
La acción ciudadana y las herramientas digitales en el proceso de percepción y transformación del paisaje urbano

SERGIO COLOMBO RUIZ
Universidad de Granada (España)

Recibido: 15 de Febrero de 2015
Aceptado: 20 de Marzo de 2015

Resumen:

La representación del paisaje urbano ha estado vinculada al momento histórico en que se vive, a los valores del espacio que se representan y a los avances tecnológicos disponibles. En la actualidad las herramientas digitales, han supuesto su uso democratizado, por una sociedad cada día más nómada, apoyado en su poder de alcance y penetración en la cultura. Ante el panorama globalizado, la alta capacidad en la manipulación y actualización de estas herramientas, se indaga en su poder en la percepción y transformación del espacio urbano, a través de la actualización de las ideas de Constant, en diferentes manifestaciones artísticas en el espacio urbano. Se reflexiona en la capacidad como instrumento para expresar los estímulos que se perciben en el espacio urbano, y así vislumbrar su acción en la arquitectura, y la transformación del paisaje.

Palabras clave: Paisaje-herramientas digitales-ciudad-arquitectura- nómada.

Abstract:

The representation of the urban landscape has been linked to the historical moment in which we live, the values of space that represent and the technological advances available. Today digital tools have democratized its use by a nomadic society growing every day, leaning on his power to reach and penetration in culture. In front of this global panorama, high capacity in handling and updating of these tools is investigated the perception and transformation of urban space through updating Constant ideas in different art forms in the urban space. It is reflected about the capacity as an instrument to express the stimuli that are perceived in the urban space, and thus envision their action in architecture and landscape transformation.

Keywords: Landscape-digital tools-city-architecture-nomad

* * * * *

Introducción

El arquitecto en su labor, bien sea por voluntad propia o no, debe reinventarse cada cierto tiempo, como la misma historia lo describe, sometido a procesos de cambio para luego destacar como diseñador del espacio, donde el hombre según el tiempo, la necesidad y cultura, habita. En la entrada del nuevo siglo XXI, surgen crisis de toda índole, se acusan constantes desastres, quizás para muchos el fin de los tiempos, pero al indagar en el pasado, parece ser que las crisis son ciclos, y de ellas surgen nuevas ideas, nuevos valores y nuevos conceptos, donde después de profundas reflexiones es posible emerger.

La crisis que se desarrolla en la primera década del siglo XXI, poco tiene que ver con la vertiginosa construcción de imperios virtuales, tanto en lo que ofrecen en datos, o software y en equipos físico, hardware, trabajado tanto en ordenadores y móviles que comparten cada día más similitud. Estos artilugios, no parecen conocer de crisis, pues ahora están en las manos de la mayor parte de los ciudadanos, actualizándose contantemente. A su vez, se referencian en el nuevo milenio, otros fenómenos a partir de la consagración de estos imperios, como los son la amplia integración a la red de internet, la creciente globalización en todos los ámbitos, el acortamiento de las distancias físicas por las virtuales, el uso de un tiempo presente constante, y en el caso de la arquitectura, el arraigo de una arquitectura de autor, con obras que difícilmente presentan referencias en la memoria de donde son construidas y que en ellas parece expresar solo una visión particular. En resumen, al estado de crisis, se da el auge de las herramientas digitales presentes en todos los ámbitos, que parecen abrir nuevas opciones al entendimiento del espacio y de su potencial transformación, *“y es que la informática ya no se ocupa de los ordenadores, sino de la vida misma”*. (Negroponte 1995:20)

En la actualidad el avance de las herramientas digitales toca de cerca el progreso de la arquitectura, pues parece concentrarse en el amplio alcance que brindan a través de la representación digital, aumentada por la posibilidad de trabajar en un espacio virtual, que permite la construcción de modelos tridimensionales con la especial característica de recorrer virtualmente los espacios en tiempo real; es así como la manipulación de la imagen visual parece haberse convertido en el mayor potencial de la arquitectura del nuevo siglo. Lo digital y su amplia difusión, le han dado poder al pragmatismo, que parece ser el fundamento en el pensamiento, basado en la rapidez en el acceso y verificación de la información.

El alto nivel técnico necesario en el manejo de estas herramientas en la representación de la arquitectura, a través del uso de software especializado, ha concentrado en muchos casos el medio antes que el fin, focalizándose en la manipulación de diferentes comandos según sea el programa para construir digitalmente un determinado elemento. La concentración en la posibilidad de parecer cada vez más real, anula en muchos casos el valor del objeto en sí mismo, focalizado en el impacto visual que pueda tener sobre el usuario.

Estos avances se han concentrado en la supremacía de la vista, parece ser el más poderoso sentido que mueve a la arquitectura, el poder de la imagen, poder que a su vez queda en entre dicho con la banalización de ella misma, que al ser sometida por los diferentes tecnologías tiende en el mayor de los casos a manifestar lo mismo, o en su poder de cambio constante, parece hacerse invisible a la percepción del hombre, ajustada a ese cambio acelerado. En esta vorágine de la imagen, y en la técnica utilizada para generarlas que están al alcance de tantos, aumenta a la par la idea de verse a uno mismo, de sentirse parte de un

colectivo, y de tener la posibilidad de crear un mundo virtual personal con el reflejo de su imagen, todo esto desde una materialidad física aislada del resto de las personas. *‘Es posible sentir más cerca a personas que están en la distancia que aquellos que permanecen cerca, se pierde el cuerpo y el contacto con el otro físicamente’*. (Moya Pellitero 2011:64) Mientras más se avanza en el poder sistemático de estas herramientas, pareciera que se amplía la imposibilidad de escuchar y sentir al otro. Ya las llamadas son solo excusas, pues el texto y la imagen se han materializado como canal óptimo para comunicar. Esto también ha potenciado el control por editarlo todo, corregir, revisar para luego mostrar, donde lo que se percibe y se siente se edita, y solo se muestra luego de una exhaustiva revisión.

El poder de la edición, ha hecho creciente un falso control de la realidad y del tiempo, y por ende del espacio en que se vive. Con la manipulación de la imagen y de sus consecuencias, se está al límite de lo real, que provoca consecuencias entre el espacio real y el virtual. En este contexto, los ciudadanos cada vez más nómadas, por las condiciones de vida que ofrece este nuevo siglo, tienen en sus manos, con el uso de las herramientas digitales, el poder de la ubicuidad, pues parecen estar en muchos lugares a la vez desde una misma ubicación. Esta posibilidad, le ha hecho volcar sus ojos sobre pantallas, y muchas veces a pasar por alto lo que sucede a su alrededor, pues parecen acostumbrados a los espacios de los no lugares, sin referencias, sin memorias, con características muy similares entre sí, pero en diferentes latitudes donde en la transparencia de los espacios, parecen habitar siempre el mismo lugar.

La posibilidad de almacenamiento y difusión de las herramientas digitales, hacen posible además que los datos expuestos sean conocidos globalmente. La experiencia no se registra solo con fotos, textos, videos o grabaciones de sonidos, es posible crear un mapa con las representaciones personales, de los diversos espacios físicos donde se generan las experiencias, que son posible repetir o seguir con nuevas expectativas, más que las comunes turísticas. Estos mapas además incitan al movimiento, a recorrer la ciudad, y descubrir con nuevos ojos el espacio urbano.

1. El éxito de las herramientas digitales

La disposición de poner al alcance de otros los pensamientos, los sentimientos que suscitan la experiencia perceptiva del espacio es una de las más importantes estrategias que tienen las herramientas digitales, ya el usuario no es solo un lector, es escritor y lo pone al alcance de los demás a través de distintas experiencias perceptivas, que dotan de significado, presencia y memoria el espacio urbano. Es importante destacar que con el uso de las nuevas herramientas digitales, se ha modificado el esquema de la cadena comunicativa en la sociedad, lo que está ocasionado su transformación, y es importante reflejar como ha sido ese cambio en el proceso de comunicación de la idea y del espacio, por lo que se presenta como un reto importante el poder verificar cómo se transforma la cadena comunicativa, como se adaptan los códigos clásicos utilizados en la arquitectura, y como se evidencia en la transformación del espacio. En este caso es importante destacar como el medio donde tiene lugar el mensaje es constantemente actualizado, creando una dependencia para la producción del mensaje.

‘El tiempo pasado, presente, futuro se convierten ahora en el tiempo real y diferido, el tiempo real parte del presente y del futuro, y el diferido, contiene el eco de lo real del acontecimiento’ (Virilio y Antolín Rato 1989:85). El tiempo pasó a ser tiempo real,

olvidándose del pasado y con la mirada puesta en el futuro. De un mundo concentrado en la organización del tiempo de trabajo se ha pasado a un universo caracterizado por la desmultiplicación de los tiempos sociales, por el desarrollo de temporalidades heterogéneas que han generado tensiones antes desconocidas, de ahí las nuevas necesidades de distribución del tiempo por el medio de dispositivos personalizados.

A la par, sobre las ciudades se solapan cada vez más nuevas redes virtuales, y el acceso a ellas está disponible permanentemente desde las manos de quienes utilizan estas herramientas. Su uso es de conocimiento tácito, su manejo parece algo natural, en todos los ámbitos, ajustándose a todas las actividades, al tiempo y a las nuevas condiciones de vida del hombre. En estas mismas ciudades, la escasez y alto costo del espacio urbano, con conexiones y redes de todo tipo, le dan a estas herramientas una potencialidad de ser utilizadas como nuevos instrumentos para el proceso de recuperación del espacio urbano, de transformarlo y de reciclarlo con renovadoras posibilidades ecológicas y económicas, para reinventarse y actualizarse, tal como hacen constantemente las herramientas digitales. Es así como al incluir otras formas de percibir más allá de lo visual, se indaga en la profundidad del sonido, en la evocación que provocan los olores, en la sensibilidad de las texturas, y en la experiencia multisensorial que pueden evocar, y excitar el espacio.

Las herramientas digitales, entre móviles y ordenadores, parecen haber coincidido en la ampliación de los campos de percepción y manifestación del hombre, pues no solo se concentran en la representación de la imagen, permiten la percepción asistida, y difusión de sonidos, textos, y movimientos. Se han convertido en extensión de todos los sentidos sensoriales humanos, y es allí donde parece tener su éxito, en la posibilidad de percibir, más allá de lo visual, donde a través de ellas no se es sólo un espectador más, sino es posible ser constructor, poder contribuir y manifestar la visión personal, es posible la participación activa, desde cualquier lugar del mundo.

La sociedad de este nuevo tiempo, ya habituada al uso de la tecnología, ha dado por natural también la constante actualización de programas y de equipos, donde el cambio y la renovación son permanentes en el espacio virtual, con nuevas versiones, donde lo intemporal, lo efímero, tiene cada vez más vigencia, y se hace más fuerte esa vigencia mientras más personas estén inmersas en la red. Esos parecen ser los valores de esta nueva sociedad, que de muchas formas parecen coincidir con los conceptos manejados por Constant, en su urbanismo unitario, en los años 50. El cambio en la dinámica de las estrategias económicas, la extensión del tiempo de ocio, la ubicuidad, ha cambiado el uso de los espacios, ahora es posible realizar cualquier labor desde cualquier punto, todo parece posible desde el espacio virtual, llevado cada vez más desde el hogar, donde se habita entre dos mundos el virtual, y el real, y es justo en la calle donde debería intensificarse la acción física del espacio colectivo.

2. Las ideas de Constant

Constant fue miembro fundador de la internacional Situacionista, un pequeño grupo de activistas que radicalizaban la crítica a la cultura y política entre 1957 y 1972. El grupo establecía sus pautas sobre la idea del urbanismo unitario, que establecía la psico geografía, por su carácter creativo, que no pretendía el registro de acontecimientos, sino tratar de identificar y explicar la influencia inconsciente ejercida por la atmósfera urbana, utilizándola como significado en la activación del ambiente. El lugar social es donde reside la idea del urbanismo unitario, donde se dan a manera de juego, juegos radiofónicos, juegos

cinematográficos, psicoanalítico, eróticos, juegos basados en la oportunidad y la coincidencia. Constant, acota que la cultura está basada en lo efímero, en el contraste entre las experiencias nuevas y pasadas. *“Los ciudadanos juegan juegos elaborado por sí mismos, sobre un fondo que ha sido diseñado por ellos mismos, entre todos los habitantes”*. (Constant y Wigley 1998:135)

Se toman las ideas futuristas de Constant, y sus estudios, con amplio uso de distintas formas de representación que contienen la idea de la transformación del paisaje en base a la acción colectiva, y el apoyo de herramientas tecnológicas. A este respecto, el proyecto de Constant *“parece representar la espacialidad del mundo virtual, donde las personas pueden moverse, conocerse, e interactuar en cualquier momento, y donde sea”*. (Constant y Wigley 1998:10) El mismo Constant, tenía claro que sus ideas eran solo posibles en un futuro próximo, donde ha de cumplirse una condición económica indispensable: *“La completa automatización de la industria mediante ordenadores”* (Playgrounds: reinventar la plaza. 2014:166)

Por otro lado, las transformaciones de la arquitectura y del hombre, han cambiado la manera de abordar el paisaje, haciendo de él, mediador del legado que ayuda a entender como el individuo, dentro de su contexto histórico y cultural, ha percibido y experimenta su entorno. En este sentido el estudio de la evolución de los medios de representación, *“permiten descubrir los cambios en la psicología de la percepción y que entornos adquieren un valor paisajístico”* (Moya Pellitero 2011:96). Para Antoine Picon, la arquitectura digital es *“inseparable desde la perspectiva de la transformación de la ciudad que ha emergido con el desarrollo de la tecnología de información y comunicación, desde el ordenador al móvil”*. (Picon 2010:172) Esta relación provee una forma adicional de aproximarse al cambio en el diseño arquitectónico y por ende al paisaje urbano.

3. La ocupación del espacio con la acción artística

El espacio y su ocupación han sido materias no solo de arquitectos, sino de artistas, los cuales en muchos casos, no cuentan con la capacidad técnica de construcción de los espacios, en su materialidad pero sí en su concepto y en su propuesta. Las manifestaciones artísticas que abordan el espacio, han coincidido, en la búsqueda del espectador, que perciba, que sienta, más que el solo contemplar, buscan la sinceridad del espectador en su proceso de percepción, una respuesta ante lo que está presenciando. Así, el artista, incurren en la tentación de excitar el espacio. La combinación del lugar, y elementos atmosféricos, como la luz, la sombra, el reflejo, que forman parte del paisaje, lo hacen parte de la composición artística. Se establece un proceso, espacio-temporal, donde el sujeto, tanto como espectador o como parte misma de la obra, evoluciona de mano del artista, la cual, gracias a su juego de recursos formales, insta a la percepción a un continuo enfrentamiento con la realidad. (Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid 2011:27)

El arte y la arquitectura ofrecen identidades y situaciones vitales alternativas y esta es su gran tarea mental. Las manifestaciones artísticas que implican la ocupación del espacio se dan con intensidad en la mitad del siglo XX, y en ellas convergen características importantes que se repiten, transforman o trascienden en las manifestaciones del “urbanismo unitario”, que declaraba Constant y los situacionistas.

Algunas manifestaciones artísticas, como en muchas otras ocasiones, se adelantan, a las implicaciones que sus conceptos marcan en el espacio, y en la evolución que se plantean en la arquitectura, pero esencialmente inquieta el éxito que parecen tener en la percepción del espacio al incluir los nuevos valores tecnológicos de la sociedad, donde se hace constante la preocupación por la valorización del espacio urbano, por vincular al ciudadano a su espacio colectivo, desde su posición individual y manifestarla, de poder representar los cambios en el tiempo que le dan valor al paisaje, y valorizar los sentidos más allá de lo visual.

Estas expresiones artísticas influyen en la ciudad y el paisaje urbano, que en la actualidad parecen desprenderse de su significado cultural, histórico y geográfico, y se reintegran en redes funcionales o en collages de imágenes, provocando un espacio al que Montaner llama de flujos, que sustituye al espacio de lugares, donde el tiempo se borra en el nuevo sistema de comunicación, cuando pasado, presente y futuro pueden reprogramarse para interactuar en el mismo mensaje. En el espacio de flujo y el tiempo atemporal se encuentran los cimientos materiales de una nueva cultura, *“que trasciende e incluye la diversidad de los sistemas de representación transmitidos por la historia y la cultura de la virtualidad real, donde el hacer crear acaba creando el hacer”* (Castells 1997:452). Javier Maderuelo, comenta que el paisaje no es lo que está ante nosotros, es una construcción cultural, no es un mero lugar físico, sino el conjunto de una serie de ideas, sensaciones y sentimientos que se elaboran a partir del lugar y sus elementos constituyentes: *“el paisaje reclama una interpretación, la búsqueda de un carácter y la presencia de una emotividad”*. (Maderuelo 2005:38)

Las manifestaciones artísticas que vinculan a los ciudadanos en la interacción gracias a las herramientas digitales en la construcción del paisaje urbano, debe ir más allá de una convocatoria política o publicitaria; la apuesta debe ser por la acción desinteresada, la búsqueda de respuestas sinceras, reales, con la intención de excitar el espacio, en donde se pueda verificar la idea de que *“la arquitectura es el lugar de los comportamientos y acciones de donde extraer contenidos y formas”*. (Zevi y Berdagué 1999:147–148). El poder que tienen las nuevas herramientas permiten algunas manifestaciones en los espacios urbanos tan de moda últimamente, como el flashmob, donde la respuesta es la misma para todos los participantes, es una secuencia de movimiento o coreografías convocados por las redes sociales, para descontextualizar con el movimiento o sin él un espacio, con el fin de llamar la atención para reivindicar algún hecho o producto. También están los smartmobs, con igual poder de convocatoria pero la manifestación se da en una instrucción que se hace colectiva pero que se manifiesta de diversas maneras.

4. Tres ejemplos: acción colectiva+ herramienta digital + paisaje

La mayor parte de las acciones artísticas que buscan reconocer en cada lugar, elementos que rescaten los no lugares, que redescubran la ciudad con los mismos elementos, que van más allá de lo visual, utilizan nuevas maneras de percibir el espacio, y de crear una estructura que juega con la memoria y poder así crear nuevas conexiones para darle significado al paisaje urbano, juegan con elementos que se utilizan globalmente para ir de lo general a lo particular, con sonidos creados por los mismos habitantes, con flechas utilizadas en todas las calles del mundo, con la imagen del primer videojuego de impacto mundial, o ubicando un elemento ajeno al contexto, para hacer destacar lo propio.

Los ejemplos a los que se hace referencia tuvieron su aparición en la primera década del siglo XXI; Play me, Yellow Arrow, Invaders, los cuales coinciden en el uso de la tecnología, el uso del tiempo, la participación activa de los habitantes en la construcción de significado del paisaje. El lugar es el espacio colectivo, la calle, a escala del hombre, no de las máquinas, ni de los coches, donde lo lúdico es la mayor actividad para el nuevo hombre. La idea de ubicuidad, se da en estas experiencias, pues se dan al mismo tiempo, en diferentes latitudes, pero nunca es la misma pues es la acción colectiva lo que la hace única, y quienes esparcen la acción, la diseminan no solo a través de las redes, sino en la misma ciudad, ampliando la potencia de acción de una actividad efímera.

Estas experiencias que aún se siguen efectuando, ya en la segunda década del siglo XXI, siempre utilizan elementos que están en la memoria de las personas, que sorprenden pero no le son ajenos y que por la descontextualización de su ubicación llaman la atención y logran la conexión con el ciudadano, lo interrogan y propician el encuentro, es así como un piano conocido por todos, rompe con la cotidianidad al estar en el medio de la calle, libre para ser tocado y llenar con acordes el espacio. Los elementos físicos utilizados en los casos estudiados como pianos, son además reciclados, absorbidos por la ciudad una vez que se terminan las experiencias, lo que puede dar pie a un ciclo de vida de ese mismo elemento en la dinámica de la memoria de la ciudad, como testigo de la experiencia.

En play me, la colocación de los pianos decorados por artistas locales, y con posibilidad de ser tocados por cualquiera llenan el espacio con música que es capaz de ser entendida en cualquier idioma, que no solo llena con notas, sino que incita el movimiento en la ciudad para encontrar los pianos dispersos, y poder dejar en la red la percepción de cada quien. Una vez que la experiencia se termina los pianos son dejados en escuelas, y permanece el legado en el mundo virtual, pero en el real se han creado conexiones entre los ciudadanos para dar un valor distinto a su paisaje, incentivar el arraigo y ampliar la memoria colectiva.

En Yellow Arrow, su radio de acción es mundial, donde con simple pegatinas, colocadas estratégicamente, indican donde el paisaje está cargado de algún valor que se requiere destacar, lo acusa con la flecha que resalta y con el código que permite interactuar para descubrir que está detrás, más allá de lo que está a la vista. Con los Invaders, la colocación de los azulejos, en lugares donde el artista siente una conexión, con características muy comunes a los no lugares, y con ellos completa un mapa de la ciudad que es posible seguir, con las distintas percepciones que se producen por las impresiones visuales de los Invaders, e incitan a manifestaciones que conectan con otros sentidos.

El hecho de presentar, estas experiencias como estrategias para revalorizar el espacio urbano, permitió localizar valores implícitos en ellos, que pueden dar nuevas opciones en la percepción y construcción del espacio acorde con los nuevos tiempos, como lo son el valorizar la participación de los ciudadanos, donde más allá de ser meros usuarios consumidores de espacios, se muestran como constructores de la memoria en el espacio, con diferentes experiencias perceptivas que complementan al ser humano como un ser multisensorial, en el proceso de redescubrir la ciudad y verla con otros ojos, a la par del enriquecimiento en la identidad, la sintonía, que al final le dan el sentido al paisaje. La vivencia del espacio no solo se da por los ojos, en ella se implica el ser humano completo como un ser multisensorial, y el espacio debe responder también a ello.

5. La construcción del espacio futuro en la palma de la mano

Es fácil pensar que el asumir la construcción del espacio desde una óptica de lo efímero, de lo colectivo pueda parecer intrascendente, pero al transitar por estos nuevos canales y crear mapas, mapas de recuerdos y de memorias, de percepciones y sentimientos, no solo se transforma el espacio, sino también formas y conceptos nuevos, de abordar los sistemas de representación.

Podría asumirse que la incidencia de estas nuevas tecnologías con base en el fomento de la experiencia perceptiva del espacio, es beneficiosa en todos los sentidos, pero como cualquier manifestación del hombre y sus consecuencias, presenta aspectos buenos y otros a mejorar o superar. La constante actualización de las herramientas digitales, son una clara referencia del momento en que se vive, que se basa en el ensayo y el error, se ensaya al poner en manos del colectivo, y en función de la reacción al acierto o al error, se programa una nueva edición, que busca superarse a sí mismo.

Existen numerosas publicaciones sobre la dirección que debe tomar la arquitectura en cuanto al uso de las nuevas herramientas digitales, muchos se concentran en las propiedades de su representación, pero parece que ello va mucho más allá, la intención debe establecer los vínculos entre lo digital y lo real, donde el punto común sea el espacio físico, que se ve afectado, cambiando la percepción del usuario con nuevas imágenes, y transformando el paisaje urbano. Reseña Kevin Lynch, que estas imágenes colectivas son necesarias para que el individuo actúe acertadamente dentro de su medio ambiente y para que coopere con sus conciudadanos. Así mismo acota, *“cada representación individual es única y tiene cierto contenido que solo rara vez o nunca se comunica”* (Lynch 1998:61). Con el uso de las herramientas digitales se abre esta oportunidad de poder expresar, el efecto de estas manifestaciones en el espacio urbano.

Para muchos el uso de la tecnología, pudiera devenir en el final de los tiempos, y en el control del hombre por las mismas máquinas, cuando su sentido siempre debería ser lo contrario, sólo tienen sentido cuando es la conciencia del hombre quien utiliza las máquinas que poseen características o mecanismo que permitirían una eventual mejora en la calidad de vida. En la arquitectura, el avance de la tecnología, ha supuesto además la creación de nuevas estrategias de percepción de los espacios, con el uso de iluminación y pantallas, que presentan nuevas estrategias para comunicar las propiedades de los espacios, y permitir nuevas formas de percibir el espacio y el objeto arquitectónico, siempre con mayor fuerza en lo visual.

Como acota William Mitchell llegó el momento de reinventar el diseño y el desarrollo de las ciudades y de redefinir el papel de la arquitectura, es alto el beneficio y el riesgo, pero no hay elección a desentenderse: *“Debemos aprender a construir ciudades servidas electrónicamente y conectadas globalmente para el amanecer del milenio”*. (Mitchell y Valderrama 2001:13)

Los escenarios donde se desarrolla la vida del hombre se están convirtiendo en algo kitsch producido en serie y con un enfoque universal., en un mundo donde todo se vuelve parecido, insignificante e intrascendente, el arte y la arquitectura tienen que conservar las diferencias de significado y, en particular, los criterios de calidad sensorial experiencial y

existencial. *“Sigue siendo responsabilidad del artista y del arquitecto defender el enigma de la vida y el erotismo del mundo vivo”*. (Pallasmaa y Puente 2012:168)



Fig.1 Yellow Arrow, utiliza la flecha amarilla reconocida mundialmente para llamar la atención y redescubrir el paisaje



Fig. 2 La reacción ante la música, transforma la percepción del espacio urbano. Street pianos.



Fig. 3 Street pianos. Los pianos en la ciudad, crean un nuevo mapa a ser recorrido



Fig. 4 Invader en París, su estética destaca entre los elementos comunes de la ciudad que hacen transparentes los espacios.

Bibliografía:

- Castells, Manuel. (1997): "La era de la información : economía, sociedad y cultura". Alianza Editorial, Madrid.
- Constant, y Mark Wigley. (1998): "Constant's New Babylon : The Hyper-Architecture of Desire". Witte de With, Center for Contemporary Art : 010 Publishers, Rotterdam.
- Lynch, Kevin. (1998): "La imagen de la ciudad. tercera edición". Gustavo Gili, Barcelona.
- Maderuelo, Javier. (2005): "El paisaje: génesis de un concepto". Abada, Madrid.
- Mitchell, William J, y Fernando Valderrama. (2001): "E-topía : vida urbana, Jim, pero no la que nosotros conocemos". Editorial G. Gili, Barcelona.
- Montaner, Joseph María. (2008): "Sistemas arquitectónicos contemporáneos". Editorial G. Gili, Barcelona.
- Moya Pellitero, Ana María. (2011): "La percepción del paisaje urbano". Biblioteca Nueva, Madrid.
- Negroponte, Nicholas. (1995): "El mundo digital". Ediciones B, Barcelona.
- Pallasmaa, Juhani, y Moisés Puente. (2012): "La mano que piensa : sabiduría existencial y corporal en la arquitectura". Gustavo Gili, Barcelona.
- Picon, Antoine. (2010): "Digital Culture in Architecture: An Introduction for the Design Professions". Birkhäuser : [Springer Verlag], Basilea.
- "Playgrounds: reinventar la plaza". (2014): Edición a cargo del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía : Ediciones Siruela, Madrid.
- Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid.(2011): "Intercambios : seminarios de investigación de arquitectura". [Valladolid: Real Academia de Bellas Artes de la Purísima Concepción de Valladolid, Valladolid.
- Virilio, Paul, y Mariano Antolín Rato. (1989): "La máquina de visión". Cátedra, Madrid.
- Zevi, Bruno, y Roser Berdagué. (1999): "Leer, escribir, hablar arquitectura". Apóstrofe, Madrid.

Páginas Web:

- Play Me, I'm Yours | Street Pianos [WWW Document], 2012. Consultado en martes, 17 de julio de 2012 12:36:52 p.m. URL <http://www.streetpianos.com/>
- Smart mob - Wikipedia, the free encyclopedia [WWW Document], 2012. Consultado en. martes, 17 de julio de 2012 12:44:29 p.m URL http://en.wikipedia.org/wiki/Smart_mob
- SPACE INVADERS [WWW Document], 2012. Consultado en. martes, 17 de julio de 2012 12:39:17 p.m. URL <http://www.space-invaders.com/som.html>
- Yellow Arrow - Home [WWW Document], 2012. Consultado en martes, 17 de julio de 2012 12:41:40 p.m. URL <http://yellowarrow.net/v3/>
- Yellow Arrow - Projects [WWW Document], 2012. Consultado en martes, 24 de julio de 2012 07:35:57 p.m. URL http://yellowarrow.net/v3/projects_secretny.html

Imágenes:

- Fig.1. "Yellow Arrow - Home", n.d. <http://yellowarrow.net/v3/>.
- Fig.2-3 "Play Me, I'm Yours | Street Pianos", n.d. <http://www.streetpianos.com/>.
- Fig.4. "SPACE INVADERS", n.d. <http://www.space-invaders.com/som.html>.