

# CIUDADAN@ 2.0

Trabajos académicos e investigaciones  
sobre proyectos de regeneración urbana,  
ciudadanía y nuevas tecnologías



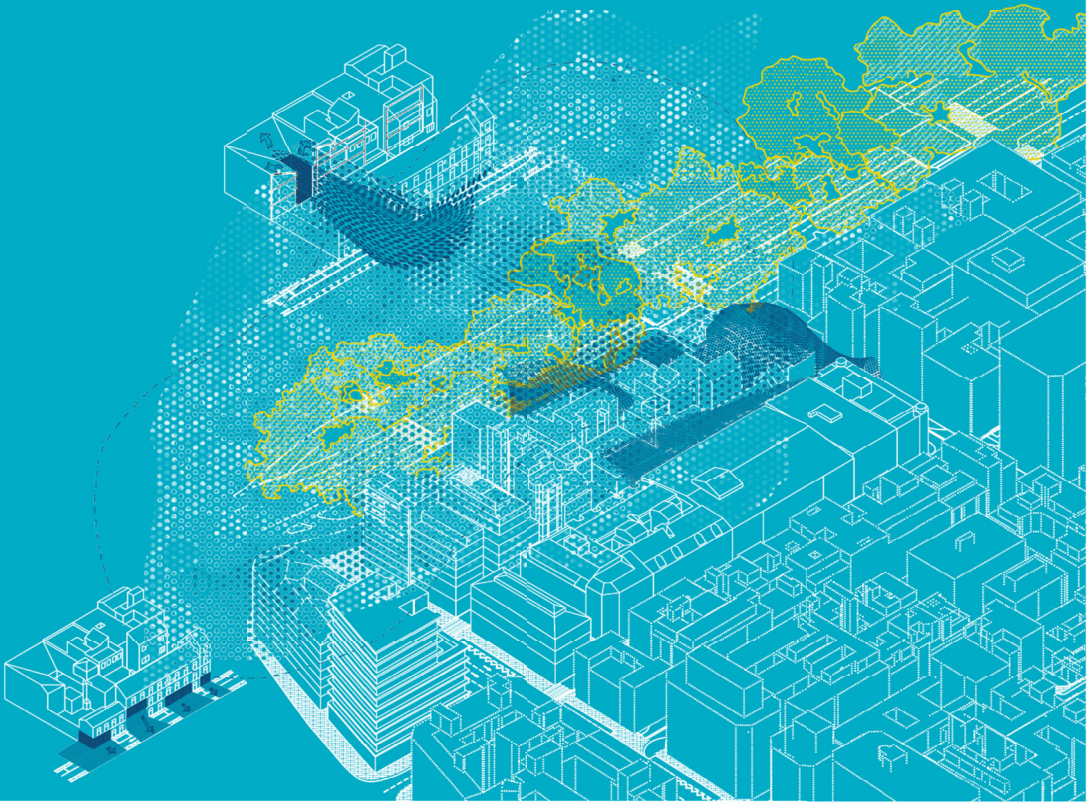
**Cátedra** **Tecnologías**  
**estratégica** **Emergentes**  
**Ciudadanía**



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

VICERRECTORADO DE  
PROYECTOS ESTRATÉGICOS

Sede Polo Digital



# CIUDADAN@ 2.0

Trabajos académicos e investigaciones  
sobre proyectos de regeneración urbana,  
ciudadanía y nuevas tecnologías



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

VICERECTORADO DE  
PROYECTOS ESTRATÉGICOS

Sede Polo Digital



Red de Cátedras  
estratégicas  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Cátedra  
estratégica

Tecnologías  
Emergentes  
Ciudadanía

## EXPOSICIÓN

Ciudadna@ 2.0

**Organización:** Cátedra Tecnologías Emergentes Ciudadanía, Vicerrectorado de Proyectos Estratégicos (UMA), Polo Digital del Ayuntamiento de Málaga

**Comisariado:** Nuria Nebot Gómez de Salazar, Carlos J. Rosa Jiménez

**Diseño y montaje:** Raúl Fernández Contreras, Francisco J. Chamizo Nieto, Marta Cornax Martín, Álvaro Torres Rojas

**Lugar:** Polo Digital, complejo Tabacalera, Málaga

**Fecha:** 16,17,18 mayo 2018

## CATÁLOGO

**Edición:** Universidad de Málaga/Servicio de Publicaciones y Divulgación Científica

**Coordinación:** Nuria Nebot Gómez de Salazar, Carlos J. Rosa Jiménez

**Textos y proyectos:** sus autores

**Diseño y maquetación:** Marta Cornax Martín, Francisco J. Chamizo Nieto

ISBN: 978-84-17449-69-8

©de los textos, sus autores

©de las imágenes, sus autores

Figura 1. Portada Ciudadna@ 2.0. Fuente: imagen adaptada del trabajo de los alumnos E. Enciso, F. Conejo, F. Fontiveros, C. Martínez, A. Rosato

# ÍNDICE

---

1. Presentación .....	4
2. Reseñas de los ponentes .....	5
3. Trabajos .....	14
4. Gracias .....	59

# PRESENTACIÓN

---

La exposición Ciudadan@ 2.0 surge de la voluntad de mostrar algunos de los trabajos y reflexiones académicas que en los últimos años hemos trabajado en las aulas de la escuela de Arquitectura de Málaga (y puntualmente la Facultad de Bellas Artes y Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga) en relación a nuevos retos de la ciudad contemporánea: el reciclaje urbano, la participación ciudadana, la movilidad sostenible, la accesibilidad, e espacio público y la salud entre otros.

Al mismo tiempo, Ciudadan@ 2.0 quiere poner el acento en el uso de las nuevas tecnologías y en cómo éstas influyen en la forma de vivir la ciudad, en la capacidad de éstas para mejorar o transformar hábitos y formas de vida, o incluso, la manera de relacionarnos. El uso de las tecnologías emergentes se convierte, así, en una herramienta transversal a los diferentes temas propuestos, resultando ser un recurso esencial para su desarrollo y una oportunidad para fomentar nuevas prácticas urbanas en nuestras ciudades.

Los proyectos seleccionados se organizan en 8 grandes bloques que estructuran el contenido de la exposición, y el catálogo de la muestra: (1) reciclaje urbano, (2) participación ciudadana, (3) ciudad activa, (4) bicicleta, (5) accesibilidad, (6) nuevas tecnologías, (7) espacio público y (8) smart city. El objetivo último es el de construir un debate abierto a la ciudadanía, administraciones y otros agentes interesados, y comprometidos con algunos de los temas que se introducen. Desde los diferentes centros participantes de la Universidad de Málaga, y con el apoyo de la Cátedra de Tecnologías Emergentes para la Ciudadanía, se quiere mostrar cómo se abordan estos retos desde la docencia e investigación. Nuestra intención es la de mostrar, cuestionar y debatir...

Nuria Nebot Gómez de Salazar  
Carlos J. Rosa Jiménez



Montaje de la exposición Ciudadan@2.0. Fuente: elaboración propia.

## 2. RESEÑA

---

### Reseña de los ponentes

Implicación ciudadana y docencia.....	6
María Ángeles Cabrera González	
Personas, cuidados y modos de vida en el aula de proyectos arquitectónicos. ....	8
Eva Morales Soler	
Guía de participación ciudadana ampliada como metodología docente en la asignatura de reciclaje urbano ....	10
Juana María Sánchez Gómez	
Una reflexión de los procesos participativos y nuevas tecnologías desde las administraciones .....	12
Paula Cerezo Aizpún y Elena Rubio Priego	

# IMPLICACIÓN CIUDADANA Y DOCENCIA

**Cabrera González, María Ángeles**

Periodismo, Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Directora de la Cátedra Estratégica Interactividad y Diseño de Experiencias.

---

**Temática:** Reciclaje Urbano

*Palabras clave:* medios de comunicación; implicación ciudadana, educación; Málaga Luce

---

La sociedad mejora en la medida en que sus ciudadanos se implican y cuidan el entorno en el que viven. Para lograr que el ciudadano se pueda implicar con algo necesita, en primer lugar, conocerlo; de ahí la importancia de la comunicación, la educación y la cultura para el desarrollo y mejora de la sociedad. Todas ellas contribuyen a que el ciudadano conozca mejor la realidad de la que forma parte. Una vez conocido y comprendido el entorno cercano, el ciudadano puede identificarse con él hasta llegar a preservarlo, cuidarlo y mejorarlo.

En un mundo cada vez mejor comunicado y global, el ciudadano corre el riesgo de ignorar su realidad más cercana, de perder su identidad y diluir las responsabilidades propias de quien posee el sentido de pertenencia a un grupo familiar o social. Las redes sociales y sus miles o millones de contactos, seguidores y *likes* deberían ser un medio para compartir proyectos comunes que redunden en la mejora de los grupos sociales, ya sean cercanos o lejanos. La tecnología digital al servicio de la comunicación, la información, la participación y el compromiso ciudadano ha demostrado ser una buena herramienta para el gobierno y la educación.

Por otra parte, las distintas etapas educativas resultan claves si se quiere lograr que la ciudadanía adquiera hábitos relacionados con el compromiso social. El sistema educativo, cada vez más orientado a la formación por competencias, contempla el compromiso social como una de ellas. En la misma línea, el Espacio Europeo de Educación Superior propone trabajar las habilidades relacionadas con el compromiso de los estudiantes universitarios y su entorno. De entre las 8 competencias clave que sirven como referencia en el marco europeo para el aprendizaje permanente, ocupan el sexto lugar las que se denominan "competencias sociales o cívicas". Sobre ellas se concreta lo siguiente: "Las capacidades de competencia cívica están relacionadas con la habilidad para interactuar eficazmente en el ámbito público y para manifestar solidaridad e interés por resolver los problemas que afecten a la comunidad, ya sea local o más amplia. Conlleva la reflexión crítica y creativa, y la participación constructiva en las actividades de la comunidad o del vecindario, así como la toma de decisiones a todos los niveles, local, nacional o europeo". La directiva europea es clara, sin embargo, el principal reto para los docentes es aprender a incorporar su contenido de manera eficiente en los programas formativos.

Culturalmente, la sociedad del siglo XXI no ha superado aún la tendencia generalizada al individualismo, a la falta de interacción con el entorno, de empatía y compromiso desinteresado con aquello que no se traduzca en un bien, placer o ganancia inmediata. Lamentablemente, se imponen las actitudes egoístas, cómodas e irresponsables como reflejo y expresión de una sociedad desarrollada, que apenas se preocupa de los problemas que aquejan a los menos favorecidos.

En este contexto, el papel de los docentes y los medios de comunicación se hace - si cabe - más necesario que nunca. Las nuevas tecnologías como herramientas de comunicación e interacción han demostrado ser magníficas aliadas cuando se emplean al servicio de la educación y participación ciudadana.

Sigue siendo necesario el apoyo institucional en el desarrollo de proyectos que empleen las nuevas tecnologías con fines didácticos y educativos. Éstos permiten mejorar las relaciones de los ciudadanos entre sí y con el entorno en el que viven, más allá de los contextos virtuales y lejanos que pueden llegar a conocer y con los que interactúan remotamente. El orden en las relaciones con los distintos escenarios debería traducirse necesariamente en la mejora de los entornos más cercanos o próximos. Dar prioridad a otras interacciones o implicaciones con realidades y personas lejanas podría llegar a convertirse en una patología, como la que lleva al individuo a evadirse de la realidad propia y más cercana. Por tanto, la implicación ciudadana en proyectos de mejora del entorno se puede considerar como prueba de salud pública de una sociedad, de su nivel de progreso y desarrollo.

Por el contrario, cuando los ciudadanos ignoran o huyen de sus entornos cercanos, ya sea físicamente -como ocurre con los procesos migratorios que aquejan el siglo XXI- o mentalmente -como ocurre con los ciudadanos de los países desarrollados-, es que las relaciones con el entorno próximo sufren el mayor de los deterioros.

Proyectos como “Málaga Luce” y tantos otros que se recogen en este catálogo, han sido diseñados como experiencias de mejora e interacción con el entorno más cercano, tratando de convertir al ciudadano en protagonista de sus acciones, con el poder de compartir, movilizar y animar a otros a participar de sus propuestas de mejora. Con ellas se favorece la proactividad, comunicación, acción, difusión y visibilidad de los proyectos; en definitiva, se logra el compromiso con el entorno y la mejora de las relaciones sociales.

Esperamos que todos ellos resulten inspiradores y sirvan como modelo replicable en otros lugares. El apoyo e interés del Excelentísimo Ayuntamiento de Málaga, especialmente de su alcalde, Francisco de la Torre, y el concejal de Innovación y Nuevas Tecnologías, Mario Cortés, merecen nuestro más sentido agradecimiento. Sin su colaboración y ayuda no podrían llevarse a cabo estos proyectos desarrollados por la Red de Cátedras Estratégicas de la Universidad de Málaga.



Figura 1. Plataforma Málaga Luce. Fuente: elaboración propia.



# PERSONAS, CUIDADOS Y MODOS DE VIDA EN EL AULA DE PROYECTOS ARQUITECTÓNICOS

**Morales Soler, Eva**

Área de Proyectos Arquitectónicos, Escuela Superior de Arquitectura. Universidad de Málaga.

---

**Temática:** Participación Ciudadana

*Palabras clave:* personas; cuidados; modos de vida; docencia; proyectos arquitectónicos

---

Las personas, los cuidados y los modos de vida han formado normalmente parte del imaginario del arquitecto proyectista como algo teórico, bastante lejano, que se da y se caracteriza. En la práctica dominante, si éstos se han incorporado al proceso creativo, ha sido a modo 'programa de usos' al que responder. Una ceguera ante aspectos esenciales que conforman el habitar: coyunturas vitales, aspectos reproductivos de la vida cotidiana y formas de vida y de ver el mundo, que tienen clara trascendencia en la conformación del espacio.

Partimos pues de la importancia de incorporar a las personas, los cuidados y los modos de vida en el diseño del proyecto arquitectónico y urbano. Algo que tiene detrás metodologías y estrategias bien experimentadas y que en los últimos años han tenido un importante auge. Estamos hablando de lo que se denomina de forma genérica como 'diseño colaborativo', si bien se trata de un ámbito amplio, complejo y diverso que se abre ante nosotros y del que se tiene poco conocimiento desde el aprendizaje de la arquitectura reglada, y menos aún desde el aprendizaje del diseño del proyecto de arquitectura.

Más allá de esta falta de práctica, si la participación se incorpora en el aula, normalmente se realiza a escala de ciudad. Suele ser todavía más ajeno al estudiante, incorporarlo a escala del espacio doméstico, donde se tenga en cuenta lo íntimo, cotidiano y a los habitantes como agentes expertos del habitar. Estamos hablando de estrategias de adaptabilidad, apropiación y flexibilidad espacial que tienen bastante literatura y base teórica, así como experiencias prácticas de referencia, aunque no forman parte de la tendencia dominante de la cultura arquitectónica y menos aún del aprendizaje creativo del proyecto de arquitectura.

En este sentido y de forma iniciática, se ha pretendido abrir el aula de proyectos arquitectónicos de la UJA para experimentar metodologías docentes que posibiliten esta apuesta. Estamos hablando de incorporar a las personas en el aprendizaje de proyectos arquitectónicos desde el primer año de carrera, en Proyectos 1, y de forma más puntual en el tercer curso, en Proyectos 4.

En algunos casos se ha partido de la experiencia propia del estudiante, aquella que ha tenido como habitante. Se ha partido de la observación de la interacción tenida con el espacio habitado a lo largo del tiempo y las transformaciones acontecidas en éste. Analizando las coyunturas personales y vitales que han sido el motor de estas transformaciones. La relación entre las cualidades espaciales y acontecimientos vitales, así como con la capacidad económica, simbólica, gustos, cultura y forma de vivir. Aspectos que interaccionan claramente en la conformación espacial, con un sentido antropológico que nos puede acercar a otra manera de proyectar y de pensar en el diseño de los espacios.

En otros casos, nos hemos acercado a la escala de barrio, a procesos de movilización ciudadana ya existentes para escuchar las voces de las personas que lo habitan y entender sus imaginarios, deseos y carencias. A partir de conocer a estas personas, de compartir debates, reflexiones y acciones ciudadanas, hemos podido ir construyendo un relato con múltiples rostros y visiones que nos permiten aterrizar las propuestas arquitectónicas a estrategias ciudadanas que son demandadas.

Estas líneas de trabajo tienen un desarrollo mayor en otros contextos, por ejemplo en el latinoamericano, donde se conocen experiencias docentes de proyectos arquitectónicos que incorporan en su aula a sociólogos, que acompañan a los estudiantes en el análisis de barriadas y de los espacios domésticos. Con esta perspectiva los estudiantes diseñan y tienen en cuenta el espacio habitado al mismo tiempo que el espacio o realidad social existente en los contextos urbanos con los que se trabaja.

En este sentido, posibilitar la interdisciplinariedad en el aula es un tema de gran interés y relevancia, ante la necesidad acuciante de abrir las capacidades y destrezas de la formación del arquitecto. La integración de la arquitectura con otras disciplinas se debería empezar a abrir desde el propio aula, para incorporar otras miradas, lenguajes y metodologías de generación y propuestas urbanas y habitacionales. Para ello sería de gran interés flexibilizar líneas curriculares y de formación para que éstas puedan ser híbridas, y que colaboraciones entre diferentes departamentos y escuelas pudieran enriquecer la arquitectura, el espacio doméstico y la ciudad. Abriría de esta manera el paradigma urbano que tan necesario es en la ciudad de hoy, e innovarían así desde el propio aula, desde la formación del arquitecto.

Para terminar, comentar el aspecto 'tiempo', algo inherente a los procesos participativos y que complejiza la integración de los tiempos de la academia reglada al de los procesos ciudadanos. Y es que, los semestres docentes son espacios relativamente cortos para incorporarse a los procesos participativos reales que están sucediendo en la ciudad. En este sentido, a nivel de máster podría no sólo tener más recorrido, ya que no estamos hablando de 'teorizar sobre participación', sino de acompañar, tener trascendencia y participar de forma real y directa en procesos de conformación habitacional y urbana. Los tiempos y las metodologías dificultan esta interacción entre lo que está ocurriendo fuera del aula y lo que ocurre dentro. Si bien, es un reto que como docentes tenemos que experimentar, si queremos apostar por otra forma de hacer arquitectura y de concebir la formación del arquitecto-urbanista.



Figura 1. Encuentro-debate entre estudiantes y personas vecinas del barrio Lagunillas (2018). Fuente: elaboración propia.

# LA GUÍA DE “PARTICIPACIÓN” CIUDADANA AMPLIADA COMO METODOLOGÍA DOCENTE EN LA ASIGNATURA DE RECICLAJE URBANO

Sánchez Gómez, Juana María

Departamento Arte y Arquitectura, Escuela Superior de Arquitectura. Universidad de Málaga.

---

**Temática:** Reciclaje Urbano

*Palabras clave:* participación ciudadana; guía de participación; aplicaciones web

---

En el contexto de la asignatura Urbanismo III, Reciclaje Urbano, uno de los objetivos principales consiste en que el alumnado sea consciente que “hacer ciudad” implica a una multiplicidad de agentes. Un grupo diverso de implicados, heterogéneo, en el que debe cobrar especial relevancia la opinión formada, y por tanto informada de los propios ciudadanos, para garantizar el éxito de su participación activa en los procesos de desarrollo urbanístico y de su gestión. En este sentido, como proyectistas, tenemos un papel relevante en el consenso de ideas, en la mediación, ya que debemos ser capaces de gestar una estrategia de acción sobre lo urbano que atienda por igual tanto a los intereses a escala de barrio como a otros más globales que responden a la escala de ciudad, hasta la escala del diseño urbano; con el objetivo común y prioritario de dar forma a una “ciudad sostenible y confortable”.

Al mismo tiempo, debemos tener presente que, en el ámbito profesional, los procesos de participación ciudadana requieren de un desarrollo en el tiempo y de unos medios que ni el período lectivo de la asignatura, ni las competencias adquiridas del alumnado en tercer curso, son capaces de asumir. Si bien, por otro lado, el entorno docente nos brinda el caldo de cultivo ideal para motivar alternativas que mejoren los mecanismos de comunicación y faciliten el consenso entre las partes implicadas en el proceso. En esta línea de pensamiento, la metodología de la asignatura incorporó en el curso 2013 el ejercicio denominado “Guía de participación”, consistente en la elaboración de un documento de ensayo anticipado en el que se recogen actividades que el alumnado propondría en un hipotético proceso participativo para incentivar la comunicación, la interacción y el consenso entre los distintos agentes implicados.

Un ejercicio académico que aproxima al alumnado a la interacción proyectistas-usuarios poniéndola en valor, para hacer intuir desde las aulas e interiorizar, ya desde el período de aprendizaje, que el objetivo principal de un proceso participado es llegar a un consenso social eficaz desde el que afrontar la difícil tarea de proyectar, y por lo tanto de anticiparse al devenir, algo tan discolso como el medio urbano.

En los cinco cursos, en que se ha venido desarrollando, hemos podido observar que entre las propuestas presentadas el juego y la fiesta han aparecido reiteradamente como catalizadores de actividades en común que facilitan el diálogo y la mediación.

Mientras que el medio en el que se proponen ha variado desde la preferencia por actividades desarrolladas en el ámbito de trabajo seleccionado, a la tendencia, cada vez más consolidada, de prescindir del territorio físico eligiendo los escenarios virtuales que brinda internet como soporte ampliado de comunicación, facilidad de acceso a la información y capacidad de interacción.

Durante los primeros cursos la mayoría de los grupos proponía actividades lúdico-festivas del tipo: una verbena, una comida comunitaria, un taller, una gincana, una mesa redonda... que se planteaban acotadas en una plaza, una calle, un entorno de interés identificado en la fase de estudio y en un determinado período temporal, un día concreto o varias jornadas. Al mismo tiempo, algunos de los grupos de trabajo empezaban a darse cuenta del potencial de los soportes digitales incipientes, consistente en la mayoría de los casos en páginas web o blog. Un medio que se utilizaba como extensión de lo analógico, casi a modo de tablón de anuncios ampliado debido a la limitada capacidad de interacción que tenía por entonces las aplicaciones web accesibles por el alumnado. Situación que en poco tiempo se ha superado con el vertiginoso desarrollo de las redes sociales, destacando entre las más referenciadas Facebook y más recientemente Instagram, implementando los procesos de divulgación con los de gestión de la actividad en sí misma y con infinitas posibilidades de localización e interacción temporal.

Una evolución en el empleo de los medios digitales que se ejemplifica de manera muy clara a través de la exposición comparativa de uno de los ejercicios más destacados del primer curso en el que se propuso la Guía, y otro del pasado curso 2018.

En 2013, el ejercicio "MIRADAS" habitaba una página web (ver Figura 1) en la que tanto el alumnado como los vecinos del barrio de la Funtañalla, ámbito de trabajo durante ese curso, podían volcar imágenes de lugares y situaciones destacadas; bien por una cualidad positiva, tratándolos como oportunidades, o bien por una negativa, señalándolos como debilidad. La web funcionaba como herramienta de análisis de la situación actual con el objetivo de desentrañar a través de esas miradas los intereses y deseos de los ciudadanos.

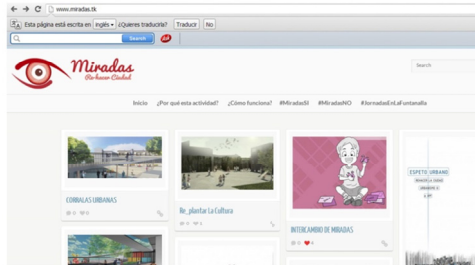


Figura 1. Web Miradas seleccionada para la Guía de participación del curso 2013. Fuente: captura de la web Miradas (2013).

En 2018, el grupo de trabajo del ejercicio denominado "ROUNDTABLE" concluyó, tras una primera fase de estudio del barrio de la Villa, en Vélez Málaga, que los jóvenes conformaban el grupo de población más vulnerable en la actualidad. La falta de oportunidades laborales se ceba con el desapego a su barrio motivado por el deterioro y ausencia de actividad terciaria. Para captar su atención, se generó un perfil de Instagram (ver Figura 2), al identificarlo como medio de comunicación afín, muy usado por los jóvenes y que por lo tanto sería más atractivo para ellos, por lo que cabía esperar que fuera más eficaz para el ejercicio. La red social permite, a través de las "historias", interactuar en tiempo real, consiguiendo, como el propio nombre del ejercicio nos hace intuir, que la mesa de debate y negociación de un proceso participado ampliado se expanda de un lugar, un tiempo concreto y unos interlocutores limitados, a cualquier instante, lugar y participantes infinitos.

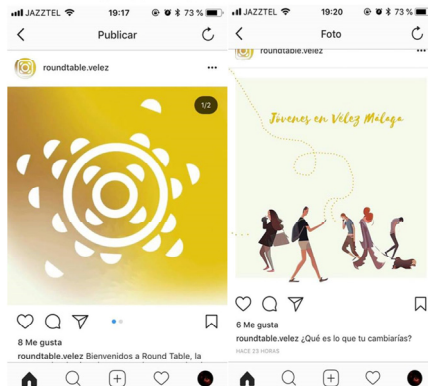


Figura 2. Perfil de Instagram Roundtable seleccionado entre los ejercicios Guía de participación del curso 2018. Fuente: captura del perfil de Instagram Roundtable (2018).

En síntesis, de la comparativa de ambos ejercicios observamos que:

- En primer lugar, y como evidencia destacable, no podemos dejar de subrayar el alcance divulgativo y de comunicación de las aplicaciones web, y su consolidación como una herramienta eficaz en los procesos participativos.
- Estrategias de comunicación ampliadas que, en relación a la docencia de la arquitectura, motivan la búsqueda de alternativas de comunicación que afectan de lleno a la expresión gráfica reclamando la innovación de la disciplina tradicional.

# UNA REFLEXIÓN DE LOS PROCESOS PARTICIPATIVOS Y NUEVAS TECNOLOGÍAS DESDE LAS ADMINISTRACIONES

Cerezo Aizpún, Paula y Rubio Priego, Elena

Dpto. de Planeamiento y Gestión Urbanística, Gerencia Municipal de Urbanismo. Ayuntamiento de Málaga.

---

**Temática:** Participación Ciudadana

*Palabras clave:* ciudad; procesos participativos; administraciones locales; planificación urbana; nuevas tecnologías

---

Actualmente, existe desde la perspectiva de las Administraciones Públicas una verdadera dicotomía en relación con la participación ciudadana para que ésta resulte real y eficaz. Por un lado, la distinta normativa de referencia, como la reciente Ley de Participación Ciudadana de Andalucía, promulga el derecho a la participación ciudadana y, en esa línea, existen numerosos cauces para la participación de los ciudadanos en la "vida pública" de las ciudades desde los ayuntamientos. Sin embargo, la realidad es que las herramientas no llegan a los ciudadanos y éstos se sienten aún ajenos a la toma de decisiones de sus entornos urbanos inmediatos.

Por ello, en la conferencia se plantean, desde la experiencia adquirida en los últimos años de proyectos y procesos participativos desde el urbanismo de la esfera local, algunas propuestas y retos para una participación ciudadana eficaz, así como el cumplimiento de una serie de premisas para que pueda llevarse a efecto como son:

1. Convencimiento político y técnico real de la importancia de la participación ciudadana eficaz.
2. Conocimiento (y existencia) de un modelo de ciudad: análisis por barrios de modo que se pueda conocer de antemano la idea global y las intervenciones o ideas previstas para el barrio.
3. Existencia de una comunidad o vecindario.
4. Modificación de las leyes urbanísticas para facilitar y simplificar los procesos y dar cabida a la participación.
5. Más inmediatez en los procesos urbanísticos, ya que las velocidades de la ciudadanía deben equipararse a las de los procesos urbanísticos y las administraciones.
6. Cultura de la participación.

Estos aspectos se consideran esenciales para lograr que, definitivamente y de modo paulatino, las tomas de decisiones, desde el punto de vista de "hacer ciudad", se encuentren avaladas por los usuarios de los entornos urbanos. Sin embargo, la normativa urbanística aún se encuentra lejos de integrar de modo real esas premisas u otras similares, por lo que, posiblemente, los documentos urbanísticos actuales serán aquellos que doten de seguridad jurídica y establezcan los derechos de propiedad. Para ello, deberán crearse nuevos instrumentos para analizar, establecer y divulgar el modelo de ciudad deseado para nuestras urbes, así como para las intervenciones de recuperación o renovación de la ciudad existente.

De los puntos anteriormente mencionados se estima de especial relevancia el crear un cambio en la sociedad a favor de una verdadera *Cultura de la Participación*. Si bien es cierto que se están produciendo cambios en las exigencias e implicaciones de los ciudadanos y las herramientas derivadas de las nuevas tecnologías están siendo facilitadoras de proceso de cambio, lo cierto es que no existe aún, salvo en contexto muy puntuales, una conciencia acerca de la ciudad, ni se ha generado valor público hacia aquellos que se implican en las mejoras de la sociedad y de sus entornos urbanos.

En palabras de Paisaje Transversal falta “un proceso o un camino a través del cual escucharnos, comprendernos y configurararnos en colectividad”.

Otro de los aspectos analizados en el contexto de la mesa redonda fueron las problemáticas de los actuales procesos y canales de participación entre los que se destacan:

- **Análisis previos y conocimientos técnicos:** Para abordar un problema urbano, a menudo son necesarios unos análisis previos del entorno y del contexto tan o urbano como legal, así como unos conocimientos técnicos que los ciudadanos no han realizado ni pueden adquirir de modo inmediato, por lo que la toma de decisiones resulta a veces parcial o inaplicable en la práctica.
- **Establecer pautas o reglas del juego y trasladar los límites:** Como parte fundamental de los procesos de participación y de las metodologías que los sustentan, debemos destacar por imprescindible el establecer unas “reglas del juego” que permitan determinar la capacidad de decisión que se puede alcanzar en el proceso, evitando, así, generar frustraciones o desengaños en la comunidad.
- **Gestión del conflicto:** En la ciudad cabe todo y, por tanto, todo tiene que tener cabida, sólo hace falta buscar el entorno óptimo y las redes que tejan la estructura de los elementos deseados por los ciudadanos.
- **Establecimiento de la figura del mediador:** Para los procesos participativos, resulta especialmente importante la transversalidad y la existencia de un equipo ajeno a las decisiones políticas que, desde un punto de vista neutro, pueda analizar y trasladar las necesidades de los ciudadanos.
- **Inexistencia de una comunidad o vecindario:** Para que un proceso de participación ciudadana funcione, debe existir previamente (o al menos crearse paralelamente) el concepto de comunidad o de vecindario, es decir, tener un sentimiento de pertenencia a un sitio que se sienta como propio.

Durante el desarrollo y la ejecución de proyectos urbanos, revisión de planes urbanísticos y proyectos sobre el espacio público cómo el Proyecto Soho Málaga, el SUNC-PD.5 “Calle Zurbarán”, el Proyecto Alameda, la Revisión del Plan Especial del Centro Histórico, los estudios para la regeneración urbana del Barrio de La Luz o los procesos participativos de los fondos FEDER, URBAN o EDUSI, se han podido constatar las cuestiones anteriormente expuestas, así como que no pueden abordarse de igual manera los procesos participativos sobre el espacio público, que reactivan o regeneran un ámbito o una zona de una barrio, de aquellos que procesos que tienen un reflejo en las ordenanzas o en el planeamiento.

Como punto final, no debemos olvidar la ya evidente relación imprescindible entre los procesos participativos y las nuevas tecnologías. Si bien es cierto que las nuevas tecnologías no alcanzan a todos los segmentos de la sociedad y pueden ser todavía fácilmente influenciados. Lo realmente útil sería la creación de canales de participación estables que aporten documentación fiel, actualizada y adecuada para el consumo ciudadano que pueda permitir a los usuarios obtener sus propias opiniones acerca de la ciudad que desean y aportar ideas y sugerencias en consecuencia.

Al fin y al cabo el objetivo no es otro que planificar la ciudad y facilitar su gestión para mejorar la vida de las personas.



Figura 1. Documento de Conclusiones del Proceso Participativo del Avance de la Revisión del PEPRI Centro de Málaga. Fuente: Collectiv Punt6 (2015).

## 3. TRABAJOS

---

### Participación ciudadana

El paso del agua .....	16
Guía de participación ciudadana: Redefiniendo Límites .....	18
Guía de participación ciudadana: Sillona Ramona .....	20
¿Qué me cuentas? .....	23
Atando cabos .....	25
Guía de participación ciudadana: "Acting la Araña" .....	29
Jornada de participación ciudadana en La Araña .....	32

### Reciclaje urbano

Urban rekking: a guide for urban trekkers in Torremolinos .....	35
Morphing Málaga .....	37
We work, we change it: Soho Málaga .....	39
Esto no es un teatro .....	41

### Ciudad activa

Ciudad saludable: entornos activos .....	45
--	----

### Accesibilidad

Cuaderno de viaje .....	48
-------------------------	----

### Smart City

Caleidoscopia. La red social turística.....	53
Ciudadano burbuja .....	56

C i u d a d a n a

P a r t i c i p a c i ó n



## AUTORES

Autores:

Diego Albañil Morenta, Carlos Angulo Rodríguez,  
Francisco José Chanizo Nieto, José Antonio Ramírez Gaitán

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Dpto. Arte y Humanidades / Urbanismo III, Nuria Nebot + Juana Sánchez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2011-2012



Figura 1. Caja de los deseos. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación:  
Mangas Verdes, Málaga

Programa (usos y necesidades):  
Cualificación del espacio público

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

Bajo la pavimentación del barrio Mangas Verdes, en Málaga, se esconde una infraestructura histórica formada por una red subterránea de canales de riego, alimentada por el paniano de El Agujero, que atraviesa la barriada: el Acueducto de San Telmo. El presente proyecto persigue rescatar la memoria histórica del lugar, entendiendo esta puesta en valor no como una mera obra de restauración, sino como una construcción de la identidad local y un nuevo aporte funcional. De este modo, se propone hacer visible de nuevo esta red, en la mayor parte de su recorrido, recuperando, así, esa cultura del agua perdida. Para ello, se genera una nueva trama, a modo de espina de pez, que conecte el barrio (Núcleo antiguo-Monte Dorado) y de servicio a una serie de huertos urbanos dispuestos en torno a la acequia y a espaldas de las viviendas con el objeto de eliminar la condición de trasera de este lugar.

Dentro de este proceso de cualificación del espacio público se hizo partícipe a la asociación de vecinos Mangas Verdes: grupo de niños, mujeres mayores, asistente social, psicóloga y presidentes, entre otros vecinos. Dinámicas como "Merienda participativa" facilitaron crear un lugar para la reflexión sobre cuestiones que ocupaban y preocupaban a los habitantes del barrio a propósito de una serie de imágenes seleccionadas que invitaban al debate. Para mantener vivo el grupo de discusión, se habilitó una "Caja de los deseos" donde cada residente pudiera añadir un *post-it* con nuevas sugerencias sobre los temas tratados en la asamblea.

Con todas las aportaciones recabadas, se atendieron las demandas e inquietudes ciudadanas planteadas con una propuesta integradora que respondiera a las siguientes preguntas: ¿qué factores hemos considerado?, ¿qué hemos pasado por alto? y ¿qué solución podemos aportar? Como respuesta a estas cuestiones, se redefinió la propuesta anterior definiéndose, para ello, áreas de estancias y lugares de reunión dentro de esta nueva trama, ya que existía una demanda de espacio público que facilite el encuentro entre vecinos.

KEYWORDS: participación ciudadana; espacio público; regeneración urbana; cultura del agua.

## EL PASO DEL AGUA



MANGAS VERDES

## #01 OBJETIVO

Este trabajo **NO** debe entenderse como una propuesta arquitectónica cristalizada, sino como una herramienta que ayude a **INICIAR UN PROCESO**, a través del cual los habitantes de Mangas Verdes puedan decidir sobre su propio desarrollo.



## #02 REDIBUJAR

Bajo la pavimentación del barrio de Mangas Verdes, en Málaga, se esconde una infraestructura histórica formada por una red subterránea de canales de riego que atraviesa el barrio, procedente del pantano de El Agujero.

El objetivo consiste en rescatar la memoria histórica del barrio (**Acueducto de San Telmo**), entendiendo este rescate no como una mera obra de restauración, sino que aporte al barrio más que una imagen de identidad, un nuevo aporte funcional.

## #03 COLECTIVOS

NIÑOS  
Mujeres  
ASISTENTE SOCIAL



La asociación nos recibe y apoya nuestra iniciativa.

En dicho centro nos encontramos con los siguientes **grupos de población**:

- niños,
- mujeres mayores,
- vecinos,
- asistente social,
- psicóloga,
- presidentes (asociaciones).

Con ellos quedamos a la semana siguiente tras plantear una "Merienda participativa".

## #04 MERIENDA

El día de la "Merienda participativa" trajimos dulces para los asistentes y organizamos una mesa de debate inicial en la que nos presentamos y planteamos temas relacionados con el barrio.



## #05 DEBATE

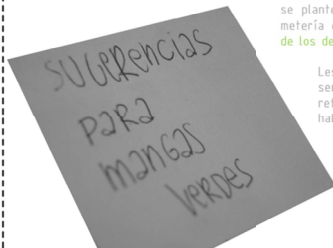
Posteriormente visualizamos en un proyector una serie de imágenes estratégicamente seleccionadas de forma que suscitara **reflexiones** sobre el barrio.



## #06 VOZ CIUDADANA

Después de proyectar las imágenes, planteamos que las posibles sugerencias que puedan tener los asistentes sobre los temas tratados se plantearan en un post-it que se metería en un caja, a modo de "Caja de los deseos".

Les dimos como plazo una semana, para que puedan reflexionar sobre todo lo hablado durante la merienda.



## #07 CONCLUSIONES

PRESIDENTA...



Con la información recabada, llega el momento de dar respuestas a las demandas de los ciudadanos mediante una propuesta integradora que mejore la calidad del vida del barrio.

¿Qué factores hemos considerado?

¿Qué hemos pasado por alto?

¿Qué solución podemos aportar?

## AUTORES

**Autores:**

Marta Hormigo Romero, Sergio López Ramos, Cristina Martíá Jiménez, Mario Muñoz del Pinc

**Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:**

Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo III, Carlos Jesús Rosa Jiménez, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

**Curso académico:**

2012-2013



Figura 1. Propuesta. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

**Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :**

Barrio de la Araña, Málaga

**Programa (usos y necesidades):**

Cualificación del espacio público

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

**Síntesis:**

El objetivo del proyecto es la re-formulación y transformación del barrio preexistente: La Araña y su entorno territorial. La idea es poner en valor aquellos rasgos propios que le dan identidad al barrio y que en la actualidad no se potencian y pasan desapercibidos.

Por ello se toman tres líneas distintas de análisis: Montaña (historia), Carretera (conexión), Barrio (usos y personas). En cada una de ellas se obtienen las debilidades y las fortalezas para poder, así, crear un único proyecto de intervención basado en la reestructuración de la infraestructura, recuperación de la historia del lugar y creación de diferentes nodos articuladores que potencian el barrio. Todo esto quedará unido mediante diferentes caminos o paseos que se van adaptando y conectando dependiendo de la zona del barrio en la que se encuentre.

# La Araña: redefiniendo límites



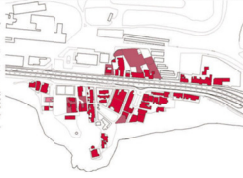
## EL ESPACIO



## LA IMAGEN



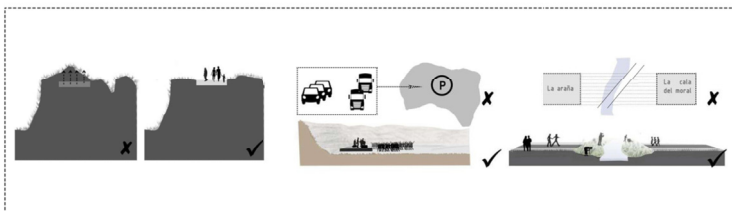
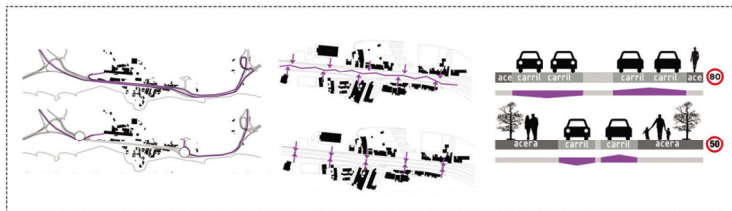
## EL ESTADO



- Equipamientos    Pùblico    Semipùblico    Privado
- 1 planta    2 plantas    3 plantas o más    Cables
- Habitado    Destabulado    Solares abandonados

### LEYENDA

- Carril verde
- Paseo rojo
- Zona privada vivienda:
- Pavimento existente
- Suelo de tierra existente
- Plazas blandas de estancia
- Plazas verdes de estancias



## AUTORES

### Autores:

Andrea Cabera, María del Mar Casermeiro, Andrés Castro, Marta Cornax, Daniel Delgado, Alberto García, María García, Sergio Martos, Violeta Sánchez, Sara Santiago

### Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:

Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo III, Juana María Sánchez Gómez, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

### Curso académico:

2012-2013



Figura 1. Sillona Ramona. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

### Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación:

Barrio de la Araña, Málaga

### Programa (usos y necesidades):

Reactivación social

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

### Síntesis:

“Sillona Ramona” se trata de un trabajo de implicación ciudadana que consiste en utilizar un objeto de la vida cotidiana, con un significado de confort y de alguna manera introducirlo en el espacio público. El objetivo era descubrir que zonas los vecinos del barrio localizaban como propias o donde preferían localizar el sillón como lugar de estancia agradable. De igual modo los vecinos también indicaban una zona dentro del barrio más desfavorable que no elegirían como lugar para situar a la Sillona Ramona.

Como resultado de la investigación, la mayoría de los vecinos eligieron una zona cercana al mar como lugar preferido dentro del barrio o la plaza central del mismo. El lugar más desfavorable era la zona más cercana a la autovía (red viaria que dividía del barrio en dos) o la fábrica de cemento situada próxima a la zona de estudio.

# PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Objeto cotidiano con su uso común. Un lugar agradable.



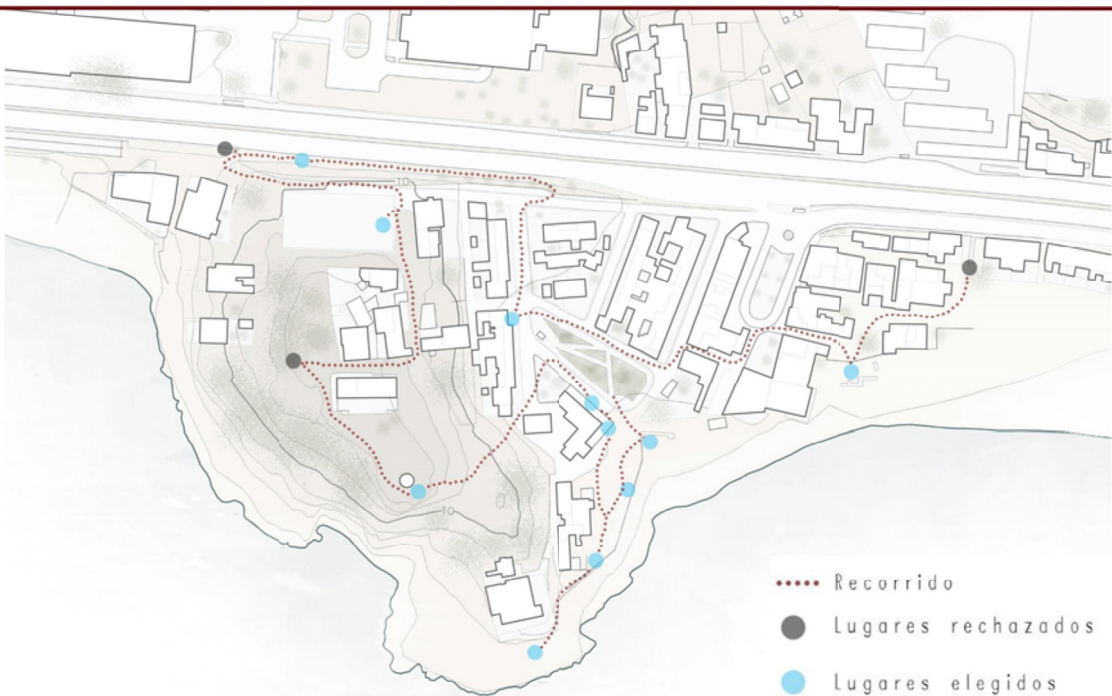
Sacamos el objeto de su "habitat" y lo colocamos en un lugar ajeno.



Mi sitio  
Comfort  
Tranquilidad  
como en casa



Habitamos el espacio urbano con cualidades de nuestra casa.



# PARTICIPACIÓN CIUDADANA

Foco negativo



Foco positivo



## AUTORES

Autores:

Natalia Herrera Valderrama, Francisco Moreno Aranda,  
Cristina Nieto Ariza, Juan Vargas Franco

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo III, Carlos Jesús Rosas Jiménez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2012-2013



Figura 1. Proceso participativo. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :  
Barriada de la Araña Málaga

Programa (usos y necesidades):  
Intervención urbanística mediante proceso de participación ciudadana

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

Pretendemos recoger opiniones, críticas y sugerencias (incluso experiencias personales) sobre la barriada de la Araña, en relación al medio físico y al conjunto de actividades que se desarrollan, mediante la propuesta de temas y conceptos característicos del lugar considerados como aspectos clave para fomentar el debate. Para recoger estos puntos de vista, utilizaremos una serie de plantillas gráficamente atractivas que inciten a la participación mediante un mensaje claro y una ilustración que permita a los vecinos plasmar sus ideas. Para la recogida de información, se plantearán dos vías de actuación, considerando distintos "actores": residentes del barrio, ajenos a él y nosotros mismos.

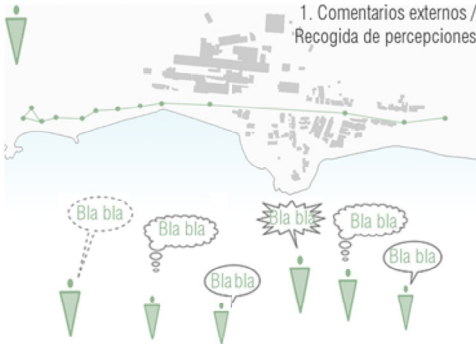
**El Mural de la Opinión:** se mantendrá a lo largo de una semana "El Mural de la Opinión" en la asociación de vecinos. Se dispone en este centro por la afluencia de vecinos, por su ubicación estratégica respecto al barrio y por ser el único órgano administrativo presente en el mismo. Pretendemos fomentar, así, la participación de los ciudadanos mediante un elemento que se desmarca de lo habitual y que, a su vez, sea visualmente atractivo. De este modo, se recogerá la información deseada, ya que supondrá la primera toma de contacto con el barrio. Esta primera fase nos servirá para valorar la actitud participativa de los vecinos, lo cual determinará la segunda fase.

**De Boca en Boca:** una vez transcurrida la primera semana de "El Mural de la Opinión", visitaremos el barrio para conocer los resultados. Esta segunda fase consiste en plantear una serie de conceptos ligados a unas temáticas principales. Dichos conceptos serán planteados a personas ajenas al barrio para, así, conocer la imagen que tiene el barrio para aquellos que no viven allí. Estas opiniones serán mostradas a los vecinos del barrio para corroborar o desmentir (según su punto de vista) dichos comentarios. Esto será determinante para comprobar si la "autoimagen" del barrio es la misma que la "imagen" desde el exterior. Los conceptos y temáticas propuestas son: la fábrica, la riqueza cultural y de patrimonio, las comunicaciones y el barrio.

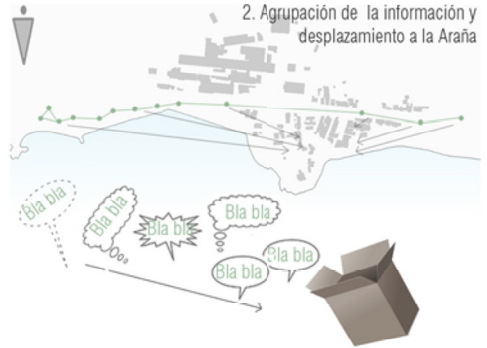
KEYWORDS: participación ciudadana; identidad de barrio.



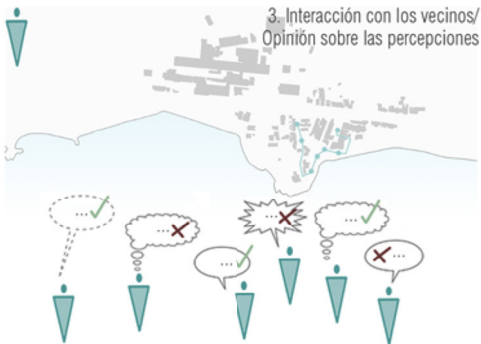
## Proceso participativo



Recogida de pensamientos y opiniones de personas ajenas al barrio sobre aspectos de estudio en el lugar. Se trata de saber como se entiende el barrio desde el exterior.



Toda la información fue mezclada y preparada para ser seleccionada por azar por los participantes del juego



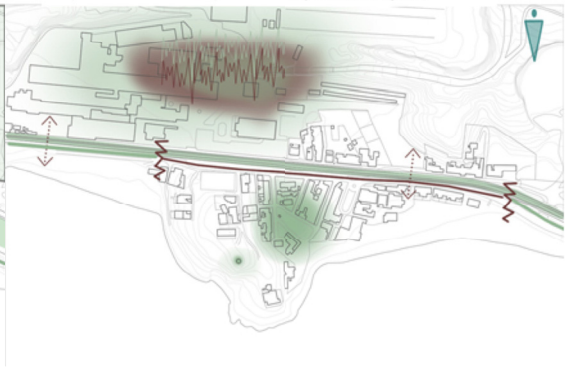
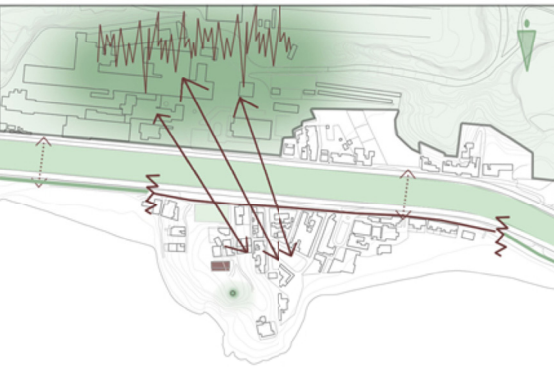
Cada uno de los vecinos entrevistado fue desmintiendo o afirmando estas percepciones, dejando entre ver los distintas quiebras que existen en el barrio



## Conclusiones

Con toda la información obtenida, se aprecian claras diferencias entre la visión que tienen las personas que no son de la barriada y los que sí lo son.

Las diferencias se centran sobre todo en la forma de entender como la cementera afecta al lugar, tanto negativa como positivamente, en como la autovía es un aspecto tan deseado y odiado a la vez, así como en el hecho de que el pueblo es un pequeño diamante que por diferentes aspectos está oculto para toda la población ajena.



AUTORES

Autores:  
Alberto Pabón Medina, Marina Sánchez Guzmán

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo III, Juana María Sánchez Gómez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2016-2017



Figura 1. Atando cabos. Fuente: elaboración propia.

25

CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :  
Almayate Bajo, Almayate

Programa (usos y necesidades):

Taller nietos y abuelos (temas), Concurso repostería jubilacos (entrevistas), Cita AMPA (reflexión) y Travesía a través de los espacios de actuación (aceptación de propuestas)

IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

El proyecto es un cuaderno como guión de un proceso hipotético de participación ciudadana en el pueblo de Almayate.

Se parte de la preocupación por las necesidades de los sectores de la población más desfavorecidos (niños y mayores) para desplazarse a otras localidades de forma rápida.

Almayate se caracteriza por espacios intersticiales vacíos descuidados, por lo que el objetivo último de esta propuesta sería analizar los deseos y necesidades del ciudadano con el fin de aproximarse a un diseño urbano lo más satisfactorio y coherente posible.

Dado que la ciudad es compleja, se propone realizar una serie de actividades encadenadas a lo largo de cuatro meses involucrando a todas las generaciones del pueblo como concepto de familia (abuelos, hijos y nietos).

La principal entidad promotora de las actividades sería el CNP Juan Painagua, centro educativo.

Posterior a este proceso, se generó un supuesto de proyecto con la participación como punto de partida y los vacíos como localización. Algunos de los usos incorporados serían: cine de verano, mercado de productos locales, áreas de juego y deportivas, librería callejera, espacio comercial, *parking* regulado, restaurante y centro de talleres, así como la restauración de acerado.

KEYWORDS: participación ciudadana; recuperación de espacios; urbanismo.

## Encuesta\_

### 1 ¿Te gusta tu pueblo?

Para establecer un primer contacto con el ciudadano, se lanza una pregunta bastante general en la que se pretende poner sobre la mesa los primeros temas que gustan o preocupan sobre el pueblo. Tanto desde lo material a lo intangible, actividades y eventos.

### 3 ¿Utilizas los espacios verdes? ¿Crees que se necesitan más?

Se pretende entender por qué ciertos parques parecen en desuso y atender a lo que entienden como espacio verde y cómo desearían que fueran.

### 5 ¿Qué piensas sobre el turismo? ¿Qué atractivo añadirías o fomentarías en el pueblo?

En primer lugar para comprender si entienden turismo como oportunidad para despertar al pueblo y favorecer al pequeño comercio o si temen que pueda suponer una amenaza. Atender a sus propuestas sobre qué fomentar para atraer a un turismo ligero.

### 2 ¿Te gustaría tener en el pueblo un espacio restringido al tráfico, dedicado al peatón?

Para entender la relación del ciudadano con el vehículo aparece esta pregunta, como producto de la invasión por parte del coche detectado en el análisis.

### 4 ¿Piensas que hay suficientes equipamientos? En caso negativo, ¿cual echas en falta?



# DILO CON PEGATINAS

TU CALLE  
IDEAL



CINE



LUZ



VEGETACIÓN



JUEGOS INFANTILES



CARRIL BICI



PISTAS DEPORTIVAS



PISCINA



AULAS DE INFORMÁTICA



SKATEPARK



CONCIERTOS



BAR



TIENDAS



FUENTE



BIBLIOTECA



KIOSKO



PARKING



TALLER DE MANUALIDADES



BUS A LA PLAYA



HELADERÍA



PARQUE

# DILO CON PEGATINAS

TU CALLE  
ACTUAL



CINE



LUZ



VEGETACIÓN



JUEGOS INFANTILES



APORTA TU IDEA



PISTAS DEPORTIVAS



SUCIEDAD



MOTOS



HUERTOS URBANOS



APORTA TU IDEA



BAR



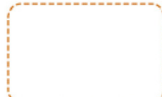
TIENDAS



FUENTE



ANIMALES



APORTA TU IDEA



Me llamo: .....

Mi calle es: .....



¿Cómo vas al colegio?:  
RODEALO!



En bicicleta



Andando



En coche



En bus

¿Qué te gustaría hacer con tus amigos al salir de clase?

.....  
.....

DIBUJALO!

¿A donde sueles ir a pasear con tu familia?:

.....  
.....

DIBUJALO!

Nombre: .....



¿Qué encuentras en la calle en la que vives?

.....

Pégalo aquí (elige tan solo 5 pegatinas)

¿Qué te gustaría que tuviese tu calle?

.....

Pégalo aquí (elige tan solo 5 pegatinas)

## AUTORES

Autores:

Hind Badich Taouni, Laura González Cerdán

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Arquitectura / Proyectos 4, Eva Morales Soler, Escuela  
Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2017-2018

## Acting in La Araña

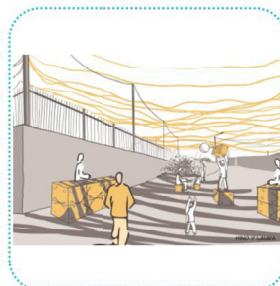


Figura 1. *Acting in La Araña*. Fuente:  
elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación:  
La Araña, Málaga

Programa (usos y necesidades):

Crear diferentes actividades en La Araña y conectar los espacios públicos de este barrio

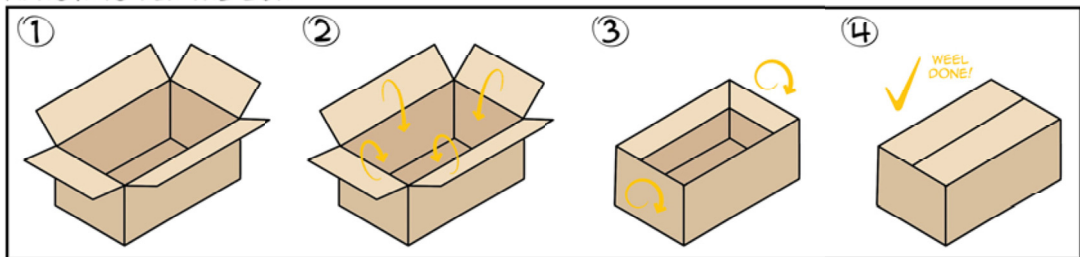
## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

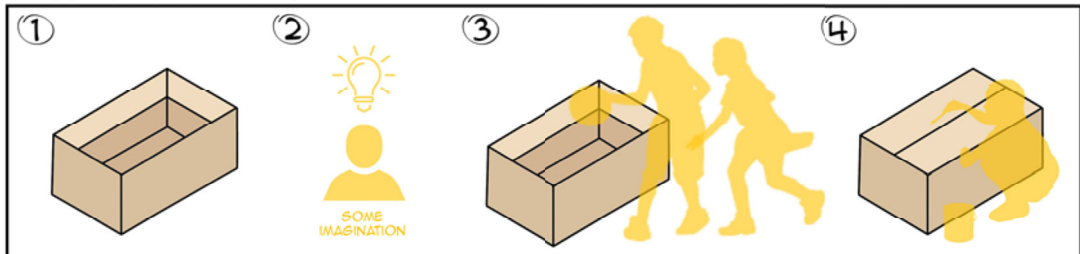
El proyecto realizado parte de la necesidad de revitalizar el barrio de La Araña. Para llevar a cabo esta intención, se propone la creación de diferentes actividades que promuevan la participación ciudadana, así como crear un foco de atención para que las personas que no sean de este barrio acudan al mismo para hacer uso de sus espacios públicos y ser partícipes de las nuevas actividades. y, de este modo, conectar La Araña con el resto de la ciudad.

KEYWORDS: participación ciudadana; espacio público.

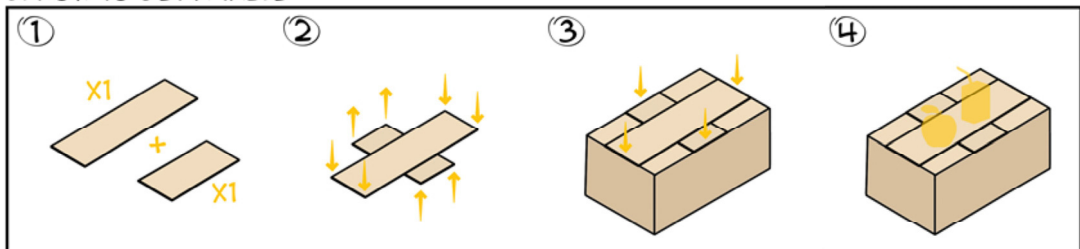
### A. HOW TO FIX THE BOX



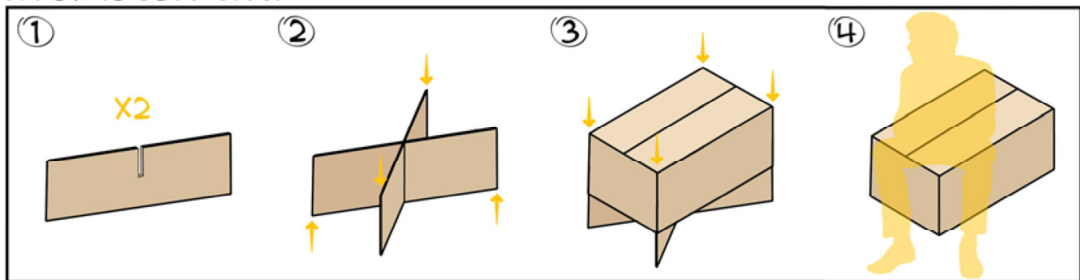
### B. HOW TO GET A PLAYBOX



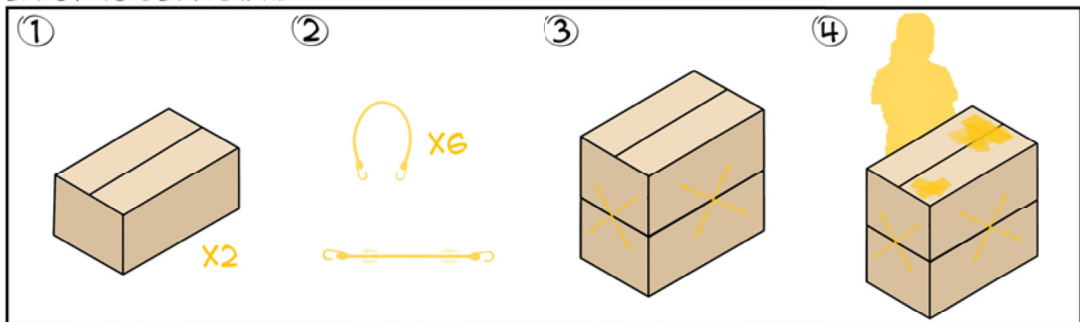
### C. HOW TO GET A TABLE



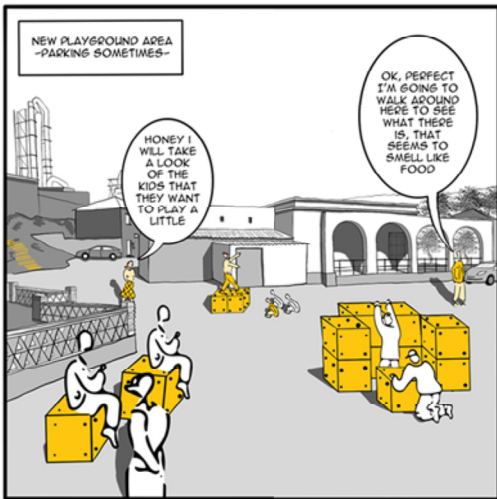
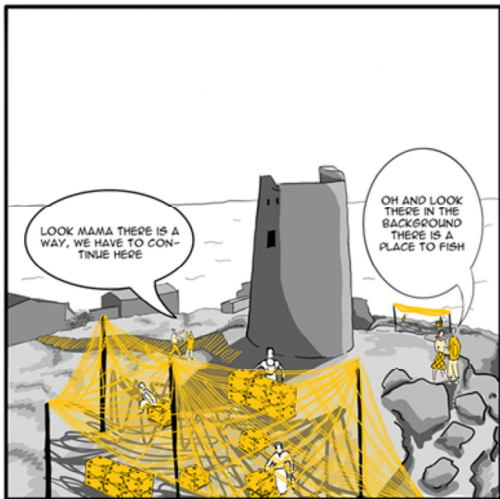
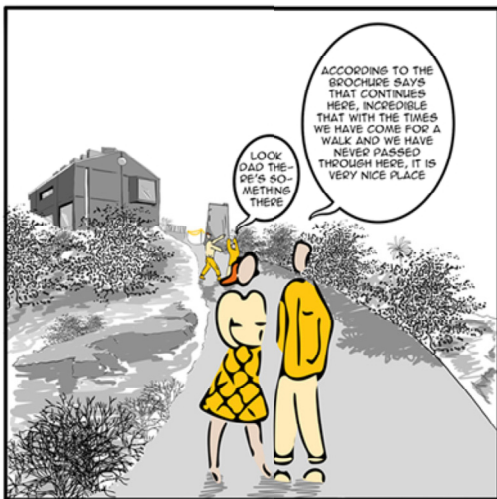
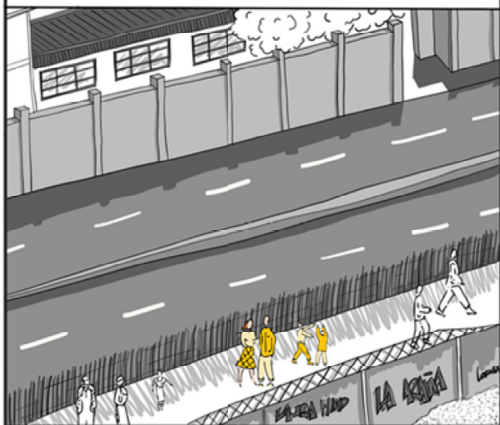
### D. HOW TO GET A CHAIR



### E. HOW TO GET A STAND



A HAPPY FAMILY WALKING THROUGH THE ARAÑA, AS THEY USUALLY DO ON SUNDAYS





### AUTORES

#### Autores:

Andrea Becerra, Ángela Linares, Javier López, Jorge Mayorcas, Albert Munné, Sergio Navarro, Laura Rojano, María del Mar Rojas, Marta Torres.

#### Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:

Urbanismo / Urbanismo 3 / Nuria Nebot, Carlos Rosa y Juana Sánchez  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Málaga

#### Curso académico:

2013-2014



Figura 1. Logo grupo trabajo.  
Fuente: elaboración propia.

### CONTEXTO

#### Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :

Barrio de La Araña, cercano a Rincón de la Victoria, Málaga.

#### Programa (usos y necesidades):

La necesidad principal era obtener información del barrio para la posterior propuesta individual. Cada grupo de trabajo estipuló su propia estrategia de trabajo para ello.

### IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

#### Síntesis:

Del proyecto de participación ciudadana debíamos obtener las conclusiones para el posterior trabajo individual, teniendo una estrategia con los siguientes objetivos: cómo funciona el barrio ante la presencia de personas ajenas a él, poner a prueba su espacio público, ver la interacción entre los diferentes perfiles de personas, cómo funciona la difusión de noticias en el barrio y creando una atmósfera relajada para la obtención de la información.

Finalmente, llegamos a la idea de proyecto. Nos pareció interesante poder conseguir la información que queríamos al mismo tiempo que aportábamos algo a la barriada: llevamos a cabo una especie de fiesta o verbena, la cual difundimos anteriormente para preparar al barrio, preparamos juegos, picoteo, encuestas, al mismo tiempo que llegamos a unas conclusiones muy reales. De este modo, conseguimos todos los aspectos mencionados anteriormente y hacíamos algo diferente y divertido para el barrio, y podemos decir que también fue una experiencia muy divertida y cercana para nosotros con respecto al barrio y su gente.

## Población infantil externa



## Turismo cercano



## Carencia de viviendas



## Barrio íntimo



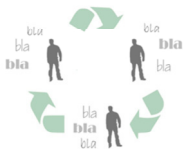
## Turismo curioso



## Sorpresa del grupo



## Flujo de gente



## Ancianos espectadores



## Afluencia los fines de semana

L	M	X	J	V	S	D

## Los vecinos reconocen la falta de actividad en La Araña

"¡Esto hay que repetirlo!"

"Iniciativa genial. Nos encanta que hayais participado en el barrio."

"Da vida frente a la barriada fantasma."



"Os felicito por una actividad tan noble y simpática."

"¡Esto está estupendo, debería repetirse!"

"Habéis distraído a la juventud y los mayores."



## Participación





## AUTORES

### Autores:

Jesús Colmenero Higuera, Cristina Rodríguez Rodríguez,  
Karen Rastrojo Gañán, Carlos Salas Carrión

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Humanidades / Urbanismo III, Carlos Iosa Jiménez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2014-2015



Figura 1. *Urban Trekking*. Fuente:  
elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :

Proyecto desarrollado en el término municipal de Torremolinos, Málaga. Se actúa dentro de los límites montañosos y marítimos de la zona aprovechando el espacio público existente y proyectado como superficies de actuación.

Programa (usos y necesidades):

Se plantea un recorrido de "senderismo urbano" que recorre las siete actividades deportivas y de ocio propuestas que funcionarían como zonas de encuentro dentro de una trama urbana cada vez más devastada.

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

### Síntesis:

Se propone una ruta de senderismo que recorra la trama urbana existente y los cambios realizados sobre ella para permitir una ruta peatonal longitudinal continua de costa a monte que atraviese todos los viales que la cruzan transversalmente.

El Senderismo Urbano es una parte del *Slow Tourism*. Este "turismo lento" que nos propone dejar de vivir los espacios públicos de las ciudades como el camino más corto del trabajo a casa y convertirlos en nuevos lugares donde desarrollar actividades que nunca habían sido llevadas a cabo en esos lugares. Así, podrían empezar a aparecer actividades públicas, que funcionaran como motor social para nuevos encuentros entre vecinos, relacionadas con deportes, arte, gastronomía, tradiciones, cultura y más formas de actividades al aire libre.

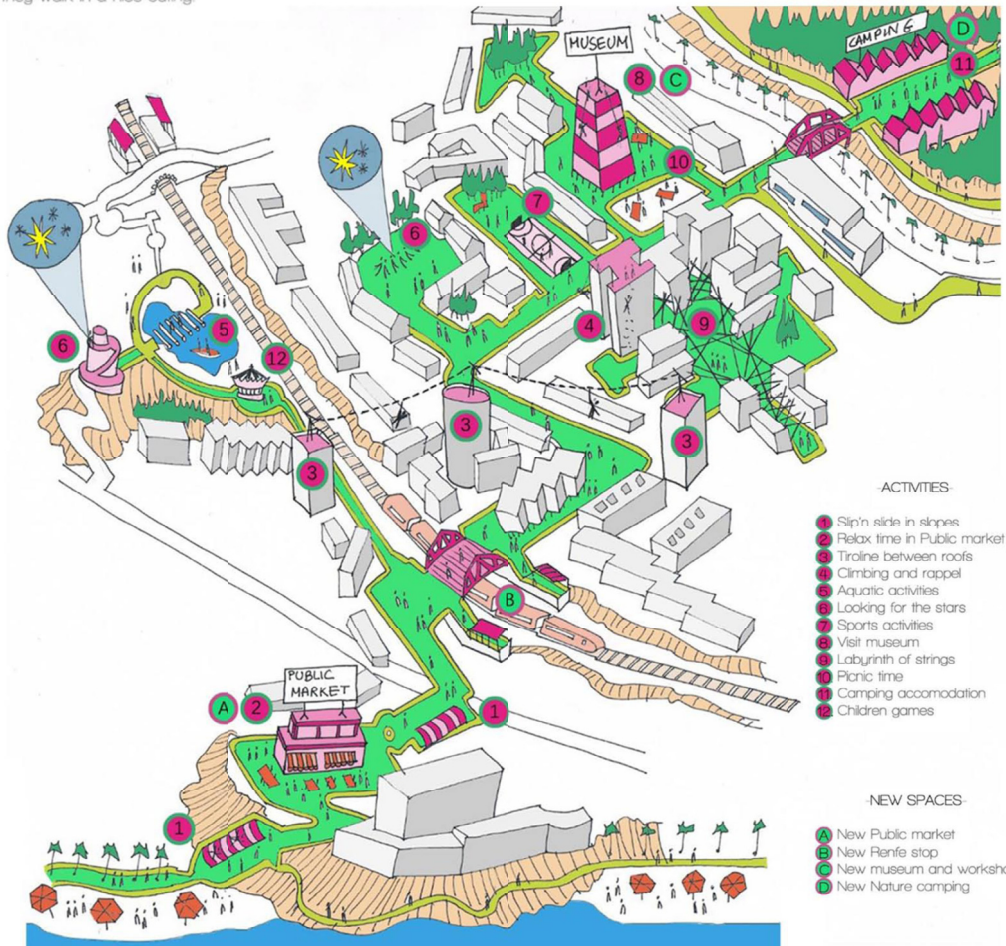
Cuando la climatología no es buena para pasar tiempo libre en la naturaleza, el senderismo urbano es la solución. Además, es una actividad para todos los públicos y muy recomendable para niños, ya que serán ellos los que tengan que reinterpretar las ciudades del futuro, y esto es una primera iniciativa para ello.

Tampoco podemos dudar que este tipo de ruta llevará a dar a conocer nuestras ciudades con un tipo de turismo no explotado hasta la fecha que puede establecerse como alternativa al turismo tradicional que ahora llena nuestras ciudades.

## WHAT IS URBAN TREKKING?

Urban trekking is a part of the **Slow tourism** which propose us to live the cities like places which have been to go over by food, music, sport, art, gastronomy, traditions, culture and attitudes to spend time and activities in open spaces. When the climatology isn't good to walk in the nature, Urban trekking is a good alternative, with the advantage of it's possible to do it all the days of the year.

It's an activity for all the people, and too recommended to children, because they will discover with a new and funny way the beauty historical/artistic of the city while they walk in a nice outing.



## AUTORES

Autores:

Raúl Ruiz Alaminos

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:

Departamento Arte y Humanidades / Urbanismo I, Nuria Nebot Gómez de Salazar, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:

2013-2014

## Morphing Málaga



Figura 1. Entrar. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :

Centro histórico, entorno calle Beatas; Málaga

Programa (usos y necesidades):

Intervención en el espacio público sobre varios solares sin construir

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

En primer lugar, se realizó un trabajo grupal que consistió en un video-análisis de una serie de situaciones que llamamos *post-it* en el centro histórico de Málaga. Se trataban de apropiaciones del espacio público por parte de los ciudadanos con diferentes finalidades, como son el trabajo ilegal en las calles y el ocio. Este trabajo nos ayudó por un lado a conocer las circunstancias en que se producen estas situaciones y, por otro lado, identificar en el centro histórico aquellos lugares con mayor actividad y aquellos más olvidados.

La propuesta individual trabaja sobre una de estas zonas segregadas y olvidadas por la ciudad: una zona de callejones estrechos de reminiscencia árabe y la presencia de multitud de solares tapiados y en desuso. Se propone llegar a algún tipo de acuerdo con los propietarios de dichos solares para el uso de estos lugares como espacio público. El espacio público propuesto no se trata de una planificación urbanística a largo plazo, sino más bien como una gestión de espacios públicos por parte de la ciudadanía, de manera informal, libre, ocasional, espontánea, colectiva y activa. Para ello, se propone una serie de estrategias: conexión de solares como de una estructura de espacios públicos apropiados se tratará, subversión de la tapia delimitadora del solar para transformarla en mobiliario urbano y la utilización de aquellos elementos y materiales de construcción preexistentes en estos solares como son los bloques de hormigón, *pallets* y maquinaria de obra para su apropiación y empleo como mobiliario urbano.

En conclusión, se propone una mirada hacia aquellas formas de habitar olvidadas por las instituciones en lugares olvidados por la ciudad: formas de habitar que entienden al ciudadano como actor y no como espectador, y a la ciudad como una obra colectiva construida de cuerpos y afectos que trabajan desde la acción y no desde la especulación, apostando por otras formas de hacer ciudad.

**KEYWORDS:** arquitecturas colectivas; gestión público-privado; red colaborativa; entornos informales; subversión.

# Morphing Málaga

Vacios del barrio



Estado actual



Proyecto



## AUTORES

### Autores:

Manuel Jesús Palma Segovia, Adrián Lobillo Berenguer,  
Salvador Salgado Alcaraz, Manuel Francisco Villarrubia Rojano

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Humanidades / Urbanismo III, Juana María Sánchez Gómez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
2015-2016

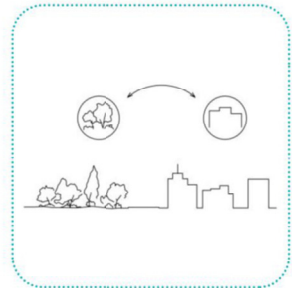


Figura 1. Sinestesia Urbana. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :

Alameda Principal, Paseo del Parque, Plaza de la Marina, barrio del Soho: Málaga

Programa (usos y necesidades):

Recuperación del frente marítimo-histórico de la ciudad de Málaga

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

### Síntesis:

Toda transformación ha de llevarse a cabo siguiendo unas líneas directrices: unos ejes vertebradores del proyecto para que todo tenga un sentido y funcione al final como un único ente.

El proyecto nace de la participación ciudadana, de que los habitantes hagan suyo el barrio, generándoles un sentimiento de propiedad y pertenencia, el cual todavía no parece ser lo suficientemente fuerte como para que éste funcione como tal por sí mismo.

La idea fundamental del proyecto son los intercambios: físicos, para romper barreras, y socioculturales, para enfatizar el crecimiento de barrio.

Llevar de un lugar a otro conlleva más que un cambio de posición, es generar nuevas relaciones, nuevos vestigios, nuevas huellas, y, por supuesto, nuevos flujos y relaciones.

No intentamos dar una guía a seguir, tampoco ha de tratarse como dogma ni como instrucciones de montaje, más bien como aquellos elementos característicos que hemos encontrado en la zona y que creemos que funcionan como hitos de estos lugares, situaciones naturales y situaciones sociales que marcan los tiempos y las formas de estos emplazamientos.

Una premisa que aconsejamos con gran ahínco, que consideramos fundamental, es conocer la zona sobre la que se va a actuar. Es necesario, para actuar en un emplazamiento, conocer sus características, sus fortalezas, sus debilidades, aquello que se muestra como oportunidad para el proyecto. Es exigible el comprender el funcionamiento de un lugar para poder actuar sobre él, ya que de ello dependerá el correcto funcionamiento y adaptación del proyecto a éste.

**KEYWORDS:** Intercambios; vegetación; sinestesia; vestigios; social.



## SOHO MÁLAGA

SÓLO SOMOS CAPACES DE VALORAR AQUELLO QUE CONOCEMOS...

...por ello desde esta nueva iniciativa , llevamos a cabo diversas visitas guiadas a través del Soho, que nos ayude a conocer, tanto a residentes del barrio como a todo aquel que esté interesado, la historia más reciente que inunda y decora nuestras calles, ya que famosos grafteros de reconocido nivel internacional han podido dejar sus huellas en diversas fachadas de nuestros edificios.

Con esta propuesta innovadora, también buscamos que los residentes se sientan partícipes de la gran transformación que está experimentando este sector de la ciudad, así como su identidad que está creciendo a un ritmo exponencial



## TRANSFORMACIÓN

Con respecto a estas actuaciones anteriores, se pone en marcha la última fase en la cual se establecerá un intercambio entre las distintas partes conformadoras del espacio: el Soho recibe vegetación y el Parque recibe muro.

Todo este proceso se realizará mediante los participantes de estas jornadas, preparados para esta labor gracias a los cursos formativos.

## AUTORES

Autores:

Cristina Alcalá Galiario, Francisco Conejo Arrabal, Elena Enciso Martínez,  
Francisco Fontiveros Becerra, Andrea Rosato

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo III, Juana María Sánchez Gómez,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga.

Curso académico:  
2015-2016



Figura 1. Esto no es un teatro. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :  
Barrio del Soho, Málaga

Programa (usos y necesidades):  
Reactivación social

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

“Esto no es teatro” es un manifiesto entendido como propuesta de reactivación social dentro del barrio del Soho, con el fin de presentar y focalizar la vida interior del barrio expoiéndola directamente como fenómeno local. Se trata de un movimiento cultural y económico que se centra en aislar un conjunto de manzanas de manera que la vida de su interior se expanda hacia las demás. Todo esto mediante una piel de malla roja que será la base para abstraer el conjunto seleccionado de toda su realidad física. La propuesta viene precedida de un análisis, que sirve de base en el discurso de la misma, donde podemos observar el desarrollo del problema del barrio a modo de cuento teatral.

Las consecuencias de este experimento cultural podría interceder en dos líneas de trabajo transversales. La primera se basa en la exposición de las sociedades económicas del Soho, a la hora de focalizar su acción a través de la malla. Este hecho podría incidir directamente en su expansión publicitaria y en el nexo de unión de más malagueños con el barrio. La segunda de sus líneas de trabajo se basa en las circunstancias consecuentes de la expansión de la vida hacia el exterior. La expansión tiene como consecuencia directa la reordenación urbana del entorno activo, contribuyendo a una propuesta efímera de cambios en aparcamientos, conectividad, flujos... que se constituirían como modelos experimentales del futuro del barrio para instaurar, al final, un barrio compacto y funcional.

# PRÓLOGO

...QUE SE ABRA EL TELÓN!

"ESTO NO ES UN TEATRO", ES UN MANIFIESTO ENTENDIDO COMO PROPUESTA DE REACTIVACIÓN SOCIAL DENTRO DEL BARRIO DEL SOHO, CON EL FIN DE PRESENTAR Y FOCALIZAR LA VIDA INTERIOR DEL BARRIO EXPONIENDOLA DIRECTAMENTE COMO FENÓMENO LOCAL.

SE TRATA DE UN MOVIMIENTO CULTURAL ECONÓMICO, QUE SE CENTRA EN AISLAR UN CONJUNTO DE MANZANAS, DE MANERA QUE LA VIDA DE SU INTERIOR SE EXPANDA HACIA LAS DEMÁS.

TODO, MEDIANTE UNA PIEL DE MALLA ROJA, QUE SERA LA BASE PARA ABSTRAER EL CONJUNTO SELECCIONADO DE TODA SU REALIDAD FÍSICA.

LA PROPUESTA VIENE PRECEDIDA DE UN ANÁLISIS, QUE SIRVE DE BASE EN EL DISCURSO DE LA MISMA, DONDE PODEMOS OBSERVAR EL DESARROLLO DEL PROBLEMA DEL BARRIO A MODO DE CUENTO TEATRAL.

LA GUÍA PARTE DE 3 ACTOS: DETECCIÓN DEL PROBLEMA, MEDIO DE AISLARLO Y EXPONERLO A LA LUZ, Y SOLUCIÓN A TRAVÉS DE LAS JORNADAS TEATRALES.

## UN APLAUSO DESMEDIDO

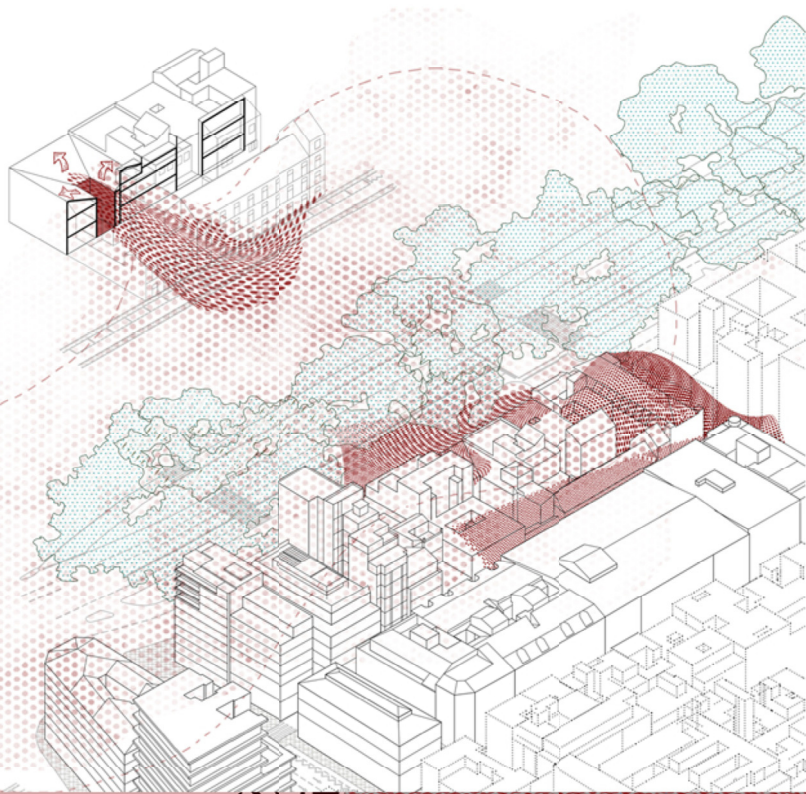
LAS CONSECUENCIAS DE ESTE EXPERIMENTO CULTURAL, PODRÍA INTERCEDER EN DOS LINEAS DE TRABAJO TRANSVERSALES.

LA PRIMERA DE ELLA SE BASA EN LA EXPOSICIÓN DE LAS SOCIEDADES ECONÓMICAS DEL SOHO, A LA HORA DE FOCALIZAR SU ACCIÓN A TRAVÉS DE LA MALLA.

ESTE HECHO PODRÍA INCIDIR DIRECTAMENTE EN SU EXPANSIÓN PUBLICITARIA Y EN EL NEXO DE UNIÓN DE MÁS MALAGUEÑOS CON EL BARRIO.

LA SEGUNDA DE SUS LÍNEAS DE TRABAJO SE BASA EN LAS CIRCUNSTANCIAS CONSECUENTES DE LA EXPANSIÓN DE LA VIDA HACIA EL EXTERIOR.

LA EXPANSIÓN TIENE COMO CONSECUENCIA DIRECTA LA REORDENACIÓN URBANA DEL ENTORNO ACTIVO, CONTRIBUYENDO A UNA PROPUESTA EFÍMERA DE CAMBIOS EN APARCAMIENTOS, CONECTIVIDAD, FLUJOS, ... QUE SE CONSTITUIRÍAN COMO MODELOS EXPERIMENTALES DEL FUTURO DEL BARRIO. EL FINAL DE LA LLAMADA PROFECÍA PARA INSTAURAR UN BARRIO COMPACTO Y FUNCIONAL.



**ANÁLISIS DE LA MALLA ROJA COMO DESARROLLO DEL ESPECTÁCULO**

NOS CENTRAMOS EN EL ANÁLISIS PATRIMONIAL, PARA PRESENTAR LA MÁSCARA QUE PRESENTA EL SOHO. Y QUE SE SITUÁ COMO UNA PROPIA BARRERA AL CONTENER SECCIONES MUY ESTRECHAS, GRANDES ALTURAS Y UNA GRAN ESCASEZ DE ESPACIOS PÚBLICOS DE CALIDAD.

1

LOCALIZACIÓN DE COMERCIOS.

PARTICIPACIÓN DEL BARRIO DEL SOHO QUE INUNDARÁN LAS CALLES CON TALLERES SOBRE SU PROFESIÓN O ACTIVIDAD.

2

EXTENSIÓN DE UNA SÁBANA.

CONEXIÓN DE LOS ESPACIOS EXTERIORES CON LOS INTERIORES ROMPIENDO LA MÁSCARA.

**¡COMIENZA LA ACTUACIÓN!**



SOHO NO  
TEATRO  
ACTO III  
'LA PIEL ROJA'  
ENTRADA  
GRATIS

C i u d a d

A c t i v a

## AUTORES

### Autores:

Sergio Cano Franquelo, Andrei Cical Mugurel, Eliane Crespo Oliva, Félix Díaz García

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
Departamento Arte y Arquitectura / Urbanismo I, Francisco Álvarez Lloret,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga.

Curso académico:  
2017-2018

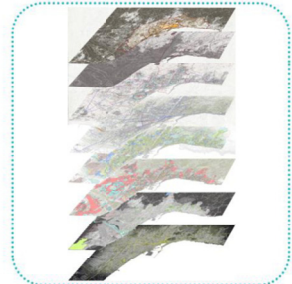


Figura 1. Capas del Territorio. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :  
Término municipal de Málaga

Programa (usos y necesidades):  
Análisis de Málaga como modelo de ciudad saludable

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

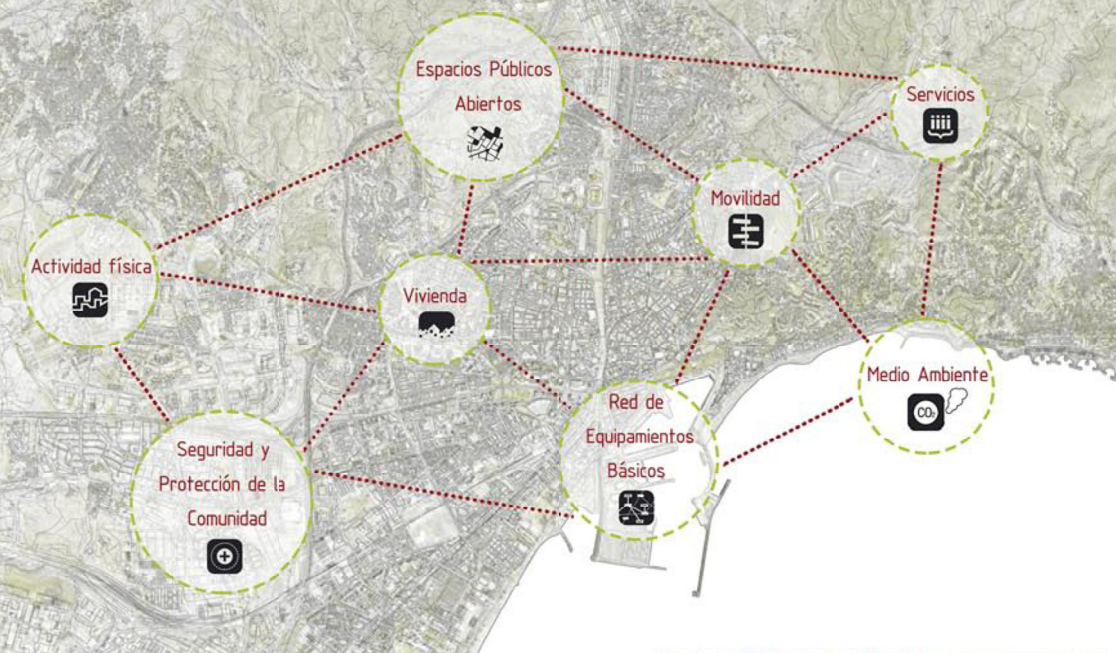
### Síntesis:

Abordamos el estudio sobre el territorio municipal de Málaga, cuya área urbanizada comprende 11 distritos: Centro, Este, Ciudad Jardín, Bailér Miraflores, Palma Palmilla, Cruz de Humilladero, Carretera de Cádiz, Churriana, Campanillas, Puerto de la Torre, Teatinos-Universidad. Para ello, es necesario el estudio pormenorizado y detallado del territorio por capas atendiendo a los diferentes aspectos que comprende una ciudad saludable, teniendo en cuenta la interrelación entre ambas.

El proyecto de ciudades saludables de la Organización Mundial de la Salud (OMS) es un movimiento global. Involucra a los gobiernos locales en el desarrollo de la salud mediante un proceso de compromiso político, cambio institucional, creación de capacidad, planificación basada en asociaciones y proyectos innovadores. Cerca de 100 ciudades son miembros de la Red Europea de Ciudades Saludables de la OMS y 30 redes nacionales de Ciudades Saludables de la Región Europea de la OMS cuentan con más de 1400 ciudades y municipios como miembros.

Según la información de la OMS, es necesario tener en cuenta estos factores a la hora de diseñar una ciudad saludable, aplicados al ámbito urbanístico: medio ambiente, actividad física, vivienda, espacios públicos abiertos, red de equipamientos básicos, servicios, movilidad, seguridad y protección de la comunidad.

Málaga se encuentra en periodo de transformación hacia el modelo de "ciudad saludable". Pero los factores que intervienen son muy diversos y se requiere la participación y colaboración ciudadana. El modelo de ciudad saludable persigue crear espacios públicos abiertos y con una gran red de equipamientos interconectados para que los usuarios puedan disfrutar independientemente de su localización.



## ¿Qué es una ciudad saludable?

Se define por un proceso, no un resultado. Una ciudad sana es aquella que crea y mejora continuamente sus entornos físicos y sociales y amplía los recursos de la comunidad que permiten a las personas apoyarse mutuamente en el desempeño de todas las funciones de la vida y desarrollar a su máximo potencial.

## Salud urbana

"Donde vive la gente afecta su salud y posibilidades de llevar vidas florecientes. Las comunidades y barrios que aseguran el acceso a bienes básicos, que son socialmente cohesivos, diseñados para promover un buen bienestar físico y psicológico y que protegen el medio ambiente son esenciales para la equidad en salud".

Fuente: (Sede de la OMS, 2008)

Dos tercios de la población de la Región Europea viven en ciudades y pueblos. Las zonas urbanas son a menudo lugares malsanos para vivir, caracterizadas por el tráfico intenso, la contaminación, el ruido, la violencia y el aislamiento social de las personas mayores y las familias jóvenes. Las personas en las ciudades experimentan índices crecientes de enfermedades no transmisibles, lesiones y abuso de alcohol y sustancias, y los pobres suelen estar expuestos a los peores ambientes. Sin embargo, hay maneras de abordar estos desafíos.

Fuente: La salud urbana fue el tema del Día Mundial de la Salud,



# A c c e s s i b i l i d a d



## Cuaderno de viaje, Málaga. Estudio de la movilidad en las calles, ¿accesibilidad para todos?

### AUTORES

Autores:

Andrea Camacho Carnero, Antonio Fernández Molero, Álvaro Fernández Rico, Patricia Sánchez Martínez, Jessica Solanilla Corrales

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:

Dpto. Arte y Humanidades / Urbanismo I, Jorge Asencio + M<sup>º</sup> del Mar Carrión + Nuria Nebot, Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:

2012/2013

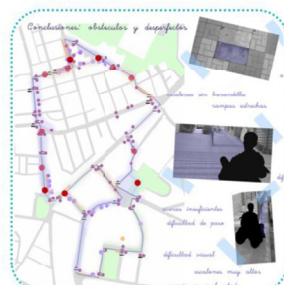


Figura 1. Conclusiones. Fuente: elaboración propia.

### CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación:

Entornos del Campus Universitario de El Ejido y del barrio de Segalerva, Málaga

Programa (usos y necesidades):

Práctica sobre la accesibilidad del espacio público, en colaboración con ONCE y asociación Atolmi

### IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

El ejercicio propone realizar un recorrido por las zonas descritas de una forma diferente a la que estamos acostumbrados: en silla de ruedas o con antirresaca y bastones como instrumentos para realizar dicho recorrido. De este modo, durante unas horas, los estudiantes se pusieron en la piel de aquellas personas con diversidad funcional que no pueden vivir su ciudad puesto que esta es un campo hostil que dificulta su vida diaria, poniendo en relieve la necesidad de concienciación para la consecución de una ciudad accesible.

Todos los integrantes del grupo, al igual que el resto de la clase, rotan entre sí en su papel como acompañante, usuario en silla de ruedas, usuario ciego o recopilador de datos de campo. Una vez realizada la jornada, se trata de cartografiar en un pequeño mapa cada uno de los obstáculos detectados ya sean escaleras y escalones, pasos de cebra inaccesibles, calles de anchura insuficiente o pavimentos deficientes o resbaladizos; todo ello acompañado de fotografías que ilustran las diferentes situaciones.

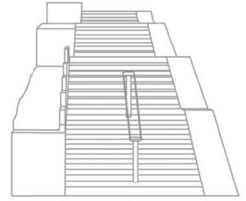
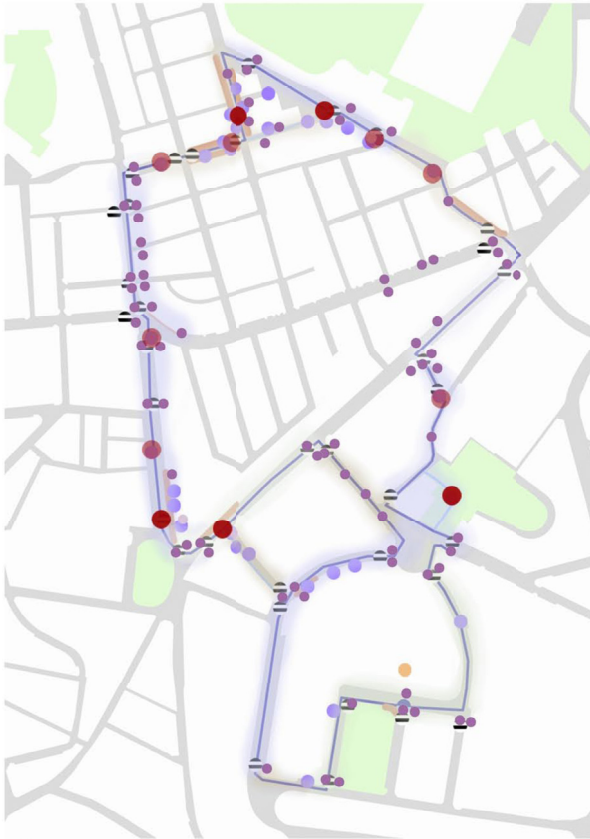
Se concluye estableciendo que no sólo los obstáculos físicos transforman la ciudad en inaccesible, pues muchos de esos obstáculos tienen su origen en conductas incívicas de los ciudadanos (como aparcar en plazas reservadas u obstaculizando aceras, entre otros), así como acentuando la vulnerabilidad que todos podemos experimentar en cualquier momento de nuestra vida. Por otro lado, se hace hincapié en la necesidad de incorporar el diseño universal como punto de partida en el diseño de nuestros espacios públicos, antes concebido como elemento accesorio.

Así mismo, y jugando con los 5 sentidos, se realizaron varias maquetas: una en la que se representaba el área de estudio con los diferentes puntos negros y otras representando la textura de los diferentes pavimentos observados durante el recorrido. El trabajo de campo determina la expresión gráfica del trabajo, que acaba convirtiéndose en un cuaderno de viaje que aspira a ser una guía de buenas prácticas en el modo de hacer ciudades accesibles y para todos.

**KEYWORDS:** accesibilidad; barreras arquitectónicas; civismo; espacio público; diseño universal; diversidad funcional.

# Conclusiones. Escala recorrido

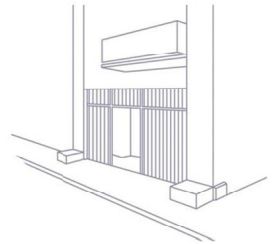
# Obstáculos debido a...



desnivel entre calles



entrada a una vivienda



por mal diseño

- Rampas
- Calles estrechas
- ≡ Pasos de cebra
- Escaleras
- Escalones

- Tramos inaccesibles
- Tramos de accesibilidad media
- Tramos de accesibilidad aceptable

- ♿ Recorrido en silla de ruedas
- ♿ Recorrido con bastón



## Conclusiones: Escala calles

### Calles de fácil accesibilidad

- Alameda Capuchinos
- Calle Ejido

aceras anchas



pasos de zebra bien señalizados



pocos obstáculos

pendientes pequeñas

aceras más estrechas



### Calles de accesibilidad media

- Calle San Millán
- Calle Antonio Linares Pezzi
- Calle San Juan Bosco
- Plaza Ejido
- Calle Numancia



varios obstáculos

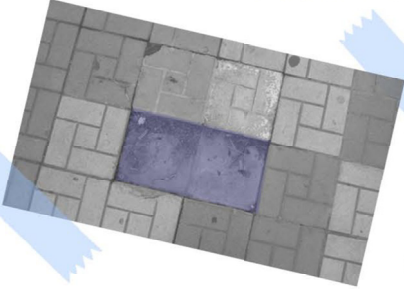
### Calles de difícil accesibilidad

- Calle Rojas
- Calle Eduardo Domínguez Ávila
- Calle Miguel Bueno Lara
- Calle Moya
- Plaza Patrocinio



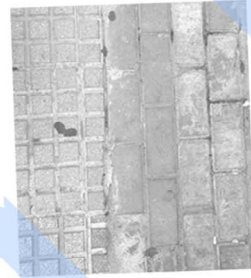
Conclusiones: obstáculos y desperfectos  
árboles en mitad de la acera

grietas en el suelo  
baldosas rotas



obstáculos en el paso de zebra  
señales ocupando la acera

escaleras sin barandilla  
rampas estrechas

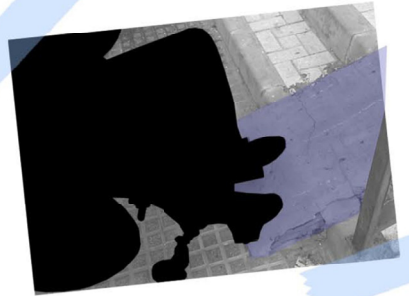


difícil diferenciación de los pavimentos

aceras insuficientes  
dificultad de paso



dificultad visual



escalones muy altos

pavimentos que resbalan

aceras en mal estado

grandes pendientes



S  
m  
a  
r  
t

C  
i  
t  
y

## AUTORES

Autores:

Alejandro Morales Martín

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:  
 Departamento Arte y Humanidades / Urbanismo I, Eduardo Jiménez Morales,  
 Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Málaga

Curso académico:  
 2014-2015



Figura 1. Acceso a #caleidoscopia.

Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :  
 Centro Histórico: relación Puerto-Ciudad, Málaga

Programa (usos y necesidades):  
 Intervención en el espacio público

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

En el estudio de la nueva relación Puerto-Ciudad, observamos la perfecta confección de una senda impuesta que guía al nuevo modelo de turista-cruceirista a través de un circuito diseñado y comandado por los principales *lobbies* económicos del centro histórico. Una senda que muestra -como si de un gran *atrezzo* se tratase- una *Málaga* maquillada, capaz de mantener esa impostura durante la estancia efímera de ese nuevo turista por horas. El nuevo eje Muelle Uno-Palmeral-Larios se sirve del diseño urbano para conectar ambos puertos de forma directa y estanca, cegando posibles recorridos alternativos, y mediante un espacio público restrictivo y excluyente: el famoso modelo Banús donde el ciudadano puede pasear y asombrarse de yates y comercios de lujo que no son para él. De la misma forma y continuando la ruta, las multinacionales invaden el tejido comercial de las calles principales de este itinerario, eliminando cualquier resto de comercio tradicional autóctono.

La propuesta reflexiona sobre cómo responder a ese proceso desde un diseño urbano alternativo, generando una red social casi clandestina con la que poder hackear la ciudad impostada. Mediante una intervención física mínima de señalética, el turista podrá acceder a una red social sin el control de ningún agente económico y completamente pública. Esta red pretende ser capaz de poner en contacto al visitante con el malagueño autóctono -esa relación que se parece evitar con el diseño actual-. Tanto malagueños como turistas pueden registrar los lugares auténticos de la Málaga oculta, donde poder enamorarse de la ciudad real y potenciar un reparto justo del beneficio económico del turismo más allá de la almenara histórica como posible revulsivo al abandono actual de las periferias.

La intervención se completa con la colocación de la señalética en determinados puntos de la ciudad y la creación de un prototipo de red social a la que se puede ya acceder y, así, comenzar a generar esa nueva malla de relaciones invisibles y múltiples recorridos donde cada visitante pueda conocer su propia ciudad a través de este caleidoscopio digital.

KEYWORDS: puerto; ciudad; red social; turismo; señalética; plataforma digital.





## #Hackear la ciudad

>Cuando hablamos de hackear, nos referimos a darle una función a algo para la cual no estaba diseñada. En nuestro caso pretendemos "hackear" la relación Puerto-Ciudad y sus relaciones y recorridos actuales.

>Creamos una red de vínculos sociales y recorridos efímeros, múltiples e impredecibles. Nos valemos de la superposición de capas de información para dar lugar a un espacio público que rompa los límites físicos y nos haga reflexionar sobre su conceptualidad.

>Creamos un espacio público que abarca la ciudad y el puerto, al turista y al malagueño, creando una zona de extraordinaria diversidad.

>Todo estas relaciones invisibles se hacen visibles mediante la red social creada, #caleidoscopia.





## AUTORES

Autores:

José María Alonso Calero

Departamento/asignatura, profesor-a, facultad, universidad:

Departamento Arte y Humanidades, Facultad de Bellas Artes

Universidad de Málaga

Curso académico:

2017-2018

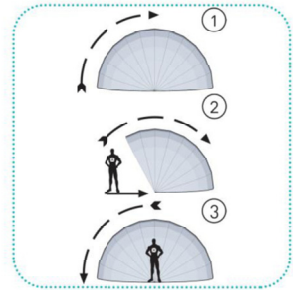


Figura 1. Ciudadano burbuja. Fuente: elaboración propia.

## CONTEXTO

Emplazamiento (ubicación) + Áreas de actuación :

Carácter itinerante

Programa (usos y necesidades):

Concienciación y crítica social

## IDEA DE PROYECTO + GÉNESIS

Síntesis:

Descripción:

Acción performativa que consiste en una deriva donde el artista recorre la ciudad dentro de una carpa o exo-interfaz social.

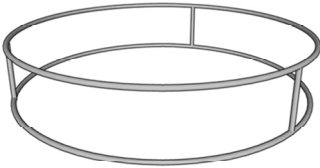
Interfaz:

Carpa móvil como interfaz social de auto-aislamiento del entorno física-urbano pero a la vez conectado.

Discurso artístico:

Reivindicación contradictoria que confronta dos conceptos: la privatización del espacio público y el auto-aislamiento social.

# “VOID PRESENCE” by HYPERGRAPH in space/torus/hypergraph



## Descripción:

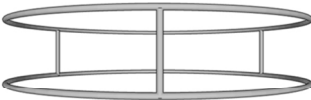
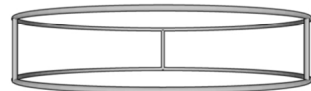
VOID PRESENCE es un concepto que se enmarca en el transhumanismo y el posthumanismo, y hace referencia al espacio vacío cuando desaparece el cuerpo, con lo que supone la pérdida o abandono del cuerpo o género.

## Interfaz:

Espacio performativo de proyección circular múltiple, para el desarrollo del proyecto VOID PRESENCE by HYPERGRAPH.

## Discurso artístico by HYPERGRAPH

Performance, danza, electrónica, visuales.



# “ciudadano burbuja” by chatozero

## Descripción:

Acción performativa que consiste en un deriva sin rumbo, donde el artista recorre la ciudad dentro de una carpa o exo-interfaz social.

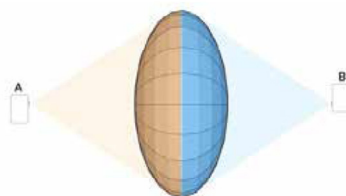
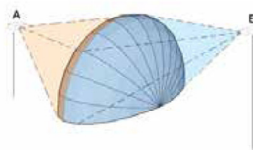
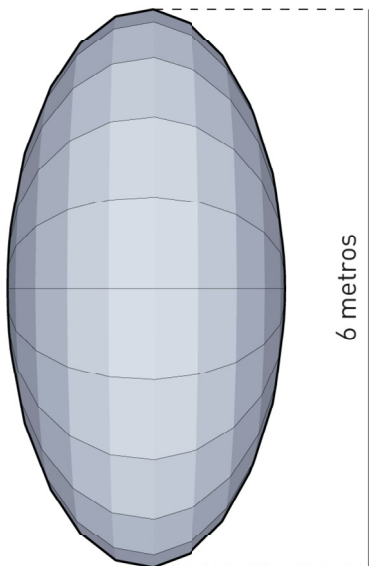
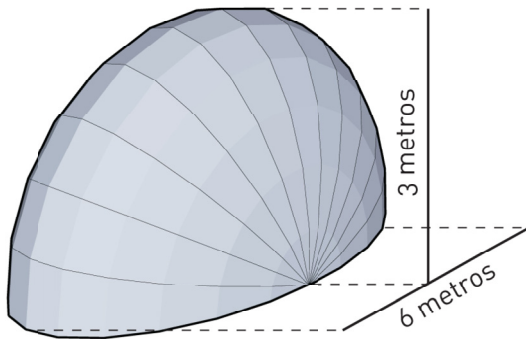
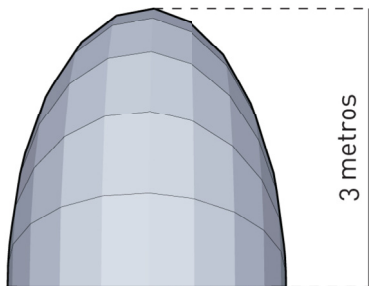
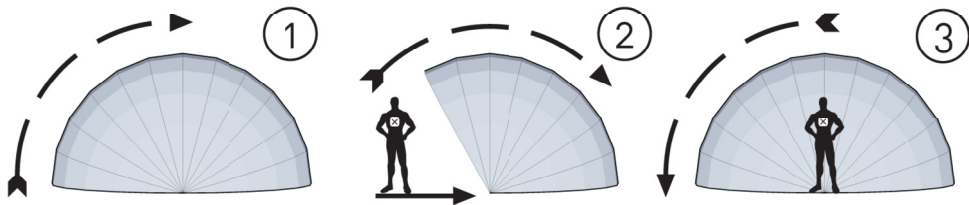
## Interfaz:

Carpa móvil como interfaz social de auto-aislamiento del entorno físico-urbano pero a la vez conectado.

## Discurso artístico:

Reivindicación contradictoria que confronta dos conceptos: la privatización del espacio público y el auto-aislamiento social.

Apertura de la carpa:



## 4. GRACIAS

---

Ciudadan@ 2.0 se ha construido con los trabajos académicos de estudiantes de la Escuela de Arquitectura, la Facultad de Bellas Artes y la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga. Los profesores participantes en las diferentes asignaturas seleccionadas son: Juana Sánchez Gómez, Jorge Asencio Juncal, Eva Morales, Nuria Nebot Gómez de Salazar, Carlos Rosa Jiménez, María del Mar Carrión, Susana García Bujalance, Francisco Álvarez Lloret, Eduardo Jiménez, María Jesús García Granja, José María Calero y María Ángeles Cabrera González.

Los estudiantes participantes y autores de los trabajos académicos son:

- Albañil, Diego
- Alonso, José María
- Angulo, Carlos
- Badich, Hind
- Becerra, Andrea
- Cabrera, Andrea
- Camacho, Andrea
- Cano, Sergio
- Casermeiro, María del Mar
- Castro, Andrés
- Chamizo, Francisco J.
- Cical, Andrei
- Colmenero, Jesús
- Conejo, Francisco
- Cornax, Marta
- Crespo, Eliane
- Delgado, Daniel
- Díaz, Félix
- Enciso, Elena
- Fernández, Álvaro
- Fernández, Antonio
- García, Alberto
- García, María
- González, Laura
- Herrera, Natalia
- Hormigo, Marta
- Linares, Ángela
- Lobillo, Adrian
- López, Javier
- López, Sergio
- Martín, Cristina
- Martínez, Cristina
- Martos, Sergio
- Mayorgas, Jorge
- Moreno, Francisco
- Munné, Albert
- Muñoz, Mario
- Navarro, Sergio
- Nieto, Cristina
- Palma, Manuel Jesús
- Pavón, Alberto
- Ramírez, Jose Antonio
- Rastrojo, Karen
- Rodríguez, Cristina
- Rojano, Laura
- Rojas, M<sup>ª</sup> del Mar
- Ruiz, Raul
- Salas, Carlos
- Salgado, Salvador
- Sánchez, Marina
- Sánchez, Patricia
- Sánchez, Violeta
- Santiago, Sara
- Solanilla, Jessica
- Torres, Fernández
- Vargas, Juan
- Villarrubia, Manuel Francisco

Ciudadan@ 2.0 quiere poner el acento en el uso de las nuevas tecnologías y en cómo éstas influyen en la forma de vivir la ciudad, en la capacidad de éstas para mejorar o transformar hábitos y formas de vida, o incluso, la manera de relacionarnos. El uso de las tecnologías emergentes se convierte, así, en una herramienta transversal a los diferentes temas propuestos, resultando ser un recurso esencial para su desarrollo y una oportunidad para fomentar nuevas prácticas urbanas en nuestras ciudades.



Red de Cátedras  
estratégicas  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



@teciudadania



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

VICERECTORADO DE  
PROYECTOS ESTRATÉGICOS

Sede Polo Digital