

tsantsa
REVISTA DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS



Congreso Internacional
IDEA
07-14. diciembre.2022

FACULTAD
DE ARTES/
UNIVERSIDAD DE CUENCA

Nº13 Diciembre de 2022

Arte activo en el espacio público. Impacto de las nuevas tecnologías en la dinamización de la ciudad saludable

Active art in public space. Impact of new technologies in the revitalization of the healthy city

MARÍA ISABEL PARDO MIRANDA

Universidad de Málaga (España)

mipardomiranda@gmail.com

NURIA NEBOT GÓMEZ DE SALAZAR

Universidad de Málaga (España)

nurianebot@uma.es

CARLOS ROSA-JIMÉNEZ

Universidad de Málaga (España)

cjrosa@uma.es

105

Recibido: 31 de julio de 2022
Aceptado: 20 de noviembre de 2022

RESUMEN:

El arte activo es una iniciativa que en el ámbito de la arquitectura y del urbanismo va más allá de crear simples parques introduciendo en ellos un componente artístico que les da carácter y personalidad. Diferentes tendencias pueden involucrar arte y ciudadanía de forma activa en el espacio público. El objetivo es llevar a cabo una revisión de las más relevantes, con una fuerte incidencia en el diseño del espacio público contemporáneo. A partir, de una revisión bibliográfica se estudiarán diferentes iniciativas llevadas a cabo por todo el mundo centradas en intervenciones artísticas que ofrecen una potencial herramienta para la dinamización del espacio público. Finalmente, se llevará a cabo una discusión sobre la capacidad de concebir el arte activo como dimensión más dentro del concepto de ciudades creativas y su valoración como referentes a incluir en el diseño de las ciudades.

PALABRAS CLAVE: Arte urbano, Arte comunitario, participación ciudadana, ciudad jugable, diseño urbano.

ABSTRACT:

Active art is an initiative that in the field of architecture and urban planning goes beyond creating simple parks by introducing an artistic component that gives them character and personality. Different trends can actively involve art and citizenship in public space. The objective is to carry out a review of the most relevant, with a strong impact on the design of contemporary public space. Starting from a bibliographic review, different initiatives carried out around the world focused on artistic interventions that offer a potential tool for the revitalization of public space will be studied. Finally, a discussion will be held on the ability to conceive active art as another dimension within the concept of creative cities and its assessment as references to include in the design of cities.

KEYWORDS: Urban art, Community art, citizen participation, playable city, urban design.

* * * * *

1. Introducción

La actividad deportiva es un fenómeno capaz de crear identidad, cohesión social, esparcimiento, ocio, entretenimiento y espectáculo. Motivos suficientes que le han otorgado un importante papel en la vida social de nuestras ciudades a lo largo de la historia (González Aja, 2002). Muestra de ello es el gran legado patrimonial y artístico, tanto escultórico y pictórico, como de arquitectura clásica, que servía para acoger estos eventos y que llega al presente en forma de imponentes estadios, gimnasios, coliseos, circus, etc. Pues ya en época griega, el deporte era entendido como una gran fuente de salud, de conocimiento y de valores; y durante la época romana contaba con los equipamientos públicos de mayor aforo dentro de las ciudades, al tratarse de un evento de gran trascendencia social.

En la actualidad, la sociedad contemporánea hipermoderna (Ascher, 2009), basada en un sistema hiperconsumista e hiperconectado tecnológicamente, ha desagregado el arte del deporte; incorporando una importante dimensión mercantilista (Macchiavello, 2009). Lo que produce una desconexión entre el arte, el deporte, la ciudad y el hombre. Esto supone que, a diferencia de la antigüedad clásica, donde existía una conexión entre el deporte y el arte, en la actualidad no se ve esta conexión sino dos hechos diferenciados. Además, la sociedad occidental presenta importantes problemas de sedentarismo. Ya desde 1986, la OMS comprendió la importancia del entorno urbano a la hora de fomentar un estilo de vida saludable y la práctica deportiva; por ello, puso en marcha el programa “Healthy Cities”, que planteaba afrontar este problema desde la cooperación interdisciplinar, la participación ciudadana y el control de las ciudades sobre la salud, acuñando el concepto de ciudad activa (Organización Mundial de la Salud, 1986).

El arte como disciplina puede ayudar al desarrollo de la ciudad activa y a su reencuentro con el deporte mediante el concepto de arte activo. El arte activo es una iniciativa que en el ámbito de la arquitectura y del urbanismo va más allá de diseñar espacios públicos con un componente artístico que les da carácter y personalidad. Se trata de potenciar el atractivo del espacio público, al tiempo que se crea un entorno, se crea un símbolo y se favorece el sentimiento de identidad. El arte forma parte del espacio público y de acuerdo con Maluga (2019) aumenta su valor estético, además de ser un canal de comunicación donde expresar los problemas, emociones y reivindicaciones de la sociedad hipermoderna, con mensajes instantáneos pero inconsistentes. El arte activo puede tanto, formar parte del diseño y planificación a priori de un espacio público, aprovechando la belleza o singularidad de un entorno, como activar espacios abandonados, surgiendo de forma colaborativa o reaccionaria gracias al potencial de las nuevas tecnologías.

El arte activo cuenta actualmente con un papel relevante en el desarrollo de la ciudad activa. Diferentes tendencias pueden involucrar arte y ciudadanía de forma activa en el espacio público, especialmente, gracias a las tecnologías de la información y la comunicación (TICs). Además del desarrollo del arte digital, Internet ha permitido una difusión amplia y extensa del arte, hasta que el punto de ser considerado por Gándara y Marfil-Carmona (2016) como el mejor método de comunicación de los artistas que desarrollan el Arte urbano (Street art).

El objetivo de este artículo es llevar a cabo una revisión de las tendencias artísticas con una fuerte incidencia en el diseño del espacio público contemporáneo, así como aquellas que ayudan a la

dinamización mediante las nuevas tecnologías. A partir, de una revisión bibliográfica se estudiarán diferentes iniciativas llevadas a cabo por todo el mundo centradas en intervenciones artísticas que ofrecen una potencial herramienta para la dinamización del espacio público.

2. Materiales y métodos

Esta investigación se basa inicialmente en una definición desde una perspectiva urbana y social de los conceptos de Arte activo, ciudad saludable y Smartcity. Posteriormente se hizo una búsqueda de obras y artistas, así como de proyectos y actividades desarrolladas en el espacio público dirigidas hacia la ciudad saludable. Con estos datos, principalmente con fotografías de las intervenciones artísticas y urbanas se hizo un análisis para relacionar ambos aspectos.

Se han estudiado diferentes iniciativas llevadas a cabo por todo el mundo que abarcan el diseño urbano, acciones de promoción y divulgación de carácter más social con influencia en la percepción del espacio público y en el mundo digital, donde se han trasladado gran parte de las relaciones sociales y es una potencial herramienta para la dinamización del espacio público.

Finalmente, en las conclusiones de esta investigación se propone una serie de estrategias y recomendaciones de diseño del espacio público para que puedan ser aplicadas por las administraciones y profesionales de distintas áreas para incrementar los niveles de actividad en el espacio urbano de las ciudades.

3. Marco conceptual: urbanismo activo, arte activo y nuevas tecnologías

El urbanismo activo es aquel que incorpora la integración de la actividad física y el deporte en la planificación y el diseño urbano para potenciar la ciudad activa (Pardo Miranda et al., 2022). En el espacio urbano construido, se trata de intervenciones cuya finalidad es facilitar la actividad física y social. En muchos casos se utiliza el atractivo que genera el deporte como catalizador de lugares de encuentro social, en proyectos estratégicos para mejorar determinados barrios o zonas de la ciudad, adaptando la ciudad preexistente y recuperando el espacio público que es infrautilizado o sometido a procesos de mercantilización. Actuaciones como la realización de eventos deportivos, la mejora de rutas de tráfico lento para senderismo o ciclismo, el reciclaje de edificios, cubiertas o solares vacíos como equipamiento deportivo, la incorporación de aparcamientos de bicicletas o la apertura de patios escolares fuera del horario lectivo, son ejemplos actuales del urbanismo activo.

El fin último es influir sobre los modos de vida de las personas, ayudándoles a incorporar la actividad física en sus rutinas diarias y crear ciudades activas y por tanto saludables. Con ello, se busca la mejora del espacio público y su acercamiento a todos los ciudadanos sin exclusión. Se persigue un diseño propositivo más que normativo, es decir, la intención es flexibilizar el espacio, fomentar el diálogo, la negociación, la cooperación y la propuesta de ideas, por lo que la participación y concienciación ciudadana es un elemento clave de este enfoque urbano.

El urbanismo preocupado por la actividad física persigue una ciudad compacta y diversa, equilibrada en densidad de población, evitando tanto zonas muy pobladas como poco pobladas, con diversidad de usos, personas y espacios en lugar de áreas monofuncionales o poblaciones segregadas, así como espacios urbanos atractivos para las personas, diseñados a escala humana y que fomenten la actividad mediante el control de las distancias o garantizando la accesibilidad y la seguridad. En este sentido Ocampo Eljaiek (2008, p. 113) diferencia entre los parques urbanos activos como aquellos diseñados específicamente para el ocio y el ejercicio de actividades lúdicas, artísticas o deportivos para promover la salud física y

mental y que invitan a la participación activa del sector informal; y el parque urbano interactivo, más vinculado al entretenimiento además de ser una herramienta eficaz de mercadotecnia artística.

El arte activo está directamente vinculado con el espacio público para favorecer la ciudad activa y, por tanto, dirigido a la participación de las personas, tanto en su construcción como en el disfrute del producto final. Para Maluga (2019) el arte en el espacio público genera dos procesos: activación del espacio (potencial de animar y cambiar) y estabilización del espacio por medio del arte. El arte activo se caracteriza por el primero de ellos, donde ayuda a generar cambios en las relaciones espaciales y sensoriales, y se asocia a tendencias vinculados con el espacio público como el *Street Art*, *Environmental Art*, el Arte efímero o el Arte comunitario.

El *Street Art*, traducido al español como “arte urbano” o “arte callejero”, desarrolla su actividad en el ámbito urbano y su principal exponente es una forma de arte público con carácter contestatario y con una importante actividad ilegal: el graffiti y su evolución surgida a mediados de 1990 el post-graffiti (Abarca, 2010). Al que también se incluyen otras expresiones como plantillas, pegatinas, poster, mosaicos entre otros (Hundertmark, 2003). Estas formas artísticas pueden fomentar la movilidad diaria de las personas mediante acciones poéticas como el caso del colectivo BoaMistura con el proyecto “Madrid, te comería a versos” desarrollada en Madrid y Barcelona en octubre de 2014, donde los pasos de peatones de ambas ciudades se llenaron de versos poéticos con gran difusión mediática (Gándara & Marfil-Carmona, 2016).

El *Environmental Art* puede ser diferenciado en dos tendencias dentro de la teoría de la antiforma (Guasch, 2000): el *Art Land* y el *Earth Art*. Siendo el primero el que manipula el paisaje mediante acciones con la utilización de maquinaria o con grandes grupos de colaboradores, mientras que el segundo utiliza una dimensión menor y más manipulable asociado al abandono del taller del artista. Aunque en el ámbito urbano, también se pueden considerar como *Art Land* instalaciones urbanas con protagonismo de las acciones naturales como por ejemplo el proyecto de “Roba Estesa (2011)” en el Barrio de la Barceloneta (BCNLandscape, 2011) donde unas telas de plástico son movidas por la brisa marítima.

El Arte efímero incluye las manifestaciones plásticas de momentos celebrativos o reivindicativos, donde se emplean obras arquitecturas, escultóricas y pictóricas de duración limitada (Gándara & Marfil-Carmona, 2016). Mientras que el Arte comunitario (*Community art*) es un movimiento artístico donde se implica la colaboración y participación del público (Palacios Garrido, 2009). Mientras que en Estados Unidos tenía un carácter contestatario, en el Reino Unido se asoció a la creación de las New Towns, las nuevas ciudades creadas tras la segunda guerra mundial diseñadas con una fuerte participación ciudadana donde el artista creaba el arte en el espacio público en colaboración con arquitectos, ingenieros y planificadores (Martín Romero, 2013).

El urbanismo activo sigue los patrones de las Smartcities y se vale de las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías para realizar una gestión eficiente y sostenible de los espacios públicos. Dispositivos digitales como los smartphones, smartwatches o sistemas de bicis públicas son capaces de registrar todos los datos de nuestras actividades deportivas y almacenarlos en la web donde, mediante las redes sociales o apps deportivas, es posible realizar un seguimiento de las mismas y organizar entrenamientos o competiciones. Desde el punto de vista urbanístico esto abre enormemente las posibilidades de análisis y estudio de los patrones de comportamiento de la sociedad permitiendo localizar conflictos o zonas de mayor interés deportivo, y actuar en consecuencia.

El Arte digital (*Digital Art*) corresponde a las manifestaciones artísticas que utilizan el ordenador en una fusión de arte, ciencia y tecnología (Lieser & Baumgärtel, 2009). Dentro de esta tendencia destacan

propuestas artísticas como Yellow Arrow que fusionan el arte urbano con el digital y el colaborativo. El proyecto *yellow arrow*¹ surge en Manhattan (2004) como una creación de Christopher Allen, Michael Counts, Brian House y Jesse Shapins, en la que los ciudadanos descargan un stiker amarillo en forma de flecha, seleccionan las partes de la ciudad que quieren ser marcados y les asocian un código QR con un contenido propuesto por el usuario. Cualquier ciudadano puede localizarlo y mediante el escaneo reproducir su contenido, y todo ello mapeado en la web del proyecto.

3. El movimiento playable city: del arte urbano a las nuevas tecnologías

El movimiento “playable city²” (Nijholt, 2017) surge como una forma de reivindicar el juego en el espacio público con el fin de dotarlo de otro significado, y superar la estricta regularización y zonificación del mismo que apenas deja lugar para la imaginación y para el intercambio social. Utiliza el juego como herramienta de socialización entre las personas y de interacción con el espacio, una forma de crear identidad y que las personas sientan el espacio público como algo propio al tiempo que hace crítica de la ciudad actual convertida en lugar de tránsito y de consumo.

Nijholt (2017) aborda el tema de las ciudades jugables, desde el enfoque de la inteligencia de las ciudades digitales que ofrecen a sus ciudadanos eventos y actividades lúdicas a través de la interacción y el uso de datos urbanos para diseñar juegos y aplicaciones lúdicas, en el espacio público y arquitectónico. Este tipo de actuaciones además de fomentar la promoción de la actividad física, generan un gran atractivo como exposiciones temporales en el espacio urbano, además de ayudar a desarrollar la imaginación, a generar reflexiones y a abrir la mente de la población dando visibilidad a diferentes colectivos creativos y, sobre todo, por su alto componente como forma de pedagogía urbana, activación social y participación ciudadana. Esta idea ha convencido a ciudades de todo el mundo y se ha llevado a cabo en lugares tan distintos como Tokio, Bristol, Londres, Lagos, Burdeos, etc.

Un ejemplo del uso de instalaciones temporales que ofrecen un marco a la participación ciudadana son las acciones del ParkingDay con motivo del día sin coches para realizar juegos y reivindicar más y mejor espacio público para el peatón y aquellas formas de movilidad sostenible. Bien en forma de actividades reivindicativas (Figura 1) organizadas por agentes locales; bien de forma institucionalizada como la jornada festiva Playday que se desarrolla anualmente en Otxarkoaga, un barrio de Bilbao (España). En ambos casos se trata siempre de recuperar el espacio público mediante intervenciones efímeras procedentes de diferentes colectivos creativos y educativos para utilizar la calle como zona de juego y de encuentro.



Figura 1. ParkingDay en Málaga (2018), organizado por la asociación Ruedas redondas, la agrupación de desarrollo Málaga accesible y la cátedra estratégica de tecnologías emergentes para la ciudadanía. Fuente: Elaboración propia.

¹ www.yellowarrow.net (fecha de referencia: 16-06-2022).

² www.playablecity.com/cities/ (fecha de referencia: 16-06-2022).

El uso de las tecnologías y la participación ciudadana se hace patente en proyectos deportivos como Active Hacking en Gipuzkoa (Figura 2). Esta iniciativa pretende la promoción del juego libre en la calle mediante la estimulación de la imaginación de los ciudadanos para que reinterpretasen el entorno y encontrasen oportunidades en la ciudad para diseñar sus espacios de juego con objetos cotidianos reciclados. Las redes sociales en este caso lo que permitían era acercar la propuesta a los grupos de población más joven para los que la dimensión digital forma parte de su realidad y dar visibilidad al proyecto que invitaba a hackear la ciudad jugando mediante el hashtag #GipuzkoaActiveHacking.

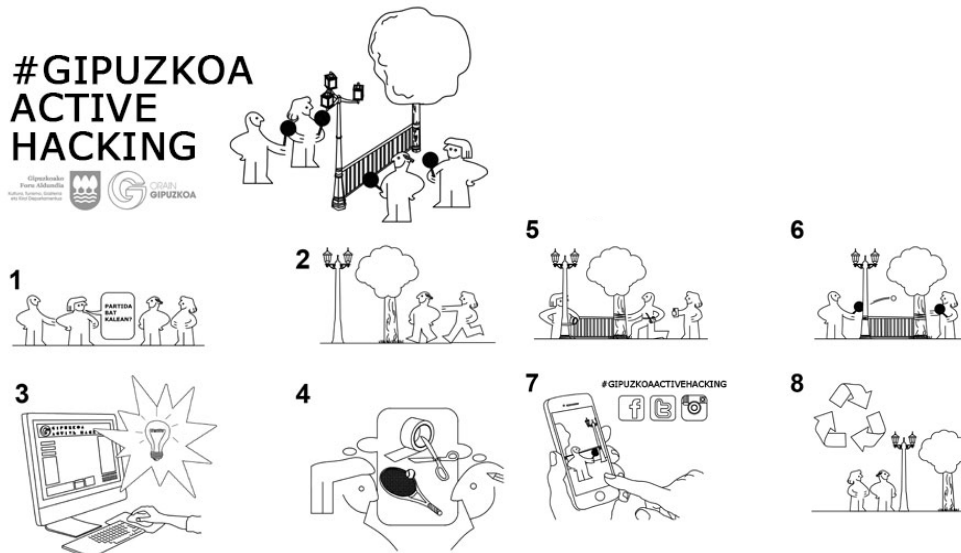


Figura 2. Gipuzkoa Active Hacking. Fuente: Murua (2017)

4.1. Arte activo y color: manifestaciones artísticas para ser utilizadas

Maluga (2019) identifica que en las actividades artísticas en el espacio público se aprovecha el color y el movimiento, los nuevos medios y materiales inusuales, y la temporalidad y movilidad. Además, identifica tres modalidades: acciones, instalaciones y objetos artísticos permanentes.

El uso del color constituye una estrategia recurrente en la activación del espacio público, tanto en instalaciones, como en objetos artísticos permanentes. El proyecto de los artistas Sabine Lang & Daniel Baumann “Street Painting #5” de 2010 (Figura 3), trata la calle como si de un lienzo se trataran donde desarrolla un juego de pinturas de líneas en las calles de Vercorin (Suiza). Encontramos ciertos paralelismos con el desarrollo de proyectos activos en la ciudad como Cycle Snake en Copenhagen (Figura 3). Es un proyecto que propone una infraestructura específica para bicicletas que se encuentra elevada sobre el nivel de calle, que ha generado una polémica sobre si es o no necesario segregar las opciones de transporte en lugar de integrarlas en la trama urbana o si es posible crear opciones de menor costo, sin peligros y que no desplacen a la población, pero lo que es seguro es que este modelo da cabida a un gran número de ciclistas y disminuye considerablemente el tiempo de los viajes lo cual haría esta opción mucho más atractiva para aquellos que deban elegir entre una modalidad u otra de transporte. En cualquier el trazado de los carriles bicis en la ciudad están introduciendo nuevas líneas continuas de color en la mayor parte de las ciudades.



Figura 3. (Izquierda) Street Painting #5. Fuente: Gkiouzelis (2013). (Izquierda) Cycle Snake. Fuente: Dissing + Weitling (n.d.)

En una intervención más compleja, la artista Jessica Stockholder llevó a cabo la instalación “Color Jam (2012)”³ en la intersección de las calles State y Adams en la ciudad de Chicago para lo cual se utilizó vinilo adhesivo de colores, en una composición que incluía tramas de colores y superficies coloreadas que además incluía las fachadas de edificios. Una acción que se ha traducido en el pintado de campos o canchas deportivas cuya finalidad más que el deporte en sí, es convertirse en centros de atracción de la población local y de turistas, en áreas que precisan de revitalización. Se podrían considerar actuaciones de acupuntura urbana flexibles, multifuncionales y de bajo coste que persiguen la mejora de la imagen urbana al tiempo que integran socialmente y cohesionan a la comunidad. En esta línea el equipo de arquitectura 100Architects han proyectado instalaciones temporales de juego en diferentes ciudades como ocurre con el proyecto Olympia (Shanghái) de 2018: una intervención temporal en el espacio público inspirada en los deportes, que se localizó en la intersección de dos calles peatonalizadas en un distrito comercial durante el período de duración de la copa del mundo de la FIFA, contaba con una pista de tenis y otra de fútbol, además del uso de topografías variables (100Architects, 2018).

Finalmente encontramos intervenciones en lugares que están en desuso, por ser poco atractivos como las escaleras públicas, o por albergar cierta peligrosidad al encontrarse en áreas de influencia, ya sea de grandes infraestructuras como vías de tren, o autovías o de catástrofes naturales como zonas inundables, cauces de ríos, etc. Son “no lugares” o espacios de anonimato (Augé, 2000) que se prefieren evitar por, dificultades de acceso o por razones de seguridad pero que pueden ser compatibles con ciertas actividades que además contribuyen a la mejora de la imagen de estos espacios. Por ejemplo, el pintado de escaleras por artistas para hacer más atractivo y deseable su uso. O el caso de Water Square Benthemplein en Róterdam (Holanda), una plaza proyectada en un espacio inundable en la se planteó la recogida del agua de lluvia en un gran vaso central que permite su reciclaje y que los días que no llueve sirve como campo de juegos y zona recreativa y donde el uso del color constituye una dimensión muy cualitativa del proyecto (Bravo, 2020). Otras veces, las propias características de la actividad deportiva son capaces de generar formas topográficas cercanas a esculturas como es el caso de Burnside Skatepark (Portland, USA), considerado uno de los mejores skateparks del mundo, pero fue un espacio abandonado y

³ <https://jessicastockholder.info/projects/art/color-jam/>

en desuso bajo un vial elevado de la ciudad que los propios skaters descubrieron y construyeron para sus prácticas. El resultado tuvo mucho éxito y la idea se hizo permanente siendo hoy un reconocido parque público.



Figura 4 (Izquierda) Water Square en Benthemplein. Fuente: De Urbanisten (2013). Figura 4 (derecha). Burnside Skatepark, Portland. Fuente: Martínez Gaete (2014)

4.2. Manifestaciones artísticas vinculadas a las nuevas tecnologías que dinamizan

Entre las manifestaciones artísticas vinculadas al arte urbano y las nuevas tecnologías destacamos el proyecto Shadowing en Bristol y el proyecto Qr. Shadowing (Figura 6) es una instalación temporal creada por Jonathan Chomko que se colocó por primera vez en la ciudad de Bristol y que consiste en una farola que registra las sombras de los caminantes que pasan bajo ella y las vuelve a proyectar cuando pasa la siguiente persona o grupo de ellas, por el mismo lugar creando una relación entre personas que no han compartido tiempo, pero sí espacio de forma que pueden saludarse, bailar o caminar juntos. El juego de sombras generado invita a la reflexión sobre la memoria del espacio público y la convivencia diaria en él de personas que comparten una historia y un lugar, pero que lo único que conocen los unos de los otros es la imagen al cruzarse, en este caso, la sombra.

El proyecto QR Chiado (Lisboa) es la mezcla de un arte histórico con la última tecnología ya que se propone la creación de códigos QR con adoquines portugueses en el suelo del centro de Lisboa con la pretensión de promocionar Portugal, su historia, sus lugares y sus eventos al tiempo que se facilita un desplazamiento más atractivo y disfrutar de la calle. Se trata de un proyecto que tiene como antecedente el proyecto Dèsdordres publics (2010) del Colectivo Raspouteam⁴, quienes distribuyeron mosaicos con código QR por la ciudad de París en los principales lugares de la ciudad, donde se desarrollaron eventos históricos relacionados con manifestaciones y revueltas sociales. De esta forma se manifiesta la historia de un París alejada de los ideales y estereotipos históricos (Martín Romero, 2013).

⁴ www.raspouteam.org.



Figura 6. Shadowing en Bristol (Reino Unido). Fuente: Carlson (2014)

4. Conclusión

El arte activo, además de formar parte del espacio público, permite desarrollar y dinamizar la ciudad saludable. Esto lo convierte en una herramienta de un gran potencial en el diseño urbano, independientemente del ámbito social en el que se localiza o de su localización espacial (espacios urbanos definidos o “no lugares”). Por otro lado, permite reencontrar el arte y el deporte frente a la desagregación de la sociedad actual hiperconsumista (Macchiavello, 2009). Si bien, a diferencia de los períodos clásicos de la antigüedad, donde el ciudadano actuaba como espectador tanto de la obra artística y de la actividad deportiva; en el marco contemporáneo de arte activo, el ciudadano es el protagonista y actor principal de dicho encuentro.

También presenta otra ventaja, mientras el arte en el espacio urbano corre el riesgo de fomentar los procesos de gentrificación especialmente en los denominados barrios artísticos, el arte activo lo puede evitar gracias a la participación de la ciudadanía (Bascones, 2009) tanto en el diseño como en el disfrute diario del mismo.

Finalmente, queremos destacar una serie de recomendaciones y estrategias para dinamizar el espacio público, promover la actividad física, fomentar la reapropiación del espacio público y concienciar a la ciudadanía.

Primero, realizar eventos y exposiciones deportivas que incorporen eventos culturales y manifestaciones artísticas de carácter temporal, no solo en los centros urbanos sino en todas aquellas áreas urbanas que lo precisen ya sea por falta de espacio libre o porque éste se encuentre degradado e infrautilizado.

Segundo, realizar talleres y asambleas para informar, formar y consultar a la ciudadanía sobre los nuevos proyectos de su ciudad. Involucrar a la ciudadanía en la toma de decisiones aumenta las posibilidades de éxito y aceptación de las actuaciones realizadas además de facilitar la cohesión y la identidad de la comunidad.

Tercero, aprovechar la existencia de espacios residuales o en desuso como zonas por desarrollar, solares abandonados o áreas de servidumbre de infraestructuras para incorporar parques o zonas

de juego temporales que mejoren la imagen de ese lugar y habiliten más zonas de juego. Siendo, además, un escenario donde poder desarrollar todo tipo de manifestaciones del arte urbano.

Cuarto, incorporar en el mobiliario y diseño urbano juegos que hagan atractivo su tránsito y permitan a los ciudadanos interactuar entre ellos y con la ciudad. Aprovechar las potencialidades del arte en el diseño de estos elementos.

Finalmente, destacar que es importante que el deporte y el arte formen parte del paisaje urbano, pero un paisaje que refleje una imagen positiva y saludable de la ciudad.

Agradecimientos

Este artículo muestra parte de los resultados del Proyecto Puente “Indicadores intangibles del paisaje urbano mediante ULPAES (Urban Landscape Artistic Perception Expert System) implementados mediante realidades mixtas.”, financiado por el II Plan Propio de Investigación, Transferencia y Divulgación de la Universidad de Málaga.

Bibliografía

- 100Architects. (2018). *Olympia*. <https://100architects.com/project/olympia/>
- Abarca, J. (2010). El papel de los medios en el desarrollo del arte urbano. *Asociación Aragonesa de Críticos de Arte*, 12, 1–6.
- Ascher, F. (2009). *Diario de un hipermoderno*. Alianza Editorial.
- Augé, M. (2000). *Los no lugares. Espacios del anonimato: Una antropología de la Sobremodernidad*. Gedisa.
- Bascones, P. (2009). El arte público como agente de revitalización urbana mediante la participación ciudadana. In B. Fernández Quesada & J.-P. Lorente (Eds.), *Arte en el espacio público: barrios artísticos y revitalización urbana* (pp. 145–162). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- BCNLandscape. (2011). *LandArt*. <http://cargocollective.com/bcnlandscape/LandArt>
- Bravo, D. (2020). *Water Square in Benthemplein*. Public Space. <https://www.publicspace.org/works/-/project/h034-water-square-in-benthemplein>
- Carlson, C. (2014). *Shadowing street project, Bristol*. Cool Hunting. <https://coolhunting.com/design/mercy-supply-bags/>
- De Urbanisten. (2013). *Watersquare Benthemplein*.
- Dissing+Weitling. (n.d.). *Vitality to an area*. Retrieved September 14, 2022, from <https://dissingweitling.com/en/service/master-plans>
- Gándara, I., & Marfil-Carmona, R. (2016). Arte urbano y medios de comunicación. Análisis del impacto mediático de la iniciativa “Madrid, te comería a versos.” In F. García García, M. L. García Guardia, & E. Taborda-Hernández (Eds.), *Actas IV Congreso Internacional Cuidades Creativas* (pp. 376–388). Icono14.

- Gkiouzelis, D. (2013). *The Latest Street Painting by Lang-Baumann*. Yatzer. <https://www.yatzer.com/street-paintings-lang-baumann>
- González Aja, T. (2002). *El deporte a través del arte Occidental* [Universidad Complutense de Madrid]. <https://eprints.ucm.es/id/eprint/1680/>
- Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza Editorial.
- Hundertmark, C. (2003). *The art of rebellion: world of streetart*. Gingko Press.
- Lieser, W., & Baumgärtel, T. (2009). *Arte Digital*. Tandem.
- Macchiavello, C. (2009). A parar el match: política, deporte y arte. *Revista de Estudios Sociales*, 32, 146–157.
- Maluga, L. (2019). El arte público como componente del espacio activo en una ciudad contemporánea. *XV Seminario de Urbanismo Internacional*.
- Martín Romero, M. (2013). *Revolución colectiva Qr. Proyecto colaborativo que fusiona el arte urbano y las nuevas tecnologías* [Universitat Politècnica de València]. <http://hdl.handle.net/10251/35645>.
- Martínez Gaete, C. (2014). *Skatepark del Parque de Los Reyes está entre los 25 mejores del mundo*. Plataforma Urbana. <https://www.plataformaurbana.cl/archive/2014/09/07/skatepark-del-parque-de-los-reyes-esta-entre-los-25-mejores-del-mundo/>
- Murua, J. (2017). *La “playable city” y el proyecto active hacking*. Economía En Chándal. <https://economiaenchandal.com/2017/12/07/la-playable-city-y-el-proyecto-active-hacking/>
- Nijholt, A. (Ed.). (2017). *Gaming Media and Social Effects Playable Cities The City as a Digital Playground*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-981-10-1962-3>
- Ocampo Eljaiek, D. (2008). Los espacios urbanos recreativos como herramienta de productividad. *Revista EAN*, 63, 107–126. <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/Revista/article/view/446/438>
- Organización Mundial de la Salud. (1986). *Ottawa Charter for Health Promotion*. https://www.euro.who.int/__data/assets/pdf_file/0004/129532/Ottawa_Charter.pdf
- Palacios Garrido, A. (2009). El arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia*, 4, 197.
- Pardo Miranda, M. I., Rosa-Jiménez, C., & Nebot-Gómez de Salazar, N. (2022). Ciudad y urbanismo activo. Estrategias e implicaciones en el diseño del espacio público saludable. *Ciudades*, 25(2022), 19–39.