

Espacio Q: Laboratorio de Creatividad Urbana

María F Carrascal. *Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla. mcarrascal@us.es*

Pablo Sendra. *Grupo PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos. IUACC. Universidad de Sevilla. psendra@us.es*

Abstract

Espacio Q es un colectivo de investigadores de la E.T.S. de Arquitectura de Sevilla con intereses en diferentes líneas de trabajo bajo el paradigma de la ciudad creativa. Se centra en obsolescencias, emergencias y procesos urbanos de la ciudad contemporánea y en el estudio de nuevas formas de intervención urbana, en el marco de un contundente periodo de crisis económica, social y arquitectónica. Parte de una base teórica sustentada en líneas de investigación sobre la ciudad contemporánea desarrolladas por Carlos García Vázquez, a las que se han añadido las aportaciones recientes de jóvenes investigadores.

Partiendo de los trabajos de investigación realizados por sus componentes, se detecta una gran desconexión entre la amplia bibliografía existente sobre estas cuestiones urbanas y la aplicación práctica a situaciones reales. El discurso que dio origen a la reflexión sobre la creatividad urbana, liderado por Landry y Florida desde las dos últimas décadas del XX, ha terminado alejándose con frecuencia del ámbito inmediato de la ciudadanía, y encuadrado en los discursos oficiales del marketing urbano.

A su vez, también se detecta la emergencia de nuevas iniciativas que ya están ocurriendo en las ciudades, en ocasiones de forma planeada desde el poder y las instituciones, y, en otros casos, de manera informal y espontánea, que cuestionan las figuras tradicionales de intervención urbana, a través de la acción conjunta de colectivos, arquitectos y ciudadanos. A partir de esta constatación, Espacio Q busca incorporar el estudio y la acción sobre situaciones reales al proceso de investigación académica aplicada.

Como respuesta a estas inquietudes, se define el concepto de "creatividad urbana" según es entendido desde este colectivo, atendiendo a su escala global y local. La creatividad se legitima como herramienta para la intervención urbana, modificando las condiciones de contorno de lo público y lo privado. La creatividad aparecerá como campo de desarrollo de las prácticas cívicas y arquitectónicas, experimentando soluciones imaginativas, no convencionales e inesperadas, que exploten las posibilidades últimas del lema: cambio pequeño, grandes efectos.

A partir de la definición de la creatividad urbana como sustrato común, se especifican las líneas de investigación de Espacio Q y se establecen sus objetivos, que buscan materializarse a través de la definición de unos procesos de investigación activa. El desarrollo de proyectos de investigación y acción que permitan experimentar estos procesos aparecerá como complemento inmediato de la reflexión, señalando la eficiencia y la recuperación de la naturalidad como vías prioritarias para la construcción de la ciudad contemporánea.

Palabras clave: espacio público, investigación activa, creatividad urbana, procesos urbanos

Space Q is a group of researchers from the School of Architecture of the University of Seville with interests in different work lines under the paradigm of the creative city. It focuses on obsolescence, emergencies and urban processes in the contemporary city and the study of new forms of urban intervention, within a framework of a stunning period of economic, social and architectural crisis. It starts from a theoretical base supported by the research conducted by Professor Carlos Garcia Vazquez, to which young researchers added their recent contributions.

Based on the research work done by its components, they found a major disconnection between the extensive literature on these urban issues and practical application to real situations. Frequently, the discourse that originated the debate about urban creativity, led by Charles Landry and Richard Florida since the last two decades of the twentieth century, has moved away from the immediate scope of citizenship, and it has been focused on the official statement of urban marketing.

At the same time, they also detect the emergence of new initiatives that are already happening in the cities, sometimes in a planned way by the power and the institutions, and in other cases, informally and spontaneously, questioning the traditional figures of urban intervention throughout the combined action of groups, architects and citizens. From this finding, Space Q aims to incorporate the study and the action in real situations to the process of applied academic research.

In response to these concerns, they define the concept "urban creativity" as it is understood from this group, according to its global and local scale. Creativity is legitimized as a tool for urban intervention, changing the boundary conditions of public and private areas. Creativity appears as a field of development of civic and architectural practices, experimenting with imaginative, unconventional and unexpected solutions that take advantage of the latest capabilities of the slogan: small change, big impact.

From the definition of urban creativity as a common substrate, Space Q will specify the research area and set the objectives which will be materialized by processes of active research. This study is completed with research and action projects that experiment these processes, highlighting the efficiency and the recovery of naturalness as a priority routes for the construction of the contemporary city.

Keywords: public space, action research, urban creativity, urban processes

Introducción. La creatividad urbana

Un niño y un loco escriben las calles de la ciudad: uno con juegos urbanos, otro con mensajes extraños. El niño acota su mundo de juego por unas horas entre las líneas de tiza que desaparecerán pronto, se apropia por un tiempo de un pedazo de acera, que bien podría ser el suelo de un palacio, las arenas de un desierto o un tablero gigante para cuerpos pequeños. El niño no cuestiona su pertenencia a ese espacio y los que pasan próximos a él tampoco lo hacen, más bien, miran nostálgicos recordando la última vez que se sentaron en un bordillo. Mientras tanto, el loco escribe obsesivamente en paredes y suelos, con la satisfacción de quien en secreto puede por su acción indignar al mundo en el que no ha podido o querido integrarse.

Ambos son actores urbanos de una época pasada que han quedado en la memoria colectiva de los que vivimos en esas ciudades. Huellas creativas que se han convertido en lugares comunes y forman parte de nuestra percepción más humana del mundo.

Estos ingenuos actos inconexos y, en esencia, definibles como creativos, hoy abandonan su componente casual y redirigen su mirada hacia la ciudad profunda en un nuevo discurso urbano. El ciudadano ha estado "escribiendo" sobre la ciudad constantemente, pero ahora la dimensión, la intención y la trascendencia de algunos de sus actos buscan tener una función pública. La creatividad está experimentando con el tiempo un proceso en el que se legitima como herramienta para la ciudad, modificando las condiciones de contorno de lo público y lo privado.

Lo creativo se ha definido como inventiva, pensamiento divergente, imaginación reactiva. El pensamiento creativo se ha basado en la generación de nuevas ideas y conceptos, y en nuevas asociaciones entre los mismos, que producen nuevos resultados originales, singulares o diferentes. En arquitectura este término se ha asociado fundamentalmente a la capacidad de reordenar situaciones, de establecer un nuevo orden no evidente de los elementos que genera una situación fuera de lo común. En general, la creatividad se asocia a la voluntad de cambiar o modificar el contexto experimentado, alejándose de lo convencional y conformista.

Con esta intención de cambio y en el contexto urbano, la creatividad puede ofrecer posibilidades o alternativas al hábitat estandarizado que se ha erigido como dogma moderno, produciendo pensamientos e ideas que llenan los vacíos que la mente lógica o el pensamiento deductivo no han sabido llenar. La universalidad en los modos de pensar la vida urbana de las ciudades parece no responder a la realidad social más compleja de éstas. Frente a ello, la creatividad aparecerá como campo de desarrollo de las prácticas cívicas y arquitectónicas, experimentando soluciones imaginativas, no convencionales e inesperadas, que exploten las posibilidades últimas del lema: cambio pequeño, grandes efectos.

Así, al término creatividad se le ha añadido un grado de responsabilidad en este siglo cuando se ha comenzado a entender como motor de transformación para la mejora de la ciudad contemporánea. Esta situación es el punto de partida de esta Jornada y de nuestra investigación.

El concepto entendido desde una posible función urbana, superando su acepción habitual artística, emerge en los años ochenta. Inicialmente fue en el marco de la industria cultural donde se buscaba una ciudad original, impulsada desde aquello que le hacía especial y única.

Charles Landry (2000) propone utilizar la creatividad como recurso para desarrollar y transformar las ciudades de un modo sostenible. Desde ese momento emerge un "movimiento por la ciudad creativa" que defiende un nuevo paradigma de planificación urbana estratégica orientado a revitalizar las ciudades aprovechando los procesos creativos que acontecen y pueden acontecer en ella. Posteriormente, el economista norteamericano Richard Florida (2002) defiende que el nuevo motor urbano es el capital humano creativo de la ciudad. A diferencia de lo que ocurría antes donde la ciudad se desarrollaba económicamente en función de su producción industrial. A partir de este momento "la ciudad creativa" se institucionaliza como marca de progreso, motivada intensamente por la economía de Internet donde se pasa a valorar más el trabajo mental que el físico (la innovación tecnológica, la resonancia en el mapa mundial...).

En paralelo a los beneficios que esta nueva forma de pensar la ciudad global trae, también se cae en una banalización del término creatividad que se extiende por los todos los canales

urbanos, como en su momento ocurrió con el término sostenibilidad. La creatividad en una definición más cercana a una identidad de marca para la ciudad puede convertirse en el motor económico de la misma, pero se aleja, con frecuencia, del ámbito inmediato de la ciudadanía. Esta definición de creatividad se apega a su origen vinculado a la industria cultural, y se aleja de las creatividades urbanas intrínsecas al tejido de la propia ciudad.

El personaje cinematográfico de Arthur Stace, un ciudadano de Sydney, escribe sobre las calles de su ciudad durante cuatro décadas medio millón de veces la palabra “eternity”, invadiendo sus aceras, muros, puentes... El acto de este loco empezó a formar parte del imaginario urbano de los ciudadanos del lugar. Ahora, este acto y Mr. Eternity, forma parte de la identidad y el marketing de la ciudad, Sydney se convierte en “la ciudad eterna”, como “I love NY” inunda Manhattan.

Sin embargo, la acepción de creatividad urbana no es sólo ésta, Landry, al igual que muchos investigadores urbanos contemporáneos, identifica la capacidad creativa como una herramienta urbana que ofrece la sociedad a una escala más próxima al territorio. Considera que el potencial creativo de una ciudad redirigido a solucionar los problemas urbanos, es una forma de evolución y mejora urbana notable.

Así, para la creatividad urbana se identifica tanto una dimensión global como una dimensión local. Y esta condición local se genera a través de nuevos discursos socio-espaciales donde la participación ciudadana y colaborativa esta generando un nuevo modelo de cambio desde el interior. Actualmente, existen nuevas formas de intervención urbana donde el proceso incluye las energías creativas existentes y los proyectos buscan ajustarse a deseos y necesidades reales de los habitantes. Desde principios de este nuevo siglo, surgen nuevas estructuras, plataformas o colectivos donde el proceso creativo recoge sinergias e intenciones comunes entre habitantes, profesionales, entidades políticas... Estas iniciativas se han ido multiplicando por el panorama urbano hasta constituir una red ineludible de nuevas formas de acción urbana.

Esta forma de entender la intervención y la ciudad local genera una conciencia urbana diferente a otras, influyendo en ámbitos como las políticas de gestión local, la planificación urbana, la producción cultural, la educación y enseñanza, la investigación, la acción ciudadana, la producción artística..., de una forma desigual pero igualmente detectable. Recopilar e introducir todo este panorama ha sido la intención de esta jornada.

En un momento donde “hacer ciudad sobre ciudad” seguirá siendo la forma de actualización y evolución urbana más probable, hemos detectado unas primeras huellas creativas que también surgen en las aceras, unas rayuelas que se han autenticado en el discurso contemporáneo de la creatividad urbana y que deben aparecer en el ámbito de reflexión académica.

Espacio q. Laboratorio de creatividad urbana

¿Quiénes somos?

Espacio Q integra a un grupo de investigadores y personal de apoyo a la investigación de la E.T.S. de Arquitectura de Sevilla con intereses en diferentes líneas de trabajo bajo el paradigma de la ciudad creativa. Se centran en obsolescencias, emergencias y procesos urbanos de la ciudad contemporánea y en el estudio de nuevas formas de intervención urbana, en el marco de un contundente periodo de crisis económica, social y arquitectónica.

¿Qué es Espacio Q?

Espacio Q surge como plataforma abierta de investigación desde el paradigma de la creatividad urbana. Es un colectivo de investigadores que se crea debido a la detección de unas sinergias, afinidades o intereses comunes entre sus componentes. Esto se ha traducido en relaciones participativas y colaboraciones para la realización de proyectos de formación e investigación. Motivado por ello, se ha constituido un “espacio de transición” entre universidad y realidad urbana.

Es una plataforma digital y física que plantea la investigación activa para el estudio de la ciudad contemporánea, con la intención de vincular directamente la investigación a la aplicación práctica en un contexto real urbano.

Líneas de investigación

Las líneas de investigación de Espacio Q surgen de su relación con el Grupo de Investigación PAI HUM-666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio. Sobre estas líneas llevan trabajando varios años investigadores de este grupo que pertenecen a Espacio Q y también se han planteado y desarrollado en varios trabajos fin de máster del MCAS en la ETS de Arquitectura.

- Ciudades creativas
- Obsolescencias urbanas - espacio público
 - reciclaje de barriadas
 - productiva: industria y turismo
- Cambio urbano: - China. Nuevas formas de urbanidad
- Paisaje

Objetivos de Espacio Q

- Estudiar el campo de la obsolescencia urbana y el cambio urbano desde el paradigma de la creatividad urbana, incluyéndola en el proceso de regeneración de la ciudad.
- Proponer una metodología de investigación activa, que permita acercar la investigación a las necesidades de la ciudad en un tiempo real.

Investigación activa

Espacio Q, apuesta por un planteamiento activo en la concepción de sus investigaciones. Describiremos este modo de entender la investigación desde la línea de trabajo que nos ocupa dentro de Espacio Q, que es *espacio público*.

Situación de la investigación

Como investigadores sobre el espacio público urbano, después de haber completado nuestros trabajos de iniciación a la investigación, hemos detectado una gran dificultad en llevar un campo de investigación muy rico y con una amplia bibliografía, tal y como es el espacio público, a la práctica. Muchas de las decisiones tomadas en los planes de desarrollo urbano no se basan en estos trabajos o estudios, sino en medidas políticas o de agentes privados motivadas por otros valores (Sendra; Carrascal; García Vázquez, 2011). También hemos detectado que existe una profunda crisis en el tejido público de la ciudad que se ve reflejada en el estado de obsolescencia social, económica, física o cultural que presentan sus espacios. Pero, a su vez, se ha observado que, como reacción a esta situación, comienzan a aparecer nuevos comportamientos y formas de trabajo en lo urbano que se nutren de la creatividad de sus ciudadanos y pensadores. Se denota la emergencia de nuevas iniciativas que ya están ocurriendo en las ciudades, en ocasiones de forma planeada desde el poder y las instituciones, y, en otros casos, de manera informal y espontánea, que cuestionan las figuras tradicionales de intervención urbana, a través de la acción conjunta de colectivos, arquitectos y ciudadanos. La mayoría de estas intervenciones está realizadas a pequeña escala y con bajos recursos: las microintervenciones urbanas están demostrando ser más próximas la población, por lo que tienen una gran capacidad de activación y de interacción con el ciudadano.

Algunas de estas iniciativas están surgiendo a través de plataformas y colectivos que trabajan en dinamizar la población, otras están surgiendo a través de las acciones de los propios ciudadanos. La arquitectura también ha experimentado durante los últimos años con

estrategias para trabajar en los límites de las normativas urbanas y dar respuestas creativas e inesperadas a problemas urbanos reales. A partir de esta constatación, el colectivo Espacio Q busca incorporar el estudio y la acción sobre situaciones reales al proceso de investigación académica aplicada. Para ello, el campo de la investigación busca metodologías a través de las cuales poder hacerlo, incorporando estas experiencias reales a la propia investigación.

Planteamiento

Es desde este contexto cuando nos planteamos postular una metodología de investigación activa y aplicada. Es activa en cuanto a que incorpora fórmulas de aprendizaje y discernimiento basadas en la interacción, la comunicación y el debate a través de eventos de difusión y participación científica que nos permiten conocer experiencias urbanas de interés. Y aplicada, porque así se conciben los proyectos de investigación que se plantean desde ella, conectándolos a realidades urbanas concretas.

El primer evento de participación científica que se organizó fue la I Jornada de Creatividad Urbana en 2009. Con ella, se profundizó en esa dimensión global del concepto de creatividad como herramienta de cambio urbano, con investigadores como Maurizio Carta hablando de “la ciudad creativa”. El equipo de Ecosistema Urbano ya nos introducía en una escala de intervención creativa más próxima a los intereses que hoy nos ocupan. Este evento encuentra su continuidad en esta II Jornada donde centramos la investigación en estas iniciativas que se están produciendo en la ciudad: procesos participativos urbanos, acciones directas, plataformas urbanas... donde la creatividad se asocia a la urbe desde lo local.

La jornada se ha estructurado en mesas redondas que tratan las cuatro perspectivas desde las cuales consideramos que se está abordando esta voluntad de hacer ciudad a través de la acción directa y la creatividad ciudadana. Cada una de las mesas tiene un ponente invitado y dos comunicaciones seleccionadas en convocatoria abierta. Por un lado, se seleccionaron ponentes y comunicantes en cuya trayectoria profesional o académica ya habían estado en contacto con estas acciones urbanas, y cuyos trabajos han nutrido nuestra iniciación a la investigación o que consideramos nos pueden aportar perspectivas diferentes.

De hecho, con la celebración de estas jornadas, de alguna forma, ya se podría crear esta plataforma en la que se pudiesen compartir proyectos, investigaciones y experiencias como las que van a exponer hoy los comunicantes y ponentes.

Como investigación aplicada, los proyectos de investigación de Espacio Q buscan en su planteamiento un proceso o sistema de análisis y acción. Queremos incidir en esta condición de proceso que permite pautar la investigación y la acción urbana, y que ello haga posible una revisión continua de los objetivos que promueven cada una de ellas.

Proyecto

El proyecto de investigación que nos ocupa, “un prototipo de dispositivo de interacción ciudadana”, trabaja en posibilitar que la investigación se genere en la calle, estrechando los vínculos entre el ámbito académico y la realidad urbana. Se encuentra en una fase inicial de maduración y gestación y está dentro de la línea de investigación de “obsolescencias urbanas en el espacio público”.

Esta investigación se inspira en funcionamiento de un Living Lab urbano, un modelo de trabajo a tiempo y en espacio real. Toma como referencia un proyecto mucho mayor que desarrollaron conjuntamente University College London y University of East London. Se trata del proyecto Urban Buzz (Urban Buzz, 2008), un trabajo de 2 años de duración para fomentar formas de desarrollo sostenible y de comunidad (2007-2008). Este proyecto, que contaba con una financiación de más de siete millones de libras, identifica la fragmentación existente entre la investigación académica y la práctica urbana, y tiene como premisa mejorar la coordinación entre ambas. Este objetivo se llevó a cabo a través de la realización de 28 proyectos de diferente escala y naturaleza que tenían en común construir Sustainable Communities. Los proyectos consiguieron coordinar a diferentes actores de forma colaborativa, aportando beneficios reales a los usuarios. Estos se recogen en la plataforma web y en la publicación final, de forma que sirvan referencia a profesionales, políticos, académicos y a las

comunidades, mostrando nuevas técnicas y procesos (The Bartlett Faculty of the Built Environment, 2009).

Una de las metas de Espacio Q a largo plazo, para tomar entidad como plataforma y como Laboratorio de Creatividad Urbana, es crear una plataforma digital y física como la de Urban Buzz, donde se vayan recogiendo proyectos de investigación y acción urbana de diferentes naturalezas y escalas, y asociar a ellos material descriptivo, seguimiento y resultados, material gráfico y artículos, publicaciones o trabajos de investigación asociadas a cada proyecto.

Nos planteamos un primer proyecto que requiera una financiación menor y que también nos permita probar a pequeña escala cómo funcionan determinados dispositivos de dinamización urbana que más adelante puedan repetirse, trasladarse o adaptarse a otras situaciones urbanas, sociales y culturales.

El objetivo general del proyecto es canalizar la creatividad ciudadana hacia el proceso de regeneración de la ciudad obsoleta. Asimismo, los ciudadanos no son receptores pasivos de los cambios urbanos, sino que están implícitos en el proceso de generación de conocimiento y de reflexión sobre la ciudad.

Como objetivo específico, se plantea estudiar nuevas fórmulas de intervención en la ciudad que se adapten a necesidades urbanas, sociales y económicas más actuales, respondiendo, por lo tanto, a la presente situación de bajos recursos.

Descripción

El dispositivo es una plataforma digital y física en el espacio público. Se trata de una instalación pensada para la interacción con el ciudadano. Recoge datos sobre las necesidades y deseos de los habitantes para poder traducirlas más adelante en propuestas.

El proyecto-prototipo se prevé de un año de duración y se compone de dos acciones, cada una de las cuales se culmina con una semana de exposición al público que hace partícipe al ciudadano en el proceso de generación de conocimiento para la investigación. La suma de las acciones responderá al planteamiento de investigación activa: *análisis, acción y marco live*.

Análisis. Proceso 1

Comenzará con el estudio previo de la zona de actuación y la conceptualización y diseño del prototipo. Planteamos el proceso de análisis de una situación urbana como algo complejo y necesariamente transdisciplinar; acometer este análisis desde un punto de vista único puede llevar a presunciones erróneas y a identificar como problemas situaciones urbanas que, en el fondo, no lo son. Una vez realizadas estas actividades, la acción terminará una semana de exposición a los ciudadanos, que consistirá en una instalación en el espacio público que permita a los habitantes descubrir otras iniciativas que se están llevando a cabo en otras zonas urbanas e identificar los problemas del espacio público. A su vez, esta instalación nos permitirá recoger una serie de datos sobre las necesidades y deseos de los ciudadanos.

Acción. Proceso 2

Comienza por la búsqueda de procesos que ya están teniendo lugar: situaciones emergentes que están en estado de letargo y que pueden ser potenciadas a través de acciones.

Se interpretarán los datos recogidos y se realizarán una serie de propuestas de intervención en el espacio público. Esta acción terminará con otra semana de exposición, que consistirá en volver a implantar la instalación en el espacio público, pero esta vez para mostrar otras posibilidades para el barrio. De esta forma, se hará partícipe a los ciudadanos de la regeneración del espacio público.

Marco Live

Finalmente, será muy importante que todo este proceso tenga un seguimiento continuo y sea monitorizado. Esto permitirá ver la efectividad de la metodología de investigación activa en el espacio público. El éxito de esta metodología estará en que los ciudadanos interactúen con las instalaciones y que cambie en ellos la forma de entender la potencialidad del espacio público en la mejora de su entorno.

Otro de los objetivos finales de este proceso es provocar que distintas respuestas a situaciones urbanas desde la creatividad puedan trabajar en red. Registrar estas acciones en una plataforma hará que cada una de ellas no se interprete como proyecto aislado, que entre todas se fortalezcan y que sirvan de referencia.

Descripción del dispositivo de interacción ciudadana

Un dispositivo urbano: Se trata de un mueble urbano, una nueva mesa de trabajo virtual y física fuera del ámbito académica preparada para existir fuera del ámbito académico. Contiene en su interior las pantallas de interacción para la recopilación de datos y los proyectores de difusión de la información deseada (propuestas urbanas). Al abrirse genera una superficie de trabajo digital atractiva, con capacidad de proyectar imágenes en el propio espacio urbano y de generar un espacio iluminado a su alrededor. Cuando se cierra, se convierte en un mueble compacto y seguro. Además funcionará como referente estético, como hito en el paisaje urbano que promueve el encuentro y la acción.

Un dispositivo transportable: El hecho de que sea transportable permite que pueda ser recogido y emplazado cada día de cada una de las acciones en la localización deseada. Además permitiría, en un futuro, trasladar esta experiencia a otras situaciones urbanas.

Un lenguaje apropiado: Parte de esta iniciativa consiste en traducir los contenidos científicos expresados en un lenguaje académico a un lenguaje apropiado para el público que se busca. Tanto la campaña de creatividad y difusión, como la expresión de los contenidos de la exposición tendrá muy en cuenta dicho lenguaje verbal y gráfico.

De estos trabajos se obtienen testimonios escritos y registros gráficos, una producción científica que pretende ser pública acogiéndose a nuestra plataforma. Entendemos que los proyectos son procesos continuos que se enriquecen con el tiempo, la interacción, las influencias y las referencias.

Epílogo

Con esta forma de aproximarnos a la intervención sobre la ciudad pretendemos ponernos en la piel del niño y el loco o, más bien, provocar que seamos los ciudadanos los que adoptemos estos roles y que nuestro entorno nos motive para escribir cada día nuestra propia versión de la ciudad.

Referencias bibliográficas

Landry, C. (2000) *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. 2nd ed., 2008 ed. London: Earthscan.

Florida, R. (2002) *The Rise of the Creative Class. and how it's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Paperback, 2004. ed. New York: Basic Books.

Sendra, P.; Carrascal, M. F.; García Vázquez C. (2011) Metodologías de investigación y acción en el espacio público obsoleto. En *IV Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo*. Valencia: General de Ediciones de Arquitectura.

Urban Buzz (2008) <http://www.urbanbuzz.org> (Recuperado 25-06-2011).

The Bartlett Faculty of the Built Environment (2009) *The Complete Urban Buzz*. London: University College London. The Bartlett Faculty of the Built Environment.