueva baldosa obra de Ibán Ramón para la Superilla Petxina. Culturplaza. <https://valenciaplaza.com/asi-es-la-baldosa-grafica-que-cambiara-la-imagen-de-la-petxina>