TESIS DOCTORAL

SOCIALIZACIÓN DEL PAISAJE E INNOVACIÓN SOCIAL.

Proyecto Piel· Azala Proiektua; Socialización y gestión creativa del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra

Uxua Domblás Ibañez

Directores:
Dr. Agustín Azkarate Garai-Olaun
Dr. Ander de la Fuente

Vitoria-Gasteiz 2019

Universidad del País Vasco
Euskal Herriko Unibertsitatea

TESIS DOCTORAL

Socialización del Paisaje e innovación social. Proyecto Piel· Azala Proiektua; Socialización y gestión creativa del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra

Uxua Domblás Ibañez

Directores:

Dr. Agustín Azkarate Garai-Olaun

Dr. Ander de la Fuente

Vitoria-Gasteiz 2019

eman ta zabal zazu

Universidad del País Vasco

Euskal Herriko Unibertsitatea

(cc)2019 UXUA DOMBLAS IBAÑEZ (cc by-sa 4.0)

Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Cátedra UNESCO
en Reservas de Biosfera y Sitios de
Patrimonio Mundial naturales y mixtos,
Universidad para la Cooperación Internacional

"Las palabras nunca alcanzan cuando lo que hay que decir desborda el alma"

Julio Cortázar

A Agustín Azkarate, por la oportunidad y confianza.

A Ander de la Fuente, por su paciencia y esfuerzo.

A los compañeros del GPAC, por su apoyo y múltiples conversaciones.

A Josean, a Mikel y a todos los participantes de Proyecto Piel, por los logros compartidos y por los que vendrán.

A mi abuelo, por prestarme su taller años después; por enseñarme a investigar jugando.

A mi abuela, por sus cafés y palmeritas, por las miles de historias que han endulzado este trabajo.

A Antonio, Paloma e Itziar, por su amor incondicional.

A Eduardo, por ser mi guía en esta senda y enseñarme a mirar siempre desde lo alto de las montañas.

A Nekane, Paz, Imanol y Pablo, por sus brillos.

A Agnieszka, Amaya y Lorenzo, por sus consejos.

A familia, amigos y compañeros porque me han apoyado siempre con su cariño.

A todos los estellicas, porque sin ellos esto no existiría.

En definitiva, a todos los habitantes de mi paisaje.

RESUMEN

Esta Tesis propone un protocolo para la socialización y gestión creativa del paisaje a través de la innovación social, situando a las personas en el centro del proceso.

Las tres ideas esenciales sobre las que se apoya el método versan sobre la figura del agente mediador como resultado de la socialización, una figura que ayude a catalizar las huellas y narrativas extraídas de la memoria de los paisajes identitarios para su posterior utilización. También busca entender y realizar la gestión compartida y creativa del paisaje a partir de acciones participadas y se apoya en la triple hélice de la innovación social como recurso, una fórmula en la que ciudadanía, administración, empresa y academia trabajen conjuntamente en una gobernanza distribuida.

Para ello se parte del análisis crítico, en un proceso de *benchmarking*, de 40 experiencias que están vinculadas al ámbito del paisaje urbano en distintos escenarios internacionales, desarrolladas en los últimos años y basadas en procesos creativos y colaborativos. De esta acción se extraen una serie de buenas prácticas que se utilizarán para la definición de un protocolo estandarizable.

Como apoyo a los distintos pasos del procedimiento se diseña una herramienta digital que facilite las labores de recopilación y de gestión de la información compartida. Esta plataforma asegura la socialización recíproca, horizontal, transparente y continuada entre los agentes participantes en la construcción del paisaje.

La investigación se nutre de disciplinas como el urbanismo, la sociología o el diseño cívico y busca a través del empoderamiento y la participación generar un proceso inclusivo capaz de reforzar el sentimiento de pertenencia de los habitantes y convertirlos en prosumidores de los propios paisajes.

El protocolo ha sido aplicado en el caso práctico Proyecto Piel y con él se ha trabajado en la socialización y gestión creativa del paisaje industrial curtidor de la localidad navarra de Estella-Lizarra. Un año en el que se ha propiciado la participación ordenada de numerosas asociaciones y colectivos culturales, empresas, administración y habitantes, que han compartido su tiempo y conocimiento para que este paisaje no cayera en el olvido. Entre otros resultados tangibles obtenidos, se encuentra un producto de turismo *slow*: una ruta de senderismo cultural y patrimonial que a lo largo de 14km descubre las dimensiones y todo lo que ha modelado este paisaje.

LABURPENA

Tesi honek paisaiaren sozializazio eta sormen-gestiorako metodo bat proposatzen du, berrikuntza sozialaren eskutik, pertsonak prozesuaren erdigunean kokatuz.

Metodo honen atzean funtsezko hiru ideia ageri dira: sozializazioaren emaitza den bitartekariaren papera, paisaia identitarioetatik erauziriko aztarna eta narratibak bideratuko dituena, ondoren berauek erabiltzeko. Halaber, paisaiaren sorkuntzaren kudeaketa partekatua ulertarazi eta burutzea bilatzen du, ekintza partekatuen bitartez. Azkenik, berrikuntza sozialaren atzean dagoen helize hirukoitza du oinarri, zeinetan herritarrek, administrazioek eta enpresa zein akademiak batera lan egiten duten partekaturiko gobernantzan.

Hori dela eta, *benchmarking* prozesu baten bidez, 40 esperientzien analisi kritiko batetik abiatzen da lana. Hiri-paisaiaren arloari loturiko esperientziak dira, nazioarteko eszenatoki ezberdinetan eman direnak, azken urteotan garatuak, eta partekaturiko sormen prozesuetan oinarrituak. Analisi horretatik praktika egokien zerrenda bat lortzen da, araupetu daitekeen metodo berri baten definizioa ahalbidetzen duena.

Prozedura honen pausoen babeserako tresna digital bat garatu da, konpartituriko informazioaren bilketa eta kudeaketa lanak erraztuko dituena. Plataforma honek bermatzen du parte-hartzaileen arteko aldebiko sozializazioa, horizontala, gardena eta jarraitua.

Metodo hau Azala Proiektua deituriko kasu prakatikoan ezarri da. Bertan, Nafarroako Estella-Lizarra herriko paisaia industrial larru-ontzailearen balioa aintzat hartu eta berau gizarteratzen lan egin da. Urtebeteko prozesua izan da eta herritarren, administrazioen, enpresen eta hainbat elkarte eta kultur talderen parte-hartze ordenatua bultzatu da bertan. Eragile guzti hauek euren denbora eta ezaguera partekatu dute paisaia hau ahaztua izan ez dadin.

Lorturiko emaitza hautemangarrien artean, *slow* turismo motako produktu bat dago: ondare eta kultur mendi ibilbide bat, 14 kilometrotan zehar paisaia hori moldatu duten elementu guztiak azaleratzen dituena.

ABSTRACT

The main objective of this thesis is to propose a methodology for the socialization and creative management of the landscape, through social innovation, placing people in the center of its process.

The three essential ideas in which the methodology is based are the intermediary agent figure as a socialization result, one that helps to catalyze the footprints and narration removed from the landscape identity memories for its following use. It also seek to understand and realize the shared and creative management of the landscape, from the participated actions, and it´s supported in the triple helix of the social innovation as a resource, a formula in which the population, administration, company and academy work together in a distributed governance.

Therefore its necessary to set off from the critical analysis, in a benchmarking process, of 40 experiences that are linked to the urban landscape scope in different international sceneries, developed in the last years and based in creative and collaborative process. From this action a series of well-done practice could be extracted, which are going to be used on the standardized method definition.

As a support to the several steps on the procedure, a digital tool is designed, which makes the gathering work and the shared information management.

This platform assures the mutual, horizontal, transparent, continuous socialization among the participants agents in the landscape construction.

The research is nourished of disciplines such as, the urbanism, sociology, civic design, and look for through the embodiment and the participation, the generation of an inclusive process, which is able to reinforce the feeling of citizen belonging, becoming into their own landscape consumers.

The methodology has been applied in a practical case such as Proyecto Piel, and it has been worked into the socialization and enhancing the value of the industrial leather working value of the navarra locality Estella-Lizarra. A year of process in which the ordered participation of several associations and cultural groups, companies, administration and citizens, who have shared their time and knowledge to avoid forgetting this landscape.

Among other tangible and obtained results, slow, a tourism product is situated; a cultural and inherited hiking path that along 14km discover the dimension and all the figures that have been shaped by the landscape.

Índice

1. Introducción.....13

1.1. Proceso vital.....13

1.2. La socialización en la gestión integral del patrimonio.....15

1.3. Contexto histórico del paisaje urbano: de la imagen pintoresca a la realidad sistémica.....17

1.4. Estado actual de paisajes urbanos: el cambio de modelo y la pérdida de identidad.....21

1.5. Esculpiendo los paisajes urbanos del mañana; hacia una gobernanza distribuida.....25

2. Objeto de estudio.....29

2.1. Socialización y paisaje.....30

2.1.1. El proceso participativo.....33

2.1.2. TICs.....34

2.2. Socialización y sus dinámicas.....36

2.2.1. Abierta, ágil y colaborativa.....36

2.2.2. Diagrama de tiempo/lugar/valor.....38

2.2.3. Gobernanza.....40
2.2.4. Permeabilidad.....42
2.2.5. Consciencia e inteligencia colectiva.....43
2.2.6. Glocal-net.....47
2.2.7. Empoderamiento y participación.....49
2.2.8. *Storytelling o cómo contar historias.*.....51
2.2.9. Innovación Social.....52
3. Objetivos.....55
3.1. Objetivos generales.....56
3.2. Objetivos específicos.....57
4. Metodología.....61
4.1. *Benchmarking*.....62
4.1.1. Criterios de selección de las iniciativas que se analizarán.....62
4.1.2. Identificación de ítems de comparación.....63
4.1.3. Valoración de las iniciativas mediante los ítems de comparación.....64
4.1.4. Clasificación de las iniciativas analizadas en función de las herramientas empleadas.....72
4.1.5. Extracción de buenas prácticas (benchmarking).....74
4.2. Definición del protocolo.....115
4.2.1. Análisis de las características del paisaje.....118
4.2.2. Identificación del carácter del paisaje.....123
4.2.3. Identificación de agentes y posibilidades.....128
4.2.4. Diseño del plan de acción.....132
4.2.5. Construcción colectiva.....137
Contextualización y generación de expectativa:.....138
Percepción del paisaje:.....141
Gestión y valoración del paisaje:.....143

Comunicación y difusión:.....*150*
4.2.6. Devolución creativa de los resultados.....152
4.2.7. Análisis de impacto de la propuesta.....156
4.2.8. Creación de plataforma digital para la gestión interactiva.....164
5. Investigación: Proyecto Piel·Azala Proiektua.....169
5.1. Análisis del contexto de aplicación.....170
5.2. Aplicación del protocolo en el paisaje urbano de Estella-Lizarra.....171
5.2.1. Análisis de las características del paisaje.....171
5.2.2. Identificación del carácter del paisaje.....190
5.2.3. Identificación de agentes y posibilidades.....204
5.2.4. Diseño del plan de acción.....206
5.2.5. Construcción colectiva.....213
5.2.6. Devolución creativa: Semana de la Piel · Azalaren Astea.....235
5.2.7. Análisis de impacto del Proyecto Piel · Azala Proiektua.....251
5.2.8. Demo de plataforma para la gestión interactiva del Proyecto Piel.....287
5.3. Aporte tangible del Proyecto Piel a la ciudad de Estella-Lizarra.....292
5.3.1. El recurso local como garante de la sostenibilidad del paisaje.....292
5.3.2. Creación de producto de turismo slow: La Ruta del Zumaque, como soporte de un turismo patrimonial sostenible.....294
6. Discusión y conclusiones.....305
6.1. Discusión.....306
6.2. Conclusiones.....313
6.2.1. Logro de los objetivos inicialmente planteados.....313
6.2.2. Futuras líneas de investigación.....316
6.2.3. Reflexión final.....319
7. Bibliografía.....323
8. Anexos.....343

Capítulo 1
Introducción

1.1. Proceso vital

Llevaba un año estudiando y leyendo sobre paisaje. Artículos y artículos que iba coleccionando en un archivador grueso al que puse la etiqueta de “Bibliografía recomendada por los directores”. Por otro lado, estaba el otro archivador, apenas con algunas referencias y un par de textos al que le puse la etiqueta de “bibliografía de mí para mí”. Me quedaba mucho por aprender y ya tocaba, dentro del ámbito del Paisaje Urbano Histórico en el que me estaba nutriendo, acotar mi estudio para la ciudad de Estella-Lizarra. Pero ¿cómo hacerlo si el paisaje es inabarcable?

Y es que, tal y como se acostumbra a decir en la didáctica del paisaje, el paisaje lo es todo; “es el escenario donde suceden las cosas”(Hernández, 2004: 44)

Esta frase me ha acompañado hasta hoy, y no puedo evitar imaginarme las calles con sus edificios, las puertas con cortinas que separan sus interiores como si tuvieran un *backstage* en el que aguardan los actores para salir y formar parte del espectáculo; los actores, las personas.

Las personas han estado presentes desde esa imagen inicial que se formó en mi mente; las calles como escenario, del conjunto histórico como maqueta, una especie de ágora romana donde todos los elementos dialogan entre sí y para el que las personas resultan clave, a veces llegando a un entendimiento, otras veces no.

Picasso decía: “Cuando llegue la inspiración, que me pille trabajando” (Picasso, sf.), y así fue como un hallazgo arqueológico en la conocida como *Casa de la Moneda* despertó mi interés por la Industria Curtidora, una antigua maestría, casi desaparecida, que habría configurado gran parte del paisaje urbano de la ciudad. Los astros se alineaban y, cual carambola del destino, la inspiración me pillaba trabajando en la que fue la *guarnicionería* de mi abuelo.

Las ideas se entrelazaban en mi mente. Emocionada por querer investigar en profundidad sobre una industria que durante siglos lo había sido todo y que apenas unos pocos parecían recordar.

Entonces me pregunté: ¿Conoce la gente qué es la curtiduría?, ¿es consciente de cómo ha condicionado nuestro paisaje?, ¿puedo contribuir a facilitar ese conocimiento?

Parecía una buena idea recuperar el viejo taller como centro de operaciones, como laboratorio urbano, como lugar de encuentro, como corazón del proyecto. A mi alrededor, montones de piezas de cuero, de monturas de caballo, de fustas y botas de montar, de cabezadas y *collerones* cubriendo las paredes de la vieja guarnicionería del abuelo, un lugar que ahora, dignificaría su trabajo a la par que contribuiría a formalizar el mío.

Figura 1: Antigua Guarnicionería Domblás rehabilitada. Elaboración propia (2015).

Desde sus inicios esta tesis tuvo un fin práctico, pretendía salir del canon de libro gordo que, cubierto de polvo, ve pasar el tiempo desde la estantería, de modo que inicié una búsqueda que me condujo de lado a lado del mapa. Todas las referencias que caían en mis manos tenían a la gran ciudad como relación y ésta distaba de mi objeto de estudio: una ciudad pequeña de menos de 14.000 habitantes, que se aproximaba más al ámbito rural.

Sin embargo, conocí de cerca tres proyectos que aportarían novedosos enfoques y que podían ser aplicados en una futura metodología: los *Jane's Walk*[1] u otra forma de "pasear la ciudad"; el IFAC[2], la creatividad como medio también en lo rural y *Civicwise*[3], un mundo conectado. Estas nuevas aproximaciones al problema me descubrieron otras referencias cuya finalidad era conectar el paisaje urbano con sus habitantes y que lo hicieran, además, de una forma innovadora.

Con estas experiencias se ha realizado un proceso de *benchmarking*, una comparación que revela comunes denominadores y formas de actuar complementarias y que verá su traducción en una "propuesta de protocolo de socialización". A su vez, este método será aplicado en un "caso piloto" para la ciudad de Estella-Lizarra que tendrá a la Industria Curtidora como tema nuclear:

Proyecto Piel · Azala Proiektua; Socialización y gestión creativa del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra.

1.2. La socialización en la gestión integral del patrimonio

Estas nuevas aproximaciones al problema me descubrieron otras referencias cuya finalidad era conectar el paisaje urbano con sus habitantes y que lo hicieran, además, de una forma innovadora.

Partiendo de la Cadena de valor, desarrollada inicialmente por Felipe Criado-Boado (1996b), y de su aplicación a la gestión integral del patrimonio (Azkarate et al., 2009), observamos cómo sus eslabones dividen las siguientes fases:

- Identificación y tutela
- Documentación y registro
- Valoración y significación
- Intervención y conservación

1 Jane's Walk es un movimiento que homenagea el trabajo realizado por la arquitecta y urbanista canadiense Jane Jacobs al que más adelante haremos referencia.

2 El IFAC, como veremos más adelante, es un festival de arte y construcción que se organiza anualmente en entornos rurales.

3 Civicwise es una red cuyo objetivo principal es capacitar a los ciudadanos fomentando el urbanismo colaborativo, promoviendo la innovación cívica e inspirando un mejor compromiso cívico (Civicwise, 2017); un movimiento internacional que recoge algunas de las últimas investigaciones e intervenciones en el ámbito del paisaje urbano.

- Difusión y socialización
- Impacto y reflexión

Figura 2: Izda. Cadena de Valor aplicada a la visión integral del patrimonio (Azkarate et. al, 2009). Dcha. Redefinición de la Cadena de Valor aplicada a la visión integral del patrimonio (De la Fuente, 2014).

En esa conexión del paisaje con su observador, con su perceptor, es donde detectamos la importancia del eslabón de la socialización.

Casi 25 años de trabajo e investigación en el ámbito patrimonial y arqueológico avalan la necesidad de priorizar esta parte de la cadena tal y como han ahondado autores como Criado, González, Azkarate o De la Fuente entre otros. De la socialización y su importante aparición desde el inicio de cada proceso que se vaya a desarrollar dependerán la involucración y la participación real de la ciudadanía y ello dará pie a la verdadera innovación social.

De este modo, el presente trabajo presenta un protocolo para la socialización del paisaje basado en la idea de la importancia que tiene ese eslabón de la cadena en cada uno de los otros engranajes y hacerlo, además, ubicando en el centro al equipo humano encargado del proceso así como el público al que se dirige.

Se trata, pues, de situar a la innovación social y a los procesos colaborativos como ejes del propio proceso de socialización del paisaje.

1.3. Contexto histórico del paisaje urbano: de la imagen pintoresca a la realidad sistémica.

Cuando alguien se pregunta sobre paisaje urbano, puede dar con afirmaciones relacionadas como "extensión de terreno que se ve desde un sitio"[4] o "no existe paisaje sin observador" (Zusman, 2009:199). Seguramente no pueda evitar preguntarse acerca del nacimiento de este concepto y dejarse llevar por la evolución que ha tenido, por ejemplo, en el ámbito de la pintura, la fotografía o la literatura. Recorrer desde los frescos medievales, a los escenarios con escenas y dramas bíblicos teatralizados en el Cinquecento por Da Vinci, Miguel Ángel, Rafael o Tiziano, hasta el *pinturesque*[5] inglés y los paisajes urbanos de Turner (Maderuelo, 2010); saltar a textos literarios y pasear con el *flâneur* de Baudelaire o volar en globo y encontrarse con las primeras vistas aéreas que Nadar[6] obtuvo sobre París.

Observará que, aunque en el ámbito pictórico ya existía un interés por el entorno urbano no construido y la organización de suelos agrarios empezaban a ser objeto de planificación, no fue hasta finales del S.XIX cuando comenzó este interés en el ámbito disciplinar de la urbanística. Intervenciones como las de Olmsted en el Central Park de New York y el Oak Park de Vaux en Chicago, fomentaron la visión paisajística de la ciudad. A su vez, propuestas para higienizar la ciudad industrial, como "La Ciudad Jardín" de Howard (Benevolo et al, 1963), darían paso al nuevo siglo con dos nuevas disciplinas: La Arquitectura del Paisaje y la Urbanística.

Se realizaron los primeros estudios analíticos sobre morfología urbana, anchuras de calles y aperturas de plazas, aunque, estos fueron con observaciones generalmente estéticas ya que la mayoría de arquitectos y urbanistas estaban inmersos en los problemas morales del *décor* –procedente del Ècole des Beaux-Arts– y la falta de sensibilidad paisajística quedaría patente durante la primera mitad del Siglo XX.

4 Definición que ofrece la RAE en su primera acepción para el término "paisaje". Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en http://www.rae.es/rae.html.

5 "Lo pintoresco se entiende como la cualidad formal que corresponde a lo pictórico, es decir, a valores plásticos como el cromatismo, las luces, las sombras y las texturas, en contraposición a lo dibujístico, al que pertenecerían las líneas, las siluetas y las formas definidas" (Maderuelo 2010: 588)

6 Gaspard-Félix Tournachon (6 April 1820, Paris – 21 March 1910), conocido como "Nadar", fue un fotógrafo, caricaturista, periodista, novelista y aeronauta francés que, con sus hazañas inspiró a Julio Verne para varios de sus personajes literarios. Nadar (s.f.), en *Wikipedia*. Recuperado el 31 de julio de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Nadar

Fue precisamente un arquitecto, Adolf Loos, quién en su artículo "Arquitectura" (1910) criticó fuertemente el desarraigo cultural de la figura del arquitecto en relación al paisaje.

Así pronto empezarían los Congresos Internacionales[7] de Arquitectura Moderna, las cartas del restauro y las recomendaciones de la UNESCO, donde los arquitectos de entonces reclamarían aquellas competencias perdidas en el ámbito del territorio y el urbanismo.

Desde el punto de vista de la arquitectura postmoderna, ese en el que la figura del arquitecto es la responsable del paisaje, el modelo ha permanecido hasta hoy y se ha demostrado que es un ejemplo de gestión ineficaz.

> "El territorio constituye un concepto teórico y un objeto empírico que puede ser analizado desde la perspectiva interdisciplinaria, ha pasado del reduccionismo fisiográfico para ser asumido como un concepto que existe porque culturalmente hay una representación de él, porque socialmente hay una espacialización y un entramado de relaciones que lo sustentan y porque política y económicamente constituye una de las herramientas conceptuales más fuertes en la demarcación del poder y del intercambio" (Llanos-Hernández, 2010:219).

Con el cambio de siglo se ponen de manifiesto nuevos retos globales que requieren respuestas "interdisciplinares", un nuevo paradigma sobre el que se basarán en adelante las nuevas acciones sobre el paisaje.

Bajo este marco de responsabilidades compartidas, se plantean las siguientes cuestiones: ¿qué disciplinas podríamos emplear en el desarrollo de una metodología para socialización de esos paisajes?, ¿qué herramientas facilitarían ese aprendizaje transdisciplinar en los nuevos tiempos?, ¿es posible transmitir la identidad de un lugar a partir de la participación de los propios ciudadanos?

Entre los distintos cruces disciplinares que se pueden establecer en la construcción de técnicas para la observación y percepción del paisaje, en este trabajo confluirán, además de la mirada del arquitecto, por circunstancia connatural a la formación de quien escribe, la del sociólogo y la del antropólogo.

Las dos últimas disciplinas resultarán de vital interés a lo largo de la investigación puesto que proponemos una manera de proceder colaborativa en la "socialización

7 El Congrès International d'Architecture Moderne (CIAM), fue fundado en 1928 y disuelto en1959. En la IV edición del Congreso (1933) se escribió el conocido manifiesto "Carta de Atenas", donde se definieron los principios del urbanismo curiosamente sin mención a la palabra "paisaje".

del Paisaje", en la que las personas y sus manifestaciones culturales resultan ser ámbito de estudio principal. Al igual que exponía Rossi (1971) en sus teorías sobre la ciudad, en el caso del paisaje resulta especialmente interesante su estudio a través del contraste entre lo particular y lo universal, entre lo individual y lo colectivo, y hacerlo además partiendo de que el tiempo es la condición básica sobre la que se construye ya que "con el tiempo, la ciudad crece sobre sí misma; adquiere conciencia y memoria de sí misma. En su construcción permanecen sus motivos originales, pero con el tiempo concreta y modifica los motivos de su mismo desarrollo."(Rossi et al., 1971:62)

Mediante la práctica directa, observamos cómo cualquier paisaje localizado que pueda tener un interés para un organismo, entidad pública, privada o para un agente local podrá ser susceptible de ser socializado con el fin de mejorarlo, de darle una nueva oportunidad, e incluso de llegar a ser "patrimonializado".

Figura 3: El espacio cultura de la plaza Jemaa el Fna de Marrakech inscrita en la lista representativa del Patrimonio Inmaterial de la Humanidad. Fuente: Super Car-RoadTrip.fr, Flickr, 2013.

A menudo, es la historia hegemónica la que decide qué elementos son los que hay que asumir como patrimonio, mientras se olvidan otros aspectos clave de la memoria colectiva. Entrenar esa memoria colectiva, viva, detectando los elementos que

los habitantes de un lugar consideran importantes para recordar, será la base de ese proceso de socialización ya que nos ofrecerá ideas y soluciones específicas para ese entorno.

El espíritu de este estudio concibe un equipo mediador como nodo articulador entre la ciudadanía y el paisaje que se pretende socializar. Se investigará la metodología de socialización del paisaje buscando que todo el equipo trabaje de manera interdisciplinar, la implicación ciudadana, el estudio de indicadores sociales y la idoneidad de las herramientas TIC en los procesos participativos. La Difusión, la Estrategia Ciudadana y la Transmisión del conocimiento colectivo serán la base de la praxis.

¿Qué tipos de procesos debemos llevar a cabo: *Top Down* o *Bottom Up*?, ¿debemos legitimar desde arriba los discursos generados de la memoria por la voz local –incluso dirigirlos– o debemos considerarlos y ofrecerles espacio en la gestión del discurso?

El arquitecto e investigador Martin Lopo dice que "las comunidades relacionadas a un lugar que pueden aportar al proceso de decisiones, son todas aquellas vinculadas al espacio y a la historia del mismo, aunque no tengan posesión en el territorio ni vínculos de sanguineidad" (Lopo, 2007: 29). En relación con esta idea, se plantea la cuestión de si es lícita la intervención de un investigador, para reestructurar un equilibrio menos dispar de los relatos. Es decir, ¿qué papel debe jugar el investigador/mediador en un proceso participativo en el que la voz local debe ser la responsable de la construcción de su memoria? (*ibid*.)

Entender nuestra posición como "médium"[8], haciendo el papel de intérprete-mediador, siendo capaces de vernos desde un lugar ajeno al proceso y considerarnos como parte constitutiva de los consensos determinará nuestro papel como mediador, lo que permitirá conducir, de esa manera, ambos procesos de forma conjunta, de forma complementaria y sin perjudicarse el uno al otro.

La inclusión de las TIC en el estudio y conocimiento de la memoria colectiva, atendiendo a su idoneidad como herramienta para la difusión y socialización, nos permitirá disponer de un nuevo campo con información, técnicas e indicadores diversos que contribuyan en esa hibridación disciplinar.

8 Agradecer a Joaquím Sabaté la comunicación personal realizada en diciembre de 2018 en la que explicaba el fundamento del médium o figura mediadora.

1.4. Estado actual de paisajes urbanos: el cambio de modelo y la pérdida de identidad.

La Segunda Guerra Mundial trajo consigo grandes problemas para las ciudades europeas. A las innumerables pérdidas humanas se le sumaron la pérdida de capacidad industrial y de sus infraestructuras, así como los descensos en la producción agraria, prácticamente en todos los países, que condujeron a la falta de alimentos y materia prima, al empobrecimiento de la sociedad por la falta de productos para exportar y a un inevitable endeudamiento, además de a la destrucción de viviendas y ciudades casi por completo.

Sin embargo, intereses externos, la recuperación de algunos tejidos industriales y un sentimiento de supranacionalismo hicieron posible una pronta recuperación en todos los ámbitos, también en el urbanístico. Esto convirtió a esas ciudades en sedes perfectas para experimentar con eventos diversos del tipo deportivo, cultural o turístico. La identidad de estos lugares entró en ese momento en juego. Los cambios político-territoriales, y más tarde la globalización, se encargaron de evidenciar la necesidad de identificar a las ciudades y a las culturas que representan. El *com'era e dov'era*, como estandarte. Las reconstrucciones de ciudades como Munich o Nüremberg como ejemplo de búsqueda de la esencia perdida marcarán una línea de acción que se repetirá y que, a su vez, se aprovechará potenciar las ciudades desde un enfoque industrial y turístico.

Una de las consecuencias de ello es que el paisaje urbano genérico que hoy nos encontramos ha llevado en grandes rasgos a dos tipos de paisaje contrapuesto; al compacto de torres altas y alta densidad y al el heredero del concepto del *urban sprawl*[9] estadounidense, que ocupa grandes superficies y de muy baja densidad. Sin embargo, este modelo, imitado a todas las escalas urbanas a lo largo del siglo XX, muestra grandes signos de "recentralización"; curiosamente son los propios norteamericanos quienes, tras comprobar sus efectos adversos, están volviendo al modelo mediterráneo, un paisaje urbano compacto que además contiene y promueve la mezcla de usos (Seisdedos, 2008). Si bien es cierto que el actual paisaje urbano europeo mantiene la compacidad en sus núcleos independientes existen proyectos innovadores que pretenden dar soluciones estratégicas aprovechando recuperaciones económicas, cambios políticos, la transición hacia modelos energéticos diferentes, el impacto de la inmigración, la globalización y la necesidad del talento

9 Término con el que se describe el fenómeno urbanístico del crecimiento de suburbios de baja densidad.

como sinónimo de evolución, la movilidad y conectividad digital, la renovación urbanística en algunos territorios (Calzada, 2011) como sucede con el proyecto Euskal Hiria, un proyecto de ciudad-región en la parte atlántica de Euskal Herria que funcionaría a modo de metrópoli en red, algo que, en algunos ámbitos, se considera un proyecto utópico.

No es una novedad que la globalización nos precipita al mismo paisaje, a una morfología que se repite a distintas escalas urbanas. Según una de las últimas revisiones de la ONU sobre las perspectivas de urbanización global, el 54 por ciento de la población mundial actual reside en áreas urbanas y todo indica que el éxodo rural se mantendrá. Por más que pequeñas iniciativas del tipo repoblación "neorural" alienten algunas estadísticas, se prevé que para 2050 ese 54 por ciento llegué al 66 por ciento (ONU, 2014).

Por otro lado, fenómenos globalizadores y/o gentrificadores traen consigo, además, la pérdida completa de identidad del lugar en el que se dan, la pérdida completa de la memoria. Cierto es que ninguna ciudad es estrictamente global ya que siempre tendrá trozos segmentados de su pasado (Muxí, 2006). Además, en los últimos tiempos, organismos e instituciones que llevan décadas trabajando en la salvaguarda del patrimonio construido han ido introduciendo, a su vez, fórmulas para la protección del patrimonio inmaterial y promoviendo enfoques integrados como se recoge en varios artículos de la Nueva Agenda Urbana que promueve las Naciones Unidas:

> "Fomentaremos las ampliaciones urbanas y las construcciones de relleno planificadas, dando prioridad a la renovación, la regeneración y la adaptación de las zonas urbanas, según sea necesario, incluida la mejora de los barrios marginales y los asentamientos informales, construyendo edificios y espacios públicos de calidad, promoviendo enfoques integrados y participativos en los que intervengan todos los habitantes y los interesados pertinentes, y evitando la segregación espacial y socioeconómica y la gentrificación, y al mismo tiempo preservando el patrimonio cultural y previniendo y conteniendo el crecimiento urbano incontrolado." (Habitat III, 2016:30).

No obstante, entendemos que la labor que realizan estas entidades no debe ser única, siendo una responsabilidad que nos compete a todos. Dice Muxí (2006) que "la ciudad y las cuestiones urbanas son asuntos a largo plazo, afectan a la sociedad actual y determinan la del futuro y por lo tanto es un asunto político, público y ciudadano" (Muxí, 2006:1). Las personas que habitamos los paisajes de hoy somos

las que construiremos los del mañana y por ese motivo estamos obligados a asumir el compromiso que hemos heredado.

La impasible ejecución de los despropósitos urbanísticos no nos ha ofrecido tiempo para dotar de identidad a los nuevos barrios y zonas urbanizadas, ni tampoco de buscar la coexistencia entre las marcas globalizadoras que dominan nuestros paisajes e invisibilizan sus elementos identitarios, esos paisajes heredados. Tenemos núcleos que superponen franquicias sobre pequeñas tascas; centros comerciales que engullen al pequeño comercio; barberías y vermuterías en cada esquina, fenómenos que provocan en poco tiempo el incremento del precio del pan en hasta un 15 por ciento y que expulsan al habitante de siempre porque su barrio ha quedado fuera de sus posibilidades. Son centros en los que principalmente se trabaja y se consume, centros en los que no se habita.

“Se habita cada vez menos en París, aunque se trabaja allí siempre mucho… La relación con la historia que puebla nuestros paisajes está quizá por estetizarse, al mismo tiempo, por desocializarse y volverse artificiosa” (Augé, 2000:78).

Figura 4: Barrios periféricos sin identidad. Elaboración propia (2017).

Además de las marcas y franquicias, se dan casos de gentrificaciones marcadas por un pintoresquismo localista que se afana por redescubrir, redefinir y reivindicar su lugar y lo hace vaciando los cascos históricos y siendo participe, a menudo sin percatarse, de una carrera impetuosa por alcanzar la musealización y turistificación de los mismos.

Ese artificio es el que nos atrapa incluso desde los "no lugares" de los que habla el atropólogo Marc Augé (Augé, 2000). Estamos instruidos para seguir las indicaciones que nos llevan al abismo consumista desde las mismas autopistas.

Los paisajes de "referencia", los del día a día, se alejan cada vez más de los paisajes reales; son cada vez menos "reales" y más excepcionales, más raros (Nogué, 2014). Nuestros paisajes se transforman en museos (monumentos devastados, expuestos, iluminados, sectores reservados y calles peatonales) que desde las propias autopistas nos van indicando con referencias constantes las curiosidades locales que debemos visitar aun cuando estemos de paso (Augé, 2000).

En el corto *The view from the road*[10], Lynch (1958), nos hacía recorrer de manera impulsiva esas vías en las que no hay nada y en las que se reconoce todo. Un largo trayecto en carretera en el que se atravesaban zonas urbanas, polígonos y campos hasta llegar a la siguiente ciudad. Mientras tanto, un sinfín de carteles informativos nos iban advirtiendo de aquellas cosas interesantes que podremos ver si giramos a un lado o al otro, una suerte de parque temático que nos lleva linealmente de una atracción a otra.

Entonces, *"Si media población del planeta vive en las grandes ciudades, ¿dónde se ha metido la otra mitad?"* (Carrascosa et al., 2012:207)

Desde esta base, el paisaje urbano de pequeña escala, el ubicado en el medio rural, adquiere una gran importancia pues aún conservan gran parte de su patrimonio, estilo de vida e identidad. Resultan una solución equidistante frente a los suburbios alienantes o las concentraciones capitalistas con paisajes intersticiales anodinos que denunciaba Lynch[11]. Y es precisamente en ellos "donde sobreviven valores que en otros sitios son difíciles de encontrar" *(ídem)* y donde se defienden otras estrategias de transformarlo.

Esta escala de paisaje permite detectar los elementos clave y trabajar con cada uno de los agentes implicados. Por eso resulta enriquecedor el proceso de buscar un entendimiento desde la relación que cada objeto guarda con el resto y diagnosticar cuáles son las redes que los vincula para potenciarlos en su conjunto y añadir el valor que hasta ese momento habría permanecido oculto.

10 Documental visualizable en la siguiente dirección: http://www.youtube.com/watch?v=xP3maTrQ-ZXE

11 Agradecer a Ander de la Fuente las múltiples disertaciones compartidas en torno a este tema.

1.5. Esculpiendo los paisajes urbanos del mañana; hacia una gobernanza distribuida.

Producto de la especulación, de la búsqueda de la ciudad marca, de querer ser la más innovadora, la más moderna de la Era de la información llegamos a los paisajes de la abundancia, a los paisajes que han tirado lo viejo y lo han construido todo de nuevo, incluso a los que han partido de cero. Ese raciocinio, un fenómeno del siglo pasado que defiende los grandes cambios morfológicos provocados por las acciones *top down*[12], convierte a los grandes poderes económicos en diseñadores del entorno con muy poca consideración hacia quienes lo habitan. Generan, como hemos visto, conflictos territoriales en los que la dimensión paisajiística es cada vez más relevante.

Figura 5: Manifestación de los vecinos y vecinas de Vallecas por la dignificación de su barrio, años 70. Recuperado de http://www.vallecastodocultura.org/cabecera/HISTORIA/barrio.htm

Nogué y Vicente (2001), subrayaban que se está dando un resurgir de las plataformas ciudadanas en defensa de territorios y paisajes autóctonos que se ven amenazados, y que este resurgimiento se está produciendo principalmente por la

12 Top down (desde arriba) se refiere a procesos de planeamiento, en este caso urbanístico, que implican un posicionamiento activo del Estado como constructor de la memoria y legitimador de las construcciones.

creciente importancia del lugar y de las identidades territoriales bajo la amenaza de una globalización galopante. A esta circunstancia se suman la actual crisis de confianza en las instituciones y un mal diseño de las políticas territoriales.

A diario surgen reflejos de estas plataformas, cada vez más en la red, animando a la participación con el fin de defender sus lugares y su memoria. Se trata de movimientos urbanos que en su día se centraban en "demandas relacionadas con las condiciones de vida y el consumo colectivo, la conquista de la autonomía política y afirmación de la identidad cultural local, así como la participación ciudadana" (Castells, 1999:83). Eran movimientos *botton up*, que con tan solo existir tenían sentido. Castells preveía ya en los 80 que estos movimientos se convertirían en fuentes vitales de resistencia a la lógica unilateral del capitalismo, el estatismo y el informacionalismo. Afirmaba que la identidad es un sentimiento en auge y que la Era de la información no hace sino reforzar este sentimiento (Castells, 1999).

Sin embargo, no es suficiente con ser críticos; como ocurrió con aquellas plataformas de los años 60 y 80, hoy en día es necesario, además, ser propositivos. Tenemos, de alguna manera, el compromiso de ser pro-activos basándonos en que la gestión del paisaje es una responsabilidad que nos incumbe a todos.

Mercado y Hernández (2010) apuntaban que la gente socializa e interactúa en su entorno local y construye redes sociales entre sus vecinos, que a su vez tienden a agruparse en organizaciones territoriales que generan con el tiempo un sentimiento de pertenencia y, en muchos casos, una identidad cultural y comunal. Añaden que, para que eso suceda, necesariamente debe darse un proceso de movilización social y los ciudadanos han de participar en movimientos urbanos (no muy subversivos) con los que se defiendan intereses comunes (Mercado y Hernández, 2010).

Esa necesidad de defender en conjunto, con una gobernanza horizontal y distribuida aplicada a pequeña escala, ha llevado al surgimiento de múltiples movimientos que, desde el urbanismo táctico, han propiciado cambios y mejoras en nuestro entorno inmediato. Sin embargo, estas prácticas no deben ser entendidas como un fin sino como un medio, como una parte más del proceso de socialización de ese paisaje que busca una crítica, una reflexión o establecer un vínculo consonante entre el lugar el habitante que anhela sentirse identificado con el paisaje en el que habita.

Esa nueva gobernanza encuentra en la red su aliada. Por un lado está el concepto *glocal*[13], que permite a las personas estar conectadas globalmente y actuar localmente dejando de ser una consigna de grupos ecologistas para expandirse también a los planificadores de las ciudades y de las regiones (Nogué, 2007); por otro, el modelo *open source*, que facilita generar una concatenación de acciones que irán aplicando versiones de su propio ser al adaptarlas a otro lugar.

Los tres casos que han servido de estímulo y que se detallan a continuación, son un claro ejemplo de ello.

Figura 6: Jane's Walk Pamplona-Iruña de la mano del colectivo Urbanas. Fotografía de Raquel Blanco (2018).

Los *Jane's Walk*, son todo un movimiento internacional que surgió en Canadá en 2011 y que ha ido contagiándose de ciudad en ciudad. A su vez, son experiencias que se comparten en diversas plataformas para que otros puedan ver, reflexionar, realizar el mismo recorrido o incluso inspirarse para realizar otro nuevo *Jane's Walk* en su ciudad. En correspondencia al exponencial crecimiento que ha tenido esta tendencia (auténtica corriente analista para el reconocimiento del barrio), se ha dado el desarrollo y creación de nuevos materiales y guías que sirvan a nuevos *flaneurs*. A su vez, los *Jane's Walk* son utilizados como herramienta para generar *engagement* y detección de elementos identitarios que sirven potenciar por procesos participativos que tratan de dar valor de manera colectiva al paisaje que no rodea a la vez que intervenimos en él.

13 Concepto que se describe de manera específica en el capítulo 2.2.6 por la relevancia que adquiere en este trabajo.

Versiones como la del Colectivo Urbanas de Pamplona se apoya en esta acción para reflexionar sobre el urbanismo de género y sobre los paisajes inclusivos.

IFAC, es el acrónimo del Festival Internacional de Arte y Construcción que surgió en España en el año 2012. Desde entonces se ha desarrollado cada año en diferentes lugares y países. Entre los principios básicos que se trabajan destacan la educación práctica, la libertad creativa y el enriquecimiento colectivo. Algunas oficinas de urbanismo comparan el evento con una suerte de *Burning Man*[14] a escala micro y de carácter rural, pero con la misma esencia de un asentamiento organizado en un lugar baldío en el que se interviene de manera *pop-up* repoblándola por artistas, arquitectos, creadores, artesanos e investigadores a lo largo de dos semanas.

Lo interesante de este festival es que cada año cambia su escenario aunque se mantenga en núcleos urbanos de pequeña escala: el entorno rural y lo visceral del arte buscando nuevas fórmulas de entendimiento.

Por último, está *Civicwise,* que se define como "una comunidad abierta y distribuida cuya misión es favorecer el urbanismo colaborativo y la innovación cívica, inspirando un compromiso más cívico." (CivicWise, 2017). Se basa en una red de diversos grupos de personas que se establecen arbitrariamente en distintos lugares con el fin de trabajar sobre su entorno más cercano, pero que a su vez están conectados con otros grupos con quienes intercambian conocimiento y metodologías que puedan ser reutilizadas en otros lugares. Lo interesante de esta red es el sistema de aprendizaje y empoderamiento que han conseguido estructurar con el apoyo de una plataforma de conocimiento compartido donde, además de recibir un curso sobre diseño cívico, se pueden generar proyectos de carácter *glocal* que podrán ser aplicados en cualquier lugar del mundo. El proyecto ha evolucionado hasta el punto de que en Valencia cuentan ya con la Escuela de Diseño Cívico creada a partir de la conexión de la administración, la ciudadanía y Universidad.

Estas ideas de comunidad, creatividad e innovación, bajo la dimensión de un modelo transdisciplinar y de gobernanza distribuida, serán compañeros de baile en torno a la socialización del paisaje en este estudio.

14 El Burning Man tiene lugar en el desierto de Black Rocky *(Nevada, Estados Unidos)* toma la forma de una ciudad que se mueve, se reinventa y "desaparece" cada año sólo para renacer al año siguiente. Es un movimiento que sigue la filosofía de las comunidades hippies de los años 60. Una ciudad que se levanta de la nada, en trabajo colaborativo entre más de 50.000 personas, para desaparecer días después. (Ecosistema Urbano, 2016) y (Calzada, 2008).

Capítulo 2
Objeto de estudio

Una vez habiendo planteado las premisas sobre las que basa este estudio, nos introduciremos en conceptos más específicos que relacionan la socialización con el paisaje.

En este capítulo, reflexionaremos en torno a las posibilidades de incorporar la práctica participativa en conceptos tan amplios como el paisaje y describiremos de manera sucinta las dinámicas que situamos a su alrededor. Herramientas y recursos que van desde el uso de las nuevas tecnologías a planteamientos más teóricos que definen los tipos de procesos y las dinámicas que los componen.

En los párrafos que siguen se ahondará en la socialización para la participación ciudadana y en las herramientas que fomentan los procesos colaborativos.

Hablaremos de metodologías ágiles, del vínculo del espacio con el tiempo, de la gobernanza distribuida, de la consciencia colectiva y las redes globales que actúan de manera local, por supuesto, del empoderamiento y de la participación, de dinámicas y conceptos que se irán repitiendo y asumiendo como propias a lo largo de todo el discurso que aquí se comparte.

Esta puesta en común permitirá establecer un mapa conceptual que resultará necesario para establecer tanto los objetivos como el protocolo que se propone en la investigación.

2.1. Socialización y paisaje

La incorporación de la práctica participativa a conceptos tan abstractos como el paisaje es relativamente nueva.

La participación ciudadana ha recorrido un largo camino desde la antigua Grecia, en la que los ciudadanos se reunían unas 40 veces al año en la colina de Pnyx para discutir asuntos de la comunidad hasta llegar a lo que a día de hoy entendemos por ese término (Ober, 2008). De hecho, la propia palabra "participación", en cualquiera de sus extensiones y ámbitos de aplicación, posiblemente está perdiendo significado, como ya pasó con el término "sostenibilidad" (entre otras vinculadas a la ciudad y al urbanismo). Eso hace que nos preguntemos: ¿cuál será la siguiente?, ¿hay que seguir inventando términos que nos mantengan en consonancia con las modas imperantes?, ¿estamos trabajando con metodologías de participación funcionales o todavía son planteamientos muy incipientes en su aplicación al ámbito del paisaje?

En los últimos tiempos, la carencia detectada en el aprendizaje, percepción y valoración del paisaje urbano que nos rodea, pone de manifiesto la necesidad de educar y dar a conocer aquellos aspectos invisibles o "invisibilizados" de nuestro entorno. Y es precisamente aquí donde la "participación" encuentra como acompañante a la "socialización".

Socializar, si reparamos en la segunda acepción de la RAE, significa "promover las condiciones sociales que, independientemente de las relaciones con el Estado, favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona"[15]. Por tanto, se podría decir que acercar, dar a conocer y empoderar a la sociedad a través de herramientas que contribuyan a su desarrollo personal resultan aspectos fundamentales para que pueda darse la participación.

La ciudadanía está cambiando, la gestión urbana está cambiando y esto hace que la forma en que percibimos el paisaje también cambie.

Las nuevas tecnologías nos están ayudando a tener mayor capacidad de participación y favorecen una transformación compartida de los territorios que habitamos.

15 Definición que ofrece la RAE en su segunda acepción para el término "socializar". Real Academia Española (2014). Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Consultado en http://www.rae.es/rae.html.

Surgen nuevas formas de entender la ciudad, o como la llama el investigador Doménico di Siena[16], surge la "Ciudad del Conocimiento: Una ciudad sensible (Sentient City) a los "movimientos", acciones y pensamientos de los propios ciudadanos, una ciudad capaz de alimentar la cultura y la identidad *glocal* (De Prada, 2016), mejorar e incrementar las conexiones entre ciudadanos, aprovechando los gestos, las actividades y los intereses más cotidianos" (Di Siena, 2012:7). Los procesos *bottom-up*, los que se dan de abajo a arriba, en los que todo el mundo puede sentirse parte por participar aportando conocimiento de manera activa, están a la orden del día.

Es ese conocimiento compartido que, enfocado al ámbito del paisaje urbano, puede ayudar a aprehender y a favorecer la recuperación social de espacios invisibles y desconocidos de nuestro entorno.

Con el cambio de siglo, pequeños colectivos empiezan a actuar en España en su entorno más inmediato. Afloran con la crisis del 2008, hasta convertirse hoy en algo habitual y, de algún modo, imprescindible.

Acercándonos al paisaje desde el urbanismo, observamos cómo el urbanismo táctico y urbanismo *open source*, ha evolucionado desde sus inicios en este sentido; de ser una práctica espontánea ha pasado a ser una forma de entender y de hacer ciudad mucho más inclusiva en la que cualquier ciudadano puede participar. La crisis del 2008 ha hecho que los pilares de esta disciplina se tambaleen tan fuertemente que muchos ya no crean en el urbanismo *top to down*, lo que a su vez a dado pie a la proliferación de miles de plataformas e iniciativas ciudadanas; colectivos que trabajan sobre la ciudad de una manera colaborativa atendiendo a valores que comparten con otras personas y en aspectos que les afectan directamente. Lo que un día fueran movimientos urbanos compuestos por colectivos críticos se convierten ahora en procesos propositivos.

Llegados a este punto la reflexión nos lleva a lo siguiente:

¿Cómo podemos aplicar las bases del urbanismo *bottom up* al área del paisaje?; ¿cómo podemos hacer que sean los propios ciudadanos los que desde una postura proactiva detecten y propongan paisajes de especial interés?

¿Cómo pueden, además, ser embajadores de esos mismos paisajes?

16 Domenico Di Siena experimenta y desarrolla sistemas híbridos que conectan el mundo de la arquitectura y el urbanismo con el mundo de la comunicación y de las nuevas tecnologías integrando tanto a la ciudadanía, como a la Administración o la Academia.

Diversos campos de las ciencias sociales llevan tiempo trabajando, precisamente, en la visión, el conocimiento común y la implicación de la ciudadanía, y lo hacen empleando herramientas inclusivas para ello. Referencias como la Red Cimas[17], una de las asociaciones de mayor arraigo en el Estado español, por ejemplo, se remontan a las periferias urbanas emergentes en aquella vibrante década de los 70. Esta red ofrece mecanismos para facilitar procesos participativos y, desde el año 2015, también desarrolla cursos de formación en la Universidad Complutense de Madrid. Muchas otras áreas han interiorizado —y hecho suyas— las metodologías de la red para sus propios procesos y serán estas también algunos de las mimbres sobre las que se desarrollará el presente trabajo.

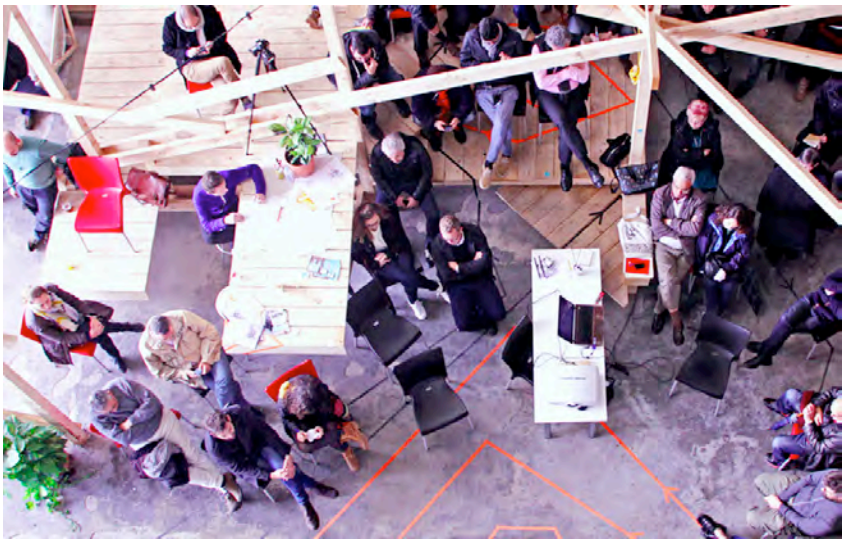


Figura 7: Civic Factory Valencia. Laboratorio de diseño cívico ubicado en las naves del puerto como punto de encuentro de la comunidad valenciana de CivicWise. Imagen recuperada de https://valencia.-factoriacivica.com/#3

Por su parte, el campo del diseño cívico puede concebirse como la fusión de muchas disciplinas, entre ellas: Planeamiento y Diseño Urbano, Arquitectura, Diseño Industrial y Gráfico, Diseño Social, Desarrollo Web, Ciencias Políticas, Periodismo, Ciencia de Datos, Sociología, Antropología, Economía Urbana, Pedagogía Urbana, Geografía Urbana y otras que han estado en auge en la cultura anglosajona

17 La Red Cimas es una red de profesionales comprometidos con la transformación social y las democracias participativas.

como *Service Design, Policy Making, Placemaking, Relational Design, Interaction Design, User Experience*.

En estos momentos de cambio de paradigma, la combinación de estas disciplinas con las diversas herramientas que ofrecen aquellas que llevan décadas trabajando desde lo social favorecen la creación de acciones y movimientos que van desde lo más reflexivo en torno a la ciudad, como los ya comentados *Jane's Walk*, pasando por los llamativos, pero efímeros, festivales de arte, urbanismo y construcción como el IFAC, y llegando hasta plataformas de gestión de proyectos internacionales y colaborativos más sólidos como puede ser la comunidad *Civic Wise.*

2.1.1. El proceso participativo

Las motivaciones para querer dar a conocer un paisaje pueden ser muy diferentes: sociales, culturales, naturales, económico-turísticas, económico-comerciales o urbanísticas, entre otras.

La activación de un proceso participativo a la hora de su socialización tiene un valor añadido, ya que serán los propios individuos involucrados en los distintos procesos quienes aporten gran parte de la información. La información consistirá en anécdotas y datos que se escapan de aquello dictado por la historia hegemónica, lo que contribuye a la construcción de narrativas colectivas cargadas de identidad que, de manera más natural, serán asumidas como propias.

Se trata, por tanto, de construir una memoria colectiva en la que el papel de los expertos y dinamizadores sea la hilo conductor de los foros o talleres en los que ir articulando y filtrando toda esa información.

El ciudadano, individuo o grupo se constituye como nexo, o ser vinculante, en la relación entre patrimonio y paisaje.

El proceso de dar a conocer un paisaje olvidado o invisibilizado comienza por la detección de un paisaje que quizás sea desconocido pero que se quiera dar a conocer.

En el conjunto de la sociedad a la que nos estemos dirigiendo, detectaremos subgrupos de interés: agentes locales y grupos a los que interese, en mayor o menor medida, el paisaje que queremos gestionar.

Al mismo tiempo, recopilaremos y estudiaremos todos los datos posibles de las fuentes documentales, así como de los agentes directamente relacionados con la investigación.

Con ese primer acercamiento, obtendremos una narrativa inicial, es decir, la base fundamentada de la que partiremos. Esta composición a partir de testimonios y memorias varias, no solo de una persona experta, nos ofrecerá una visión compleja del estudio y podrá dar lugar a nuevas líneas de investigación.

Si el paisaje en cuestión interesa desde un punto de vista turístico, es probable que organismos como la administración o ayuntamiento correspondiente estén interesados, mientras que puede haber otros grupos a los que no interese en absoluto. Mantener un buen equilibrio entre ambos intereses será la labor del agente socializador.

¿Puede suponer un nuevo concepto de paisaje, la consideración de lo social? Tal y como plantean Hernández y Ruiz (2008) en su artículo referente al patrimonio minero de Andalucía podríamos considerar el paisaje como proceso social (Hernández & Ruiz, 2008)

2.1.2. TICs

Será necesario establecer relaciones entre los diversos agentes culturales, locales o no, así como propiciar espacios en los que los mismos ciudadanos puedan expresarse y recordar en voz alta aquellos aspectos relativos no solo al patrimonio tangible, sino también al intangible, que es el que completa la verdadera identidad de un lugar.

Las fotografías, planos, grabados o los libros con sus narraciones urbanas ayudan a preservar el paisaje a lo largo de los siglos, aunque éste se encuentre vivo y en constante evolución. Hasta ahora, solo unos pocos elegidos podían realizar este aporte documental gráfico, como fotógrafos o artistas de renombre, además de las instituciones o el ayuntamiento correspondiente. Las asociaciones o colectivos, por su parte, también han sido claros transmisores de conocimientos y responsables de nuestra percepción hacia el lugar. La organización de charlas, talleres y cursos que ponen en interrelación todos los aspectos relativos a la capa cultural suelen ser a menudo la manera más sencilla con la que completar el imaginario colectivo del paisaje que se pretende socializar.

Pero hoy, ahora, en este momento más "colaborativo" que nunca, cuando tenemos tan claro que si damos un uno por ciento de nuestro conocimiento recibiremos el mismo porcentaje de diez personas más y que, por ende, nuestro constructo mental se verá diez veces más enriquecido, es cuando debemos participar a título individual y pasar de forma activa a ser el agente local que tiene su visión que aportar, aunque no formemos parte de ningún grupo cultural específico.

Las *TIC* proporcionan esa escala única en la que podrán coexistir, por un lado, el historiador más reconocido y, por otro, cualquier ciudadano tipo.

El uso de estas herramientas en la ciudad se hace cada vez de forma más natural. Numerosas ciudades se suman, ya, a las denominadas *Smart Cities* (Haring[18], 1956) y participan, incluso, en congresos y encuentros en los que buscarán ideas para implementar mejoras en la gestión y desarrollar su *branding*.

El siguiente paso evolutivo es conseguir que el ciudadano participe no solo de manera crítica sino también con actitud propositiva, el *Smart Citizens*, para remarcar que "una ciudad no puede ser inteligente sin la inteligencia de sus ciudadanos, acercando el concepto de *Smart Cities* al de ciudades resilientes" (Suárez, 2016:121). De ese modo los ciudadanos pueden aportar en el funcionamiento o planeamiento de su entorno de manera habitual sea por medio de páginas webs, aplicaciones, foros u otras formas.

Palabras como "Empoderamiento" o "Participación" van implícitas en nuestros discursos sin tan siquiera mencionarlas y nuevos proyectos colaborativos surgen cada día con la intención de conseguir mayor entendimiento entre vecinos y buscar, de alguna manera, cierta solvencia social. En el ámbito educativo y cívico, empezaron los proyectos "Málaga Propone"[19] y "Repara Ciudad"[20]. La primera es una de las pioneras plataformas ciudadanas *online* del Estado español en la que los vecinos podían proponer usos para lugares con oportunidad en la ciudad de Málaga; la

18 El término "Smart City" comienza a aparecer documentado en la década de los 50 (Haring, 1956), aunque sin profundizarse en el concepto tal y como hoy lo entendemos. Desde entonces, el concepto "Smart Cities" se ha ido utilizando en diversas ocasiones y publicaciones. Recuperado de https://estratic.wordpress.com/2015/09/28/el-uso-del-concepto-smart-city-a-partir-de-1956-no-de-2005/

19 Iniciativa de los estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Málaga eAM´ que parte del proyecto: "Málaga Propone, de la ciudad 1.0 a la ciudad 2.0″. https://malagapropone.wordpress.com/

20 Proyecto de Open Data Cities SL, ODC, una empresa comprometida con la mejora de la administración pública potenciando la interacción del ciudadano con las instituciones para conseguir una administración más eficaz, proactiva, transparente y participativa. http://reparaciudad.com/

segunda, una plataforma, que aún existe, que permite denunciar las incidencias en mobiliario urbano, pavimento y otros elementos urbanos de la ciudad de Barcelona.

Cada vez nos encontramos con estos *softwares* aplicados a la ciudad que ofrecen al ciudadano tomar el control de su entorno en menor o mayor medida, llegando incluso a traducir los propios códigos a los procesos ciudadanos: se debaten, se desarrollan, implementan y se van adaptando y modificando sobre el terreno.

Smart Citizen, por ejemplo, tiene una plataforma específica diseñada para generar procesos participativos en las ciudades. Dispone de múltiples herramientas que promueven la conexión, el intercambio de conocimiento, y uno de sus principales objetivos es el de servir de nodo distribuidor de herramientas y generador de indicadores que permitan la construcción colectiva del entorno por los propios ciudadanos.

A día de hoy, existen múltiples herramientas y procesos que se están llevando a cabo mediante la aplicación de las nuevas tecnologías (TIC). Estas ayudan al desarrollo de metodologías de socialización que aportan conclusiones "glocales" (global+ local, como explicaremos más adelante) y que, además, contribuyen a la revalorización del patrimonio a partir del conocimiento y aprendizaje del propio ciudadano.

En definitiva, se trata de fomentar la cultura y el conocimiento abierto, un modo de producir cultura a favor del compartir, en busca de la autonomía y en pro del conocimiento libre.

2.2. Socialización y sus dinámicas

Aspectos como la "gobernanza distribuida", la concepción de lo *glocal* o el empoderamiento resultarán vertebradores a lo largo del proceso que se plantea en la metodología.

Como paso previo a su introducción, es conveniente la descripción de algunos conceptos que nos sitúan dentro de la filosofía del diseño cívico y la innovación social.

2.2.1. Abierta, ágil y colaborativa.

Cuando hablamos de conceptos *open* o *ágile* (Castro-Acevedo et al., 2018) –de tecnología flexible–, no referimos a términos que vinculamos de manera casi sis-

temática al mundo de la informática y, más concretamente, al desarrollo de *software*. Una metodología de código abierto y libre (*FLOSS, free/libre and open source software*[21]) sobre la que los usuarios pueden aplicar, estudiar o incluso modificar y mejorar su propio diseño porque disponen de su código fuente.

Figura 8: Metodología abierta y colaborativa. Esquema de elaboración propia.

Cabe mencionar que, pese a que ambos términos comparten la misma filosofía, *open* y libre no es exactamente lo mismo:

Libre hace referencia a cuatro principios básicos sobre los que se sustenta:

- La libertad de uso del programa
- Liberta de estudiarlo y modificarlo
- Libertad de distribución
- Libertad de mejorar el programa y hacer públicas esas mejoras para que toda la comunidad se beneficie.

21 Richard Stallman es considerado como el padre del movimiento *Open Source* en los años 80. Si bien sus bases beben de la cultura hacker de los años 70, no será hasta 1985 cuando este movimiento se funde oficialmente. A partir de entonces, esta corriente se convertiría en toda una filosofía a seguir. (Stallman, s.f.)

Open Source, por su parte, es una forma de pensar más funcional; se centra en los beneficios que puede tener el *software* resultante después de su modificación. Compartiendo el código busca que el producto final sea de mayor calidad. (Arcos E., 2014).

Las metodologías denominadas como 'ágil' son aquellas desarrolladas mediante la interacción continua con el usuario, poco a poco y de forma segura. Tras acordar con los usuarios unas primeras características que se deben implantar, los desarrolladores hacen los cambios en apenas dos semanas, añaden los elementos necesarios y los ponen en manos de los usuarios para su testeo –aplicación que podemos identificar hoy en día en filosofías como *User Experience, UX* (Masip, 2013)–.

Son conceptos que, poco a poco, van extendiéndose a otros aspectos de la sociedad como la economía, la forma de gobierno o la forma de hacer ciudad, en ocasiones bajo la idea de ciudad inteligente, transparencia o participación.

> "Las ciudades de medio mundo son hoy testigos de una transformación de sus paisajes materiales e infraestructurales. En el nombre de la 'tecnología abierta', el 'hardware abierto' o, más ampliamente, el 'urbanismo de código abierto', iniciativas ciudadanas de muy diversa índole intervienen directamente sobre la conformación material del espacio público, diseñando y equipándolo con dispositivos, redes e incluso arquitecturas que 'infraestructuran' así sus derechos de ciudadanía" (Corsín[22], 2015).

Poder pensar en metodologías abiertas y flexibles da pie a seguir evolucionando los procesos desarrollados más allá del momento histórico en el que se dan.

2.2.2. Diagrama de tiempo/lugar/valor

El gráfico espacio-tiempo[23] situado a continuación contiene los términos clave sobre los que se estructuran todas las partes del proceso de socialización de un paisaje.

22 Alberto Corsín; es miembro fundador de Ciudad Escuela, la primera pedagogía urbana open source del mundo. Además tiene una extensa experiencia vinculada a la historia y antropología de las ciudades. Más información en https://ciudadsensible.wordpress.com

23 Agradecemos la contextualización de estos conceptos aplicados a los procesos al geógrafo Adolfo Chautón cuya intervención como facilitador en el taller P2P celebrado en la sede de Karraskan (Bilbao el 9 de marzo de 2016), resultó de gran relevancia para entender conceptos del espacio cívico a través del tiempo.

Por un lado, tenemos el eje de abscisas, como eje temporal que nos ubica en un punto entre el pasado y el futuro; por otro, en el eje de ordenadas, tenemos el espacial, que nos sitúa entre lo local y lo global, lo situado y lo conectado.

El cruce de coordenadas es, por tanto, el *hic et nunc*, el aquí y ahora, el punto exacto en el que nos encontramos en cada momento del proceso que se esté llevando a cabo.

Figura 9: Gráfico del Espacio-Tiempo. Elaboración propia.

El pasado está vinculado con el valor material de las cosas, vinculado a un elemento tangible con su ciclo terminado. El futuro, por su parte, representa lo inmaterial, lo intangible, lo que puede llegar a ser una vez que termine su ciclo y pase a ser parte del pasado.

Lo situado hace referencia al territorio en el que nos encontramos, a lo local y a los recursos de que disponemos en nuestro entorno inmediato, mientras que lo conectado nos vincula globalmente con el resto del planeta, así como con los recursos que se estén empleando en los procesos similares en otros lugares.

Durante todo el proceso de socialización, deberemos tener muy presente dónde se encuentra nuestro aquí y ahora, pues de ello depende que estemos utilizando las estrategias y herramientas más acordes al punto en el que nos hallamos. Esto es: al

inicio de cualquier proyecto, las realidades espacio-temporales son unas y de acuerdo con ellas utilizaremos unos recursos u otros (medios de comunicación, debates o apoyos) pero, en la medida en que el proyecto avance y las cosas cambien, hemos de ser flexibles para aceptar la innovación, nuevas formas de pensar y otras jerarquías que hayan podido darse durante el desarrollo.

2.2.3. Gobernanza

En un mundo global en el que todo es universal, resulta que la justicia, la democracia y el humanismo no lo son. Son conceptos locales que se encuentran con los problemas de las fronteras anquilosadas y que requieren de una evolución, han de ser pensadas en un nuevo contexto en el que pasemos de la soberanía a la responsabilidad (Innerarity, 2013).

Gobernanza es un término que viene utilizándose desde los años 90 y que principalmente se vincula a ella, a la política, y de forma más concreta, a su parte más económica (González de Uriarte, 2015) .

Figura 10: Hacia una gobernanza distribuida. Elaboración propia.

Se refiere a la eficacia, calidad y buena orientación que tiene el Estado a la hora de intervenir en los diversos asuntos. Sin embargo, también hace referencia a aspectos

sociales y de funcionamiento entre los distintos niveles de una sociedad, y esta segunda definición es la que nos concierne.

Bajo el contexto de la globalización, el concepto clásico de "gobierno" resulta insuficiente para transmitir el cambio de paradigma que se advierte en las relaciones de poder. Existen empresas que manejan presupuestos superiores a los de algunos gobiernos, evidenciando sus capacidades a nivel local o internacional. De este modo el clásico modelo de gobierno hegemónico va transformándose en un sistema más complejo que se da, tal y como lo contamos, de forma *glocal*, así como intersectorial, es decir en los ámbitos cívico, empresarial y administrativo.

Innerarity (2017) afirma que una democracia compleja es el sistema de gobierno de mejor gestion debido a su capacidad que tiene para autotransformarse. Reflexiona sobre las ventajas de esa complejidad para la democracia y delas ventajas de la democracia para realidades complejas:

> "La multiplicación de actores, intereses e instancias de gobernanza equilibra el ejercicio del poder y dificulta la imposición unilateral, mientras que lo segundo se debe a que la democracia permite articular esa pluralidad mejor que cualquier otro sistema de gobierno"(Innerarity, 2017: 25).

Aplicar el concepto de gobernanza al ámbito de la revalorización de un paisaje supone aceptar que las iniciativas puedan venir de los tres ámbitos por igual. Es decir, si un agente privado percibe la oportunidad de transmisión de un tipo de conocimiento a partir de la visibilización de un paisaje cultural, pese a ser una iniciativa privada, puede perfectamente activar un proceso de dinamización y participación y hacerlo extensible a toda la ciudadanía, y se convertirá a sus vez en copartícipe del proceso. De ese modo, la jerarquía cambia y, a partir de roles concretos, el proyecto deja de ser unidireccional y entra en una gobernanza distribuida en la que los grupos de acción contarán con líderes (los responsables últimos), colaboradores (responsables parciales) y participantes (sin responsabilidad pero que ofrecen apoyo específico y concreto). Esa gobernanza distribuida hace que las distintas áreas del proyecto estén en contacto a partir de la mezcla de los roles. Ello implica que los papeles de líder, colaborador y participante vayan cambiando según los grupos de foma que todos los involucrados conozcan los distintos grados de responsabilidad. De esta manera se favorece el flujo de la información, el intercambio de conocimiento entre grupos, como si de una abeja polinizadora se tratase.

Para favorecer esa gobernanza distribuida, hemos de utilizar herramientas tecnológicas, transparentes y ágiles, que democraticen a los grupos implicados, para que todo el mundo tenga la libertad de aportar de manera equitativa. De la misma manera todos los participantes podrán sumar nuevas personas al proceso, ya que si nadie suma, el proyecto puede desaparecer.

2.2.4. Permeabilidad

El paradigma actual hace que nos hallemos, cada vez con más frecuencia, en contextos transdisciplinares, donde se mezclan mundos que, aunque estén estructurados y con cierta rigidez, no son sólidos sino líquidos.

Figura 11: Elaboración propia.

Permeabilidad es un término que se define en la enciclopedia libre como “la capacidad que tiene un material de permitirle a un flujo que lo atraviese sin alterar su estructura interna”[24].

Por otro lado, la RAE[25], ofrece estas dos definiciones al adjetivo permeable:

24 Permeabilidad. En Wikipedia Recuperado el 6 de mayor de 2016 de https://es.wikipedia.org/wiki/Permeabilidad

25 Permeabilidad (2016). En RAE. Recuperado el 6 de mayor de 2016 de http://dle.rae.es/srv/search?m=30&w=permeable [6 de mayo de 2016].

1. adj. Que puede ser penetrado o traspasado por el agua u otro fluido.
2. adj. Que se deja influir por opiniones ajenas.

Este concepto nos hace percatarnos de las múltiples capas de las que se compone el paisaje, de cómo interactúan entre sí y de la influencia que nosotros ejercemos en cada una de ellas y, por ende, en su conjunto. La permeabilidad entre las capas es necesaria en los procesos de socialización; es inevitable el constante aprendizaje para que puedan sobrevivir y éste solo es posible gracias a la flexibilidad, la inteligencia y la multipertenencia de quienes lo conforman.

La flexibilidad implica estar abiertos a giros del proceso, a la incorporación de nuevas herramientas y metodologías, así como a opiniones diversas. La inteligencia, por su parte, es la facultad que tiene la mente para aprender, razonar y, precisamente, ser flexible para tomar las decisiones que más interesen al proceso en su conjunto dejando de lado las individualidades. La multipertenencia es una condición *sine qua non* con la que deberemos trabajar y que hace referencia a las capacidades de cada individuo para, más allá de su propia identidad, colaborar con personas que pueden opinar de forma completamente diferente en otros contextos y temas.

2.2.5. Consciencia e inteligencia colectiva

La cultura colaborativa o la conciencia colectiva son elementos clave en los procesos de coparticipación. Las opiniones compartidas y las actitudes morales funcionan como una fuerza unificadora dentro de la sociedad, dominan frente a la conciencia individual y se pueden comportar como un individuo global.

En el proceso de socialización de un paisaje, más aún si éste casi ha desaparecido, es crucial la condición de conciencia colectiva. Ser capaces de analizar, entender y asumir colectivamente las características básicas que dibujan ese paisaje. Es esencial contar con la experiencia y el recuerdo de la memoria de nuestros mayores, de los que aún pueden aportar testimonios en primera persona, pero también con las ideas e iniciativas de todo participante, porque desde las distintas disciplinas y sus conocimientos, podrá generarse e un sistema determinado con vida propia, tal y como mencionaba Émile Durkheim, sociólogo al que se le atribuye el término (Belvedere, 2011).

Figura 12: Esquema Consciencia Colectiva. Elaboración propia.

Otros sociólogos, como José Miguel Millán, añadirían que "esta conciencia, a diferencia de la individual, se toma de manera más lenta pero más profunda" (Millán, s.f)[26]. Millán, planteaba cuatro claves para tomar conciencia colectiva más rápidamente: difundiendo, compartiendo ideas, empatizando y compartiendo recursos, claves que hoy observamos en la base de todos los procesos colaborativos que nos rodean.

En el ámbito del paisaje y del patrimonio, como sucede en otras áreas, es habitual encontrarnos con planes estratégicos de varios años de duración que definen paso a paso todas las fases que completan el proceso de su recuperación. No obstante, crear proyectos de gran dimensión, perfectamente definidos y descritos, sin pensar en los posibles cambios ni en que estos deban evolucionar, puede llevarnos a proyectos equivocados. Estamos rodeados de museos y centros de interpretación a los que nadie acude.

Del exceso a la austeridad en muy poco tiempo: Espacios patrimoniales convertidos en centros culturales imposibles de sostener, centros de interpretación en lugares de difícil acceso, cerrados no mucho después de inaugurarse. Y mientras, en

26 Millán (s.f.). *Consciencia Colectiva*, en Wikipedia Commons. Recuperado el 12 de julio de 2015 de https://es.wikipedia.org/wiki/Consciencia_colectiva

los cascos históricos, muchos de los edificios que conforman su trama histórica se vacían, alejando la actividad a otros lugares (Mora, 2013).

En contraposición a las formas de planificar más tradicionales, ésta tesis bebe de las fuentes del procedimiento antropológico, la innovación social y el diseño cívico.

La idea de diseño cívico no es innovación política ni innovación social. No es política porque no se trata de cambiar la forma de hacer política, sino de trabajar con ella para incluso llegar a plantear cambios de los espacios y mecanismos de la vida en común; y no es social, porque no se trata simplemente de trabajar con las personas, sino con los territorios y sus ecosistemas económicos, sociales y políticos (Di Siena, 2015).

Por medio de la conciencia colectiva y del empoderamiento podemos llegar a desarrollar procesos ricos, inclusivos y que de verdad serán valorados y flexibles en nuestro entorno a lo largo de los años. Son procesos P2P –producción entre iguales– (Campos, 2006), donde todo está más abierto y la hoja de ruta se va concretando entre los participantes a medida que se va avanzando. En definitiva, es un proceso que se ve enriquecido por los múltiples saberes y la inteligencia colectiva.

Aitamurto[27] mencionaba en la *Collective Intelligence Conference* celebrada en California en 2015: “Hay evidencias de que la implicación de la ciudadanía tiene el potencial de cambiar la agenda política si se compara con el enfoque clásico y elitista basado en expertos de puertas para adentro”(Aitamurto, 2015).

Como cita J. Rey, Michael Foley considera que “tres aspectos afectan al rendimiento en entornos de trabajo colaborativo: (1) el equilibrio entre la explotación de soluciones conocidas y la exploración de nuevas, (2) los tipos de estrategias de búsqueda que usan los agentes, y (3) la heterogeneidad y complementariedad en el conocimiento y el comportamiento de los individuos que forman el grupo”. (Rey, 2015).

27 Tanja Aitamurto, examina cómo la inteligencia colectiva, sea en forma de crowdsourcing, crowdfunding o de co -creación, impacta en el periodismo, la gobernanza y en el diseño de productos, particularmente en los medios innovadores.

Figura 13: Screen de la web Inteligencias Colectivas.
Accesible en http://www.inteligenciascolectivas.org/

Existen múltiples ejemplos que promueven la inteligencia colectiva a nuestro alrededor y ha llegado el momento de tomarse muy enserio este concepto por varias razones: el argumento de Inteligencia Colectiva ofrece la posibilidad de una explicación funcionalista que legitima el funcionamiento de la democracia, así, observamos cómo las propuestas y decisiones se dan de manera más justa y equitativa (Landemore, 2012).

Quizás la Red de Inteligencias colectivas.org sea uno de los ejemplos más significativos, puesto que en su *web* podemos acceder a los distintos nodos internacionales, en los que se comparten recetas para tejer y aprender a crear ciudad compartiendo de manera abierta y colaborativa todas las técnicas y formas de hacer locales para su uso global (Inteligencia colectiva, 2010).

De esa forma, generan un lugar de encuentro, una base de datos libre lleno de detalles de procedimientos inteligentes no reglados.

> "Cada lugar del mundo posee su propio abanico de técnicas constructivas. La coexistencia de diversos calados de industrialización y desarrollo económico permiten que las viejas técnicas artesanales que subsisten se mezclen con productos semiindustriales y mantengan su vigencia en entornos poco estandari-

> zados. De este modo, las soluciones constructivas sin planificación arquitectónica trascienden, generando una gran variedad de procedimientos sobre los que existe una sabiduría popular heredada, pero corregida y combinada con un alto grado de improvisación en términos de materiales y técnicas de nuevo cuño." (Inteligencias Colectivas, 2010)

2.2.6. Glocal-net

Compartir conocimiento favorece que se den nuevas conexiones y el descubrimiento de otras herramientas para que sucedan las cosas.

Para redibujar de manera colaborativa un paisaje, es necesaria la implicación de los diversos actores y agentes que rodean al proceso. Para ello tenemos dos conceptos clave que nos ayudarán en su comprensión y forma: *Glocal* y Red.

Figura 14: Concepto *Glocal*. Esquema de elaboración propia.

El primero, *Glocal*, es un término acuñado en los años 80 para referirse a las prácticas comerciales en Japón y que no es sino la mezcla de otras dos palabras: global y local (de Prada García, s.f.). La consideración de un espacio imaginario que se establece colectivamente por una comunidad que comparte intereses (Roudometof, 2016a) es sin duda una de las que más nos sugiere para este estudio. Un punto de encuentro en el que la influencia global afecta a la identidad local y viceversa.

Esta combinación se refiere a aquel individuo o grupo de personas que son capaces de pensar globalmente y actuar de manera local. Supone estar situado, pero conectado, absorber el conocimiento que nos ofrecen otros proyectos gracias a las facilidades de interconexión que nos brinda la red, pero atendiendo a las necesidades territoriales de nuestro entorno más cercano en función de su demanda.

El segundo, Red, ser refiere a estar conectado, estar en red. Pero no solo de manera digital sino también de manera física, es decir, conseguir esa hibridación entre lo presencial y lo digital.

> "La glocalización permite un movimiento de este tipo a través de fronteras geográficas y digitales, permitiendo un discurso que no está fijado, ya que es abierto y explorador" (Mehta, 2018:5)

Estamos acostumbrados a procesos institucionalizados, basados en esquemas dentro-fuera, pero esta realidad debe ir pivotando más a menudo a sistemas extitucionalizados[28], es decir, creando plataformas sobre las que puedan ensamblarse diversos agentes, de forma y temporalidad distintas, que favorezcan un sistema de funcionamiento crítico ante las instituciones hegemónicas, pudiendo trabajar conjunta o interpolarmente. El concepto *netizen*(s) (Manto et al., 2003) es el que nos habla de ello: el *networking*, la red de trabajo entre ciudadanos que promueven la participación, gestión y transformación del territorio, principalmente a través del uso de internet.

Pero ¿cómo desarrollar el *netizen(s)* sin crear exclusiones?

Actualmente nos encontramos en un momento de inflexión. En diversos ámbitos se detcta no solo la brecha digital entre las distintas generaciones, sino que también nos topamos con una importante brecha conceptual en cuanto a la organización y funcionamiento en la sociedad.

Para afrontar esa brecha digital y que no se den exclusiones en el proceso de socialización que queremos llevar a cabo, será de vital importancia contar con dos tipos de espacios: el digital y el presencial.

El espacio digital, si aprovechamos adecuadamente todas las herramientas y recursos globales, favorece la horizontalidad y agilidad del proceso. También posibilita contar con las opiniones y conocimiento de personas que se encuentran en otros lu-

28 Agradecemos a Doménico di Siena las múltiples conversaciones en las que debatimos sobre estos términos.

gares y que pueden transmitir experiencias de sus territorios en primera persona. Así mismo, este espacio digital promueve la desincronización; es decir, es importante que cada paso esté documentado (volcado en *speakbooks* u otros instrumentos), también nuestros encuentros y reuniones digitales (*streamings, hangouts* u otros). La deslocalización de los participantes no es un obstáculo a la hora de estar desinformados, sino que permite continuar con otros proyectos en paralelo.

Por otro lado, el espacio presencial genera humanidad y cercanía y permite que la comunidad vaya estructurándose poco a poco en grupos de trabajo. En éstos se irán definiendo de manera espontánea los distintos roles y responsabilidades: los de dinamizadores, líderes, colaboradores y participantes. A diferencia del espacio digital, éste ofrece la sincronización y, en consecuencia, la motivación común, aspecto importante para que los procesos mantengan el nivel necesario de energía.

2.2.7. Empoderamiento y participación

"¿Quiénes son los sujetos adecuados para las acciones culturales y de los procesos del desarrollo? La respuesta es clara: las gentes. Y para ello se refieren a dos conceptos que aspectos que estiman claves: empoderamiento y participación" (De Alonso, 2000:20)[29].

Tal y como apunta el mismo autor en referencia a la definición realizada por los redactores del Informe de la Comisión Mundial de Cultura y Desarrollo[30] "Nuestra diversidad creativa", una importante y reciente innovación social, que incluso ha dado nacimiento a un nuevo concepto, es la noción de empoderamiento (empowerment), que resulta de la capacidad de las personas para elegir entre opciones más amplias mediante la participación directa en los procesos de toma de decisiones o influyendo sobre quienes tienen el poder de decidir (cit. por De Alonso, 2000).

La Rae, lo define como "conceder un poder a un colectivo para que, mediante su autogestión, éste mejore sus condiciones de vida"[31] y redirige al término inglés *to*

29 Agradecemos a Ángel Bañuelos Arroyo, actual Presidente del Centro UNESCO de Andalucía toda la información relativa al Seminario Europeo de Gestión de Cascos Históricos que tuvo lugar en los días 8, 9 y 10 de noviembre del 2000 en Granada, seminario en el que se enmarcaba la conferencia de De Alonso.

30 El Informe de la Comisión tiene por título Nuestra diversidad creativa. Trabajo con la edición: UNESCO-Fundación Santa María/Ediciones SM, Madrid, 1997. (De Alonso, 2000:20).

empower. En The Oxford Universal Dictionary[32], se obtiene las siguientes definiciones relacionadas:

> *To empower: Authority or power given to someone to do something.*
>
> *Empowerment: Give (someone) the authority or power to do something.*

Figura 15: Esquema empoderamiento y participación. Elaboración propia.

El informe al que hace referencia De Alonso (2000), completa la definición con:

> "El empoderamiento incluye la capacidad de poder expresarse plenamente a través de la riqueza de una identidad cultural [...] que evoluciona en función de sus capacidades para realizar sus propios deseos y aspiraciones. La idea de empoderamiento se manifiesta en todos los niveles de la interacción social." (De Alonso, 2000: 20).

El término de participación, tan de moda en la actualidad debido, en parte, a la profunda crisis económica que nos acompaña los últimos años, puede estar perdiendo

31 Empoderar. Acepción recogida en la versión del año 2005 de la RAE. Recuperado de http://lema.rae.es/dpd/srv/search?key=empoderar

32 Empower. To empower. Acepción recogida en la versión del año 2018 en The Oxford Universal Dictionary. Recuperado de https://en.oxforddictionaries.com/definition/empower

algo de su esencia. Aparentes procesos participativos se dan a nuestro alrededor, en muchos casos, no son sino consultas dirigidas o votaciones camufladas.

Joan Subirats, se refiere a la participación como “Coproducción política ciudadana”, considerando que son fases propias de la innovación social que se dan al identificar y generar nuevas esferas de trabajo; habitualmente son nuevos procesos que buscan satisfacer necesidades no cubiertas o no disponibles (Subirats, García-Bernardos, 2015).

Las múltiples perspectivas desde las que se puede abordar el concepto de empoderamiento aplicado a la participación cívica hacen que toda definición quede escueta y, aunque en esta exposición no procede, bien mereciesen un capítulo aparte. Considerar el género, las minorias étnicas o la educación como campos estratégicos para conseguir un cambio inclusivo real, no discriminatorio en las políticas urbanas y en la resignificación de su paisaje.

En este sentido observamos como las reseñas más significativas aparecen en los años 70 vinculadas al poder político para pasar a mencionar el empoderamiento feminista en los 80 para ir ampliando hacia las minorias éticas en los 90 y remarcar, la importancia de esta como en la educación de la base ciudadana como estrategia para el cambio.

De este modo empoderamiento y la participación destacan como un medio y una meta para adquirir las necesidades humanas básicas, la educación, las habilidades y el poder para lograr una cierta calidad de vida en el entorno(Parpart et al., 2002).

2.2.8. Storytelling o cómo contar historias.

Los testimonios en los procesos de socialización adquieren una importancia relevante.

Son un elemento clave en el proceso de puesta en valor de un paisaje sobre todo si se compone en su mayor parte de intangibles, ya que, cuando no hay un elemento físico que nos lo recuerde a menudo, su recuerdo desaparece.

En palabras del escritor y etnólogo malí, Amadou Hampâté Bâ “en África, cuando un anciano muere, es como si una biblioteca se quemara.” (cit. por De Alonso, 2000:24).

El patrimonio oral, además de suscitar la posibilidad de que surjan nuevas líneas de investigación (o, al menos, hilos de los que tirar), favorece que, a través de curiosidades e historias de vida, la gente conozca sobre su entorno de manera casi espontánea.

Resulta preocupante observar las diferencias que se dan a la hora de valorar la importancia de la protección y cuidado del patrimonio tangible frente al intangible (De Alonso, 2000).

Llegados a este punto, puede resultar una obviedad hablar de la importancia que tiene el modo en que se transmite la información recopilada, sean testimonios en primera persona, o sea cualquier otra forma recuperada dentro del proceso de socialización.

La manera que tenemos de contar esas historias a la hora de su transmisión será importante para conseguir la involucración y participación de las personas. Entre las muchas razones que encuentran los expertos, coincidimos con algunos de los argumentos que enumera Paul Smith en su libro *"Lead with a story"*. Y es que cualquier persona está en posición de contar historias; deben ser historias que perduren en el tiempo; deben ser transgeneracionales; deben contagiar e inspirar; deben transmitir el mensaje de manera cercana ya que será más facilmente recordado; y la más interesante para el caso que nos ocupa, deben colocar al oyente en modo de aprendizaje de manera casi inconsciente" (Smith, 2012).

Por otro lado, es preferible ser conciso para que la gente mantenga la atención pues a menudo transmitir todos los detalles hará que el oyente se aburra.

2.2.9. Innovación Social

Todo lo anterior, trabajado de forma constante, consciente y coherente, hará que lleguemos a procesos con alta carga de innovación social.

Existen múltiples definiciones para este término compuesto, que varían ligeramente según la disciplina a la que se aplican. Sin embargo, el significado más aceptado del concepto innovación social abarca las nuevas ideas que funcionan para cumplir los objetivos sociales que hayan sido previamente definidos (Mulgan, et al., 2007). Se refieren a él, por tanto, todas las formas de desarrollo, incluido el humano, determinado en última instancia por factores culturales y de desarrollo.

Los profundos cambios sociales, económicos, territoriales y culturales que se están dando en las últimas décadas obligan a superar retos en los que la propia sociedad se plantea como causa y solución. Junto a los cambios que se producen en las lógicas locales, esto hace que se demanden nuevas respuestas por parte de investigadores y responsables públicos que ayuden a enfrentarse a dichos retos desde el análisis, la innovación, el aprovechamiento de las redes y los recursos como parte indispensable del desarrollo (Caravaca, et al, 2005).

Tanto la actitud innovadora, la integración en redes locales y globales como la utilización racional de los recursos de que disponemos resultan clave para la evolución del proceso de socialización desde este concepto de innovación social.

Hoy en día resulta prácticamente impensable que no se tenga en cuenta este valor social de los procesos. Observamos que, desde las estrategias planteadas en la Comisión Europea, enmarcada dentro de la Estrategia Europa 2020, lanzada en el 2010 como iniciativa emblemática, destaca la unión por la innovación. En ella se apuesta por la Innovación Social como herramienta para encontrar nuevas fórmulas para satisfacer las necesidades sociales que no están suficientemente cubiertas y busca, por otro lado, producir los cambios de comportamiento necesarios para resolver los grandes retos de la sociedad capacitando a la ciudadanía y generando nuevas relaciones sociales así como nuevos modelos de colaboración (European Commission, 2010).

Realizando un sustancial cambio de escala, observamos como con pequeños gestos podemos fomentar el cambio hacia una cultura de la innovación potenciando valores como la creatividad, el espíritu emprendedor o la realización de propuestas colaborativas. Las soluciones transformadoras, inclusivas y equilibradas en el ámbito local partirán desde los aprendizajes, compromisos y procesos que seamos capaces de compartir y activar.

Capítulo 3
Objetivos

El presente trabajo de investigación pretende desarrollar un protocolo para la socialización del paisaje a través de procesos colaborativos y la innovación social. Para ello resultará esencial la hibridación de aprendizajes extraídos de áreas tan diversas como el urbanismo, la antropología, sociología o el diseño cívico.

Cada paisaje está sometido a presiones distintas y pertenece a ámbitos medioambientales y ecosistemas diferentes. Cada uno forma parte de un sistema urbano de distinta escala y que se relaciona de manera diferente con lo que le rodea y con quienes lo habitan. Ese tejido social que, vinculado a cada paisaje concreto, "obliga" a una aproximación desde disciplinas tan dispares entre sí como inherentes a la escena del paisaje en la que se dan. La innovación social aplicada a través de ese mestizaje, aunando grupos técnicos, expertos, tecnología y ciudadanía.

Los objetivos aquí propuestos son conscientes del carácter dinámico y cambiante de esa escena que está condicionada por la evolución de las nuevas tecnologías, las formas de comunicación y de relación del ser humano consigo mismo, así como con su entorno.

Por ello, se trata de analizar experiencias pertenecientes en su mayoría a paisajes detectados que, por alguna razón, se mantienen invisibilizados u olvidados y extraer elementos comunes que puedan llevarnos a generar un procedimiento para aplicarlo en un proyecto piloto. Este proyecto estará divido en varias fases y accio-

nes que permitirán testar el procedimiento en paralelo al desarrollo de la investigación teórica. Con todo ello se trata de completar una fórmula replicable en otros paisajes.

3.1. Objetivos generales.

El objetivo general del presente estudio es la obtención de un procedimiento para la socialización y puesta en valor de un paisaje desde la memoria, el conocimiento colectivo y la participación ciudadana, para acercar el paisaje a la ciudadanía.

Para ello, se propone una nueva forma de aproximarnos al paisaje, que que puede no ser acorde a una aproximación convencional; consideramos el paisaje como una realidad dinámica y cambiante, que no puede ser congelada en un análisis unidimensional, y que exige de la participación de quienes lo viven para ser debidamente comprendido. A pesar de que se base en herramientas empleadas en otros campos, no es fácil su aplicación en en demarcaciones zonificadas según criterios administrativos, no identitarios.

Además se pretenden alcanzar los siguientes:

Ofrecer un procedimiento.

> Para dar a conocer cualquier paisaje de la mano de los propios ciudadanos mediante la hibridación de herramientas concernientes habitualmente a otros ámbitos. A través de un proceso ensayado en el caso práctico, detallado más adelante, y con cuyo desarrollo se han podido argumentar fallos y aciertos del mismo.

Compartir y favorecer una forma de aprendizaje multidisciplinar, inclusiva y sostenible.

> Para llegar a un mayor número de ciudadanos y contribuir a la mitigación de la carencia detectada en el aprendizaje y percepción del paisaje que nos rodea. La hibridación del paisaje con las propias personas, con la creatividad y la innovación.

Desarrollar conceptos y contenidos vinculados.

> Precisar aquellos conceptos y contenidos que se recomienda conocer en el contexto de conexión entre la pedagogía del paisaje urbano (Urteaga y Capel, 1987) y los procesos colaborativos en el que nos encontramos.

3.2. Objetivos específicos.

Para alcanzar los objetivos generales expuestos se desarrollarán los siguientes objetivos específicos:

Extrapolar los métodos participativos al ámbito del urbanismo.

> Se analizará y compararán en un proceso de *benchmarking* experiencias actuales pertenecientes al ámbito del paisaje urbano para extraer elementos comunes que puedan llevarnos a generar un procedimiento para aplicarlo en un proyecto piloto.
>
> Además, desarrollará un proceso participativo real en el que la involucración del ciudadano, así como de las distintas asociaciones y administraciones contribuya a generar un ecosistema colaborativo a partir del cual desarrollar las diversas actividades.

Favorecer la futura participación de los ciudadanos y ciudadanas en la gestión del paisaje.

> Se desarrollará un método replicable a otros paisajes basado en los métodos participativos extrapolables del proceso de *benchmarking*.
>
> Empoderar a los diversos agentes participantes en el proceso participativo real ofreciendo herramientas y transmitiendo la importancia de la dimensión colaborativa para obtener resultados tangibles en la gestón creativa del paisaje.

Gestionar el paisaje de forma transversal y creativa.

> Se hibridarán paisaje y cultura con disciplinas tales como la innovación social y el diseño cívico (Di Siena, 2015) para trabajar sobre objetivos concretos y acciones reales en el caso práctico.

Trabajar sobre una visión tridimensional del paisaje.

> Como lugar de memoria, percepción y espacio de oportunidad socioeconómica. Acercar su pasado compartiendo la percepción del mismo y visibilizando la influencia y carga social que tiene en él.

Recuperar la memoria, la identidad y el ecosistema social mediante la participación ciudadana.

Contribuir a generar un sentimiento de identidad y recuperar la memoria colectiva.

Conocer la evolución del paisaje, transmitir su memoria y conocer los elementos condicionantes que lo conforman.

Visibilizar el proceso para la identificación, filtrado y análisis de las distintas huellas del paisaje.

Empezar a trabajar desde el primer eslabón de la Cadena de Valor (Criado-Boado, 1996b). Se recopilará toda la información de primera mano, se realizará el filtrado para favorecer la clasificación y posterior análisis de los datos de aquellos elementos vinculados al paisaje.

Construir narrativas colectivas a partir de la información recopilada en acciones que impliquen a la ciudadanía y a los principales agentes sociales.

Fomentar la interrelación entre los distintos agentes implicados, intercambiando conocimiento y generando un discurso más enriquecido entre todos y todas.

Generar interés, compromiso y *engagement* en la ciudadanía.

Se trabajará el compromiso acercando el paisaje al ciudadano, despertando el sentimiento de pertenencia y potenciando el trabajo colectivo. Así, se trasladará el debate científico a la ciudadanía compartiendo imágenes y conocimiento recopilado, estableciendo espacios de encuentro, recopilando testimonios y haciéndolos partícipes de la comunidad que lo gestiona.

Empoderamiento y las TIC

Se utilizarán, además de herramientas tradicionales, las TIC –nuevas tecnologías de la comunicación y la información– como parte estructurante del proceso. Facilitando herramientas, la transmisión del conocimiento así como de las acciones emprendidas y de los resultados obtenidos.

Proponer una herramienta digital para la gestión de los datos de manera interactiva y participada.

Los datos recopilados deberían ordenarse de forma participativa. Además debería poder realizarse la sistematización de resultados y el registro interactivo de los datos recopilados, así como el seguimiento y trazabilidad

del proceso. Para ello se propondrá el diseño de una plataforma digital que facilite la gestión interactiva de los datos recopilados.

Testear la metodología estandarizada mediante su aplicación en el caso práctico.

Se realizará a cada apartado de la metodología desarrollada buscando la transversalidad, participación, promover el respeto, sensibilizar y concienciar a cerca del paisaje que nos rodea.

Además, se generará un producto final de manera colaborativa y sostenible que establezca una continuidad del proceso a través de la generación del sentimiento de compromiso y pertenencia.

Capítulo 4
Metodología

Una vez definidos lo objetivos, en este capítulo se desarrollarán las estrategias utilizadas para alcanzar un protocolo replicable a otros paisajes y que contribuya a lograr dichos objetivos.

En primer lugar, se expone el proceso de *benchmarking* realizado entre experiencias identificadas como relevantes en ámbito nacional e internacional. Un proceso complejo que ha partido de establecer unos criterios de selección a través de la consulta a agentes expertos en las diversas áreas. A su vez, a dichos criterios, se les han asignado unos ítems comparativos que han permitido la valoración y clasificaciónd de las experiencias analizadas. Una vez realizada la clasificación, se exponen las experiencias más significativas de manera gráfica y práctica.

En segundo lugar, de esas experiencias analizadas se extraerán las buenas prácticas a tener en cuenta para la definición del protocolo para aplicarlos en la socialización de los paisajes y que contribuirán a alcanzar los objetivos anteriormente planteados.

El protocolo propuesto se compone de 8 fases, 7 puntos recomendables y un octavo elemento transversal, que contribuirá a la socialización bidireccional del paisaje en cuestión.

4.1. *Benchmarking*.

Para el desarrollo de la propuesta se han realizado los siguientes trabajos de recogida de datos, análisis y valoración.

Se trata de un proceso de *benchmarking* del tipo funcional, que identifica las mejores prácticas e iniciativas del ámbito internacional, directamente vinculadas con el trabajo práctico sobre el paisaje urbano. Se han realizado los siguientes pasos:

- Establecimiento de criterios para la selección de las iniciativas que se quieren analizar: tras haber detectado más de 75 iniciativas interesantes, se ha establecido una serie de criterios a partir de los cuales la selección de las iniciativas se ha reducido a 60.
- Identificación de ítems de comparación y valoración de las iniciativas: se ha desarrollado un breve cuestionario colaborativo que facilite la labor de análisis, valoración y extracción de conclusiones aplicables a otros contextos. Este cuestionario ha sido aplicado a las 60 iniciativas seleccionadas.
- Valoración de las iniciativas analizadas en función de las herramientas empleadas: de esas 60 iniciativas, se ha ahondado en 40 consideradas de mayor relevancia para el desarrollo de la metodología resultante y se presentan más adelante en formato de fichas.
- Clasificación de las iniciativas en función de las herramientas que emplean para conseguir sus objetivos planteados
- Exposición de 40 iniciativas de las cuales se extrae una serie de buenas prácticas que se utilizarán en la elaboración del sistema planteado.

4.1.1. Criterios de selección de las iniciativas que se analizarán.

En este apartado se estudian algunas de las iniciativas y movimientos más innovadores del panorama actual e internacional que se han ido recopilando a lo largo de la fase de investigación, algunos de ellos están vinculados a la comunidad de *Civicwise* en la que ha participado la autora.

Se trata de iniciativas que incorporan la visión social del paisaje y que contribuyen a darlo a conocer de manera inclusiva.

Figura 16: Mapa ilustrativo de las iniciativas analizadas por ubicación. Elaboración propia.

Las disciplinas desde las que se desarrollan los procesos pueden ser desde el arte, al urbanismo o la educación. Sin duda, algo que comparten todas ellas es la transversalidad, la búsqueda de una interdisciplinariedad que apuesta por la visión global en cada caso particular.

Los criterios establecidos para la selección de las iniciativas analizadas han sido:

- Que sean procesos colaborativos
- Que pongan en valor el paisaje cultural o patrimonial
- Que esté realizada por las personas y para ellas
- Que tenga un alto grado de socialización del propio proceso, bien a través del uso de las nuevas tecnologías (TIC) bien por medios de carácter más tradicional.

4.1.2. Identificación de ítems de comparación.

Se ha establecido una serie de ítems que nos permite categorizar las diversas iniciativas teniendo en cuenta las herramientas y el tipo de proceso que se ha llevado a cabo para la obtención de su finalidad. Algunos de estos ítems, explicados en las dinámicas del capítulo 2, hacen referencia a las metodologías ágiles y abiertas, a la

gobernanza, el concepto *glocal*, a la conciencia e inteligencia colectiva, al empoderamiento y grado de participación o a la innovación social. Son conceptos que en un principio podían resultar abstractos aplicados a nuestro ámbito –de difícil comprensión inmediata– pero que cada vez más se repiten como un *mantra* en las experiencias que nos rodean, por lo que hemos de ser capaces de ir integrándolos en nuestra área.

Figura 17: Glosario gráfico de ítems para la valoración de las iniciativas. Elaboración propia.

Los elementos iconográficos y los ítems arriba detallados son los que hacen referencia según la clasificación de grupos que utilizaremos en la valoración. Esta iconografía, a su vez, será utilizada más adelante para relacionar las diversas actividades realizadas en el caso práctico.

4.1.3. Valoración de las iniciativas mediante los ítems de comparación.

A cada finalidad, herramienta o tipo de proceso se le ha asignado un icono. Por finalidad se entiende el objetivo o metas que se quieren alcanzar con el desarrollo de la iniciativa; las herramientas representan la forma y los mecanismos que se utilizarán para alcanzarlas estas finalidades; el tipo de proceso analiza los aspectos vinculados al grado de apertura, gobernanza y participación (entre otros) de la iniciativa llevada a cabo. Las herramientas y el tipo de proceso, además, llevarán adjunto un gráfico circular que valore en qué grado se aplica cada una, siendo 1 el menor grado y 5 el mayor grado.

Se trata de un cuestionario desarrollado en colaboración con profesionales[33] de diversos ámbitos como el patrimonio, la educación, el arte, movimientos comunitarios, marketing e identidad digital, entre otros. Muchos de estos expertos están involucrados en procesos e iniciativas que se detallan más adelante; otros desarrollan su trabajo profesional en áreas similares. Un punto en común para todos ha sido tratar de desarrollar un cuestionario lo más breve y práctico posible porque es habitual que, cuanto más largo es el documento, menor es el índice de respuestas por unidades encuestadas y preguntas realizadas.

A continuación se adjuntan los formularios realizados para las finalidades, herramientas y tipo de proceso desarrollado de acuerdo a sus ítems de comparación con una breve descripción que explica qué se valorará en cada punto.

FINALIDADES

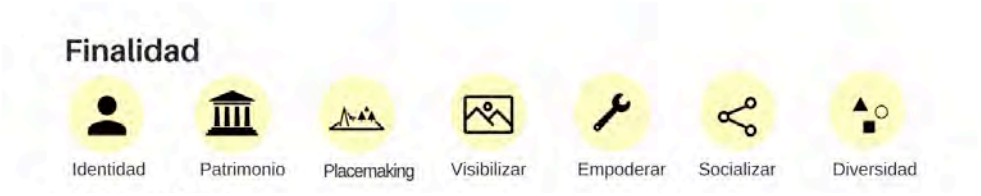


Figura 18: Glosario gráfico de ítems referidos a las distintas finalidades.

Meta o fin que se pretende alcanzar con el desarrollo de la iniciativa en cuestión. Pueden ser una o varias las finalidades que se persiguen antes, durante y después de su desarrollo.

Recuperar la memoria/identidad

Se valora si la iniciativa fomenta la identidad y la recuperación de la memoria a través de las actividades desarrolladas.

33 Agradecemos el apoyo y la colaboración obtenida en la definición del cuestionario por parte de Ana Enguita, arquitecta con amplia experiencia en procesos comunitarios, Tania Juárez, licenciada en Bellas Artes y docente en secundaria, Lorenzo Barnó y Agnieszka Stepien, arquitectos expertos en Identidad Digital, Elvira López, arquitecta en el área de Urbanismo del Ayuntamiento de Zaragoza, Saroe Pascual y María Peraita, arquitectas expertas en gestión patrimonial.

Dar valor al Patrimonio

Se valora si la iniciativa fomenta la recuperación social del patrimonio tangible e intangible a través de las diversas actividades llevadas a cabo.

Mejorar un espacio a través de un proceso de placemaking/micro urbanismo

Se valora si la iniciativa mejora un espacio urbano a través de procesos efímeros y temporales que susciten la reflexión y den pie a nuevas posibilidades para dichos espacios.

Visibilizar un paisaje

Se valora si la iniciativa da a conocer un paisaje de manera directa o indirecta a través de las actividades vinculadas a la misma.

Socializar un elemento/conocimiento

Se valora si la iniciativa da a conocer elementos o conocimientos vinculados al paisaje en el que se está trabajando u otros, favoreciendo el desarrollo de futuras líneas de trabajo sobre otros paisajes.

Empoderar a un grupo social

Se valora si la iniciativa ofrece herramientas a las personas y grupos que trabajan en ella, para que estas puedan ser autónomas y desarrollar nuevas acciones vinculadas a este, nuevos paisajes u otros aspectos de la vida.

Incluir la diversidad de género, inmigración o accesibilidad, entre otras.

Se valora si la iniciativa integra a los diversos grupos sociales, es incluyente y tiene en cuenta las distintas realidades que componen la sociedad.

HERRAMIENTA

Se refiere al conjunto de instrumentos/medios para desarrollar la iniciativa con la que obtener la finalidad. Se han considerado las TIC o nuevas tecnologías, el arte, las personas o comunidad vinculada, la utilización del medio físico, la formación y el aprendizaje, las actividades socio-económicas y los mecanismos de innovación en los que se apoya.

Para la valoración de cada herramienta se plantean las siguientes preguntas, sencillas, de tipo SI/NO que nos ofrecerán el grado de cumplimiento entre 1 y 5, tal y como se explicaba en el apartado anterior.

Figura 19: Glosario gráfico de ítems referidos a las distintas herramientas utilizadas para obtener la finalidad o finalidades.

Tic

Grado en el que la iniciativa utiliza las nuevas tecnologías antes, durante y después de su desarrollo.

Dispone de web de información.

Dispone de blog de información y recepción de aportaciones.

Utiliza las RRSS compartiendo el proceso, interactuando y recibiendo aportaciones.

Utiliza aplicación que contribuya a la generación e intercambio de conocimiento.

Fomenta la comunicación a través de una comunidad de suscriptores.

Arte

Grado en el que la iniciativa utiliza el arte –en cualquiera de sus expresiones– antes, durante y después de su desarrollo.

Utiliza el arte como medio de transmisión del conocimiento.

Utiliza el arte como medio de interacción y conexión.

Utiliza varias disciplinas artísticas.

Además de herramienta, el arte es producto.

Utiliza el arte como medio de inclusión del público.

Personas / comunidad

Grado en el que la iniciativa se apoya en la comunidad y en las personas vinculadas a ella antes, durante y después de su desarrollo.

Trabaja con grupos motores.

Trabaja con *Stakeholders.*

Organiza talleres / foros de información.

Involucra/ recoge testimonios.

Organiza ponencias/charlas con expertos.

Medio físico/ biótico

Grado en el que la iniciativa utiliza o integra el medio físico/biótico antes, durante y después de su desarrollo.

Realiza actividades al aire libre.

Utiliza el medio físico/ biótico como lienzo.

Incorpora elementos del medio físico biótico .

Experimenta con el medio físico para transformar el proyecto/proceso.

Transforma el medio físico a través del proyecto/proceso.

Formación

Grado en el que la iniciativa utiliza o desarrolla programas formativos y materiales divulgativos antes, durante y después de su desarrollo.

Utiliza parte de los programas formativos reglados.

Realiza sesiones formativas no regladas (workshops o talleres).

Utiliza y desarrolla programas escolares y/o materiales divulgativos.

Realiza visitas guiadas, exposiciones o similares.

Realiza actividades intergeneracionales que favorezcan el intercambio.

Actividades socioeconómicas

Grado en el que la iniciativa genera interrelaciones entre asociaciones y organismos que pueden verse favorecidas y potenciadas desde un punto de vista socio-económico antes, durante o después de su desarrollo.

Involucra a las asociaciones y/o colectivos en las diversas actividades.

Realiza actividades para involucrar a la ciudadanía (concursos, entre otros).

Genera sinergias entre las asociaciones, colectivos y ciudadanía.

Fomenta la creación de actividades externas al proyecto.

Divulga y difunde los contenidos por medios de comunicación tradicional (cartelería, radio, prensa, revistas o televisión).

Innovación

Grado de innovación que pueda detectarse en la iniciativa que se quiere desarrollar, bien a través del contacto con organismos vinculados a la innovación, como a través de pequeños cambios estratégicos de marca, marketing, procedimiento o producto desarrollado.

Se da la innovación en el producto o servicio (valor económico, empresarial, tecnológico y científico, social, ecológico, cultural, jurídico entre otros).

Se da la innovación en el proceso.

Se innova en el marketing o imagen de marca (gestión y comunicación de la información).

Existe innovación en la organización.

Se dan relaciones con entidades vinculadas a la innovación (universidades u otros centros similares).

TIPO DE PROCESO

Ofrece una rápida visión sobre aspectos diversos que tienen relevancia en el tipo de proceso desarrollado.

Figura 20: Glosario gráfico de ítems referidos a las aspectos que condicionan el tipo de proceso.

Estrategia

Tipo de planteamiento del que parte la iniciativa; de abajo-arriba o de arriba-abajo, según si ha sido potenciada desde las bases de la ciudadanía o desde las esferas de poder correspondientes.

Bottom-up

Top to down

Glocal

Tipo de conexión y de grado de relación en red que tiene la iniciativa; local, si actúa localmente, glocal, si actúa localmente pero está conectado globalmente, es receptivo a nuevos aportes e implementa mejoras extraídas de otros proyectos.

Local: actúa localmente

Glocal: actúa localmente y está conectado globalmente

Gobernanza

Se refiere a la distribución en la dirección, administración, control y poder sobre la iniciativa y sus decisiones, si se realiza de manera horizontal o jerarquizada.

Distribuida

No distribuida

Apertura y participación

El grado de participación que tiene la iniciativa plasmada de manera simplificada, en la escalera de la participación que planteaba Arnstein[34].

"La participación ciudadana es un término categórico para el poder ciudadano. Es la redistribución del poder lo que permite a los ciudadanos no ciudadanos, actualmente excluidos de los procesos políticos y económicos, ser incluidos deliberadamente en el futuro" (Arnstein, 1969).

Se informa a la ciudadanía

Se informa, muestran resultados y se facilita una consulta

La ciudadanía participa en el diagnóstico previo

La ciudadanía participa en el diseño/plan estratégico

Abierto a la ciudadanía o incluso gestionado por ella

Conciencia / inteligencia colectiva

Se refiere a los recursos humanos –grado de inteligencia colectiva– con los que cuenta la iniciativa antes, durante y después de su desarrollo.

El equipo está formado por una persona

El equipo está formado entre 2 y 5 personas

El proceso se lleva a cabo entre más de 5 personas

Se reciben aportaciones abiertamente durante el proceso y fomenta la multidisciplinareidad

El grupo está abierto a que participen nuevas personas

34 Sherry Arnstein en 1969 establecía metafóricamente un vínculo entre los niveles de participación ciudadana con los peldaños de una escalera. Según vamos subiendo de peldaños vamos alcanzando grados que nos llevan desde un proceso no-participado a un proceso donde hay distintos niveles de participación, es decir, podemos tener derecho a ser informados, a ser consultados o a tomar parte. Estos niveles, van desde la Población manipulada, la población utilizada como "decoración", la población con participación simbólica, la población informada pero con participación asignada, la población informada y consultada, las decisiones tomadas por otros pero diseñadas con la población, las decisiones iniciadas y dirigidas solo por la población y las decisiones iniciadas por la población pero coordinadas con otros. (Recuperado de https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/16699/2/escalera_arnstein_1969.pdf).

Duración / periodicidad

Se refiere a la duración e impactos de la iniciativa o de aquellas actividades que estén vinculadas; a más tiempo, mayor grado de duración.

Puntual

Temporal de corta duración (< 3 meses)

Temporal de larga duración (> 3 meses)

Periódico (semestral, anual, bianual u otros)

Permanente

Rango de edad al que se dirige

Se refiere al grupo de edades a los que se dirige la iniciativa en cuestión; a más grupos representados, mayor grado de integración.

Infancia (< de 9 años)

Adolescencia (10 - 16 años)

Juventud (16 -29 años)

Edad adulta (30 - 56 años)

Tercera y cuarta edad (> de 56 años)

4.1.4. Clasificación de las iniciativas analizadas en función de las herramientas empleadas.

Una vez definidas todas las cuestiones con las que se valorarán cada una de las iniciativas analizadas, se deducen una serie de categorías con las que las clasificaremos por grupos. La clasificación se ha realizado basándonos en las herramientas que cada iniciativa utiliza para alcanzar sus finalidades.

En función del uso de las TIC, del uso del arte, de buscar la finalidad a través de la comunidad, del medio físico/ biótico, de la influencia de la formación realizada, del fomento de actividades socio-económicas para alcanzar la meta o del grado de innovación incluido en el proceso podremos inspirarnos en unas u otras iniciativas y utilizar sus mismas herramientas u otras similares.

Además, podremos aplicarlo de distinta manera según el contexto de aplicación. En esta tesis vamos a trabajarlo en contextos urbanos, peri-urbanos con ámbito culturales de tipo histórico-patrimonial, material e inmaterial.

Esta clasificación también podría realizarse en referencia a las finalidades que se pretenden conseguir o en función del tipo de proceso que se quiera desarrollar en cuanto al grado de apertura y participación, gobernanza, *glocal*, *botton-up* o *top-down*, grado de inteligencia colectiva, etc.

Observando con algo más de perspectiva detectaríamos cuatro grandes grupos:

- Vinculados a proyectos artísticos
- De carácter más tecnológico
- Que favorecen las interrelaciones y generan comunidad
- Que recuperan nuevos espacios de oportunidad.

La clasificación se realiza a partir de una fichas-tipo que ofrecen la siguiente información de cada iniciativa:

- El título o nombre de la iniciativa.
- Un subítulo o meta-descripción (de la longitud de un *tuit*, 140 carácteres).
- La ubicación donde se ha dado la iniciativa.
- Tres palabras clave que ayudan a su categorización y filtrado.
- Un breve resumen que describe en qué consiste la iniciativa.
- Tres imágenes representativas que acompañan al resumen de la misma.
- El gráfico de valoración de la iniciativa obtenido tras habérsele realizado la encuesta.
- Un párrafo en el que se extraen las buenas prácticas identificadas y que servirán de aplicación en el desarrollo del sistema propuesto.
- Un sitio web o referencia en la que ampliar la información de dicha iniciativa por si ha despertado el interés en el lector o lectora.

4.1.5. Extracción de buenas prácticas (benchmarking)

De una previa selección de 75 iniciativas identificadas como proyectos de gran interés, a continuación se exponen las fichas de las 40 iniciativas que se han considerado más relevantes.

Permítaseme ahondar en el esfuerzo realizado en cuanto a las labores previas de decantación y filtrado de la información. Tal y como se describía en los apartados previos, ha habido un enorme trabajo de selección de criterios bajo los que elegir las iniciativas a analizar, el cometido de identificar los ítems de comparación y valoración de dichas iniciativas, el desarrollo de un cuestionario realizado conjuntamente con expertas en las diversas ramas que afectan a las iniciativas, la posterior labor de clasificación de las iniciativas tras haber aplicado el cuestionario de valoración a 60 de las 75 de las que se partía (algunas de ellas, incluso, después de haber realizado entrevistas personales con los autores de la propia iniciativa) y, por último, un complejo trabajo de síntesis y delicada traducción gráfica extrayendo las buenas prácticas identificadas en cada una de ellas.

Algunos de los matices o elementos potenciales que se detectan tienen que ver con la relación que guardan las herramientas utilizadas con los fines que buscaban como el arte o las nuevas tecnologías; con la importancia de la ciudadanía en el proyecto, el sentimiento de comunidad generado; el contexto rural o urbano en el que se da y su temporalidad; las relaciones público-privadas; los mecanismos de empoderamiento ciudadano; la crítica realizada en sus acciones; la gestión participada de los entornos; los lugares con oportunidad gestionados en gobernanza distribuida y despertando el sentimiento de identidad; los terceros paisajes y el “mientras tanto”[35] de esos lugares.

Llegados a este punto, se da paso a las 40 fichas que recogen de manera gráfica la información más relevante de cada iniciativa analizada.

35 “Mientras tanto” expresión utilizada para referirse a los lugares que en espera de una reoganización urbanística que los vaya a dotar de un uso nuevo y que por alguna razón, dicho proceso, se encuentra en *stand by.* Habitualmente suelen ser usos que requieren de intervenciones efímeras y *low cost* siendo consicientes de su futuro temporal indefinido. Son términos asociados a la política pública (Arcidiácono, 2012) que han visto su razón de ser en proyectos sociales de carácter urbano. Claro ejemplo de ello es el proyecto ZAWP, “Zorrozaurre, mientras tanto”, un grupo de naves rehabilitadas y dispuestas para el uso de diferentes trabajadores y colectivos creativos en la Península de Zorrotzaurre (Bilbao), durante la paralización del plan urbanístico que les afecta (ZAWP, 2008-2018)

OBRAS EN DIÁLOGO

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

BRASIL
Arte
Espacios degradados
Memoria

Flavia Mielnik es una artista brasileña que investiga sobre el paisaje urbano y la memoria realizando intervenciones efímeras en entornos degradados.

DESCRIPCIÓN

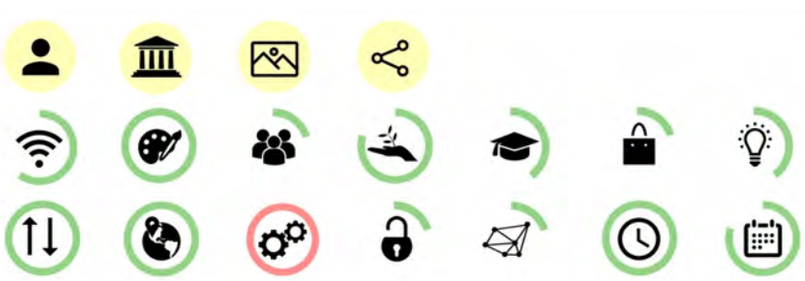
Obras en Diálogo, es una propuesta de esta artista que busca a través de la pintura poner el punto de atención en algunos elementos construidos que esconden la nostalgia de lo que un día fueron; sobre esos elementos "cotidianos" del paisaje en el que se ubican, decadentes y que pasan desapercibidos.

Han sido muchos los medios que se han hecho eco de su trabajo; en Plataforma Arquitectura (Gordon, 2012) lo describían así:

> "En las paredes de una casa demolida (que permanecen a la espera de una futura construcción) Flavia encuentra la posibilidad de entrar en contacto con residuos de historias sobrevivientes a través del dibujo, busca formas de acercar el espacio arquitectónico con el espacio de la memoria, reconstruyendo atmósferas hipotéticas de ambientes vividos (experimentado por los humanos) siempre habitantes de algún lugar" (Gordon, 2012:3).

Los procesos de transformación y sustitución de la estructura física alimentados por la especulación inmobiliaria, la crisis, etc. hacen que tenga una especial predilección por aquellas piezas que se encuentran entre el estado de ruina y lo construido, justo en el estado que pasan de lo que son, de un modo físico, a lo que fueron o pudieron ser. Flavia trabaja desde el muralismo abstracto y lo combina con diversos materiales que potencian sus instalaciones. Ha realizado diversas estancias artísticas en las que ha podido iniciar nuevas líneas de investigación del arte y el entorno construido.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA



ELEMENTOS POTENCIALES

La fuerza que tiene su trabajo radica en la recuperación de esos espacios a través de su visibilización y la provocación utilizando el arte y el entorno como herramientas clave.

SITIO DE REFERENCIA

http://flaviamielnik.com

Imágenes:
Obras en diálogo, Sao Paulo. Fotografía de Flavia Mielnik

BIODIVERS CARRÍCOLA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Valencia
Arte
Entorno rural
Festival

Es un festival que se hace en Carrícola, una pequeña población ubicada en el Vall d'Albaida, en Valencia.

DESCRIPCIÓN

De gran tradición agrícola y pionero en la práctica de agricultura ecológica, este pueblo, situado en uno de los parajes naturales más puros de la comarca, tiene una forma muy especial de relacionarse con el territorio. Detectaron la necesidad de dotar de contenido a su progreso rural mediante proyectos innovadores, coherentes, integrados y de calidad que contribuyesen a la creación de una identidad propia del lugar.

Además de rehabilitar antiguos lavaderos, ruinas de castillos y barrancos, sus vecinos tuvieron la idea de realizar un recorrido artístico por el entorno natural de su término, en torno a los espacios recuperados de las huertas y su castillo y para ello contaron con la intervención de más de 50 autores, con un total de 70 intervenciones realizadas desde diversas disciplinas.

Para este proyecto contaron con el apoyo del Ayuntamiento, de la Universidad Politécnica de Valencia, la Universidad de Valencia, el Vicerrectorado de Cultura y la Facultad de Bellas Artes San Carlos de Valencia.

Otro ejemplo más de trabajo combinado entre distintos agentes que intervienen en el territorio y, en este caso, con materiales naturales, respetuosos con la naturaleza y el arte como hilo conductor.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Este proyecto resulta interesante desde el punto de vista creativo e interdisciplinar llevado a cabo en un entorno rural, para el deleite y el reclamo de sus habitantes y visitantes. Una forma de situarlo en el mapa, con el pretexto de ser una ruta artística.

SITIO DE REFERENCIA

https://biodivers2015.wordpress.com/

Imágenes:
Varias intervenciones en BiodiversCarrícola 2015. Fotografía de Diània TV. Rescatada de http://www.diania.tv/noticies/carricola-acull-el-mercat-de-pasqua-i-lexposicio-biodivers-2015-amb-una-gran-afluencia-de-visitants

FLOORS

03

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Barcelona Proyecto de Javier de Riba y María López
Muralismo que conjuntamente dignifican espacios en
Espacios degradados desuso con diversos diseños de baldosas
Memoria hidráulicas realizadas en *graffiti*.

DESCRIPCIÓN

Javier de Riba Es un artista y diseñador de Barcelona, quien junto con María López forma parte del colectivo Reskate Arts & Crafts. En él desarrolla instalaciones artísticas, proyectos de muralismo, ilustración o diseño; trabajos manuales gráficos y comunicativos que buscan la sostenibilidad y el trato humano.

Por su parte, es especialmente interesante como caso de estudio, los trabajos que realiza dentro de la categoría “floors”. Una serie de grafittis que simulan suelos de baldosas hidráulicas en espacios abandonados, en una suerte de dignificación de dichos espacios desde la nostalgia de quien los pisó. Cada pieza es diferente, con un marcado estilo personal y con una comunicación distinta con el entorno inmediato en el que interviene. Se inspira en el paisaje que le rodea y a través de la misma técnica juega con el espacio y con sus oportunidades.

Esta categoría le ha llevado a trabajar también con el concepto de los lugares migratorios. Y habla de los No-lugares de Augé, pretendiendo ofrecer un lugar a refugiados, desplazados y exiliados, como es el caso de la tercera imagen en el que convierte en Amposta (Catalunya) un lugar de paso en un lugar de estancia.

Ha realizado trabajos en múltiples países y sobre distintos soportes, aventurándose a buscar nuevas técnicas en un reto constante en pre a la versatilidad.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

La intervención en espacios degradados, su condición global, el desconocer dónde y cuándo será la próxima actuación o la interesa nte mezcla de lo doméstico con el paisaje, sin barreras, son los aspectos que llaman la atención de este proyecto.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.javierderiba.com/

Imágenes:
Javier de Riba y María López. Fotografía de la web del autor.

04

LUZ NAS VIELAS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Sao Paulo, BRASIL
Muralismo
Espacios degradados
Identidad

Proyecto de muralismo llevado a cabo por el colectivo madrileño Boamistura en las favelas de Sao Paulo, Brasil.

DESCRIPCIÓN

Esta intervención ha sido llevada a cabo por el colectivo Boamistura; un grupo de “cinco cabezas, diez manos y un solo corazón”, así es como se definen ellos mismos. Amigos desde pequeños, se conocieron llenando de grafittis las paredes de su barrio. Llevan interviniendo en el espacio público desde finales del 2001, podría considerarse como uno de los colectivos artísticos de intervención urbana más longevos en la actualidad.

Sus trabajos están presentes por todo el mundo, y son de especial mención las actuaciones realizadas en las favelas de Sao Paulo, así como en el barrio San Cristóbal de los Ángeles de Villaverde, en la periferia sur de Madrid, como veremos en el siguiente ejemplo.

Luz nas Vielas, realizado en 2012 se compone de cinco murales realizados en los callejones, en las vielas de la favela. Eligieron estos lugares que detectaron como conectores entre la parte alta con la parte baja de la favela; cinco palabras sobre cinco fondos de color distinto. Todas ellas consideradas por los artistas como el mejor retrato de aquel laberinto brasileño: *doçura*, *beleza*, *orgulho*, *amor* y *firmeza*.

El mural, un anamorfismo realizando el aplanamiento de la perspectiva desde un punto, se realizó con la participación de la gente del barrio.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El sentimiento de comunidad, el compromiso y poder de la identidad trabajando en colectivo; estos son los valores de esta intervención realizada en zonas invisibilizadas de las favelas brasileñas, quizás en contraposición de los muros que se levantaron en las Olimpiadas de 2016.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.boamistura.com

Imágenes:
Luz nas vielas, Sao Paulo. Composición realizada con fotografías de la web Boamistura.

BAJOPUENTE, AUTOBARRIOS

05

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

San Cristobal, Madrid
Muralismo
Espacios degradados
Comunidad

Intervención también realizada por el colectivo Boamistura, en 2013. Se trata de una colaboración dentro del proyecto Autobarrios impulsado en 2012.

DESCRIPCIÓN

El proyecto Autobarrios, se plantea como un “Proceso colectivo de reactivación de un lugar abandonado, reinventando su función y uso, mediante la construcción de un espacio urbano sugerente por y para los jóvenes y vecinos del barrio” (http://basurama.org/proyecto/autobarrios-sancristobal/)

Durante un año, se trabajó con agentes sociales y vecinales del barrio y esto consolidó en una plataforma creada por asociaciones y agentes locales que la definieron como Autobarrios San Cristobal. A partir de esa labor de consolidación, se consiguieron marcar las pautas para algunas intervenciones que mejorarían la calidad del paisaje urbano por y para los jóvenes y vecinos del barrio. En una de aquellas fases contarían con la colaboración, entre otros, de Boamistura.

Es un barrio periférico que limita con el ferrocarril, la A4 y por el Parque de Automovilismo del Ejército de Tierra, siendo una especie de isla urbana multiracial en la que la convivencia de payos, gitanos, dominicanos, magrebíes, latinoamericanos y africanos, ha sido a veces considerada como un ghetto. Sería precisamente en uno de sus accesos, bajo la A4, donde se decidió intervenir en el proyecto de Autobarrios.

En este caso, como en el ejemplo anterior, el trabajo de Boamistura haría que todos los jóvenes y vecinos del barrio realizaran un mural a gran escala que, lleno de colores, haría las veces de puerta de acceso al barrio.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El arte como herramienta clave de empoderamiento urbano e integración multiracial. Potenciar el sentimiento de pertencencia al lugar y la puesta en valor y recuperación de un espacio marginal como acceso al barrio.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.basurama.org

Imágenes:
Bajo Puente. Autobarrios San Cristobal de Los Ángeles, Madrid. Fotografías de Basurama.

RETRATA2/388

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Mogarraz, Salamanca
Muralismo
Entorno rural
Memoria

El pintor salamantino Florencio Maíllo, resucitó en el año 2012 en la histórica villa de Mogarraz, los rostros retratados por un fotógrafo de la villa en otoño de 1967.

DESCRIPCIÓN

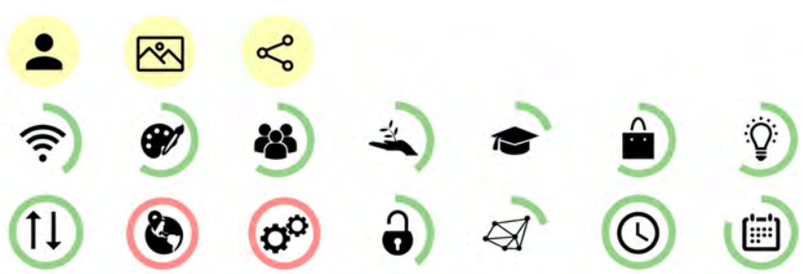
Maíllo, artista y director del Máster de Arquitectura y Diseño Interior de la Universidad de Salamanca (en el que se imparte uno específico sobre Regerención Urbana), pintó los rostros de 388 vecinos y realizó una exposición a lo largo de las calles de la villa.

En el año 1967, 388 personas posaron frente al fotógrafo Alejandro Martín Criado, para que todos tuvieran la foto de carné necesaria para conseguir el DNI. Tras un trabajo de cuatro años, vuelven a ser retratados (en esta ocasión con pintura) por Florencio Maíllo, quien a su vez desciende del mismo pueblo.

Identidad y memoria; un catálogo antropológico que utiliza las fachadas como álbum en el que se han ido colocando los retratos de sus habitantes pasados, uniéndolas no solo a sus hogares sino también a aquellos lugares con los que mantenían algún vínculo, sea almacén de paja, bodegas de vino, secado de legumbres, bordadoras, entre otras. De esta forma el autor consigue relacionar, además, a cada persona con su lugar 45 años atrás.

Una experiencia con la que consiguen que los visitantes lleguen guiados por la curiosidad. Por otro lado, esta villa salamantina conserva una de las pocas juderías conversas al cristianismo. Pasear por sus calles más allá del sentimentalismo de los rostros devueltos al presente, bien merece la pena.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA



ELEMENTOS POTENCIALES

Una vez más el arte como herramienta para transmitir un recuerdo, evocar una época y potenciar el sentimiento de identidad. Todo ello, desde un punto de vista creativo de generar una ruta de turismo de naturaleza y piedra, en una villa que por sí misma nos traslada a otra época.

SITIO DE REFERENCIA

http://retratados388.blogspot.com.es

Imágenes:
Retrata2, Mogarraz. Fotografía recuperada de https://www.tribunasalamanca.com/noticias/mogarraz-ampliara-la-instalacion-retrata-2-388/1496059984

AVANT-GARDE URBANO

07

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Tudela, Navarra
Muralismo
Espacios degradados
Festival

Avant Garde Urbano se trata de un festival de arte urbano en el que artistas de reconocido prestigio se congregan para desarrollar murales artísticos a gran escala. Año tras año van configurando una concentración de obras urbanas sin precedentes.

DESCRIPCIÓN

Este festival bianual está comisariado por el artista Jorge Rodríguez-Gerada y F. Javier Briongos Ibáñez director de Castel-Ruiz; entidad que se ocupa de la actividad cultural de la ciudad de Tudela. Hace 10 años algunos de sus responsables, coincidiendo con Documenta de Kassel 12 (la muestra de arte contemporáneo más importante del mundo) y con Münster 07 (el evento internacional de Proyectos Escultóricos más relevante), se planteaban las siguientes cuestiones:

> ¿Qué tienen Kassel y sobre todo Münster para que sean los lugares hacia los que todo el mundo mira en estos meses?
> ¿Por qué aquí y no en otro sitio?
> ¿Este tipo de proyectos son viables en otras ubicaciones?

Si bien aún queda mucho trabajo por hacer para acercarse a los niveles de éxito que tiene Münster, teniendo en cuenta que dicho festival comenzó 1977 y que Avant-Garde ha cumplido su 4 edición, obteniendo el reconocimiento internacional de expertos como parte de las 11 ciudades con la colección más importante de arte urbano del mundo (junto a París, San Francisco, Berlín, Sao Paulo y Londres), y que se considera como uno de los museos al aire libre más importantes del mundo, ese horizonte no se vislumbra tan lejano.

La repercusión de esta iniciativa ha sido tal que en paralelo, actualmente, han lanzado otro certamen, en este caso, sobre arte efímero en espacios patrimoniales www.desadarve.com[36].

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

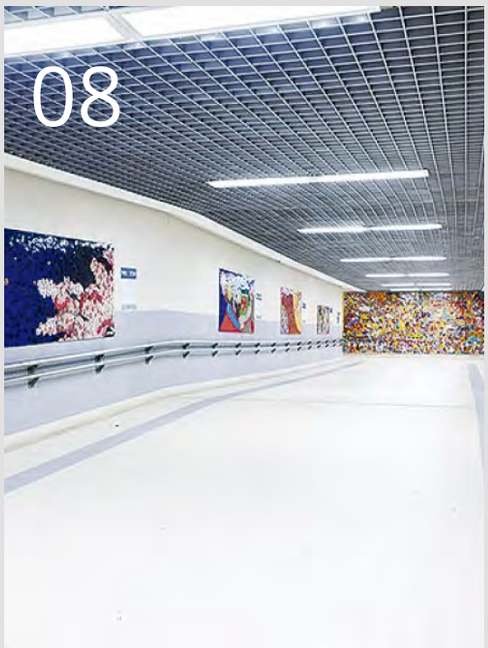
El festival consigue un recurso más para sus visitantes. Además, los murales decoran las fachadas medianeras que de otra forma ofrecen un paisaje degradado en el día a día.

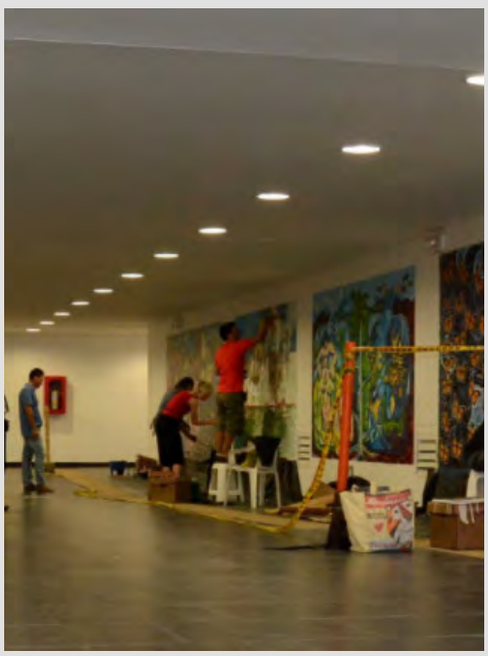
SITIO DE REFERENCIA

http://www.avantgardeurbano.com

Imágenes:
Avant-Garde Urbano, Tudela. Fotografías de Ana Álvarez- Errecalde.
www.alvarezerrecalde.com

36 Agradecer todas la información a Cristina Díez Ochoa, coordinadora del festival, quien amablemente contestó a mis preguntas en una comunicación personal realizada el 5 de agosto de 2017.





MULI

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Cali, Colombia
Muralismo
Comunidad
Festival

El Museo Libre de cielos abiertos, a través de la organización de Bienales de Muralismo y Arte Público, busca la transformación en el comportamiento de las personas frente al territorio a través del arte.

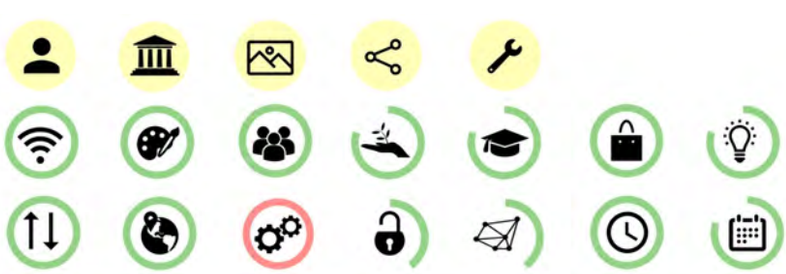
DESCRIPCIÓN

El objetivo de esta Bienal es el embellecimiento de la ciudad a través de la participación de muralistas y artistas profesionales de diversos países, contribuir a la generación del patrimonio nacional y también fomentar el capital humano y artístico de Colombia. El museo documenta, investiga, narra y muestra los diálogos generados entre las comunidades participantes, situando a Cali como sede mundial de la red internacional de muralismo y arte público.

Es una institución privada, sin ánimo de lucro y abierta al público de manera permanente. A través de la conservación de testimonios materiales e inmateriales del arte público, reconoce la diversidad cultural y construye tejido social entre las comunidades. Por medio de la intervención en el espacio físico y el constante diálogo y participación entre los públicos busca la apropiación del público.

La Bienal ha cumplido ya su tercera edición y en su joven trayecto ria ha realizado logros muy interesantes. Su directora, Carolina Jaramillo, afirma que el museo se ha convertido en un sueño colectivo a través del cual muchas personas han dejado su huella y han aportado con su trabajo a la ciudad. Jaramillo puntualiza que no llevan la gente al Museo, sino que llevan el Museo a la gente.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA



ELEMENTOS POTENCIALES

Lo interesante de este proyecto es la relación público-privada, el uso del arte como herramienta transformadora, educativa y visibilizadora. Su periodicidad y contar con artistas de primer orden con quienes favorecer el intercambio creativo para la transformación del paisaje urbano.

SITIO DE REFERENCIA

http://museolibre.org/

Imágenes:
Museo Libre de Cali. Fotografía de Manuel Salinas Recuperada de http://www.elpais.com.co/multimedia/fotos/cali-es-un-museo-a-cielo-abierto-vea-algunos-murales-que-la-embellecen.html

CAMINITO, LA BOCA

09

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Buenos Aires, Argentina
Muralismo
Patrimonio
Identidad

Caminito es la calle más famosa y colorida de la ciudad de Buenos Aires en Argentina. Un pasaje tradicional con valor cultural y artístico desde mediados del siglo pasado, actualmente turistificado.

DESCRIPCIÓN

Esta calle adquiere su nombre debido a que inspiró el tango de Juan de Dios Filiberto creado en 1926. Es en ese momento donde se le vincula un significado cultural.

Esta calle, que hasta 1928 fue paso del ferrocarril, fue poco a poco quedándose como un basurero y abandonada. No sería hasta 1950 cuando un grupo de vecinos del barrio, entre los cuales se encontraba un reconocido pintor, Quinquela Martín, decidirían limpiar, adecentarla y abrirla como paseo público.

Poco a poco, a partir de 1959 empezó a llenarse de esculturas y murales de diferentes artistas y fue convirtiéndose en un museo a cielo abierto donde muchos artistas del barrio irían exponiendo sus obras.

Las casas que componen el escenario de El Caminito, responden al estilo Conventillo Boquense, más conocidas como “Conventillos” y fueron las viviendas colectivas de los inmigrantes italianos que llegaron a finales del siglo XIX; más concretamente de los genoveses.

Hoy en día, aunque no se encuentran en muy buenas condiciones, sus fachadas se siguen restaurando y pintando, completando el marco paisajístico en el que se encuentran. En este sentido, es de lamentar la musealización de la zona y banalización de su identidad que mayormente se completa de tiendas de souvenirs y recuerdos para el turismo.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

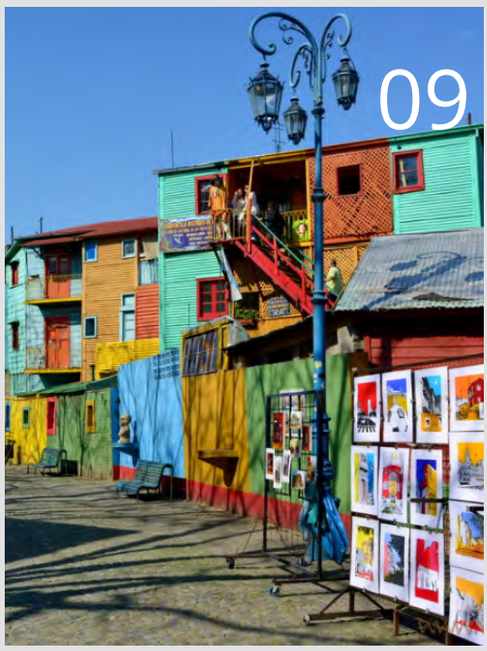
ELEMENTOS POTENCIALES

Cómo a través de una pieza musical surge todo un paisaje que la evoca. La transformación urbana a través del arte en todas sus acepciones; desde el convencimiento y el trabajo local, ha despertado un sentimiento de identidad que ha potenciado una oportunidad socio-económica para la zona.

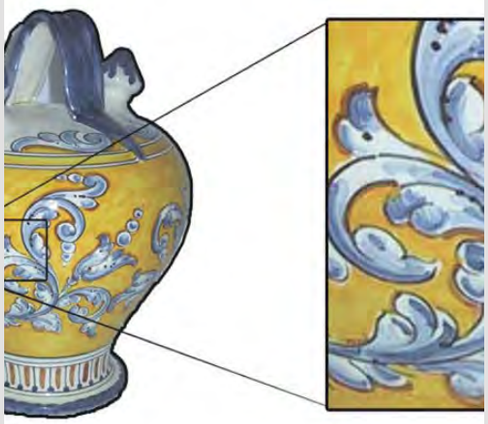
SITIO DE REFERENCIA

https://turismo.buenosaires.gob.ar/es/atractivo/caminito

Imágenes:
Caminito La Boca, Buenos Aires. Fotografía de Antonio Quinzán. Recuperada de https://www.viajesyfotografia.com/blog/caminito-y-la-boca-en-las-calles-mas-coloridas-de-buenos-aires/



10



REINTERPRET
From “mic

SAN SALVADOR Y SAN MIGUEL

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Talavera de la Reina, Toledo
Muralismo
Patrimonio
Espacios degradados

Intervención artística en medianeras de las Plazas San Salvador y San Miguel de Talavera de la Reina, en base a los típicos estampados de la loza y azulejería propia del lugar.

DESCRIPCIÓN

Talavera de la Reina, ciudad toledana con siglos de historia en el arte de creación cerámica, con orígen musulman y afamada también por haber sido mencionada por ilustres personajes como Cervantes o Lope de Vega, ha visto cómo el equipo de arquitectos OOIIO decoraba varias medianeras del casco histórico con motivos inspirados en las mismas.

Las actuaciones llevadas a cabo en las plazas del Salvador y de San Miguel obtuvieron en 2017 uno de los premios American Architecture Prize al mejor Diseño Urbano New York.

La rehabilitación de las plazas se desarrolló a partir del plano vertical, utilizando diseños sencillos que rápidamente nos transmitan siglos de historia e identidad. La actuación se realizó sobre espacios degradados de la misma plasmando en sus muros un valor patrimonial artesanal propio, identificable por vecinos y visitantes, que dialoga en ocasiones con torreones y edificios de alto valor material. Los muros medianeros vistos, cada vez más numerosos en algunos de los centros de nuestras ciudades, hacen que la lectura de esos espacios sea la de una “trasera”, un lugar poco interesante y nada atractivo.

En este caso, además de hacer frente a ese problema, la intervención en las propias medianeras contribuye a la contextualización, recuperación y puesta en valor de una de las torres más antiguas de la muralla, destacando en el conjunto como elemento singular que es.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Evocar a un elemento de patrimonio histórico, sin que este sea un elemento físico en sí mismo sino un elemento de carácter intangible reconocible por muchos. De manera creativa consiguen embellecer una zona degradada destacando además espacios de alto valor patrimonial.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.talavera.es

Imágenes:
Murales e intervenciones artísticas en las calles de Talavera de la Reina, Toledo. Imagen extraída de la web del autor: *http://www.ooiio.com/portfolio/rehabilitacion-de-la-plaza-de-san-miguel/*

MATIKOMAPA!

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Bilbo, Euskadi
TIC
Mapeo
Inteligencia Colectiva

maTTIKO! Fue un taller de aprendizaje y comunicación digital a través del cual se identificaron y narraron las características de los barrios de Uribarri en Bilbao.

DESCRIPCIÓN

El ejercicio de mapeo colectivo coordinado por la oficina de ecología urbana, Zaramari, serviría para visibilizar lugares, elaborar relatos, rescatar la memoria, identificar intereses comunes y elementos o conceptos que los participantes del taller considerasen interesante en sus barrios.

Se construyó un mapa propio en el que a través de las redes se dieron a conocer lugares e iniciativas de interés en ese lugar determinado. Además, "pretendía facilitar la reflexión, el encuentro y la mezcla de saberes en trabajo en grupo impulsando la creación e imaginación colectiva" (Zaramari, 2015).

Se crearon diversos grupos (Matikomemoria, Euskaratiko, Matikusos y Espacio2) que primero tuvieron que realizar trabajo de campo para después volcarlo en la plataforma Ubicarama, donde cada historia quedaría, bajo su categoría correspondiente, registrada a través de un recorrido repleto de imágenes, vídeos, entrevistas...

Esta iniciativa está enmarcada dentro del URBANBAT, programa anual que organizan desde el equipo de Zaramari, y al igual que maTIKomapa, han llevado a cabo otros proyectos en los que proposición y denuncia se funden, siendo los propios vecinos los que deciden qué rutas investigar.
A su vez, proponen soluciones a las insuficiencias o resaltan el orgullo del barrio gracias a las nuevas herramientas digitales.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

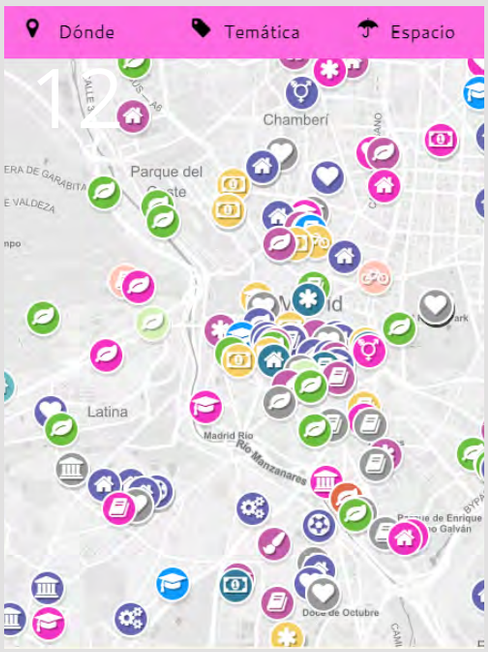
ELEMENTOS POTENCIALES

Empoderamiento ciudadano a través de herramientas accesibles por todos en el teléfono móvil. Gobernanza distribuida incluso para decidir las temáticas a tratar. Inteligencia colectiva, creatividad y conclusiones prácticas que pueden ser utilizadas por asociaciones y colectivos de la zona.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.ubiqarama.org/projects/matiko/

Imágenes:
Zaramari, Proyecto maTIKomapa, 2015, Bilbao. (ubiqarama.org/route/matikomemoria/)



CIVICS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Madrid
TIC
Mapeo
Inteligencia Colectiva

Atlas de iniciativas ciudadanas (2011) es un mapa digital en el que se reflejan aquellas iniciativas y actividades desarrolladas de manera colectiva en la ciudad de Madrid.

DESCRIPCIÓN

El objetivo es visibilizar movimientos que contribuyen en la construcción de una ciudad más inclusiva, ética, sostenible, participativa y habitable, tal y como sus propulsores indican.

Este proyecto ha sido realizado por la plataforma abierta Vivero de Iniciativas Ciudadanas (VIC); una plataforma colaborativa orientada a promover, difundir, analizar y apoyar iniciativas y procesos que inciden especialmente en el territorio, la ciudad y el espacio público.

La actual plataforma ha sido un proceso de evolución natural del blog, en el que se subían iniciativas ciudadanas que a los desarrolladores les parecía interesantes, a plataforma abierta, a la que todo aquel que quisiera pudiera subir sus propias iniciativas. El interés generado por aquella iniciativa hizo que se plantearan crecer, buscando financiación y creando lazos con otros países. En aquella búsqueda, tal y como explica Esaú Acosta[37]–integrante de VIC–, conocieron el proyecto brasileño Mapas Culturais, una iniciativa guber-namental que fomentó una plataforma de mapeo a nivel estatal y en código abierto, con la que establecieron lazos de colaboración.

A finales de 2017 recibió el Premio EU-LAC en la categoría de "Iniciativas Ciudadanas", en el marco de la II Edición de los Premios que otorga la Fundación Unión Europea América Latina y el Caribe. Todo un reconocimiento a los nuevos mapas que están desarrollando en Latinoamérica tras el éxito de las iniciativas en España (Secretaría General Iberoamericana, 2017).

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El entorno digital como lienzo sobre el que volcar información a través de la inteligencia colectiva y el open source. Herramientas que empoderan y que ayudan a visibilizar iniciativas ciudadanas, interesantes, que contribuyen a mejorar nuestro entorno.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.viveroiniciativasciudadanas.net/civics/iniciativas/

Imágenes:
Civics. Atlas de Iniciativas Ciudadanas. Captura de pantalla de la web http://www.viveroiniciativasciudadanas.net/civics/iniciativas/

37 Agradecer especialmente la información facilitada por Esaú Acosta, uno de los integrantes de Civics, en la comunicación personal realizada el 3 de agosto de 2017.

AACC

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Varios, España. Arquitecturas Colectivas es una red de personas y colectivos que promueven la construcción participativa del entorno urbano.

TIC
Regeneración Urbana
Inteligencia Colectiva

DESCRIPCIÓN

Comenzó en 2007 con un encuentro de arquitectura y construcción en la localidad de Pasajes (Gipuzkoa) y año tras año ha ido replicándose en otras ciudades de ámbito nacional.

Esos encuentros puntuales, de una semana de duración en la que se transforman con intervenciones efímeras los espacios de un barrio –incluso de una ciudad entera–, a lo largo de nueve ediciones han ido traduciéndose en una plataforma web en la que se han volcado herramientas y guías para favorecer la activación de otros procesos en otros lugares del mundo.

La red, mediante las aportaciones de agentes diversos, ha ido creciendo llegando a crear una red de más de 80 colectivos de España, Europa y América Latina, sumando más de 1000 personas como activistas urbanos, alumnos y docentes, artistas y gestores culturales, paisajistas, urbanistas, arquitectos, politólogos y juristas, antropólogos y sociólogos, hackers y makers o los vecinos y habitantes más inquietos que buscan sentirse más cercanos al medio que habitan.

A partir de estos encuentros nació la web Arquitecturas Colectivas como herramienta de código abierto y punto de encuentro, que ofrece todas las aplicaciones que pueden surgir desde la creatividad aplicada al urbanismo; desde experiencias concretas, hasta herramientas o manuales que podamos utilizar para aplicar a nuestro caso concreto. Con la celebración de su 10° aniversario, la comunidad de AACC, llevó a cabo varias acciones de regeneración urbana entre Gran Canaria y Tenerife para apoyar las demandas vecinales de mejora.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

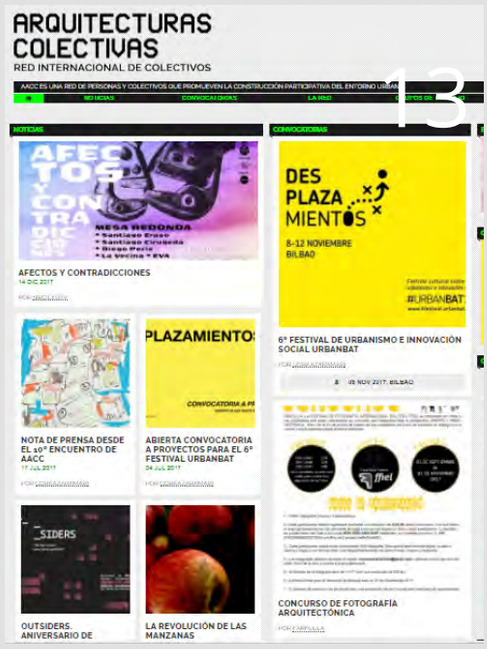
ELEMENTOS POTENCIALES

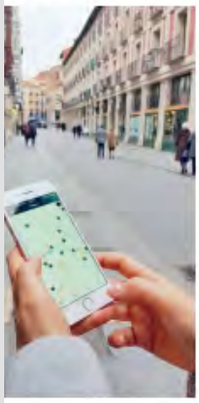
AACC favorece el empoderamiento de los ciudadanos, quienes junto con el asesoramiento de técnicos y expertos pueden contribuir directamente en la transformación de su entorno inmediato. Además anualmente intervienen en un paisaje urbano condemanda.

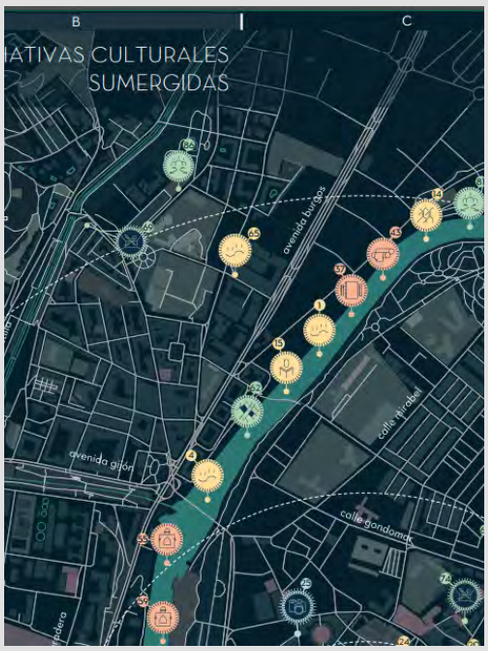
SITIO DE REFERENCIA

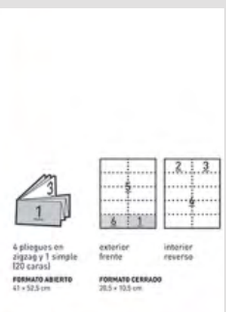
https://arquitecturascolectivas.net/la-red

Imágenes:
Screen Shot de la web de Arquitecturas Colectivas e imágenes extraídas de la propia web
.









CIUDAD ABISAL

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Valladolid
TIC
Mapeo
Inteligencia Colectiva

Es un proyecto que nace de investigación participativa llevado a cabo durante 2017 por la asociación cultural Ciudad Z sobre la cultura independiente de Valladolid.

DESCRIPCIÓN

Ciudad Z, es el laboratorio de ideas urbanas cuyo objetivo principales promocionar el conocimiento de las arquitecturas olvidadas y de aquellos espacios con carácter y potencialidad de Valladolid.

Trata de generar todo un trabajo de archivo, una base de datos que alberga documentación de estos espacios y lugares para así reflexionar y proponer futuras intervenciones en ellos, desde una perspectiva colectiva, cívica y participativa. Y es en ese proceso donde se da cuenta de todas esas iniciativas culturales sumergidas que existen en la ciudad de Valladolid. La definen como “Atlas de iniciativas culturales sumergidas es el nombre de una expedición en busca de la ciudad que late y se construye en las profundidades de una superficie poco transparente”.[38]

Su objetivo general busca identificar, visibilizar y valorar de forma integrada los nuevos procesos de cultura de base de la ciudad, que son, sin saberlo, reflejo de su flujo humano, tendencias condicionantes en sus calles y en su paisaje.

Para ello localizan, recopilan y sistematizan aquellos recursos y propuestas detectadas en los ámbitos experimentales culturales de la ciudad. El análisis de sus debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades, definirán un DAFO que contribuirá a la planificación y gestión de calidad del sector cultural. Así mismo, busca dotar del protagonismo pertinente a los/as agentes implicados en la creación de dicha cartografía alternativa de Valladolid.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Los movimientos alternativos ofrecen muchos datos acerca de los cambios evolutivos de las ciudades, zonas que pasan o se ponen de moda, especulaciones, gentrificación y detección de oportunidades o una posible decadencia pueden ser anticipadas atendiendo a estos movimientos.

SITIO DE REFERENCIA

https://ciudadabisal.com/

Imágenes:
Extraídas de la web del proyecto
https://ciudadabisalblog.files.wordpress.com/2017/12/informe-y-catalogo1.pdf

38 Bocanegra, A. (2016) Laboratorio de ideas urbanas. Ciudad Z. Información inédita a la que se ha podido acceder desde el archivo de trabajos presentados en el Curso Civic Design de la comunidad Internacional Civicwise en el que la autora participó en 2016.

LA SCUOLA OPEN SOURCE

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Bari, Italia
TIC
Espacio con oportunidad
Inteligencia Colectiva

Innovadora escuela que surge a finales del 2015 a partir de la experimentación tecnológica, los métodos de cooperación y una misma visión de la concepción de la transmisión y aprendizaje del conocimiento.

DESCRIPCIÓN

La apuesta inicial era dar vida a la parte vieja de Bari a través de la concepción de una escuela diferente, con dinámicas educativas que permiten compartir lo enseñado y con un enfoque basado en las nuevas tecnologías, en la práctica y en el DIY (do it yourself). Sus creadores realizaron varios laboratorios en los que entre talleres y reuniones con ilustres empresarios asentaron las bases de lo que se convertiría en una verdadera escuela poco después.

Entre las motivaciones para crear la escuela estaban:
- Los cambios en las condiciones culturales, y socioeconómicas.
- El interés por activar las zonas en las que se vive.
- El cambio de paradigma ante el que se está dando ante las nuevas tecnologías.
- Los nuevos nuevos modelos de artesanía-digital.[39]

Todo ello a través del concepto de código abierto como una filosofía sobre la cual trabajar. La multiplicidad de disciplinas, la ingeniería, el diseño, los makers, informáticos, economistas, lingüistas, historiadores o políticos, roles todos ellos sin jerarquía pero con gerentes que expresan cierta visión. Algo que puede ciertamente recordarnos a escuelas como la Bauhaus de Dessau, en la segunda década del Siglo XX; que a pesar de su breve recorrido fueron muy transgresoras y hoy aún nos siguen inspirando.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

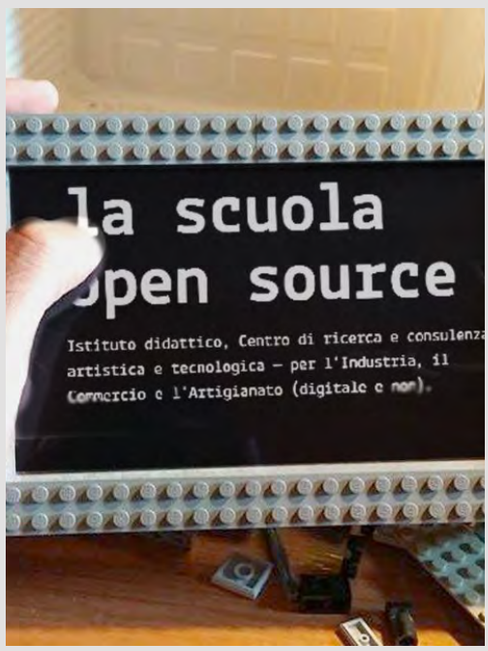
Un proyecto muy completo en cuanto a las variables analizadas. Generar comunidad en un espacio con oportunidad, analizado desde el punto de vista de la cultura compartida, para conseguir un futuro en el lugar desde la creatividad, la interdisciplinariedad y de acuerdo a los nuevos tiempos.

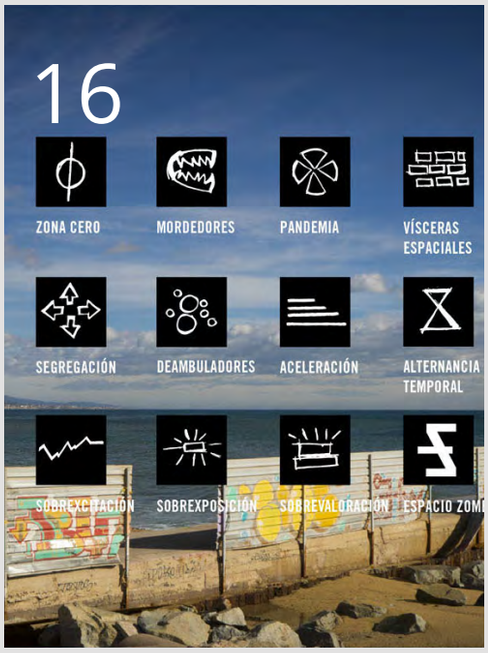
SITIO DE REFERENCIA

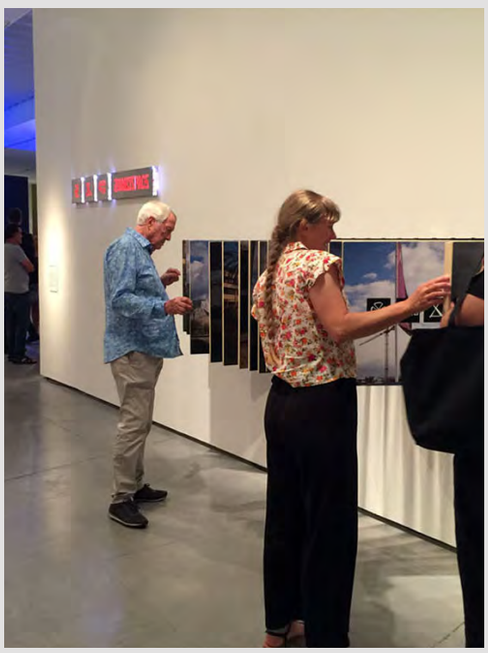
http://www.lascuolaopensource.xyz

Imágenes:
Screen Shot de la web del proyecto http://www.lascuolaopensource.xyz/manifesto

39 Ideas extraídas de la entrevista que realizaban desde el diario italiano Artribune a Alessandro Tartaglia, profesor y fundador de La Scuola Open Source en 2016.







IDENSITAT

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Catalunya y Baleares
TIC
Arte
Lugares temporales

Idensitat se define como “un proyecto de arte que experimenta formas de incidir en el territorio en sus dimensiones espacial, temporal y social, mediante procesos creativos” (Idensitat.net, 2017).

DESCRIPCIÓN

La primera edición de Idensitat surgió en 1999 en Calaf (Catalunya) y desde entonces han sido muchos los artistas y colectivos que han encontrado un altavoz en todas sus convocatorias. Algunos de esos proyectos resultan realmente relevantes desde la visión del micro-proyecto y la autonomía de medios y en cuanto al lugar de actuación y espacio temporal se refiere.

El proyecto Espacios Zombi; Temporalidades Urbanas desarrollado en Palma de Mallorca, por ejemplo, se trata de una iniciativa que desde la visión colectiva, analiza los espacios que cumplen funciones temporales bajo el marco hegemónico del turismo. Se compone de un glosario y de imágenes de espacios en relación con el turismo y forma parte de la exposición Ciutat de Vacances, en la que se analizan los casos de Venecia, Palma de Mallorca, Barcelona y Alicante. El proyecto busca identificar los lugares hipermasificados y sobrexpuestos que devienen en espacios semiabandonados al activarse por cortos espacios de tiempo, también aquellos lugares que pueden estar en proceso de “zombificación”.

Se compone de otros proyectos, acciones o intervenciones que se extienden en distintos espacios y escenarios. Genera un sistema fundamentado en las dinámicas colaborativas desde la práctica creativa y artística. Uno de sus principales objetivos es visibilizar la potencia que tienen las prácticas artísticas para experimentar en el lugar y transformarlo desde lo social.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El arte como crítica. Repensar los espacios con temporalidad en base a las necesidades registradas y visibilizarlo mediante exposiciones e intervenciones efímeras para concienciar. Un proyecto educativo que desde la creatividad pone en el mapa paisajes complejos y cambiantes.

SITIO DE REFERENCIA

https://www.idensitat.net/es/que-es-id-sp-1699997182

Imágenes:
Extraída de la web del autor
https://www.idensitat.net/es/espacios-zombi/1346-espacios-zombi-temporalidades-urbanas

ESTO NO ES UN SOLAR

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Zaragoza, Aragón
TIC
Participación
Espacios con oportunidad

Iniciativa impulsada por la arquitecta Patrizia di Monte en 2009 tras una serie de intervenciones dentro del programa “Los vacíos cotidianos”, en el marco del festival de arte urbano “En la frontera”.

DESCRIPCIÓN

Tras unos estudios que se venían realizando en la ciudad en los que se trataba de trasladar a las instituciones públicas las grandes posibilidades que pueden ofrecer espacios que han quedado en desuso producto de accidentes urbanos, zonas degradadas o en situación de borde, se propuso la intervención en solares vacíos y así tratar de recuperar aquellos espacios olvidados de la ciudad. En su mayoría eran elementos aislados, otros eran accidentes de la propia trama, proponiendo una especie de itinerario que trataba de conectarlos y dar visibilidad a todos ellos.

Resultó una actividad de especial interés para los vecinos del barrio quienes realizaron de manera formal una petición al Ayuntamiento para acondicionar algunos de ellos con carácter más permanente y crear así nuevos espacios de encuentro para la ciudad. Fue un proyecto concebido para doce meses, de manera temporal, por lo que ha sido un ejemplo en el que se han podido constatar las soluciones adoptadas, ver qué es lo que ha funcionado y que es lo que sería necesario adaptar o mejorar. Para conseguir una participación efectiva, el equipo trabajó con las juntas de distrito y asociaciones vecinales junto con las que acordaron los usos para cada solar.

Atendiendo a los indicadores de la sostenibilidad que propone Salvador Rueda, se aprecian mejoras en la morfología urbana, en el espacio público, complejiza el tejido cultural, realiza intervenciones a bajo coste; desde el punto de vista de la biodiversidad se han realizado huertos urbanos y otros tipos de actuación y se ha conseguido una clara mejoría de la cohesión social. En la actualidad muchos de los solares de este proyecto siguen funcionando y han sido asimilados como un lugar de encuentro más en Zaragoza.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

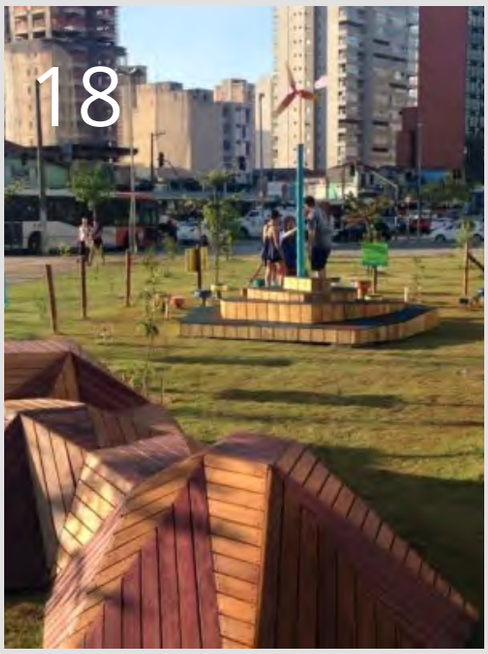
ELEMENTOS POTENCIALES

La presencia de la participación ciudadana en un proceso que había surgido como *botton-up* y que obtuvo el apoyo de la administración; las redes sociales como uno de los canales importantes de difusión de la actividad así como de foro para generar debate; el avance en la sostenibilidad

SITIO DE REFERENCIA

https://bit.ly/2qtdM1u

Imágenes:
"Esto no es un solar" ©Estudio Gravalos DiMonte



A BATATA PRECISA DE VOCÊ

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Sao Paulo, Brasil
Participación
Comunidad
Espacios con oportunidad

Es un proyecto que pretende revertir esta situación volviendo un no-lugar a un solo lugar. Para ello promueve la ocupación regular del Largo da Batata en Pinheiros.

DESCRIPCIÓN

Largo Batata es una de las zonas habitadas más antiguas de Sao Paulo que goza de gran diversidad entre sus moradores. La operación urbana Faria Lima, mantuvo la zona cerrada durante diez años y tras una inversión de más de 150 millones de dólares, han transformado una zona que antes fue lugar de vida de vendedores ambulantes y vida de calle en una zona desértica.

Laura Sobral, arquitecta experta en urbanismo táctico, es una de las personas impulsoras de esta iniciativa y explica que sus principales objetivos son fortalecer la relación emocional de la población local con el Largo da Batata; Demostrar el potencial de un espacio árido como un lugar de convivencia en una apuesta por la mejora de la calidad del lugar como espacio público. Es un lugar que la gente dispone para realizar actividades culturales o de ocio, y desde su activación en enero de 2014, han ocurrido más de un centenar de actividades, desde las conversaciones en la memoria local, la construcción de bancos de la plaza, juegos callejeros, tiendas de bicicletas, jardinería, fotografía, veladas, presentaciones artísticas, actuaciones musicales y más. Las iniciativas son propuestas por el grupo y también sugeridas a través de la auto-agenda del sitio web en la que la parte interesada puede inscribirse libremente y contribuir a generar una agenda repleta de acontecimientos que den vida al lugar.

Sobral[40] afirma que es un ejercicio de la democracia a nivel local. Un movimiento de la ciudadanía y el rendimiento social y urbano. Una manera en que la gente debe luchar de forma inteligente y positiva, para obtener mejoras inmediatas en sus condiciones.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

La gestión cultural de manera democrática de un espacio público como lo puede ser una plaza, solo es posible a través del trabajo participativo en el que se facilitan herramientas para empoderar y se trabajan la identidad y el respeto por el entorno. Uno de los proyectos analizados más completos.

SITIO DE REFERENCIA

http://largodabatata.com.br

Imágenes:
Trancado, Lago Batata. Fotografías de Thiago Miagy. Recuperada de http://ipiu.org.br/portfolio-view/batatalab-concurso-de-mobiliario-urbano-para-o-largo-da-batata/

40 (Sobral, 2017, 4 de octubre) [Comentario en Facebook]. Recuperado de https://www.facebook.com/DiSienaDomenico/posts/10155343242262576

ESTA ES UNA PLAZA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Lavapiés, Madrid
Participación
Comunidad
Espacios con oportunidad

El objetivo principal de este proyecto fue construir un lugar alternativo donde socializar, intercambiar y desarrollar el tejido social en torno a un jardín comunitario.

DESCRIPCIÓN

Se trata de un grupo de personas que se juntó en torno al proyecto de crear un nuevo espacio público en el barrio Lavapiés de Madrid.

Surgió de manera espontánea en 2008 tras una intervención efímera en el marco de un taller organizado por el colectivo Urbanacción en un solar abandonado y en desuso desde hacía más de 30 años. Tras una primera reacción por parte del Ayuntamiento en la que cerró dicho espacio, los vecinos e interesados decidieron, precisamente dar continuidad al proyecto reclamando un espacio negociado con el propio Ayuntamiento. Un año más tarde, en el 2009, se consiguió la cesión formal del solar por 5 años, cesión que siguen prolongando por haber sido una acción valorada de manera muy positiva por y para el barrio.

Es un jardín abierto, en el que tienen lugar encuentros intergeneracionales y multidisciplinares de las personas del barrio con el cultivo comunitario y la recuperación de un espacio urbano como común denominador. Poco a poco, buscará abrirse a más colectivos de la ciudad y poder ofrecer de manera colaborativa otros proyectos culturales y artísticos que contribuyan a reflexionar y a mejorar la zona urbana que les rodea.

Actualemente, forma parte de la Red de Huertos Urbanos de la capital madrileña y a inspirado iniciativas de muchos otros espacios.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Las personas como ingrediente clave; lo comunitario y compartido como razón de ser y fórmula de aprendizaje mediante el intercambio de saberes y conocimientos. La creación de un espacio intergeneracional, multidisciplinar, interracial a partir del cultivo comunitario.

SITIO DE REFERENCIA

http://estaesunaplaza.blogspot.com.es/

Imágenes:
Esta no es una plaza, Lavapiés, Madrid. Imágenes de la web del proyecto http://estaesunaplaza.blogspot.com.es/

LAGALERÍA DE MAGDALENA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Madrid
Arte
TIC
Espacios temporales

Lagalería de Magdalena (2011-2016), un proyecto que nació de la mano de dos arquitectas con el fin de dar a conocer espacios infravalorados de la ciudad y mostrarlos como oportunidad.

DESCRIPCIÓN

Sus creadoras, Isabel Arenas y Raquel Congosto, la definían como una plataforma generadora de proyectos culturales que comunican el espacio público y el espacio digital a través de la participación ciudadana y el concepto de 'Regalo'.

Comenzaron interviniendo en una valla de obra situada en la calle Magdalena de Madrid llegando a exponer hasta en las vallas y muros de la ciudad brasileña de Sao Paulo. Su proyecto empezaba así, adecentando espacios que temporalmente se encontraban en obras, pero terminó siendo toda una institución que contaba con la participación de la obra de artistas que llegaban de todos los lugares. Realizaban intervenciones de microurbanismo y empoderamiento ciudadano, poniendo en valor aquellos espacios olvidados de la ciudad a través del formato de Regalo Urbano como elemento de interacción entre el arte y la ciudadanía.

Una de las intervenciones de mayor embergadura la llevaron a cabo en el barrio de Tetuán con el proyecto Emergiendo; un Muro Ciudadano de 40 metros de largo. Este proyecto se enmarcaba, junto con otras intervenciones, en un proceso de mejora y transformación del paisaje urbano del barrio madrileño. Junto a Mod Studio, realizaron una intervención del solar trasero de un colegio para el que integraron una acción participativa con uso multifuncional que integró una zona para proyectar, una zona de pizarra para los del huerto urbano y una zona para que los niños del colegio pudieran colgar sus dibujos al aire libre. Además, realizaron una serie fotográfica con retratos apilados y encerrados en peceras; imágenes de un photocall con los vecinos, insertadas en ojos de buey de viejas lavadoras. Esta acción haría las veces de lazo y unión entre los distintos habitantes del barrio y generaría otro vínculo más con el lugar.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

La regeneración de espacios degradados a partir de la creatividad, el uso de las medianeras y la colaboración de sus habitantes más cercanos. Todo ello con proyección internacional por el uso de las redes sociales a través de las cuales también se suman personas y otros colectivos a la intervención.

SITIO DE REFERENCIA

https://lagaleriademagdalena.wordpress.com/

Imágenes:
Regalos Urbanos y Proyecto Emergiendo, Tetuán, Madrid. Imagen de Lagalería de Magdalena.

EL CAMPO DE LA CEBADA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

La latina, Madrid
Espacios con oportunidad
Comunidad
Regeneración urbana

El Campo de la Cebada es un espacio ubicado en el centro de Madrid que nace en un vacío urbano generado por la demolición del polideportivo de la Latina.

DESCRIPCIÓN

Es creado por los propios vecinos en 2010 a modo de hartazgo con la gestión municipal del momento y a lo largo de 7 años se ha convertido en un espacio social y cultural representativo del paisaje del centro de Madrid, a su vez, ha sido el estímulo con el que se han llevado a cabo proyectos en otros lugares del país.
Es un espacio que se ha ido transformando conjuntamente entre vecinos, arquitectos, agentes culturales, asociaciones vecinales y administración. Una forma inclusiva de tomar decisiones en un espacio que, aunque cedido por el Ayuntamiento, ha sido gestionado de manera compartida.

Se trata de un proceso comisariado por el colectivo de arquitectura Zuloark que ha recibido múltiples reconocimientos a nivel internacional y lo describen como “una plaza compartida, un trocito de ciudad que se está diseñando a sí mismo, aprovechando un momento y una situación muy relevante de la historia de Madrid” (Zuloark, 2010). Este colectivo, en colaboración con los vecinos lograron la cesión de la plaza por un tiempo definido, por parte de la administración y consiguieron, incluso, hacerles partícipes de sus reuniones semanales.

Actualmente, son ya los propios usuarios de la plaza los que han adquirido el compromiso de trabajarla y cuidarla, para que pueda seguir utilizándose por los vecinos y así seguir creando esa necesidad que hace que los grupos se organicen y se comprometan con el correcto funcionamiento del espacio en cuestión.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

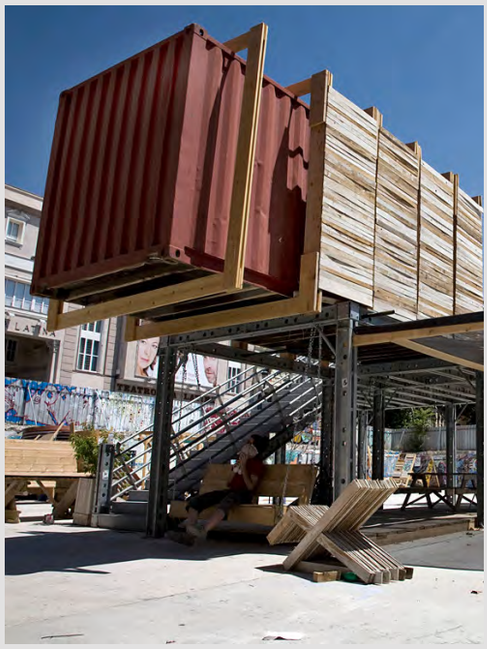
ELEMENTOS POTENCIALES

El Campo de la Cebada se costituye como un claro ejemplo de compromiso y pretende tomar una postura crítica buscando solucionar de manera propositiva un problema que afecta a un paisaje muy relevante de la ciudad. Tanto así que en ese “mientrastanto” ya ha conseguido promover un proceso de diseño colaborativo para el futuro polideportivo que cerrará esa herida urbana en 2019.

SITIO DE REFERENCIA

http://elcampodecebada.org/

Imágenes:
Zuloark (2010). El Campo de Cebada. http://www.zuloark.com/campodecebada/



SIEMBRA ORRIOLS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Valencia
Comunidad
Participación
Urbanismo táctico

Orriols es un barrio de Valencia que a través del movimiento Orriols Convive reclama sus lugares de convivencia perdidos y trabaja por un barrio más digno.

DESCRIPCIÓN

Este barrio, que actualmente pertenece a la ciudad de Valencia, tiene su origen en una antigua alquería Islámica del siglo XIII. A mediados de los años 60 sufrió una explosión demográfica derivada de factores migratorios internos del país, que irían unidos a un masivo crecimiento de vivienda de bajo coste. A finales del s. XX Orriols sufre un cambio poblacional; los habitantes inmigrantes de los 60 se mueven a otros lugares de la ciudad y estas viviendas empiezan a ser habitadas por nuevos inmigrantes, llegados principalmente de Suramérica y África.

Actualmente es un barrio que ha perdido su carácter y sus señas de identidad, de modo que, precisa recuperar un espacio para la convivencia que haga las veces de lugar de encuentro.
El proceso #SiembraOrriols ha permitido el diseño de una futura plaza, junto a su pequeña ermita, en un descampado en el que brotaba la basura y ha sido utilizado como aparcamiento. El proyecto ha sido gestado como producto de la participación ciudadana en colaboración de la asociación “Orriols Con-Vive” con los estudios de arquitectura Soriano Matarredona y Carpe Vía. El equipo tiene como objetivo que sea un espacio hecho por y para sus habitantes, quieren diseñar una plaza a medida del barrio que sirva como motor del mismo.

“Nos rodean las ruinas en nuestra ciudad, el vacío, el silencio. Mientras tanto nosotros, sus ciudadanos, esperamos la aprobación de costosos presupuestos, la redacción de complejos planes y el desarrollo de proyectos técnicos que nunca acaban. La ciudad, sin embargo, no funciona así. No está hecha para esperar o para ajustarse a proyectos urbanísticos redactados en la oficina. La ciudad es sorpresa e improvisación, es espontaneidad. La ciudad es acción.” (Carpe Vía, 2015)

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El urbanismo táctico y propositivo, ofrece alternativas temporales en paralelo a una acción crítica. En este caso, la activación de un proceso de diseño impulsado por la ciudadanía que ha recibido el apoyo institucional y galardones a la innovación urbana, ha logrado generar , como proyecto piloto, la actuación futura de esta y otras plazas valencianas.

SITIO DE REFERENCIA

https://sembraorriols.wordpress.com

Imágenes:
Extraída de http://www.contextoarquitectura.com/sembraOrriols

BODIES IN URBAN SPACES

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Europa y EEUU
Arte
Intervención efímera
Crítica urbana

Willi Dorner es un artista austríaco que coordina intervenciones efímeras en entornos urbanos diversificados.

DESCRIPCIÓN

Con la ayuda de escaladores, bailarines y personas que participan voluntariamente con sus propios cuerpos, este artista lleva a cabo un proyecto de crítica urbana visibilizando cualquier grieta posible de los edificios públicos.

En un ejercicio de rediseño urbano visual y físico, busca el objetivo de reclamar la estructura funcional urbana y hacernos conscientes a cerca de las limitaciones y posibilidades que tenemos, así como los comportamientos que generamos en base a las reglas y limitaciones establecidas .

La serie “Cuerpos en espacios urbanos” provoca en los transeúntes un proceso de pensamiento y crítica, así como de redescubrimiento del propio espacio, al ver reflejados en ellos ciertos hábitos de comportamiento. Las intervenciones no dejan rastro físico, pero sí huella en la percepción y memoria de los testigos al caminar por la misma ciudad.

Una gira artística lo ha llevado a recorrer Austria, Finlandia, Noruega, Suecia, Inglaterra, Francia y Estados Unidos, en todos esos países ha diseñado coreografías urbanas a través de las principales avenidas, monumentos históricos, parques, instituciones, en los que cuerpos coloridos, a modo de escultura humana, se han mezclado con la arquitectura y topografía adyacente para intensificar la experiencia del paisaje urbano y su relación con la forma humana.
"Cuerpos en espacios urbanos" está documentado por la fotógrafa Lisa Rastl.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El objetivo claramente identificado es la visibilización de espacios sin sentido aparente que a menudo surgen en las intervenciones urbanisticas. Las performances innovadoras y coloridas, no dejan indiferente y consiguen el objetivo buscado: reflexión crítica de los estos espacios que nos rodean y de nuestra relación con los mismos.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.ciewdorner.at/index.php?page=start

Imágenes:
Performance de Willi Dorner en el espacio público. Imagen extraída de la web del autor http://www.ciewdorner.at/index.php?page=works

GALERÍA URBANA Y ZOES EN VERDE

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Barrio Oeste, Salamanca
Arte
Participación
Comunidad

ZOES es una asociación vecinal de la ciudad de Salamanca que cumple 40 años de actividad. Han sido críticos, proactivos y agentes clave para mejorar la vida del barrio.

DESCRIPCIÓN

ZOES surgió en un momento en el que se expandía en nuevo barrio y en el cual no tenían ni aceras asfaltadas. Hoy en día es toda una institución con gran influencia no solo entre los vecinos y vecinas sino también en el paisaje urbano del propio barrio. Entre sus numerosos proyectos llevados a cabo, caben destacar las dos siguientes:

Galería Urbana, que es una iniciativa llevado a cabo en colaboración con el colectivo Lemarte en 2013. Tal y como explican los organizadores, el arte urbano es un reclamo turístico de muchos barrios y ciudades del mundo y con él consiguen ensalzar zonas en la mejora de la identidad cultural y estética apoyando, a su vez, a la promoción artística. El barrio Oeste se ha convertido en un área con gran movimiento cultural y artístico alternativo al que cada vez más personas acuden para ver su galería a pie de calle. Los comercios también se suman y dan pie a otras iniciativas con las que se dinamiza aún más el entorno. Todo ello aumenta el sentimiento de identidad del barrio; más gente joven se instala en él, el comercio pequeño se fortalece y el paisaje urbano del barrio mejora.

Zoes en verde, es un grupo abierto para crear espacios o puntos verdes y transformar el barrio. El objetivo es crear espacios de encuentro para promover el aprendizaje de la horticultura y floristería entre la vecindad; una apuesta por mejorar la sensibilidad, la conciencia y la idea de tener un barrio más verde y sostenible desde la participación y la creación de pequeñas acciones. Además de hacerse eco de iniciativas internacionales como el Parking Day, también realizan acciones y concursos propios, como el de Microjardines, con los que contribuyen a la educación en torno al medio ambiente.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Las asociaciones vecinales han sido históricamente foros en los que la participación son la base. Tanto así que muchas de las metodologías y herramientas que se utilizan hoy en día en el ámbito de la participación ciudadana beben de sus mimbres.

SITIO DE REFERENCIA

https://zoes.es

Imágenes:
Video mapping, intervención de ZOES en verde y tríptico de la Galería Urbana, extraídos de la web https://zoes.es/2017/01/28/arte-relacional-en-la-calle-casos-de-conservacion-colectiva/

REFORESTANDO

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Ribeira Sacra, Galicia
Muralismo
Espacios degradados
Patrimonio

DOA OA, es un colectivo artístico que a través del muralismo interviene en el paisaje urbano. En este caso, por su carácter didáctico y reflexivo llama la atención su proyecto Reforestando.

DESCRIPCIÓN

Reforestando es el gerundio de renacer visualmente, con la única ambición de recuperar espacios. Este es el proyecto que han llevado a cabo desde el colectivo artístico Doa.

Doa, que nos invita a mirar y remirar el entorno que nos rodea y nos anima a tener auto-conversaciones en las que incluyamos al paisaje, a través de grandes murales de plantas y sus frutos, busca la integración mediante el espacio; transformar a la vida espacios abandonados. Es una forma visual que contrarresta alguno de entre tantos otros desajustes visuales de los que formamos parte.

"Reforestando es la transformación que se produce reconquistando visualmente el paisaje perdido, aquel obstaculizado por alguna creación artificial olvidada y abandonada en el entorno natural. Una búsqueda de solucionar el fuera de lugar, que creaba conflicto".

Un proceso de observar en perspectiva respetando las especies y elementos nativos de la zona a intervenir, valorando el entorno natural que la rodea y considerándolo como un todo continuo. Una oda al tercer paisaje de Gilles Clément[41], a ese paisaje de tránsito entre el metropolitano y el natural, a esos lugares que vuelven a ser colonizados por la naturaleza cuando dejan de sentir la huella del ser humano.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

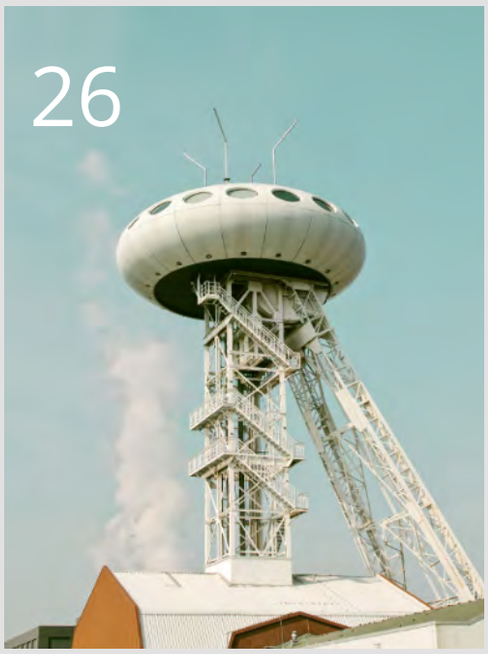
Un proyecto que ensalza el valor patrimonial natural del entorno, de manera didáctica indicando incluso los nombres de las especies autóctonas a modo de un herbario mural. A través del arte integra natura con elementos antropizados haciéndonos reflexionar sobre el límite que los separa.

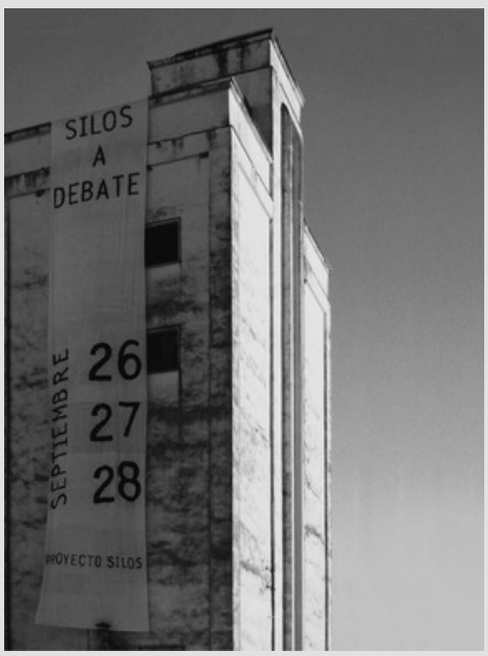
SITIO DE REFERENCIA

https://doaoa.wordpress.com/

Imágenes:
Diversas intervenciones realizadas del proyecto Reforestando. Imágenes extraídas de la web del autor: https://doaoa.wordpress.com/

41 Gilles Clément es un ingeniero, botánico y escritor francés, inventor del célebre Jardín Planetario. Fue en su Manifeste pour le Tiers-paysage, de mayo de 2004, donde bautizaría el término de "tercer paisaje". Gilles Clément (s.f.). En Wikipedia Recuperado el 20 de septiembre de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Gilles_Cl%C3%A9ment





PROYECTO SILOS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Badajoz
Patrimonio
Investigación
Espacios con oportunidad

Este proyecto nace con el fin de poner en valor el patrimonio industrial relativo a los silos; típicas construcciones de carácter agrícola y que podemos encontrar repartidas por todo el territorio.

DESCRIPCIÓN

El crecimiento y desarrollo masivo urbanístico del siglo pasado ha generado edificios y otras construcciones que tras haber perdido el uso para el que fueron construidas han quedado obsoletas y abandonadas. Los Silos, como otras estructuras industriales, que en su día fueron sinónimo de progreso y crecimiento, son ejemplo de ello y poco a poco van desapareciendo del paisaje urbano.

Empezó proveyendo información a cerca del uso y el valor que han tenido estas infraestructuras en el pasado y planteando diseños de la arquitectura especulativa para generar debate sobre el tema (Bocanegra, et al., 2016).Lo forman un grupo de investigación y trabajo, de carácter libre y abierto, en distintos puntos del planeta, que pretende llevar a cabo una labor socio-cultural enfocada a todo tipo de público realizando talleres, conferencias y jornadas en torno a los silos para, así, generar cambio y desarrollo en los lugares donde se encuentran.

Lo que este grupo activa, es un proceso de sensibilización sobre el patrimonio reciente; poner en valor los recursos existentes de manera que puedan servir para generar otros nuevos. Así, proponen la rehabilitación e intervención en silos y patrimonio industrial en general teniendo como objetivo visibilizar las posibilidades que este tipo de edificio puede ofrecer a la sociedad. Para ello realizan pequeños encuentros de intercambio de ideas entre expertos y estudiantes para, así, a través de actividades de carácter lúdico-culturales, acercar este valor a la ciudadanía.

Todo el desarrollo generado en red, es compartido en una plataforma web abierta al público.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Un proyecto con vocación investigadora y que poco a poco desarrolla programas diversos, compartidos y globales en los que la memoria y los nuevos usos posibles salen a debate; de los silos y otros elementos del patrimonio industrial.

SITIO DE REFERENCIA

http://proyectosilos.com/

Imágenes:
Diversas imágenes recopiladas en la investigación que comparten en la web de Proyecto Silos http://proyectosilos.tumblr.com

THE WORST TOURS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Oporto, Portugal Un kiosko abandonado por el tiempo y
Arte reconquistado por un grupo de arquitectos que
Turismo ofrece tours críticos y peculiares, además de
Educación otros materiales no turísticos, no convencionales.

DESCRIPCIÓN

«FORGET the ornate cathedrals, the glitzy bars or gourmet restaurants. On what is billed as "The Worst Tours" of Portugal's second city Porto, the highlights are decrepit homes and crumbling shops.» (The Worst Tours, 2018).

Comentarios como este son los que los autores destacan en la web del proyecto. Lejos de querer mostrar los lugares idílicos pensados, incluso creados, para los turistas, este proyecto pretende mostrar la verdadera cara de la ciudad de Oporto; ni mejor ni peor, su auténtico día a día.

Esta es una inicitativa creada en plena crisis económica, cuando tres jóvenes arquitectos recién titulados en paralelo a una búsqueda de trabajo precario comienzan a realizar paseos originales por la ciudad y se dan cuenta de con cuántas personas comparten esa sensación de descubrir el entorno. Tanto es así, que deciden arrendar al ayuntamiento un viejo kiosko que lleva abandonado varios años atrás.

El kiosko, cerrado, había servido como tablón de anuncios para el barrio y querían que esto pudiera seguir siendo posible. La novedad es que ellos desde dentro, en horario de apertura, conversan con la gente, les ofrecen rutas alternativas, flyers, mapas y otra serie de información atípica, no mainstream, incluso generada por ellos mismos desde el propio kiosko.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El querer mostrar más allá de un plano turístico, Generar debate a partir de la idea de Corbusier de un "paseo arquitectónico" -donde la perspectiva comienza a importar- ampliándolo, a escala de manzana: complejidad y contradicción, centro y periferia, regla de mercado e intervencionismo. abandono y especulación, gentrificación y museificación.

SITIO DE REFERENCIA

http://theworsttours.weebly.com/

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

NARRATIVAS DE LA CIUDAD

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Valencia
Gamificación
Interacción ciudadana
Innovación social

Proyecto de cartografía alternativa que promueve la participación ciudadana a través de la gamificación y la potenciación de las artes visuales.

DESCRIPCIÓN

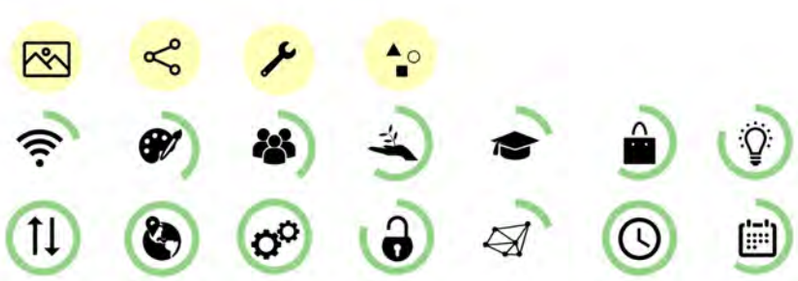
Es un proyecto que se inicia en el marco de un trabajo del Máster de Artes Visuales y Multimedia de la Universitat Politècnica de València en 2015. Surge como una herramienta crítica para la ciudadanía en la que esta pueda compartir y/o buscar elementos y eventos significativos y alternativos en la ciudad y que a su vez esté conectada con el Ayuntamiento. Todo ello se hace a partir de comentarios libres que dan nombre al proyecto: narrativas en la ciudad.

Reivindica el diseño como herramienta en clave en la comunicación del espacio público, lo consideran una manera democrática y transgresora de empoderamiento cívico. Lo hacen a través de un prototipo del que posteriormente extraer conceptos clave para implementar mejoras o modificaciones del producto final.

Analizan diversos aspectos del espacio público de la ciudad a partir de los cuales establecen canales de comunicación relacionados con espacios en desuso, mejoras del espacio público, localización de recursos urbanos, hitos históricos, centros de colaboración...etc. en los que los usuarios/as a través del juego pueden entender y dar a conocer los diversos aspectos de la ciudad promoviendo la participación de la ciudadanía conectada e informar a las instituciones a través de la experiencia de los usuarios.

Entre los objetivos generales definen:
- La realización de una propuesta lúdica a base de preguntas y acciones sencillas por medio de una aplicación móvil reivindicando el "derecho a la ciudad"
- La realización de una campaña de comunicación para potenciar la participación ciudadana haciendo el juego visible en las calles y dando acceso tanto a las personas que tienen acceso a las TIC como a las que no. (Sánchez, 2016)

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA



ELEMENTOS POTENCIALES

El uso del juego y la gamificación a través de la tecnología y su volcado analógico a las paredes de la ciudad. La libertad del volcado de datos de forma crítica y constructiva para la ciudad y las instituciones.
El empoderamiento cívico estableciendo sinergias entre la educación y la investigación.

SITIO DE REFERENCIA

No tiene.

Imágenes:
Dionisio Sánchez Rubio

ARTEIXO WORKS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Arteixo, Galicia
Patrimonio
Colaboración
Identidad

Análisis y acción visibilizadora en esta ciudad de 30.000 habitantes en la que el crecimiento y la creación de nuevas infraestructuras de acceso al polígono industrial han generado una brecha entre lo habitado y lo industrial.

DESCRIPCIÓN

Seis metros de separación entre dos mundos muy distintos en cuyo caso poco sabían de la existencia del otro. El polígono industrial aglutina en torno al 45% de la economía gallega algo que es completamente desconocido por los vecinos de la zona habitada. Se observa como las barreras físicas generan este empobrecimiento en cuanto a la calidad y cualidad del espacio de la ciudad como hábitat y la ruptura total con lo que allí se produce. Su lema “conocer el pasado, para entender el presente y así poder mirar hacia el futuro” hizo que se plantearan algunas preguntas clave que les llevaría, en el año 2015, a realizar el proyecto Arteixo Works.

¿Por qué de un núcleo rural dedicado a la agricultura se generaba esta nueva configuración urbana?¿Y cómo era posible que la zona urbana desconociese totalmente la zona industrial y esta a su vez desconociese la propia villa en la que se asienta? Estas preguntas llevaron al equipo cívico de Arteixo Works (Almeida et al., 2016) a plantearse el siguiente objetivo: “Intentar hacer vividero el polígono industrial y mostrar en la zona urbana lo que allí se produce”

Plantearon una acción ciudadana en la que lo que Arteixo produce se mostrase en donde Arteixo vive (Almeida et al., 2016). Contactaron con las industrias del polígono solicitándoles materiales que ellos generan y con los que, componiendo ejércitos de color, poder invadir el casco urbano. Consiguieron a su vez que los habitantes del lugar colaborasen en la acción de tal manera que en ese intercambio cruzado se ha conseguido tener una nueva visión del Arteixo productivo. Dejan el camino abierto a nuevas acciones teniendo claro que aún hay mucho por hacer en esa búsqueda por humanizar el polígono industrial.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

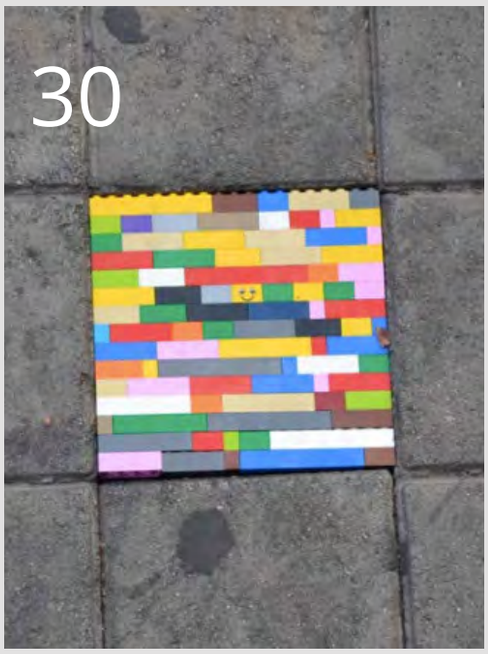
ELEMENTOS POTENCIALES

La creatividad como llamada de atención ante un problema que afecta al paisaje de la ciudad. Intervención en el espacio público de forma creativa y efímera. Interconexión entre empresas locales y ciudadanía reivindicando un espacio compartido.

SITIO DE REFERENCIA

http://fundacion.arquia.es/es/concursos/proxima/ProximaRealizacion/FichaDetalle?idrealizacion=6652

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.



HACKITY APP

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Madrid
Innovación
Participación
Hackeo Urbano

Aplicación cívica para re-imaginar y hacer de nuestra ciudad un sitio mejor. Ofrece compartir ideas, soluciones y problemas para mejorar los barrios.

DESCRIPCIÓN

La revolución digital en la que nos encontramos, notablemente, está modificando profundamente el paradigma urbano por todo el mundo. La ubicuidad que ofrece internet al ciudadano, los nuevos espacios de vida unidos a una nueva política urbana, abierta y empoderada, contribuye a que todos podamos formar parte de la construcción colectiva de nuestro entorno.

Los creadores de esta app buscan, más allá de la smart city, favorecer el concepto de smart citizens; empoderar a los ciudadanos inteligentes a través de una plataforma con la que poder compartir, opinar y proponer a través de la participación en ella.

La aplicación se centra "en las ideas y propuestas de los ciudadanos, las necesidades, problemas y oportunidades que ven cada día en sus barrios y ciudades para ayudar mediante la inteligencia colectiva a optimizar la toma de decisiones por parte de los ayuntamientos y empresas que ofrecen servicios en la ciudad". De esa manera facilitamos la inclusión de la opinión ciudadana en la toma de decisiones de hacer ciudad de abajo arriba.

El resultado es una aplicación en la que cada propuesta queda registrada mediante la geolocalización a través de una foto y/o texto que pueda subir cada ciudadano. El programa incluye una serie de categorías para que las propuestas puedan quedar registradas de manera ordenada e incluso generar grupos de trabajo en torno a ellas.

Actualmente la app está presente en más de 3 continentes, 7 países y 18 ciudades.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Una aplicación móvil a través de la cual proponer compartir y generar debate sobre mejoras de nuestro entorno más cercano. Algo adaptable a otros lugares y que puede favorecer la comunicación entre administración y ciudadanía en dirección *botton up*.

SITIO DE REFERENCIA

http://www.letshackity.com

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

ONETHOUSANDSQUARE

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Hamar, Noruega
Innovación
Participación
Construcción colectiva

Dentro del proyecto DREAMHAMAR, One Thousand Square, se define como un proyecto de diseño colaborativo para el espacio público de Stortorget, Hamar.

DESCRIPCIÓN

Este proyecto liderado por el estudio de arquitectura Ecosistema Urbano, es una de las primeras experiencias, de carácter innovador, en el que la esencia del proyecto es el empoderamiento de la participación pública para el diseño colaborativo de una plaza.

En la primera fase establecieron 4 elementos para el desarrollo del trabajo:
- Un centro de operaciones temporal instalado en el edificio de Basarbygningen.
- Una plataforma web que proporciona herramientas digitales para abrir el proceso y coordinar las diferentes contribuciones.
- Un equipo local compuesto por un coordinador y dos investigadores cuyo objetivo es potenciar, coordinar, organizar, publicitar y desarrollar todas las cuestiones prácticas sobre el proyecto.
- Un equipo curador compuesto por un arquitecto y un artista que se encargará de introducir catalizadores en las diferentes etapas del proyecto y varios procesos de comunicación y redes de Internet.

Después el proceso se inició a partir de varias acciones específicas como una campaña mediática global y local, una convocatoria de recopilación de propuestas online y otras propuestas de comunicación distintas. Las propuestas fueron publicadas en la web del proyecto y continuamente sometidas a votación.
Cada seis meses las 3 propuestas más votadas se llevaron a cabo como solución pudiendo incorporar medidas híbridas con otras soluciones interesantes. Un comité discutió y definió un proceso de 3 diseños. Estos se votaron en abierto y la acción ganadora fue la que definió el proceso final a implementar.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Un proceso abierto, completamente coordinado con profesionales y que además incluía la conectividad, transversalidad y la creatividad como elementos clave. El diseño final fue realizado a través del aporte multidisciplinar y reconduciendo el proceso de manera continuada hasta obtener la mejor solución posible.

SITIO DE REFERENCIA

http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

VIRGEN DE BEGOÑA -VDB

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

VDB,Madrid
Regeneración urbana
Participación
Construcción colectiva

Un proceso participativo en respuesta a estas demandas y para reforzar una identidad del vecindario en el distrito de Fuencarral-el Prado de Madrid.

DESCRIPCIÓN

Se trata de un proyecto de regeneración urbana iniciado en 2011 por tratarse de una de las más de 200 áreas identificadas por el municipio de Madrid como zonas de intervención prioritarias debido a un estado de deterioro. Tal y como indican los propios miembros de Paisaje Transversal "Hacer de nuestras ciudades entornos más habitables, saludables y sostenibles es un reto compartido en el que todas las personas que habitamos en ellas deberíamos colaborar" (Paisaje Transversal, 2017).

Entre los objetivos se encontraban restaurar, revitalizar y actualizar los procesos anteriores de regeneración urbana participativa que prevalecieron en décadas anteriores en el barrio y dar una respuesta colectiva a las demandas existentes. Para ello, tras una reunión de distrito donde se visibilizaron los problemas detectados (principalmente contaminación acústica, movilidad y accesibilidad) desde la Asociación de Vecinos de Begoña se propuso un proceso participativo que además reforzase la identidad del vecindario. El equipo de Paisaje Transversal apoyó en reuniones informales paralelas en las que los vecinos pudieron expresar sus inquietudes, se realizaron diversos talleres de construcción colectiva donde se potenciase la movilización y generase confianza en el propio proceso.

El plan participó en los presupuestos participativos y en los años 2015–2016 se consiguió la financiación para la intervención de una de ellas mejorando el espacio público en el barrio: el eje de accesibilidad universal. Así se consiguió otro de los objetivos principales: la realización de un Plan Integral de regeneración del barrio y una guía metodológica para el Ayuntamiento de Madrid.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Proceso participativo botton-up, lento pero de máximo calado, en el que la mayoría de los vecinos pudieron ver los resultados de su aporte en las acciones concretas que resolvieron grandes demandas. Creatividad, confianza, fortalecimiento de la identidad de barrio y sentimiento comunitario para la obtención de un diseño y metodología compartida para la administración.

SITIO DE REFERENCIA

https://www.paisajetransversal.org/search/label/Virgen%20de%20Begoña

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

EL BARRIO QUE QUEREMOS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

La Laguna, Tenerife
Identidad
Participación
Identificación colectiva

Proceso y trabajo comunitario a partir del cual construir y reforzar la identidad del barrio de El Camino Tornero, San Cristóbal de La Laguna (Tenerife)

DESCRIPCIÓN

Tras haber sufrido un paulatino crecimiento durante las últimas décadas, en el año 2008 con motivo del 25 aniversario del colectivo vecinal más antiguo del barrio, empezó a trabajarse la idea de iniciar un proyecto comunitario que reforzase la identidad y sirviese para trabajar sobre necesidades del mismo. La asociación de vecinos La Atalaya contó con el apoyo de la Federación de Asociaciones de Vecinos así como con la Universidad de La Laguna y se constituyó un grupo motor que hizo las veces de mediador, articulador a lo largo del proceso y garante de su durabilidad. Se propuso construir colectivamente la identidad del barrio partiendo de la elaboración de la memoria histórica del mismo.

El proceso coincidió con la redacción del Plan General de Ordenación de 2008, casualidad en la que se observó una buena oportunidad para plantear una definición colectiva de la ordenación urbanística y hacer alegaciones o sugerencias a tenerse en cuenta. Este fue uno de los objetivos del proyecto, además de identificar las infraestructuras necesarias, organizar actividades que integren las nuevas realidades vecinales o considerar el centro como dinamizador del Plan Comunitario (La Atalaya, 2017).

Tras diversas reuniones, talleres, mesas de trabajo y trabajo de campo consiguieron la recopilación necesaria para ahondar en la historia del lugar y en consecuencia se iniciaron otros proyectos como la elaboración de un libro con la historia del barrio, la recuperación de un sendero o la planificación de una plaza.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

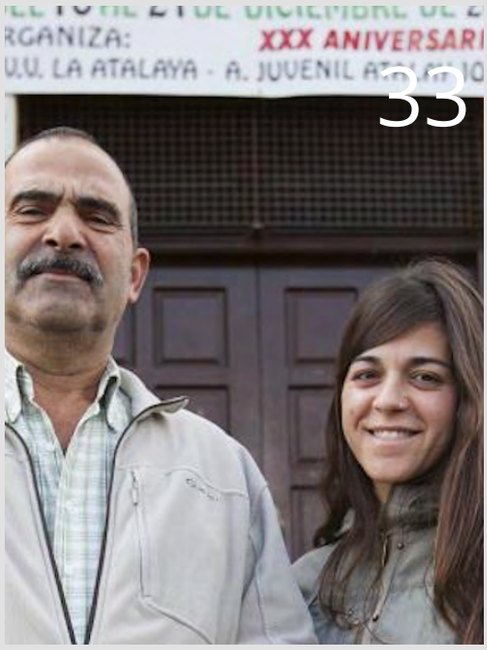
ELEMENTOS POTENCIALES

Identidad colectiva para un lugar no histórico. Plasmar los cimiento s de sentimiento de pertenencia a un barrio "nuevo" e identificar ca rencias en el mismo. Hacerlo de manera comunitaria, trabajando en conjunto con la Universidad y la administración.

SITIO DE REFERENCIA

Libro Civic Practices (La Atalaya, 2017)

Imágenes:
1. Justo Reyes y Sandra Suárez Hernández, presidentes de la Asociación de Vecinos La Atalaya y de la juvenil. Carsten W. Lauritsen. Diario La opinión de Tenerife.
2. Trail las Fuentes organizado por el barrio el Camino del Tornero. Foto:©Trail las Fuentes. Recuperada de https://www.facebook.com/AVV-La-Atalaya-1893651917558646/?__tn__=%2Cd%2CP-R&eid=ARCdegBnWQJZu_LJAqRCSzNLcl_ahG0T4dqE59jOMHLW91oGQoSTGRdDt4M-K3ObHos457_rfoksyPOR
3. Recogida de propuestas y actividades desarrolladas por la asociación (La Atalaya, 2017)

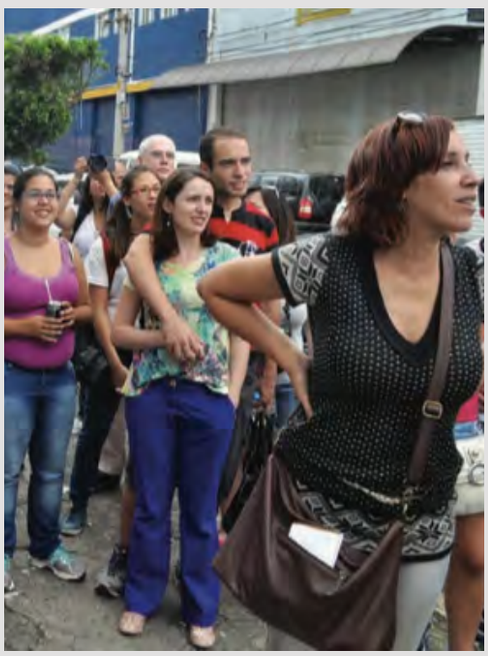


SAMPAPÉ

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Sao Paulo, Brasil
Empoderamiento
Paseos urbanos
Interacción ciudadana

Proyecto de paseos ciudadanos que surge en 2012. Hace de conector entre la ciudad y la ciudadanía. Promueve profundas experiencias a pequeña escala.



DESCRIPCIÓN

"Hacer que la gente ame su ciudad es la clave para tener una mejor ciudad" En este argumento basan su proyecto la organización brasileña Sampapé!, quienes a través de caminatas y paseos entretenidos tratan de empoderar a la ciudadanía parar que esta disponga de las herramientas necesarias y así poder contribuir en la transformación de su entorno. Así se basan en las palabras de Jan Gehl donde dice que pasear es mucho más que un movimiento lineal que lleva al paseante de un lado para otro. (Sabino, 2017).

Promueven una variedad de proyectos que van desde paseos en los que compartir información arquitectónica, cultural o histórica con idea de aportar nuevos significados y conocimientos sobre la ciudad, hasta proyectos más complejos que forman parte de diversas metodologías para generar empoderamiento en la evaluación del espacio público. Por un lado, trabajan con otros proyectos colaborativos que se realizan en la ciudad, por lo general lo hacen paseando por aquellos lugares donde existen este tipo de proyectos, invitándoles a mostrar cómo interfieren en las ciudades o haciendo intervenciones colectivas durante el propio paseo. Por otro lado, comunicando este proyecto a través de la participación en concursos de la administración relacionados con la movilidad a pie.

Uno de los proyectos más interesantes que han llevado a cabo en este sentido es la que trata de reclamar y conocer la avenida más emblemática de Sao Paulo, Avda. Paulista, haciendo un paseo los domingos. En él, junto con otros grupos tratan de seguir recopilando información e iniciativas para mapear.
En definitiva, su intención es potenciar y mostrar lo que consideran el mejor paisaje de cada ciudad compuesto por la comunidad, su poder y por la creatividad.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El paseo como herramienta para conocer y reflexionar sobre el paisaje urbano. Como plaza en la que compartir y aprender a través de los demás vecinos. La comunicación de estos resultados a través de proyectos administrativos vinculados a la movilidad.

SITIO DE REFERENCIA

Civic Practices (Sabino, 2017) y
https://www.facebook.com/sampape.sp/

Imágenes:
1. Logo Sampapé! Recuperado de https://www.facebook.com/sampape.sp/
2-3. Civic Practices (Sabino, 2017)

LA FABRIKA DE TODA LA VIDA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Los Santos de Maimona, Badajoz
Metodologías creativas
Patrimonio
Producción cooperativa

Colectivo que surge en torno a una de las naves de una cementera extremeña. A partir de ello, desarrollan dinámicas creativas y metodológicas en torno a los bienes comunes, la producción cooperativa, la cultura libre y la auto-construcción.

DESCRIPCIÓN

El colectivo se define como "una cocina de procesos económicos, sociales y culturales de experimentación que trabaja para la gestión social del territorio y la ociocultura en el ámbito rural". Instalados en una fábrica de los años 50 que a raíz de la gran recesión fue abandonada, este colectivo observó en 2010 la oportunidad de reutilizarla actualizándola a una fábrica de ideas, aprendizajes y relaciones.

Desde entonces han tejido fuertes redes asociativas así como de colectivos, con los que establecerse como punto de referencia en muchos aspectos. Entre sus objetivos e intereses están la creación de una fábrica para la gestión social del territorio basada en las necesidades de un pueblo y su contexto inmediato, apostar por la reducción de la emigración cultural extremeña produciendo nuevos valores de concienciación a través de la apuesta por los agentes culturales, colectivos/asociaciones, instituciones,... extremeños, recuperar el valor patrimonial de la arqueología industrial de la antigua cementera ASLAND como un nuevo espacio público, promover la producción cooperativa, la formación y fomentar la convergencia de iniciativas sociales o formar un espacio multicultural e intercultural abierto a otras culturas, entre muchos otros.

Todos estos objetivos los articulan a través de diversos programas que han establecido como "la fabrika komún" o "en tierra y en red". Además, favorecen el intercambio a través de las jornadas abiertas de "los sábados de toda la vida", "cine al fresco" o los "pecha kucha" que celebran. También se celebró allí el encuentro de "Arquitecturas Colectivas" en 2016.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

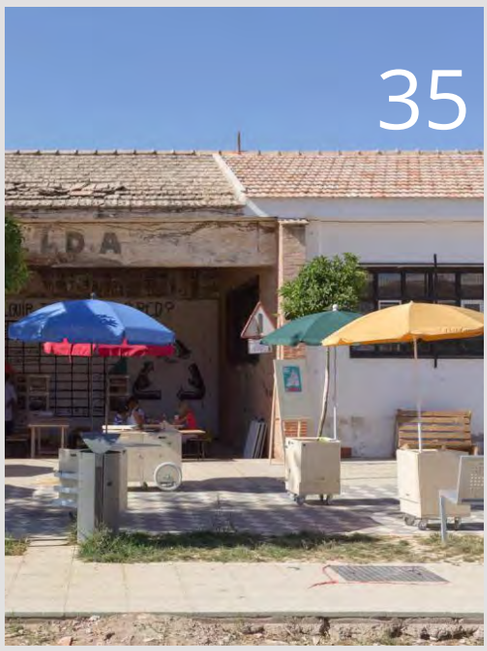
ELEMENTOS POTENCIALES

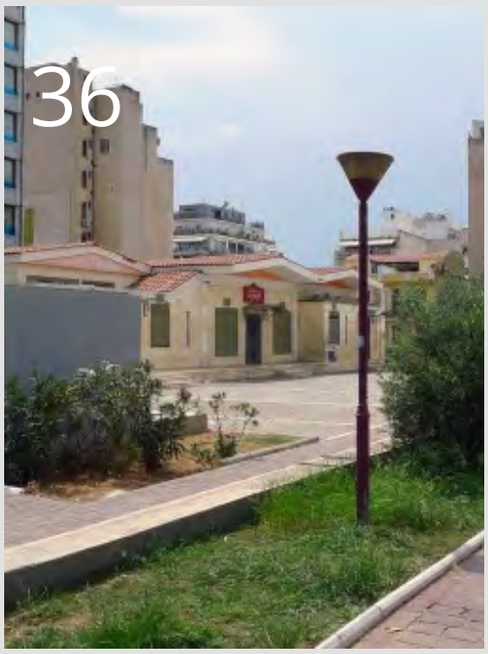
Un espacio como elemento para tejer redes, físicas y digitales. La puesta en valor de un patrimonio arquitectónico a partir de la valoración de sus participantes y la fabricación de sus ideas que visibilice el paisaje asociativo que genera vida en la comunidad.

SITIO DE REFERENCIA

https://lafabrikadetodalavida.org

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.





PEDIO ÁGORA

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Atenas, Grecia
Participación
Desarrollo metodológico
Diseño urbano

Proyecto que trata de formular un prototipo de proceso para el diseño urbano basado en la participación cívica interdisciplinar y el contacto con la administración local.

DESCRIPCIÓN

Los iniciadores de este proyecto advierten que la brecha entre instituciones y ciudadana, la diversidad de actores y las agendas ajustadas pueden hacer que la participación parezca secundaria, así, decidieron examinar los procesos de regeneración urbana por las autoridades locales y reestructurarlos para mejorarlos.

El proceso se constó de cuatro partes: primero se realizó el análisis de la plaza Varvakeios con expertos de la Universidad Técnica Nacional de Atenas y se logró la implicación de 20 profesionales de los sectores tanto público como privado. En conjunto realizaron un mapa mental colectivo en el que analizaron los desafíos y oportunidades para el diseño urbano participativo en Grecia. (Bartatilas et al., 2017). Segundo, realizaron un workshop aplicando el método "World café", en el que en grupos pequeños y cambiantes se consigue ahondar en las cuestiones clave. Entre más de 40 stakeholders crearon un diagrama DAFO con las características positivas y negativas que se tendrán que abordar en la próxima regeneración de la plaza. Sus resultados se confirmaron mediante una encuesta a 50 residentes adicionales. Además, la cartografía de stakholder, en la que se realizaron entrevistas semiestructuradas con 50 participantes más, proporcionó una gran cantidad de información y opiniones sobre el tema. Estos resultados se trasladaron al siguiente workshop en el que por grupos se trabajaron esos datos y se desarrolló un Canvas utilizando el método Open Space, una sesión abierta en la que los propios participantes proponen los puntos importantes a tratar.

La fase final se mostraron los resultados a los agentes clave del lugar; autoridades, urbanistas, activistas y vecinos. Se culminó con una devolución creativa en forma de cena urbana participativa y una acción de "semillas bomba", consolidando el sentido de comunidad.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

El documento resultante que prototipa este tipo de procesos colaborativos aplicados específicamente a la regeración urbana. La sistematización desarrollada en documento que pueda facilitar procesos similares que se quieran llevar a cabo.

SITIO DE REFERENCIA

Civic Practices (Bartatilas et al., 2017) y http://pedio-agora.gr/project/

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

CIMINIÉRE

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Civita Castellana, Italia
Memoria
Educación
Patrimonio

Iniciativa del laboratorio urbano LUQ, que propuso participar en la edición anual de arte que se venía realizando en la ciudad Castellana para la recuperación de su memoria industrial.

DESCRIPCIÓN

Civita Castellana es una pequeña población que tras la Segunda Guerra Mundial sufrió una transformación de su producción tradicional de cerámica a pequeña escala, en una actividad industrializada. Como a otros lugares industriales le afectó la crisis económica de los 80 y sufrió un consiguiente proceso de desindustrialización. Esto hizo que poco a poco redujese en número de habitantes y que las huellas de aquel proceso productivo, fuente de conocimiento y lleno de vida en su máximo esplendor, prácticamente hubieran desaparecido.

El laboratorio urbano LUQ, aprovechando la edición de arte y la residencia de artistas que llevaba aparejado dicho evento, propuso realizar un experimento de visualización y memoria al que invitaron al Liceo Artistico Midossi, instituto de arte de la ciudad. Se realizó un taller con estudiantes de entre 17 y 18 años, el trabajo realizado tendió un puente entre generaciones logrando transmitir y representar una realidad que no mucho tiempo atrás había determinado el desarrollo e identidad de ese paisaje. Así, el taller les hizo preguntas sobre el trabajo, la industria y sus lugares: ¿cómo ha cambiado su percepción? ¿Cómo podemos volver a imaginarlos?

Para responder a las preguntas tenían que usar pequeñas animaciones en formato GIF, transformándoles en productores activos de la cultura contemporánea.

Antes de nada, debían entrevistar a sus familias y artesanos para dar con los lugares industriales en cuestión. Después visitarlos percibiendo el espacio y la memoria de lo que habían escuchado. Finalmente dibujarían, escribirían y fotografiarían sobre los espacios abandonados y lo transmitirían mediante un gif animado. Esta colección de lugares y memorias estuvo expuesta en la siguiente edición del festival Cantieri d'Arte.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

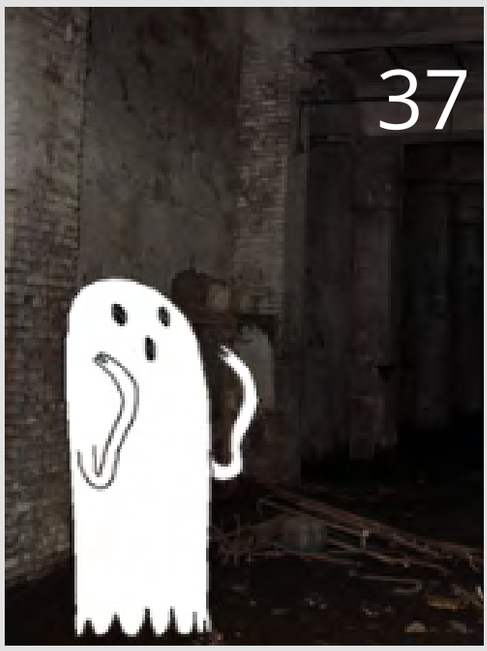
ELEMENTOS POTENCIALES

Implicación de centros educativos en la memoria del paisaje industrial de la ciudad, teniendo que entrevistar a sus mayores. Aplicación de herramientas tecnológicas y creatividad para la reinterpretación de la memoria en el lugar.

SITIO DE REFERENCIA

Civic Practices (Benigni et al, 2017) y www.arciviterbo.it/ciminiere

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.



SOPA CONGRESS

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

No tiene lugar específico
Medio rural
Aprendizaje colectivo
Patrimonio

Un congreso fuera de lo común que trabaja por el *procomún*. Centrado en aprovechar los movimientos sociales de las áreas rurales como generadores de conocimiento, bianual y cada vez en un lugar.

DESCRIPCIÓN

El patrimonio en áreas rurales está siendo ninguneada por la propia administración. Por contrapunto, estas áreas contienen gran parte del patrimonio a preservar y son consideradas como escenario construido contenedor del paisaje intangible local. Cada vez más la gente vive en las ciudades y todos los estudios y reflexiones y acciones se vuelcan en ellas, sin embargo debemos defender una gestión democrática que contemple el multiculturalismo y la equidad al margen del centralismo.

El SOPA propone estrategias innovadoras para socializar el patrimonio cultural y conocer otras propuestas e iniciativas que tengan impacto en la sociedad y protejan el patrimonio. Se traduce como un lugar de conversación para el intercambio de experimentación teórica y metodológica y entre sus objetivos destacan (Pulido et al., 2017):

- Aprovechar los movimientos sociales como generadores de conocimiento y la actividad cultural poniendo en valor el patrimonio rural.
- Desarrollar procesos con feedback con el fin de encontrar aquellas necesidades de la ciudadanía.
- Aprovechar los recursos humanos existentes promocionando la colaboración entre la ciudadanía.
- Hacer a la sociedad partícipe de su patrimonio y memoria.
- Estimular colaboraciones entre los sectores científicos y la comunidad educativa envolviéndolos en procesos de socialización reales.
- Propiciar el uso de herramientas creativas que faciliten el entendimiento y la socialización del patrimonio rural.
- Alentar el trabajo en grupo
- Animar a la práctica de la cultura libre.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Aplicación del mundo científico en lo rural a través del conocimien to libre, colectivo y de las experiencias compartidas. La versión híb rida de congreso al uso mezclado con acciones puntuales que favo rezcan las redes y el aprendizaje colaborativo.

SITIO DE REFERENCIA

Civic Practices (Pulido et al, 2017) y http://www.sopa18chile.tk

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores.

IBAIERTZEAN

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Pamplona-Iruña, Navarra
Festival
Comunidad
Espacio público

Festival de música, calle y comunidad. Un experimento sobre el valor de la música como práctica comunitaria que impulsa y alimenta transformaciones sociales.

DESCRIPCIÓN

Se trata de un programa educativo organizado por el Ayuntamiento de Pamplona, en colaboración con la Asociación Iruñea NOLA? y el tejido comunitario o escolar de los barrios en los que se celebre.

Comenzó siendo un festival crítico y reivindicativo del espacio público como espacio comunitario y ha ido integrando aspectos de conciencia cívica y formativos a través de talleres, charlas, música e intervenciones urbanas.

En 2017 se desarrolló en el barrio de San Jorge bajo el lema 'Junto al río. Bajo el puente', título de una iniciativa que ubicaba en un espacio gris bajo el viaducto de la avenida de Navarra el escenario principal y que fue el foco de una intervención artística con la cual recuperar ese lugar para el barrio. En dicho espacio se desarrollaron talleres, conciertos y proyecciones, que potenciaron la cultura común sobre el paisaje en cuestión.

En 2018 el festival se trasladó a otro barrio también a orillas del río, el barrio Etxabakoitz. En esta ocasión además de todo un mes de realización de talleres en los que se involucró a las asociaciones vecinales y colectivos afincados en el barrio, se realizó una intervención artística comunitaria y la recuperación de un solar abandonado como parque de juegos y lugar de encuentro, punto en el que tendrían lugar los conciertos y espectáculos del fin de festival.

Es un encuentro que se empieza a gestar con meses de antelación para, a través del intercambio y de los talleres previos conseguir el compromiso vecinal y dar voz a barrios que reclaman ser vistos por la administración.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Enfoque sobre los barrios que requieren mayor visibilización. Trabajo con comunidades multi-étnico con los que conectar a través de la creatividad y la música. Proceso lento pero de gran calado que empieza a gestarse meses antes de su fin de fiesta.

SITIO DE REFERENCIA

https://www.facebook.com/Ibaiertzean/

Imágenes:
Extraídas de la página de los autores en Facebook https://www.facebook.com/Ibaiertzean/

LA HARINERA ZGZ

SUBTÍTULO, UBICACIÓN Y 3 PALABRAS CLAVE

Zaragoza
Patrimonio
Espacio con oportunidad
Participación

Espacio para la cultura comunitaria gestado a través de un proceso participativo que recuperaba una antigua harinera de la ciudad.

DESCRIPCIÓN

Un proyecto nacido en el 2013 ante el interés en la recuperación de la vieja harinera como posible espacio para colectivos y asociaciones. A través de la coordinación de la administración, Paisaje Transversal como empresa mediadora/dinamizadora y varios colectivos y agentes interesados de la ciudad, se inició un proceso participativo que asentaría las bases en cuanto a los requerimientos espaciales, por un lado y al modo de gestión del futuro espacio por otro.

La gestión del espacio lo llevan a través de un colectivo al que han denominado "Llámalo H", un grupo formado por agentes culturales permanentemente abierto a la incorporación de nuevos componentes. El único requisito que solicitan para formar parte es ser parte activa y asistir regularmente a las Asambleas quincenales así como en alguna comisión de trabajo que existen para el correcto funcionamiento del proyecto. En este sentido todo se organiza y piensa de manera colaborativa; vecinos, institución y agentes culturales trabajan de manera horizontal y participativa sobre todo lo que concierne a la Harinera ZGZ.

En ella se puede crear y compartir a través del arte, la creación y la cultura colaborativa. Los talleres y actividades que se realizan en el espacio, a menudo, salen al exterior contagiando las periferias del mismo, exposiciones, conciertos, paseos y juegos a través de los cuales interactuar de forma comunitaria y modificar su paisaje inmediato. Por otro lado, también se han ido articulando como parte importante en el tejido asociativo y cultural de la ciudad, formando un eslabón de interés y de punto de encuentro entre los diversos colectivos.

VALORACIÓN DE LA EXPERIENCIA

ELEMENTOS POTENCIALES

Recuperación de un espacio físico patrimonial como herramienta para tejer redes creativas y culturales que contribuyan a modificar y revalorizar su espacio inmediato y de los que lo habitan.
Administración y vecindario trabajando de manera horizontal.

SITIO DE REFERENCIA

https://harinerazgz.wordpress.com

Imágenes:
Extraídas de la web de los autores..

4.2. Definición del protocolo.

Finalizado el análisis anterior, damos paso a la definición de un protocolo que recogerá las buenas prácticas extraídas para aplicarlas en la socialización del paisaje urbano.

Las iniciativas se agrupaban según su vinculación a proyectos artísticos, su carácter tecnológico, en función de si favorecen las interrelaciones y generan comunidad o de si recuperan nuevos espacios de oportunidad, siendo común a todas la gestión creativa del paisaje urbano a través del conocimiento de las personas.

> "El mundo en que vivimos es, en verdad, un don valioso que hemos de pasar a manos de quienes vienen tras nosotros. Somos herederos de un mundo que mantiene vivo el esfuerzo de quienes lo construyeron. Continuidad significa ser conscientes de tal valor. Usar la razón, aceptando el mundo que hemos recibido, significa ahorrar esfuerzos para cuando éstos sean necesarios. Puede decirse, por tanto, que existe una ética de la racionalidad en el intento de incluir el mundo recibido en el nuestro al convertirlo así en escenario de lo cotidiano." (Moneo, 2006:25)

Es ese intento por comprender la herencia del mundo recibido, como dice Moneo, el que nos lleva a buscar las huellas, a conocer el medio sobre el que se fundamenta la base de nuestro proyecto, sea del carácter que sea. Y es que el conocimiento del medio en el que actuamos tiene la capacidad y el deber de convertirse en un instrumento educativo para los que lleguemos después.

Crecer desde el pasado implica rebuscar en la memoria local y conectar con el sentimiento de pertenencia, ahondar en aquellos aspectos casi olvidados para resignificarlos construyendo narrativas actuales impregnadas de recuerdos. Supone investigar y aprender de aquellas huellas que encontramos en el ámbito material, natural y social difundiéndolo en paralelo en busca de otros conocimientos relacionados que puedan descubrirse a través de la activación de esa memoria. Y el propósito es hacerlo de una manera estratégica, planificada y a su vez abierta y flexible dejando, al igual que hace el viento con las semillas, espacio al movimiento y la incertidumbre, tal y como Isaac Asimof en la Trilogía de la Fundación "Para triunfar, el solo planteamiento es insuficiente. También se debe improvisar." (Asimof, 2010: 230).

Figura 21: Esquema que contempla los tres aspectos que deberán trabajarse en paralelo para el proceso de socialización. Elaboración propia.

De este modo, el objetivo es proponer una nueva forma de pensar sobre el paisaje lo más inclusiva posible y que desarrolle en paralelo unos pilares que se plantean como la base del proyecto.

Estos pilares, tan diferentes entre sí como necesarios, son puntos tan diversos como la documentación de archivo (vaciado documental, registro, testimonios entre otros), los talleres colaborativos, el marketing o el concepto "marca" de las ciudades. Son referencias multidisciplinares, fuentes variadas y relaciones improbables que generan una mezcla que nace de áreas tan diversas como la antropología, el diseño cívico o la innovación social.

Este planteamiento pretende activar un laboratorio que nos permita entender las relaciones entre las personas y el paisaje que las envuelve atendiendo a la herencia recibida y vinculándola a las nuevas necesidades que detectamos en nuestro entorno.

Para la propuesta de protocolo realizaremos una selección crítica de las herramientas empleadas en las experiencias analizadas en función de la finalidad que se desee conseguir: reforzar el sentimiento de identidad, poner en valor o gestionar el patrimonio, mejorar un espacio a través de un proceso de *placemaking*/micro urba-

nismo, visibilizar un paisaje, socializar un elemento/conocimiento, empoderar a un grupo social. Estas herramientas responderán a distintas partes del método que, más allá de desarrollarse en un orden cronológico y secuencial, tienen la posibilidad de coincidir en espacio-tiempo, desarrollándose en paralelo y relacionándose entre sí.

En cuanto al planeamiento del proceso, en las experiencias analizadas es habitual plantear proyectos económicos y reversibles, vinculados de alguna manera al urbanismo táctico. En estos casos, la economía de medios nos permitirá evaluar decisiones y ajustarlas a la medida de los requisitos del propio proyecto. Se debe tener en cuenta que este procedimiento, para ser realmente inclusivo, ha de ser aplicado en ciudades y poblaciones de pequeño tamaño en los que a la participación tanto de la administración, asociaciones así como de la ciudadanía pueda realizarse de una forma medianamente accesible y en todos sus estratos.

Relacionado con ello detectamos muchos proyectos que trabajan a escala 1:1, observando la necesidad de testear sobre terreno poniendo en práctica y visualizando de primera mano la evolución y el funcionamiento de cada actividad.

Otro principio común a la gran parte de experiencias analizadas es la generación de un debate continuo, así como su seguimiento permanente: establecer reuniones programadas en las que intercambiar conocimiento y detectar las necesidades y responsabilidades que requieren las otras partes implicadas.

Estos aspectos connaturales a proyectos económicos y reversibles, prototipados para su testeo a escala real en el que se busca aprender a través de la experiencia de usuario, serán los comunes denominadores que formarán parte del protocolo planteado.

El protocolo planteado quedaría resumido en la siguiente ilustración. Siete puntos que se completan con un octavo que las une, una herramienta de apoyo digital que facilitará la recopilación de la información a la par que garantizará la comunicación en ambas direcciones.

Todos los puntos se desarrollan de manera específica en los siguientes subapartados del capítulo con los recursos y herramientas que se proponen en cada una de ellas.

Figura 22: Esquema que contempla los siete pasos propuestos en el método de socialización del paisaje propuesto. Elaboración propia.

4.2.1. Análisis de las características del paisaje

El primer punto del protocolo será analizar las características del paisaje que vamos a socializar. Estudiar cuáles son sus condicionantes, sus preexistencias y su potencialidad.

Conocer sus condicionantes históricos y socioeconómicos resultará esencial para ello. Se deberá iniciar un proceso de documentación y registro de la memoria del lugar, tal y como se recomienda habitualmente en los planes directores de las ciudades, ahondar en la percepción histórica a través de documentos de testimonios de estudiosos y viajeros de la literatura, la pintura o la fotografía (Busquets & Cortina, 2011).

Según los eslabones de la Cadena de Valor[42] propuestos en el ciclo de la gestión integral del patrimonio (Azkarate et al., 2009) –identificación y tutela, documentación y registro, valoración y significación, intervención y conservación, socialización, impacto y reflexión– este apartado daría respuesta a los eslabones de "identificación y tutela" y "documentación y registro". Puntualizando, tal y como se propone en la redefinición de la Cadena de Valor en la que el eslabón de "socia-

42 La aplicación de la Cadena de Valor en el presente trabajo se encuentra desarrollada en el capítulo 1, apartado 2.

lización" abarca en espiral a todos eslabones restantes (*ibídem*), ambos eslabones se desarrollarían dentro de ese marco de socialización específico.

Figura 23: Esquema de apartados propuestos para el análisis del paisaje y el filtrado de información. Elaboración propia

Este proceso de análisis de condicionantes y preexistencias materiales y naturales, se completará más adelante con la documentación de la memoria ya que por un lado se encuentran las huellas físicas que quedan muy fragmentadas y que pueden servir como hito y, por otro lado, los testimonios –narrativas– de las personas que habitan dicho paisaje (Lopo, 2007).

> "Normalmente, los mapas de usos del suelo e incluso, las propuestas de ordenación, muestran categorías de uso amplias. Los mapas de este estudio se asemejan más a mosaicos que a carteles... por buenas razones. Son el resultado de pedir al terreno que manifieste aquellos atributos discretos que, al superponerse, revelen una gran complejidad. Pero ésta es la verdadera complejidad de la oportunidad y la limitación. Aún así, nos pueden parecer caóticos, pero es sólo porque estamos acostumbrados a la seca regularidad de la zonificación, porque no estamos acostumbrados a percibir la verdadera diversidad del entorno, ni a responder a ella en nuestros planes." (McHarg, 2000:115)

Ian L. McHarg, proponía la realización de un análisis paisajístico por capas, tal y como, puntualizaba, se configuran las sociedades en respuesta al entorno. Se trata de hacerlo de forma muy integradora, desde lo más general hacia lo más específico,

comenzando por el clima y continuando en orden descendente con tantas capas como sean necesarias hasta llegar a lo concreto. Este planteamiento podría ser una forma de análisis paisajístico aplicable a cualquier lugar, tal y como proponía el arquitecto y paisajista escocés.

> "Al lugar, son los materiales inertes y vivos que lo conforman, los que le dan su esencia y su carácter"(Navés, 2012:2)

En toda labor de intervención en el paisaje –el que contemplará uno de los eslabones de la Cadena de Valor (Criado-Boado, 1996b)–, sea con un plan de ordenación o en la rehabilitación de un elemento patrimonial, es habitual que los técnicos realicen sus labores de documentación de aquellos elementos materiales preexistentes para, una vez obtenido el estado actual del entorno, poder valorarlo, catalogarlo o desecharlo, pero siempre registrándolo para tener constancia de lo que allí había llegado el caso. Pues bien, a la hora de actuar en ese mismo territorio, desde un prisma más transversal, enfoque que venimos trabajando en este estudio, hemos de ser conscientes de que la documentación de lo material abarca más allá de la dimensión en la que se viene trabajando en urbanismo. En este punto entran los aspectos materiales también desde lo arquitectónico, lo antropológico o lo etnológico. Realizar un análisis exhaustivo del entorno arquitectónico no construído, patrimonio inmaterial, de las relaciones sociales vinculadas al paisaje, de la resignificación del sentimiento de pertenencia a partir de la activación de la memoria de los que lo habitan, nos dará claves más profundas, arraigadas y enriquecidas para una futura intervención en el lugar.

Asimismo, suele ser habitual que, en procesos de planeamiento urbanos o rehabilitación de zonas degradadas, se centre la atención en los materiales inertes que solo gozan de aspecto físico y son estáticos: aquellos que no cambian, los que no están vivos. Sin embargo, resulta igualmente importante documentar las preexistencias naturales, el medio físico o biótico que las rodea, considerando como natural aquellos elementos o zonas que, a pesar de estar antropizadas, mantienen esa relación directa con la geomorfología, el clima o los elementos bióticos como la fauna y la flora.

Recursos que podemos utilizar para esta documentación:

- Planos, mapas cartográficos y fotografías aéreas (ortofotos):

  Serán herramienta de consulta básica a la hora de detectar posibles cambios parcelarios, zonas arbóreas, desviaciones o límites de ríos, sin ir más lejos.

Una vez más la fotografía es clave en el proceso de recopilación documental, aunque los mapas siempre conformarán esa base de la recopilación documental, más aún si nos referimos al paisaje.

La consulta de ortofotos y cartografías, hasta hace unos años, estaba únicamente accesible en departamentos de geografía o archivo, pero hoy esta disponible para todo aquel que tenga una conexión a internet, móviles incluidos. Múltiples programas y aplicaciones SIG van surgiendo y complementándose con mapas de código abierto acercando la información a todo el mundo.(Google Maps, Open Street Maps, OruxMaps o Cartovisión entre otros).

Por un lado, como explica Jorge Sanz, miembro de CartoDB[43], disponemos de los mapas oficiales que las administraciones públicas producen a gran calidad[44]; por otro, como se ha adelantado, está Google Maps que en 2005 revolucionó la distribución cartográfica, pero cuya información está dirigida. En ese caso lo limitan la cobertura y las actualizaciones según los intereses de Google y de sus servicios (rutas, *street view* o aplicaciones similares). "¿Qué pasa donde no le interesa a Google? Surge Open Street Map, la wikipedia de los mapas, que en esencia consiste en un mapa elaborado y gestionado por voluntarios en el que cualquier persona puede colaborar" (Sanz, s.f.). Este, como ejemplo más claro de mapa "abierto" al que podemos acceder, tiene vida propia y en él podremos volcar aquellas capas que nos parezcan más relevantes; ante una catástrofe, por ejemplo, la comunidad de Open Street se auto-organiza y desarrolla aquellos mapas necesarios para el fin en cuestión.

- Fuentes escritas, gráficas y audiovisuales:

  Se recopilará y examinará toda información derivada de fuentes escritas, gráficas o audiovisuales que nos facilite el entendimiento del elemento material y de sus relaciones sistémicas con el resto de elementos del paisa-

43 CartoDB, ha creado una herramienta de mapeo de autogestión y análisis que combina una interfaz intuitiva con funciones de descubrimiento de gran alcance; una herramienta basada en código abierto y que permite la visualización de datos geolocalizados, una de la tendencias del mercado de la que son pioneros. (Sánchez, 2015).

44 En España: Instituto Geográfico Nacional (SIGNA, Atlas Nacional, IDEE); Ministerios (Agricultura, Hacienda –Catastro–); Comunidades Autónomas; Confederaciones Hidrográficas; Instituto Geológico Minero, entre otras.

je del que forma parte. Para ello consultaremos los diversos archivos municipales, nacionales, histórico-militares o fondos fotográficos, siendo conscientes de que una de las herramientas más útiles de documentación es la fotografía.

Son muchos los fondos fotográficos en los que podemos investigar y descubrir qué había en qué lugar, lo que en ocasiones es el único registro fiel, testimonio de la localización de inmuebles transformados o desaparecidos. "Desde sus orígenes en 1839 la fotografía siempre ha estado ligada a la arquitectura" (Gutiérrez, 2013:481). Gutiérrez menciona a la Misión Heliográfica, los Catálogos Monumentales de España y a los principales fondos/ colecciones sobre patrimonio arquitectónico y apunta que son una herramienta de gran ayuda en proyectos de restauración y urbanismo.[45]

- Otros recursos de interés:

  En los últimos años, con los avances tecnológicos, desde el aumento de las bases de datos, la accesibilidad a internet o la irrupción de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, se han facilitado considerablemente las tareas de búsqueda documental y nos permiten el acceso a bases de cualquier punto del planeta, algo que, hasta hace nada, era privilegio de quien se lo pudiera permitir tanto temporal como económicamente. Es más, en la actualidad, estamos pasando de ser simples usuarios de bibliotecas, archivos y centros de documentación, a convertirnos en auténticos auto-documentalistas (López-Yepes, 1998); estamos pasando de ser *homo sapiens* necesitados de información, a ser *homo documentalis*, capaces de auto-informarnos hasta cierto límite *(ibid.)*.

  Cada uno de nosotros con la ayuda de un simple teléfono móvil es hoy capaz de generar información útil para cualquier persona del planeta. Las geolocalizaciones, los *streamings*, los datos compartidos al momento, generan nubes de información que tendremos que aprender a filtrar y esto

45 La sensibilización hacia la conservación del pasado comenzaría en Francia a finales del S. XVIII con la creación en 1851 de la Comisión de Monumentos Históricos. En ella Prosper Merimée al frente, se decidió documentar fotográficamente los monumentos nacionales que estimaba era necesario proteger, reparar y conservar de tal manera que constituyó un fondo iconográfico que serviría para los arquitectos restauradores de la segunda mitad del siglo XIX. A este trabajo se le denominó "Misión heliográfica" y sería el reconocimiento oficial de la fotografía como herramienta de valor (Gutiérrez, 2013).

último será la clave de los nuevos procesos: responsabilidad en la selección y filtrado de contenidos e información.

Esa información, previamente analizada y seleccionada, será la que nos acompañe en todo el proceso y asiente las bases de la futura construcción colectiva del paisaje. Lograremos narrativas creadas a partir de la activación de la memoria y la re-significación de las huellas encontradas.

4.2.2. Identificación del carácter del paisaje.

Una vez analizadas las características y condicionantes del paisaje, en segundo lugar, se debería realizar la identificación su carácter.

Figura 24: Esquema de apartados propuestos para la identificación del carácter del paisaje y la generación de compromiso. Iconos de freepik accesibles en flaticon.com. Elaboración propia

Con seguridad en la fase anterior se habrán detectado elementos identificativos (huellas) y referencias o interacciones (que pueden concretarse en narrativas) que le otorgan a ese paisaje un carácter especial diferenciado.

Esa construcción de una narrativa consensuada que active las huellas de una memoria compartida y refuerce el carácter de un paisaje para potenciar la identidad de sus habitantes es una singularidad anhelada por muchos lugares.

Muchas ciudades se suman al reto de tener una marca única asociada a ella –a menudo, una suerte de idea feliz banalizada por el *marketing*–, que contribuya a ese sentimiento de pertenencia entre sus habitantes. Ésto es algo que poco a poco ha ido llegando hasta una cierta saturación (Ciudad de la Cultura, Green Capital, Capital del Deporte y similares) alcanzando también a ciudades de pequeño-medio tamaño, pueblos incluso a parques y otros espacios naturales.

Localizar esa singularidad y la oportunidad, desde la esencia de cada paisaje –aunque éste sea un paisaje invisibilizado– puede venir derivada de alguna cuestión que se esté trabajando en el momento en el lugar. Si no está localizado pero se quiere impulsar cualquier otro aspecto relacionado con el paisaje, pueden utilizarse diversas herramientas que faciliten información sobre las necesidades y posibilidades que ofrece la zona, como por ejemplo un "Foro de presente y futuro deseado" aplicado al lugar. Estos foros, realizados de manera abierta y participativa, visibilizan las ilusiones y sueños que tienen los habitantes de un espacio concreto para el futuro de la zona, analizan el presente, los pros y los contras de su paisaje actual y plasman de forma sencilla un futuro para el mismo. En esas sesiones se pueden ir esbozando ideas y líneas de trabajo para crear esa "imagen" que se construye de manera colectiva, no sólo como una imagen percibida sino también una memoria compartida y resignificada, una identidad que dará pie a una más potente implicación en fenómenos de innovación y emprendimiento. Una suerte de *citybranding*[46], como marca de territorio, "aplicado de manera local por sus habitantes y para su disfrute".

> "La marca ciudad se puede concebir desde dos puntos de vista distintos: como marca de destino *(destination brand)*, que haría referencia únicamente al ámbito turístico, o como marca territorio (place brand), que posee un alcance más amplio y holístico, incluyendo los ámbitos turístico, inversionista, comercial, residencial, estudiantil, etc." (Huertas, 2010:3)

Esa marca ciudad precisamente requiere de una interpretación y selección basada en el análisis de sus potencialidades, que aporte un significado cultural y dé identidad, que la haga atractiva y que ofrezca o cree nuevas oportunidades en comercio, turismo o educación. Puede parecer algo del último siglo, pero en realidad, en su esencia –y salvando las distancias de asimilar la imagen percibida y/o deseada con

46 *Citybranding* entendido como el conjunto de teorías y prácticas que se centran el promocionar una ciudad en base a su imagen.

el paisaje–, éste *branding* no es sino lo que las pinturas, cuadros y mapas fueron para otras ciudades en el pasado.

Viniendo a época más modernas, las Exposiciones Universales del XIX podrían considerarse precursoras oficiales de esta filosofía, si no fuera porque se tratan de casos de caricaturización con únicos intereses comerciales y desde un punto de vista "pintoresquista" del carácter del paisaje. Algunos de los casos más importantes del S. XX los encontramos en ciudades estadounidenses como Las Vegas, Hollywood o New York, donde a pesar de que sus imágenes sean producto de marcas privadas, siguen siendo hoy en día algunas de las más reconocidas internacionalmente. En el caso de Las Vegas, en su imagen reflejada en *Learning from Las Vegas,* se muestra cómo se está dando paso a una memoria que anhela los viejos casinos (Venturi et al., 1972). Sin llegar a constituir el carácter de su paisaje, esto pone de manifiesto que, incluso en un escenario tan banal y efímero, puede contruirse la memoria de un lugar partiendo de una idea comercial y que, con el paso del tiempo, pase a formar parte también de su patrimonio.

Más cercano en espacio/tiempo tenemos el caso de Bilbao con el Museo Guggenheim, ejemplo de un elemento cultural a partir del cual se reconvertirá en gran medida su triple escenario: el de imagen de la ciudad, de su identidad y de su sociosistema o espacio socioeconómico[47].

Tal y como expone Keith Dinnie en su libro *CityBranding, Theory and cases*, este es un proceso largo y complejo; primero se trata de captar y articular la identidad urbana, segundo, trasladarla a imagen (logo, color y slogan). "El diseño y la ejecución de una campaña de comunicación de marca no puede continuar sin antes decidir cómo posicionar la marca de la ciudad de manera más efectiva con el aporte y respaldo de los residentes." (Dinnie, 2011:11). Ambas cuestiones, por tanto, han de ser aceptadas por la ciudadanía y deberán integrar, además, la memoria para obtener un repensamiento de este sociosistema que terminará dando lugar al carácter del paisaje.

Huertas (2010) explica que "la primera función, la identificación, tiene lugar entre la marca y la ciudad. Supone la atribución de una simbología y unos valores al lugar. Por tanto, esta primera función de la marca consiste en atribuir a un territorio unos valores funcionales y emocionales." (Huertas, 2010:1). Esto es algo que se

47 Agradecemos a Ander de la Fuente las reflexiones acerca del triple escenario, conceptos que se enmarcan dentro de una investigación en curso que se encuentra en fase de publicación.

puede considerar más definitorio del carácter del paisaje que únicamente de su marca.

La segunda función de ese carácter explica que se basa en la diferenciación de las ciudades entre sí. Según la Asociación Americana de Marketing, la marca es un nombre, un término, una señal, un símbolo, un diseño o una combinación de todo ello, que identifica bienes o servicios de un vendedor y los diferencia de los de la competencia *(ibid.).*

Figura 25: Cine bajo las estrellas en Ascaso (Huesca). Slogan: La muestra de cine más pequeña del mundo. Fotografía extraída de El Confidencial https://www.elconfidencial.com/cultura/2018-08-28/ascaso-cine-muestra-mas-pequena-mundo-independiente-huesca_1608611/

Haciendo un pequeño análisis sobre el flujo vinculado a la cultura y al turismo en las últimas décadas, nos daremos cuenta de cómo el concepto de marca ha resultado vital para la recepción de los distintos visitantes y letal para la definición de un turismo cultural de calidad.

Desde la década de los 50, desde que viajar se consideró parte necesaria para la recreación del ser humano, observamos cómo hemos ido desde la colonización de las playas en busca de postales idílicas hasta la búsqueda de un turismo cultural y de interior atraídos por castillos y fortalezas. Así hasta llegar a nuestros días, en los que la democratización de los vuelos nos llevan de punta a punta del planeta, no

solo por motivos turísticos sino a menudo laborales, comerciales, sanitarios o, sencillamente, por eventos que nos interesen. Todos los destinos tienen un común denominador: su imagen, su *slogan*, lo que nos venden y por que llegamos a ellos. Lo tiene desde la ciudad más grande del mundo hasta el entorno natural más recóndito del planeta, un planteamiento liberal-capitalista que tiene poco que ver con un verdadero *citybranding* deseable.

Se debe huir de convertir nuestros paisajes en mera imagen y *slogan* comercial. Esa sobresaturación nos está alertando. La turistificación nos está dejando con lugares sin identidad y a sus habitantes condenados a vivir, a menudo, en escenarios musealizados. Se deberá trabajar sobre el paisaje atendiendo a las consideraciones del Banco Mundial sobre los activos culturales y su contribución al desarrollo, donde se confirma que las estrategias que se basan en el capital social, en relaciones de cooperación y que valoran a las personas, tienen más posibilidades de ser aplicadas con mayor éxito que las que no lo son (The World Bank, 1999).

Recurso posible:

- Un recurso útil podrá ser el acercar nuestro paisaje al concepto del *city-branding* deseado y ademas hacerse aplicando una adecuada estrategia cultural, de urbanismo, política y de administración. Esto funcionará siempre y cuando esto se haga en un periodo largo de tiempo que consiga calar entre los habitantes y se establezcan como prioridad las acciones que evoquen a la memoria teniendo en cuenta las necesidades e intereses de los locales. Solo de esta manera conseguiremos obtener el compromiso real para iniciar las siguientes fases de la socialización.

4.2.3. Identificación de agentes y posibilidades.

Figura 26 Esquema identificación de agentes y posibilidades. Elaboración propia.

En tercer lugar, se tratará de identificar a las personas que puedan ser parte del grupo motor o que puedan ser informantes y/o participantes a tener en cuenta para las distintas acciones que se llevarán a cabo. Estas personas deberán tener un vínculo especial con el carácter del paisaje detectado.

> "No se puede proteger lo que no se ama, y no se ama lo que no se conoce. Desde el diálogo a la acción para la gestión del territorio y nuestros paisajes" (Borobio et.al, 2012:2018).

Es esa acción por parte del ciudadano la que buscamos a través de metodologías que articulan los procesos participativos: un creciente activismo en defensa de los intereses ciudadanos, que convierten al propio ciudadano en centro neurálgico y referencia para repensar y proteger algunos paisajes (Matarredona et al., 2016). Esa acción parte del anclaje o sentimiento de pertenencia de un individuo o colectivo a un paisaje y esa identidad que despierta se modula a través del conocimiento (Borobio et al., 2012). Es ese conocimiento, así como la obtención de los resultados filtrados, ordenados y efectivos de las acciones realizadas, el que debemos interpretar como médiums a los que hacía referencia Sabaté[48].

48 Cfr. nota 5 en página 22 para comprender el contexto de la figura "médium".

Atendiendo a estas ideas, el desarrollo del proceso de socialización, se realizará según metodologías participativas (foros de debate y talleres entre otros), con especial atención a la implicación de la mayor parte de los agentes locales, además de la figura mediadora, institucionales, empresariales, tejido asociativo, expertos y, por supuesto, la ciudadanía en general.

El co-diseño en las actividades es vital para promover el compromiso público y garantizar la apropiación de las acciones por parte de los ciudadanos. Los procesos inclusivos refuerzan el sentimiento de pertenencia, incrementan los esfuerzos para promover su creación y fortalecen los lazos entre las personas (Cardona et al., 2016).

Por ello, antes de realizar cualquier acción, será importante fortalecer y completar un firme tejido asociativo previo, circunstancia que será una de las llaves para que el proceso perdure en el tiempo y adquiera mayor valor social (Tomé, 2016). Deben ser los vecinos los que generen su propio contenido y no quedarse como meros observadores del proceso, convirtiéndose así en *prosumers* y contribuyendo al diálogo con otros vecinos y entidades, desde un punto de vista horizontal y proactivo. De esa forma las acciones y, por ende, los espacios adquieren una significación y un valor, lo que favorecerá la creación de entornos más saludables y más interiorizados como paisaje por los grupos sociales que lo habitan o disfrutan.

Por otro lado, tal y como indicaba Tomé en el 2016, se recomienda la figura de un agente catalizador como garante de la sostenibilidad y ejecución del proceso, ya que la intermediación y la estimulación de los diversos grupos durante todo el proceso dependerá, en gran medida, de su figura. El médium al que se refiere Sabaté será la figura encargada de la interpretación de los resultados del proceso, además de todo lo anterior.

Para su desarrollo se decide aplicar una metodología de trabajo basada en la Triple Hélice[49] de la innovación social, con la que generar una infraestructura de conocimiento en función de la interrelación de las esferas institucionales. Solo que en este caso la *administración* se entiende como una conjunción entre ésta y “las personas” que habitan el territorio en cuestión. A éstas se les otorga el mismo grado de poder que aportan recursos complementarios –económicos, materiales y humanos–, planteando así una gobernanza distribuida.

49 El estudio entre Estado, Universidad y Empresa es analizado como un modelo propuesto por Etzkowitz y Leydesdorff (1997).

> "La irrupción en el tablero de juego urbanístico de intereses sectoriales provenientes de grandes corporaciones tecnológicas, hace imprescindible disponer de nuevas herramientas que permitan incluir factores como la sostenibilidad, la participación ciudadana, la accesibilidad y la transparencia como ejes transversales en la evolución de la ciudad; para que esta no esté sometida exclusivamente a los interese económicos de las empresas proveedoras de servicios." (Paisaje Transversal, 2016).

Sin embargo, a menudo, estos procesos olvidan detenerse en la identidad, algo que impide que sean completamente exitosos.

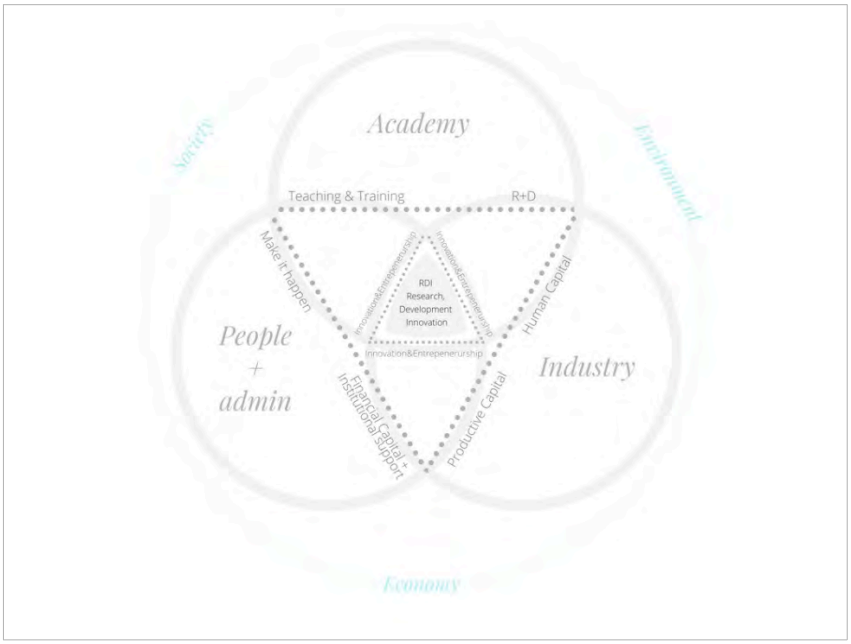


Figura 27: Esquema basado en la Triple Hélice de Etzkowitz y Leydesdorff (1966)

De modo que tendríamos una estructura con la siguiente organización:

- La empresa y el sector privado: entidades u organismos que tengan intereses sectoriales en el valor que pueda aportar el proyecto.
- La Academia: contribuye con equipo profesional integrado por Universidades, centros tecnológicos y de investigación, que aporte conocimiento e inicie el proceso de socialización.
- Las personas: Administración y habitantes (individual y de manera colectiva) que trabajan en equipo por el interés común de su paisaje, por conocer

lo que les rodea y para apostar por ello, aportando capital humano y contribuyendo en la financiación de la puesta en marcha de futuras iniciativas que beneficien a todas las áreas.

Estos agentes clave vinculados al paisaje son a los que podremos considerar *starters:* personas directamente vinculadas o interesadas en la visibilización y puesta en valor de ese paisaje que, además, serán las que inicien el proceso. Una vez hayamos dado respuesta a la pregunta de cuál es el paisaje que queremos socializar y hayamos descrito los objetivos que se pretenden alcanzar con él, siguiendo la tabla de finalidades definida en el apartado de *benchmarking*, se establecerá una reunión con los agentes clave o starters.

Algunos recursos que tenemos para su desarrollo son:

- Reunión de coordinación

  En esa reunión de coordinación deberemos definir a su vez el tipo de procedimiento que queremos llevar a cabo, el concepto glocal [50], su duración y periodicidad, así como la gobernanza, inteligencia colectiva, el grado de apertura y participación o cuantas personas queremos que formen parte directa de la evolución.

- Análisis de participantes

  En función de la apertura del proceso deseado, podremos realizar un análisis de participantes para el que utilizaremos herramientas que impliquen a la comunidad, como por ejemplo, un *Sociograma*[51]. Se trata de un instrumento práctico con el que conseguiremos visualizar las relaciones entre los diversos colectivos, grupos e individuos relacionados con el proyecto. Así, nos damos cuenta de lo aislados o no que puedan estar estos grupos de personas, si son antagónicos entre sí, qué grado de afinidad tienen y cuál puede ser su postura respecto a su desarrollo. Además, tendremos mapeadas las relaciones a fin de poder diseñar estrategias inclusivas.

50 *Glocal*: pensar globalmente, actuar localmente. Concepto desarrollado en el capítulo 2.2 “Definición de dinámicas”.

51 Sociograma: “Refleja las relaciones que la gente nos dice que existen entre los niveles o los miembros de una organización o grupo formal” (CIMAS, 2009)

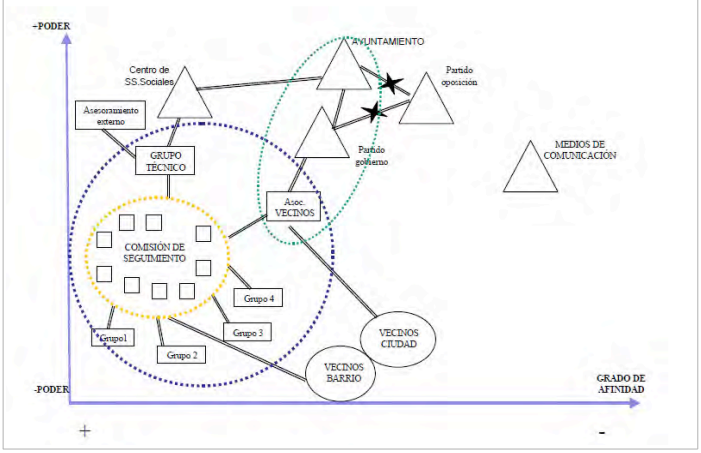


Figura 28: Ejemplo de Sociograma de Participación Ciudadana de un barrio. Manual de Metodologías Participativas (Red Cimas, 2009: 30).

4.2.4. Diseño del plan de acción.

Figura 29: Iconos Freepik y reelaboracón de Rawpixel. https://www.freepik.es

Una vez obtenida la identificación de los grupos de interés e *influencers* y realizado un diagnóstico participado en la reunión de coordinación con los *starters*, se inicia el diseño del plan de acción. Esta es una fase en la que prácticamente se estructura-

rán los roles de los participantes, las acciones a ejecutar con sus indicadores y herramientas correspondientes, todo ello, bajo un cronograma detallado.

Esta fase constará de los siguientes pasos:

- Llamada a la participación

  Para el diseño del plan de acción, se realizará una llamada a la participación a partir de los resultados obtenidos en la identificación de grupos de interés. Para ello se propone establecer una serie de talleres (entre uno y tres preferiblemente), en los que conjuntamente se realice un diagnóstico sobre todo lo referente al paisaje a socializar.

- Taller toma de contacto

  El primer taller, de toma de contacto, puede estar destinado a contextualizar y realizar las presentaciones de los implicados, así como a exponer los motivos que llevan a cada persona/colectivo a querer participar en el proceso.

- Taller identificativo

  Para el segundo taller, de carácter identificativo, se podrán utilizar herramientas como el diagrama “DAFO” con el que se ir determinando las debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades del paisaje o una simplificación del mismo, como el “Árbol de problemas” con el que identificar los síntomas que dan cuenta de un problema y lo relacionan con sus causas inmediatas y causas más profundas para, finalmente, voltearlo en un “Árbol de objetivos” en el que el problema central se convertirá en el principal objetivo, las causas inmediatas en medios y las profundas en fines.

  “Utilizando el Árbol de Objetivos se puede convertir la situación negativa descrita en el Árbol de Problemas en orientaciones positivas que permiten escoger las intervenciones que solucionan los problemas itentificados”(Cohen et al., 1998:48).

- Taller propositivo

  Por último, se recomienda la realización de un tercer taller, de carácter propositivo, en el que, teniendo claros esos objetivos, se permita el desarrollo de una “Matriz Reflexiva” para la que se podrán formular preguntas que

faciliten la elaboración del consiguiente Plan de Acción: ¿qué vamos a realizar?, ¿por qué?, ¿para qué?, ¿pra quién?, ¿dónde?, ¿cómo?, ¿cuándo?, ¿con qué?, ¿cuánto?

		Aspectos						
		Qué hacer	Por qué	Cuándo	Dónde	Con qué	Con quiénes	Etc.
Posición - Propuesta	A	.....	.....	¿?	.....	.....	¿.?	¿?
	B	¿?	.....	.....	¿?	.....	. ¿?	.....
	C	.....	¿?	.....	.....	¿.....?	.....	.....
	D	.....	.....	.....	¿?	.....	¿?	¿?

Figura 30: Ejemplo de Matriz Reflexiva.
Manual de Metodologías Participativas (Red Cimas, 2009 : 56).

- Indicadores, cronograma y recursos

  Una vez realizados los tres talleres se obtendrá un diagnóstico participado. Se establecerá unos indicadores –cuantitativos y cualitativos– que puedan ser verificados objetivamente y que servirán en el seguimiento del proceso y también en su evaluación final. Además, se podrán generar los grupos motores específicos para cada acción, cuantificar los recursos necesarios –identificación de herramientas a utilizar y recursos humanos– y planificar un cronograma con el que diseñar una estrategia completa para impulsar las acciones establecidas de forma conjunta.

Otros recursos interesantes:

- Talleres de identificación colectiva:

  Existen otras formas más rápidas, aunque de menor profundidad, que nos ofrecen resultados similares como la realización de un único taller de identificación colectiva para elaborar un mapa de trabajo en torno a intereses comunes. Este tipo de talleres que se realizan en una misma sesión son herramientas habituales en las metodologías IAP, Investigación Acción Participativa. En este caso se requiere la implicación de varios agentes lo-

cales dentro del área que se quiere estudiar y se tratará de visibilizar aquello que los participantes consideraban más interesante a partir de sus propuestas.

Son espacios en los que se valora especialmente la calidad humana, las personas participantes pueden llegar con su iniciativa sabiendo que serán escuchadas y que si se ven posibilidades podrán ser puestas en marcha (Villasante, 2013). Lugares para entrar en contacto con otras personas que comparten interés en el tema planteado y con quienes se podrá sintonizar ya que que el cuidado de las formas se ha vuelto una política de lo cotidiano, no una exclusiva cuestión formal. Se trata de dedicar atención a los pequeños detalles para que las personas que participan se sienta a gusto tal y como resalta Villasante (2013).

Figura 31: Esquema gráfico del concepto IAP.
Elaboración propia.

Conseguir que la ciudadanía se implique en dicho plan será la esencia para que la metodología funcione, ya que la buena estructuración de los grupos motores y su correcto funcionamiento marcará la diferencia en que la historia imbuya a la gente o no. Se trabaja en asambleas y foros grandes, que

a su vez pueden dividirse en grupos de trabajo más pequeños en los que la personas se sientan más cómodas al compartir.

- Potenciar el *engagement*[52] a través de las TIC

  En este sentido la relación entre la administración y ciudadanía será lo más importante. Las instituciones deben estar accesibles y receptivas, por lo que será necesario activar todos los canales posibles a través de los que poder conectar con sus habitantes (email, RRSS, buzones físicos) o desarrollando plataformas específicas que faciliten una comunicación fluida.

  Tal y como se ha observado en experiencias como "Civics"[53] o "Ciudad Abisal" , el uso de alguna red social o aplicación es habitual para conseguir esa implicación, que hará que le dediquemos tiempo al proyecto en cuestión sin sentirnos obligados a ello. Al comienzo del plan de acción, será usual que exista un grupo motor específico, el grupo de personas encargado de coordinar y ejecutar las diversas acciones, que sienta ese "enganche" por el mismo y que con su entusiasmo contagie a más personas para poder continuar con su desarrollo. No obstante, llegará un punto en el que la producción de conceptos y material sea inminente y esto requiera, además, cierto compromiso y responsabilidad por parte de todos los involucrados. Poner todo ello en común al inicio del plan hará que las actividades/iniciativas/hojas de ruta se establezcan bajo un cronograma y éste se cumpla asegurando su correspondiente cierre.

  Del mismo modo, se ha podido observar en experiencias como "Matikomapa", los encuentros de "AACC" o "Esta es una plaza", por ejemplo, para conseguir ese compromiso, es habitual confiar en la propia ciudada-

52 Utilizamos este anglicismo no tanto en su acepción de "compromiso" que recoge la RAE en sus diversas acepciones, cuanto a su significado de implicación utilizado en la cultura organizacional que se identifica con el esfuerzo voluntario de los trabajadores de una empresa o miembros de una organización. "Compromiso o" Engagement. (2016) Wikipedia. Consultado el 3 de Mayo de 2016. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Engagement

53 Estas experiencias, junto con las que se mencionan en los siguientes párrafos (Civics, Ciudad Abisal, Matikomapa, AACC, Esta es una plaza, El Campo de la Cebada, Biodivers Carrícola, Arteixo Works, Muli, San Salvador y San Miguel, A Batata precisa de vôce, Narrativas en la ciudad, El barrio que queremos, Mapatón, Bajopuente, Avant-Garde Urbano, Luz nas vielas, Siembra Orriols, La Galería de Magdalena), se encuentran entre las fichas desarrolladas, valoradas e interpretadas en el apartado 4.1.5.

nía y hacerles partícipes de la difusión del proyecto iniciado a través de la creación de una marca.

- *Prosumers* y marketing social.

  Estos mecanismos beben del *Marketing Social*, una técnica cada vez más utilizada hoy en día por las marcas en la red. Se basa en contar con las personas que disponen de cierta credibilidad sobre temas específicos y que, por su presencia en las diversas redes sociales u otros espacios, pueden resultar una pieza clave a la hora de difundir novedades sobre los distintos temas.

  Las personas se convierten en "prescriptoras" de la ciudad. Según la definición de "prescribir" que ofrecen los diccionarios encontramos que es el derecho, de una responsabilidad o de una obligación adquirida con el tiempo (RAE, 2018). Así, estaríamos hablando de aquellas personas que asumimos como arraigadas a un lugar y a su paisaje y que *motu proprio* lo difunden y visibilizan. . Son agitadoras sociales, personas que, por la razón que sea, se convierten en altavoz de lo que pasa en su entorno. Estas personas pueden ser "personajes" célebres con cierta reputación en la ciudad y que tengan facilidad a la hora de generar debate u oposición; en definitiva, personas que colectivamente son asumidas como *influencers* locales.

  Debemos dar con aquellas que por valor, tono y estilo puedan encajar con lo que queramos promocionar. Personas que nos ayuden a transmitir el valor y la identidad urbana o territorial, así como simbología, eslogan o imagen que le queramos atribuir. Más allá de ello, debemos identificar las fortalezas de cada una, ya que es posible que mientras un agente sea bueno generando debate, otro lo sea realizando un vídeo, entrevistando o fotografiando. Como hemos podido apreciar en casos como "El Campo de la Cebada", es cuestión de tiempo que, sin percatarse y de manera natural, la ciudadanía se organice y se convierta en altavoz de procesos/proyectos o iniciativas realizando tareas con las que se sienta identificada.

4.2.5. Construcción colectiva.

Una vez diseñado el plan de acción, se pasaría a la construcción colectiva, una fase en la que se ejecutarán aquellas actividades previamente planificadas. Esta fase

busca, a través de la contextualización de los paisajes y la recogida de información colectiva, empezar a gestionar el paisaje a través de las diversas percepciones.

En el manual de la Red Cimas (2009) se puntualiza que "planificar es proyectar escenarios de futuro" (Red Cimas, 2009:55). Desde esta perspectiva, para la proyección y puesta en marcha del plan de acción previamente diseñado se detectan cuatro espacios de ejecución simultánea que se tratarán de continuar.

Figura 32: Construcción colectiva. Esquema conceptual. Elaboración propia. Iconos ©freepik

Por lo tanto, tal y como se muestra en el gráfico superior, esta fase constará de los siguientes pasos:

- Contextualización y generación de expectativa.
- Percepción del paisaje.
- Gestión y valoración del paisaje.
- Comunicación y difusión.

Contextualización y generación de expectativa:

Será necesaria la generación de expectativa a través del traslado de los conceptos básicos del paisaje que queremos dar a conocer. Esto hará que la implicación y el

compromiso por parte de los participantes se mantengan a lo largo del proceso sin perder el interés.

Recursos útiles para la contextualización y generación de expectativa:

- La difusión de la información de manera directa y creativa.

  Desde el ámbito digital, será conveniente activar un espacio *web/blog* sobre el que volcar la información recopilada y las RRSS en las que visibilizarla y poder interactuar con el público objetivo al que nos dirigimos. Utilizar los diversos medios de comunicación, tanto digital, como tradicional contribuirán a contextualizar el tema que nos interesa.

  En paralelo a una labor más técnica de búsqueda de información en los archivos históricos, se activa otra de recopilación de archivo visual. De esta forma, acciones que vinculen las nuevas tecnologías con archivos y fotografías existentes pueden ser una de las formas que más aceptación y recorrido puedan tener en el proceso.

  Ejemplo de ello es *PopSpots*[54], una página web perteneciente a Bob Egan (conocido investigador de la cultura Pop) en la que podemos encontrar una amplia galería repleta de famosas portadas de discos insertadas en su ubicación actual.

  En la misma línea, pero algo más reciente y que se acerca más al ámbito del patrimonio, podemos acercarnos al trabajo que realiza Halley Docherty. Docherty es un artista que trabaja en la revista británica The Guardian y uno de sus trabajos más conocidos trata, precisamente, de jugar superponiendo imágenes o pinturas antiguas sobre Google Earth. Merece especial mención la serie que tiene sobre la Segunda Guerra Mundial en París[55].

54 Es una web que su autor describe como un recopilatorio de aquellos lugares, ubicados principalmente en la ciudad de Nueva York, en los que ocurrieron eventos importantes en la historia de la cultura pop. No solo portadas de disco, sino lugares que han inspirado películas o cuadros, entre otros. Se puede conocer este trabajo accediendo a la siguiente dirección web: http://www.popspotsnyc.com/

55 “Los nazis marchan por París, los tiempos de Londres bombardean y Hiroshima se enfrenta a la devastación”. La serie de La Segunda Guerra Mundial publicado en The Guardian en Mayo del 2014 y realizado por el artista Halley Docherty está visualizable en la siguiente dirección web: https://www.theguardian.com/cities/gallery/2014/may/20/second-world-war-google-street-view-nazis-paris-london-blitz

Ambos ejemplos utilizan fotografías de archivo y las contextualizan a través del uso de las nuevas tecnologías, de tal manera que nos hacen partícipes de un momento histórico en una realidad actual.

- Acciones específicas, instalaciones e intervenciones.

  En términos más analógicos, se realizarán acciones como la realización de concursos, intervenciones artísticas, performances, instalaciones efímeras, *pop-up* u otros juegos con el paisaje que favorezcan las sinergias con otras asociaciones, ofrezcan información a los paseantes o haga reflexionar del por qué eso está ahí. Consiste en compartir conocimiento a través de diversos mecanismos que hacen que unos a otros puedan contagiarse e iniciar nuevas líneas vinculadas al paisaje. El grupo de arquitectura Archigram revolucionó los años 60 con la utopía futurista metropolitana "Instant City" en la que proponía una metrópolis en movimiento: un paquete compuesto por sistemas de exhibición audiovisual, proyección televisiva, unidades móviles, estructuras e instalaciones recreativas neumáticas y ligeras, exposiciones, grúas y luces eléctricas (Cook, 1999:86) en cada zona periférica de la ciudad poniendo el foco en hacer llegar el ocio y la cultura a cualquier rincón del planeta como nodos interconectados, fomentando así el desarrollo de iniciativas estables en cada punto, lo que generaba toda una red de información conectada con otros lugares (Agudo-Martínez, 2013). Esto recuerda al concepto *glocal* y al mundo digital: actuar de manera local pero estando conectados y compartiendo esas ideas enriqueciéndose y pudiendo ser aprovechadas en cualquier otro lugar.

  En este sentido, muchas de las experiencias analizadas a escala real comparten el concepto de creaciones efímeras y temporales para generar expectativa y despertar distintas líneas de reflexión sobre las que seguir trabajando. Un ejemplo es "Biodivers Carrícola", un pequeño festival que se realiza en un pueblo valenciano en el que, además de rehabilitar algunos elementos patrimoniales, contaron con más de 70 artistas que crearon un recorrido artístico en sus inmediaciones para reflexionar sobre lo rural, la despoblación y la necesidad de reclamar la identidad de lugares. También está "Arteixo Works", que plantea una acción ciudadana en la que lo que Arteixo produce se muestra en donde Arteixo vive (Almeida et al., 2017), una manera crítica de mostrar que las dos realidades de la ciudad no se conocen. "Muli" es el museo libre de cielos abiertos que plantea sacar el mu-

seo al exterior a través del embellecimiento de la ciudad de Cali con la intervención de muralistas profesionales. "San Salvador y San Miguel" es una intervención artística en Talavera de la Reina basándose en los clásicos motivos cerámicos de Talavera. O "A Batata precisa de vôce", donde un parque –no lugar– vuelve a ser reconvertido en lugar a partir de procesos de *place making.*

Percepción del paisaje:

En este espacio se tratará de realizar ejercicios de percepción del paisaje a través de diversas disciplinas en las que se involucrará a la ciudadanía y a grupos sociales previamente definidos.

Los recursos, en este caso, pueden ser desde encuestas de percepción social del paisaje o entrevistas, hasta derivas, exposiciones interactivas y mapeos de identificación o jornadas de inmersión en el paisaje, como exploraciones o visitas guiadas.

Recursos útiles para la percepción del paisaje:

- Recopilación testimonial: encuestas, entrevistas y recogida de testimonios de agentes relacionados
- Derivas y paseos
- TICs y mapeos colectivos
- Visitas guiadas combinando trabajo de campo y de taller.

▪ Recopilación testimonial:

La recopilación testimonial es, sin duda, una de las formas que tenemos para obtener información acerca de un tema concreto. Entre las distintas técnicas y situaciones metodológicas habituales utilizadas en el trabajo etnográfico (Guerrero & Cerón, 2016) podemos encontrarnos con:

- La residencia prolongada: trata de una larga inserción en una comunidad o grupo.
- La observación participante: no es una técnica en sí, sino una situación metodológica que consiste en una o varias inserciones puntuales en una comunidad o grupo.

- La entrevista etnográfica e historias de vida: son entrevistas abiertas, es decir, no dirigidas a un grupo, con el fin de comprender su mundo social o trayectoria.
- Las encuestas y recopilación documental in situ: son recopilaciones específicas para obtener información concreta.

- Derivas y paseos:

  La deriva, por su parte, significa tomar una caminata sin objetivo claro, normalmente por la ciudad, atendiendo al momento y al lugar. Una suerte de oda al puro "vagabundeo". Guy Debord, filósofo situacionista francés, proponía reflexionar sobre las formas de ver y experimentar la vida urbana y, así, siguiendo las emociones y situaciones urbanas de forma diferente, dejar de ser prisioneros de una rutina diaria (Debord, 1958).

  Como ejemplo clásico viajamos al París del S. XIX. La intervención urbanística promovida por el barón Haussmann estaba convirtiendo la ciudad en la más notable urbe transformada de aquella Europa. Sus *boulevards, squares* y jardines hicieron las delicias de poetas, escritores y pintores impresionistas como Camille Pisarro, que pintó "El Boulevard Montmartre" en distintos momentos del día, o Charles Baudelaire, quien con su poema "El pintor de la vida moderna" en 1863 transmitió una nueva forma de contemplar la ciudad. De esa nueva visión, surgieron nuevas figuras como *el flâneur* que popularizaría el poeta y escritor alemán Walter Benjamin.

  El *flâneur* era un paseante que se dedicaba a observar y que se perdía en los cambios del nuevo París. Este personaje, inspiraría a corrientes venideras como las Derivas de dadaístas y situacionistas. Estas corrientes están siendo muy utilizadas por diversos colectivos en todo el mundo que –los Jane's Walk, como hemos podido ver en las experiencias analizadas, son ejemplo de ello– tratan de provocar encuentros fortuitos con el entorno y, como dijo Benjamin, descubrir nuevos espacios haciendo lugares a los no lugares y haciendo botánica al asfalto (Benjamin, 2012).

- TICs y mapeos colectivos:

  Como se ha mencionado en capítulos anteriores, la tecnología y su evolución ha sido fiel aliada en la percepción del paisaje desde el momento en

que el ser humano empezó a transmitir sus percepciones en dibujos para más adelante hacerlo mediante fotografía, vídeo etc.

Fusionando actividades analógicas como las derivas con la fotografía y el uso de las TIC, observaremos cómo muchas de esas aplicaciones (Instagram, Open Street Map, Ubicarama y aplicaciones similares) contribuyen además, de a la percepción del paisaje y del patrimonio, también a su visibilización y valorización.

No son pocos los autores que defienden esta disciplina como medio para transmitir unas sensaciones y unas valoraciones. Gordon Cullen, en su libro *The concise townscape,* describió la ciudad como un conjunto de hitos que la representan y creó una línea simbologista que perdura hasta hoy en día (Cullen, 1961). Esos elementos son los que a su vez constituyen la imagen iconográfica percibida por sus ciudadanos (Valtierra de Luis, 2012). Esa imagen iconográfica, elaborada en talleres de mapeos colaborativos, suele resultar reveladora para la percepción de los paisajes por parte de los agentes implicados.

- Visitas guiadas que combinan trabajo de campo y de taller:

  Una herramienta que puede hibridar las anteriores. Paseos colectivos que puedan utilizar aplicaciones de mapeo con el que recibir y generar información *in situ* y en ambas direcciones o visitas guiadas dirigidas a recabar una información para su postproducción en taller a través de encuestas, de fotografía, de dibujo o de audios.

Gestión y valoración del paisaje:

Cuando en un sitio ocurren eventos importantes para un grupo o una comunidad, lo que antes era solamente un espacio físico o geográfico puede transformarse en “un lugar” con significados particulares, cargados de sentimientos y sentidos particulares parar quienes los vivieron y sus descendientes, para una colectividad (Jelin & Langland, 2003). En su Convención sobre la Protección del Patrimonio Mundial, la Unesco en su artículo primero definía lugar como “las obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas incluidos los lugares arqueológicos que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico” (UNESCO, 1972). Son, sin duda, esos aspectos etnológicos y antropológicos los que hacen lugar a los no lugares,

mostrándose a través de las huellas como ya no son (Augé, 2000). Son lugares de la memoria, en palabras de Pierre Nora (1997), los "*Lieux de memoire*", los lugares donde se cristaliza y se refugia la memoria colectiva "los lugares de la memoria son, ante todo, restos. La forma extrema en que una conciencia conmemorativa subsiste en una historia que la llama porque la ignora."(Nora, 1997:29). A partir de la acumulación de los diversas huellas, se logra como resultado el resurgir de una identidad única para el lugar.

No cabe duda de que, hasta hace poco, la revalorización o la importancia que podíamos dar a un elemento material era bastante más significativa que la que dábamos a uno inmaterial, como puede ser, precisamente, la memoria. Estamos rodeados de elementos físicos que con su propia presencia nos recuerdan el porqué de estar ahí, por qué deben continuar y de qué manera deben hacerlo. Sin embargo "el patrimonio construido es, por lo tanto, solo un signo y puede no tener valor en su fabricación. Lo que subraya es el hecho de que lo tangible solo puede interpretarse a través de lo intangible" (World Heritage, 2000:3). A veces, lo tangible resulta necesario para recuperar un patrimonio del que ya solo quedan recuerdos, pero son estos recuerdos resignificados los que reforzarán la identidad de lo tangible.

"Lo material se impone por la fuerza de su presencia, su corporeidad a lo nomaterial en este modo particular de producción." (Lopo, 2007:24). Se puede considerar que lo intangible queda entonces relegado a un segundo plano y al límite del olvido porque no hay una presencia física que nos recuerde que ahí pasó algo, que ese lugar fue importante por otros motivos en el pasado. Del mismo modo que esa presencia sin un significado inmaterial podrá permanecer en el tiempo, aunque sin interacción alguna, sin aportar identidad y relegada simplemente a estar, a no ser.

Podemos considerar como dice García (2011) que, "la ciudad poliédrica se construye de identidades superpuestas, arqueología de la memoria: las relaciones interpersonales, el olor del asfalto, la tosquedad del cemento, el bloque dimensionado, las personas que hace los lugares, los lugares que identifican culturas, la piel de la ciudad, sus entrañas, su aliento..." (García, 2011:395).

En este sentido, Halbwachs reflexionaba sobre la memoria en el contexto de los cambios sociales de la Europa del Siglo XX. Maurice Halbwachs, a diferencia de otros autores de principios de siglo como Henri Bergson, que manifestaban un espíritu más conservador en cuanto al individualismo de la memoria se refiere

(Azkarate & Lasagabaster, 2006), entendía el pasado en una constante evolución; un pasado que se actualiza y reconstruye en función de los intereses dominantes rechazando la memoria individual de bido al carácter social que tienen los recuerdos *(ibid).*

Figura 33: Sobre la memoria colectiva de Halbwachs. Ilustración de Sidney Harris.

Así, aquel mundo desorientado, fruto de los grandes cambios producidos en las últimas décadas –la transformación del mundo rural en urbano, la irrupción de la técnica en el transporte o en la construcción, la aparición de los movimientos sociales, las Guerras Mundiales y otras experiencias vividas en colectividad (Halbwachs, 2004)– daría lugar a la respuesta creativa de grandes maestros en música, literatura o sociología entre los que destacaría Halbwachs, con su obra "Los marcos sociales de la memoria". La obra planteaba un tipo de memoria que sirviera al progreso y no a la reacción, basando su teoría sobre la memoria colectiva en tres pilares básicos (Mate, 2005):

- La memoria es una construcción racional realizada con elementos que un colectivo determinado toma del presente; el pasado no es re-vivido, sino re-construido.
- El progreso es entendido como una continuidad del pasado, aceptando su función crítica, más allá de una ruptura revolucionaria.

- Dicha reconstrucción del pasado tiene que hacerse desde los marcos de la memoria, referentes espaciales y temporales, que podemos identificar importantes para hoy (Mate, 2005).

En este último punto se incide, además, en que la memoria individual se nutre de la colectiva, aunque cada cual la interprete en función de su propio mundo.

Estos espacios de memoria, entendidos como "toda unidad significativa, de orden material o ideal, de la que la voluntad de los hombres o el trabajo del tiempo ha hecho un elemento simbólico del patrimonio de la memoria de una comunidad cualquiera" (Nora, 1997, 2:226) se activan con las narrativas asumidas por el colectivo (Ángel, 2007) para lo que deberemos favorecer una mirada inclusiva y participada.

"El método para interpretar la memoria como recuerdo pasa por la construcción de narrativas asumidas por el colectivo implicado mediante la participación social" (De la Fuente, 2014:51).

Será necesario, además, "percibir el entorno desde las distintas disciplinas que lo componen, ya que el propio espacio no es sino una interfaz donde los agentes se encuentran e interactúan" (Llorca, 2015:18).

¿De qué manera podemos recopilar todo ese patrimonio inmaterial en colectividad?, ¿cómo transmitirlo? O en términos de Halbwach, ¿cómo reconstruir todo ese pasado a través de los distintos referentes espaciales y temporales?

Algunos recursos útiles para la gestión del paisaje:

- Gestión abierta y TICs
- Dinamización y *workshop* específicos (*World Café Open Space*…)[56]
- Desarrollo de materiales divulgativos y gamificación

56 *World Café* y *Open Space*, entre otras, son herramientas metodológicas muy utilizadas en el desarrollo de prácticas que parten de la innovación social. En el sito web Innovation for Social Change recoge información sobre cómo se implementan dependiendo de los objetivos que se quieran obtener. Su autora, Guadalupe de la Mata, es experta en marketing e innovación social y docente en el IE. http://innovationforsocialchange.org/metodologias-de-inteligencia-colectiva-la-tecnica-del-espacio-abierto-open-space/

- Realizar visitas guiadas, exposiciones valorativas o similares
- Desarrollo y creación de catálogos y cartografía colaborativa

▪ Gestión abierta y TICs:

La idea es acercar la administración a los propios ciudadanos (horarios accesibles, visitas, *open data,* etc.) para lo que se considera de gran valor establecer nuevos canales de comunicación (redes sociales, aplicaciones de *smarthphones,* entre otros) y disponer de horarios programados de consulta y plataformas de opinión (Toderian & Grover, 2014). Ampliar estos canales de comunicación con los habitantes contribuirá directamente al grado de implicación de los ciudadanos en los diversos procesos que se vayan a llevar a cabo. Esta cercanía permite experimentar nuevos niveles de compromiso cívico.

En este sentido, la grabación de documentales y la recopilación testimonial que luego pueden publicarse –o no– quedan accesibles, como por ejemplo en plataformas de vídeo *online*; la realización de mapas sensoriales en código abierto o plataformas similares en los que se puede seguir agregando información o grabar *podcats* y enlazarlos en una *web/blog*, entre otras, son formas que tenemos hoy en día de transmitir toda esa memoria colectiva recopilada a través de las personas que habitan el paisaje en cuestión.

Este enfoque lo vemos en diversos proyectos globales. A gran escala, nos encontramos con el caso de Vancouver, una de las ciudades que se encuentra en auge según estudios de calidad de vida, multiculturalidad y belleza urbana, y que resulta especialmente interesante por sus intervenciones en el espacio público. Entre los agentes clave que han trabajado en su proceso se encuentran Brent Toderian[57], consultor internacional sobre urbanismo avanzado, y Jillian Glover[58], asesora de comunicación especializada en temas urbanos y de transporte, quienes comparten algunos aspectos que pueden resultar de interés a la hora de conseguir el compromiso por parte de la ciudadanía (Toderian & Glover, 2014).

57 Brent Toderian es a su vez, ex Director de Planificación de la ciudad de Vancouver y Presidente del Consejo Canadiense de Urbanismo.

58 Jillian Glover es además ex Comisionaria de Planificación de la Ciudad de Vancouver, Licenciada en Estudios Urbanos y escribe sobre temas urbanos en su blog, “This City Life”.

- Dinamización y *workshop* específicos (*World Café Open Space*…)[59]:

  Realizar eventos de manera inclusiva y dinámica, de manera participativa y atractiva será significativo para fomentar la asistencia. El desarrollo de *workshops* que transmitan historias de grupos diversos también contribuirá a recabar experiencias para enriquecer el proceso. Compartir mediante testimonios vinculados a la sabiduría local, innovación o cultura hacen que las sintamos parte de nuestra propia historia y la valoremos como tal (Toderian & Grover, 2014).

  En cuanto al quién realiza este tipo de *workshops*, volvemos a la triple hélice a la que anteriormente se hacía referencia, basada en las estrategias de *stakeholding* anglosajonas: añadíamos la figura del equipo mediador como encargado de conectar todos los agentes que tratará de satisfacer a las distintas partes. La aplicación de esta figura a las diversas acciones programadas (talleres, sesiones u otras), bien como individuo o como equipo motor, ayudará a la correcta gestión de la información recopilada a través de una visión panorámica.

- Desarrollo de materiales divulgativos y gamificación:

  Esos materiales e historias recopiladas pueden ser incluidos en programas escolares o utilizados para generar nuevos materiales divulgativos. Hacer llegar ese conocimiento de manera creativa resultará condicionante para conseguir la implicación real por parte de la ciudadanía.

  Se podrá hacer uso de esos testimonios recopilados a través de la "gamificación" –del juego– y prácticas como el s*torytelling*, historias a través de las cuales conseguimos despertar la curiosidad y la involucración de los asistentes.

  Otros formatos novedosos como Pechakucha Nights pueden contribuir igualmente; un formato de 20 diapositivas de 20 segundos de duración en

59 *World Café* y *Open Space*, entre otras, son herramientas metodológicas muy utilizadas en el desarrollo de prácticas que parten de la innovación social. En el sito web Innovation for Social Change recoge información sobre cómo se implementan dependiendo de los objetivos que se quieran obtener. Su autora, Guadalupe de la Mata, es experta en marketing e innovación social y docente en el IE. http://innovationforsocialchange.org/metodologias-de-inteligencia-colectiva-la-tecnica-del-espacio-abierto-open-space/

el que los ciudadanos pueden contar proyectos innovadores que se estén desarrollando en el entorno.[60]

- Realizar visitas guiadas, exposiciones valorativas o similares

  Acercándonos a la escala de ciudades más pequeñas, nos encontramos con iniciativas como las derivas de *Jane's Walk*. Además de ser útiles para la identificación de elementos y activar la memoria local de sus paseantes, como hemos visto entre las experiencias analizadas, podrán ser de gran utilidad para acceder a personas que puedan ser agentes clave y del futuro grupo motor, personas que puedan estar interesadas en las diferentes zonas de la ciudad y que vayan contando, educando y estimulando la mirada.

  "Al ser paseos colectivos, se comparten y se construyen memorias y deseos tramando relatos preñados de la potencia de la acción colectiva y, por ello, capaces de resignificar y de transformar (nos)" (Jiménez, 2016:5).

  Pueden resultar momentos oportunos para conocer de la mano de los propios vecinos necesidades y propuestas para esa zona concreta. O la promoción de propuestas creativas, como concursos fotográficos, de diseño o de arte colectivo, que pueden resultar herramientas clave para identificar, visibilizar y sensibilizar al resto de los ciudadanos con posibles problemas locales (Toderian & Glover, 2014).

  En esta línea, el eslogan "Abierto por obras", acuñado y llevado a práctica por el equipo responsable de la restauración de la Catedral Vieja de Vitoria-Gasteiz bajo la coordinación de su director Agustín Azkarate, puede acompañar a la socialización del paisaje desde la responsabilidad social de la investigación científica. Este concepto rompe con las normas establecidas de la gestión del patrimonio, empoderando e involucrando al visitante desde el primer momento en el que se inicia el proceso y convirtiéndolo en cómplice del mismo (Azkarate, 2008).

60 PechaKucha Nights son reuniones informales y divertidas donde las personas creativas se reúnen y comparten sus ideas, obras, pensamientos, fotos de las vacaciones - casi cualquier cosa, en realidad - en el formato PechaKucha 20x20. El formato de presentación fue ideado por Astrid Klein y Mark Dytham del estudio de arquitectura Klein Dytham. El primer PechaKucha Night se celebró en Tokio en su SuperDeluxe, en febrero de 2003. Actualmente es un evento instaurado ya en más de 900 ciudades del mundo y que da voz a historias y proyectos locales interesantes de forma creativa. Recuperado de http://www.pechakucha.org/

- Desarrollo y creación de catálogos y cartografía colaborativa:

  Otra actividad que nos ayudará a la construcción de esa narrativa o relato colectivo, es la práctica cartográfica colaborativa que visibiliza otra manera de relacionarnos con el territorio (Vivero de Iniciativas Ciudadanas, 2017). Esta es una técnica de análisis recurrente que, además, servirá además para reivindicar ciertos aspectos de manera gráfica, tal y como hemos podido comprobar en varias de las experiencias analizadas.

  "Narrativas en la ciudad", por ejemplo, emplea el mapeo como cartografía alternativa a presentar la ciudad de Valencia y así poder realizar mejoras en base a las opiniones de los ciudadanos.

  "El barrio que queremos", por otro lado, un proceso de construcción colectiva de la identidad del barrio partiendo de la memoria histórica del mismo, para el cual entre otras herramientas realizan un mapa comunitario. Estos mapas también tienen su traducción digital y es habitual encontrarnos con cartografías de escala y temática diversa.

  El proyecto "Mapatón", sin ir más lejos, es un trabajo en el que durante dos semanas más de 3.500 personas mapearon las rutas y horarios de las distintas líneas de transporte público para implantarla después como base de datos a diversas aplicaciones de gobierno abierto en la Ciudad de México.

Comunicación y difusión:

La socialización del patrimonio, tangible o intangible significa visibilizar elementos, propiciar una ciudad sensible, implicar al ciudadano en el proceso, educarlo y que interiorice la información, que añada su testimonio, que se convierta en transmisor; en conclusión, que se funda con la memoria del lugar para formar, así, parte de su identidad.

> "La ciudad es expresiva, atractiva e inquietante. La ciudad es un ente que nos embauca, que nos devora. La ciudad emociona. La carga emotiva construye ciudad, la ciudad mutante y en transformación requiere que sus habitantes la observen, la interpreten, la experimenten desde todas sus dimensiones, por ello es necesario iniciar una educación estética y sensitiva de un paisaje tan próximo como ajeno." (García, 2011:395).

Tal y como se expone en el marco conceptual, resulta imprescindible el volcado de información de manera constante y continuada como espacio de centralización de la información casi a tiempo real a través de una plataforma de comunicación *online*. Visibilizar los elementos clave que conforman el paisaje en cuestión será un ejercicio de *marketing* pasivo para el futuro del mismo. Ese *marketing* será la base del compromiso ciudadano necesario para obtener una valoración de estos elementos y poder generar nuevos espacios de oportunidad para el paisaje.

Proyectos como "El Campo de la Cebada" en Madrid –un claro ejemplo de *engagement* y de compromiso que sigue siendo referencia para otros procesos y que continua recibiendo múltiples reconocimientos a nivel internacional– o experiencias como los encuentros de "Arquitecturas Colectivas" (AACC) o talleres como "Matikomapa" –entre otros–, trabajan previamente una difusión muy dirigida y retransmiten a través de diversas plataformas el "durante" y el "post" del propio proceso.

Muchas de estas experiencias, analizadas en el capítulo anterior, trabajan ese compromiso para cada tipo de proceso llevado a cabo: una construcción social de memoria colectiva, una acción estética o artística de mejora de la imagen o percepción (olores, sonidos) o una intervención de urbanismo táctico para la mejora socioeconómica de su paisaje. Gracias a la labor de difusión realizada, obtienen buen número de participación para sus acciones.

Algunos recursos útiles para la comunicación y difusión del paisaje:

- Difusión del contenido: medios digitales y tradicionales
- Acciones específicas sobre el paisaje.
- Mecanismos públicos de participación y campañas de micromecenazgo.

- Difusión del contenido: medios digitales y tradicionales

  Los contenidos difundidos deberán estar accesibles para que cualquier interesado pueda conocer el estado de cada actividad y la fase general en la que se encuentra el proceso. Además, podremos aprovechar para generar material didáctico y clasificarlo según sus fines y ámbitos, podremos utilizar la red para su difusión; si queremos que un paisaje se conozca, la formación y la información serán clave constante.

De esta manera obtendremos una monitorización del proceso y de cada actividad dirigida en la red, podremos detectar sus fortalezas y debilidades y adoptar medidas para pivotar durante su desarrollo. En términos analógicos, puede que nuestro público objetivo se encuentre al otro lado de la brecha digital y tengamos que hacer uso de los medios de comunicación tradicionales. Revistas y diarios locales, provinciales así como la cartelería y los "tótems" municipales que suelen colocarse en diversos lugares serán buenos aliados.

- Acciones específicas sobre el paisaje:

  Eventos, encuentros o talleres específicos considerados como actos de fidelización. Estos eventos, además de contribuir a las fases anteriores –de contextualización, percepción o gestión y valoración del paisaje– ayudarán a dar conocer el proyecto y a seguir generando ese sentimiento de compromiso.

- Mecanismos públicos de participación y campañas de micromecenazgo:

  Mecanismos públicos actuales pueden favorecer y visibilizar las acciones que estemos llevando a cabo en el ámbito del paisaje. Promocionar el proceso a través de un proyecto concreto en ayudas municipales puede darlo a conocer y conseguir más adeptos y acercarnos a resultados más enriquecidos (planes municipales específicos, presupuestos participativos o proyectos vecinales).

  Estos eventos se asemejan a las campañas de micromecenazgo en las que es necesario el apoyo de las personas para alcanzar los objetivos. Para ello se ha de identificar al público objetivo, el mensaje que se quiere transmitir y elegir cuidadosamente los canales (RRSS, medios de comunicación tradicional, vídeo o teléfono por ejemplo) y el formato (cartelería, pegatinas, flyers o ilustraciones entre otros) a través del cual se dará a conocer la campaña en concreto.

4.2.6. Devolución creativa de los resultados.

A lo largo de la fase de construcción colectiva, el cuerpo del proceso, para cada actividad deberemos realizar una devolución de los resultados a las personas participantes en las diversas acciones, por otro lado, al completar la fase en su totalidad,

se recomienda igualmente realizar una acción que recoja todo el proceso. Las personas participantes han de ver que su conocimiento y dedicación ha sido significante.

En términos culturales –que pueden ser extrapolables a lo social– reconocemos que la creatividad "es el motor de los cambios, de las transformaciones sociales y personales, del avance de las artes, de la evolución cultural (...) sin creatividad no hay cambio, no hay evolución, se produce el estancamiento" (Trias de Bes, 2014:47). Es pues, a través de la propia creatividad como conseguiremos que las personas sientan que su trabajo, esfuerzo y dedicación por su entorno más cercano ha sido valorado y como probablemente consigamos ese cambio. El cambio hará que pasemos de *consumers* a *prosumers*, que nos sintamos parte de esa construcción colectiva realizada, siendo conscientes de que el potenciamiento del sentimiento de pertenencia a un paisaje determinado es el mejor acicate para generar un impulso de innovación social.

Figura 34:Esquema Devolución creativa de los resultados. Elaboración propia. Iconos ©freepik ©macrovector ©pikisuperstar ©makyzz

Los estratos acumulados cuentan experiencias; actividades, acontecimientos locales y globales y todo aquello que configura el espesor del paisaje. Esto los convierte en paisajes culturales ya que ilustran evoluciones de la sociedad humana, quizás mucho mejor que bienes patrimoniales aislados en centros históricos, que sí son protegidas y catalogadas.

En este sentido, se recupera la idea de Lopo (2007) en cuanto al paisaje como potencial integrador de los patrimonios fragmentados y se refuerza el compromiso en la gestión del paisaje "no sólo a incluir actores diversos, sino a posibilitar interpretaciones que fragmenten los discursos homogéneos y estáticos del patrimonio como potencial avance hacia una integración mayor en el campo, desde la teoría y la practica entendidas como conjunto."(Lopo, 2007:22).

Dichos estratos, capas de memoria e información, han sido a menudo ocultados o borrados por procesos de transformación del lugar ocurridos a lo largo del tiempo. Entender el paisaje de esta manera requiere comprender la naturaleza multicapa de sus tejidos y considerar que su evolución debe ser explicada a través de procesos dinámicos y abiertos que permitan cartografiar sus transformaciones, analizar por facetas sus estratos y construir hipótesis sobre su realidad. En este sentido trabajar sobre esta narturaleza multicapa del paisaje requerirá entender el paisaje como objeto a estudiar desde las múltiples disciplinas que lo componen (Blanco-Rotea, 2017). Se pretende así reconocer una realidad en transformación para poder proyectarla, indagar posibles campos de acción basados en la interacción entre dinámicas y agentes sociales, entre las capas acumuladas sobre el paisaje y las que se superponen con las nuevas intervenciones consideradas una adaptación más.

> "En las últimas décadas las políticas urbanas de crecimiento y consumo habían olvidado la ciudad heredada (…) Consecuencia de estas maniobras, nuestras ciudades han sufrido la destrucción del patrimonio arquitectónico, cultura e identitario de gran valor así como, en algunas zonas, el desplazamiento de la población." (Reyes, 2016:29)

La actitud pasiva que nos ha acompañado en paralelo, no ha sido beneficiosa pues ha generado dinámicas despreocupadas que ahora provocan dudas, quejas y remordimientos. La ciudadanía no ha sido ni se ha sentido partícipe de su entorno:

> "Mientras tanto nosotros, sus ciudadanos, esperamos la aprobación de costosos presupuestos, la redacción de complejos planes y el desarrollo de proyectos técnicos que nunca acaban. La ciudad sin embargo no funciona así. No está hecha para esperar o para ajustarse a proyectos urbanísticos redactados en la oficina. La ciudad es acción." (Reyes, 2016:31).

Tiene que darse ese cambio en el que el ciudadano no espera a los presupuestos ni a los planes establecidos, debe convertirse en activador de procesos o ser parte activa los mismos.

Algunos recursos interesantes pueden ser:

- Acto de socialización.

  Es recomendable en todo proceso participativo realizar una visibilización pública de los aportes de cada participante, de manera que estos se sientan reconocidos e implicados. Se precisa así una devolución creativa de los resultados obtenidos, bien de forma personal, grupal o a través de un acto de socialización del propio proceso.

- Entregables

  Por otro lado, en cada taller de trabajo o actividad particular en la que los participantes hayan contribuido en la parte de construcción colectiva, se aconseja realizar un entregable a partir del cual puedan ver reconocimiento al trabajo desarrollado y tiempo invertido; un panel con la información expuesta de manera gráfica y simplificada, un *flyer* informativo que pueda ser utilizado, una exposición colectiva o similares.

- Recorridos e inmersiones en el paisaje.

  Existen acciones que de manera intangible, por su propia esencia y significado, constituyen la propia devolución creativa. Entre los procesos analizados en el apartado anterior son claros los ejemplos de "Biodivers Carrícola", en el que se genera un recorrido artístico que, además de embellecer y dialogar con el paisaje en el que se encuentra, produce un atractivo turístico en su entorno rural. O "Luz nas vielas" donde la comunidad ha sido parte del embellecimiento de sus calles y las palabras que se pueden leer *beleza, orgulho* etc. las exteriorizan decidiendo sobre lo que se ve. Maderuelo (2010) afirmaba que:

  > "El paisaje es algo que se elabora a partir de 'lo que se ve' al contemplar un territorio, un país, palabra que deriva país-aje que, en un principio significaba lo que se ve en un país". (Maderuelo, 2010:575).

  El paisaje es, por tanto, algo subjetivo; es "lo que se ve" pero también lo que se recuerda, lo que se vive o lo que se siente, en definitiva, un constructo intelectual a partir de una percepción elaborada. En este sentido, conocer cómo interpretan los demás aquel paisaje que nosotros tenemos ya enmarcado es siempre un experimento que nos lleva a la sorpresa a la par que amplía más esa percepción. Sucedía en el caso de "Muli" o en el

"Avant-Garde Urbano": artistas de la tierra y de fuera de ella compartiento su arte y percepción sobre los distintos lugares dignificando el concepto del *off museum*, sacando el museo a la calle como regalo.

- Instalaciones efímeras de uso colectivo.

  Otras experiencias como "Bajopuente", no solo consiguen crear comunidad y embellecer una zona sino que sus propios habitantes consideran que han construido el umbral de acceso a su barrio. O "Esta es una plaza", cuyos constructores reciben sus frutos en el más estricto sentido de la palabra, recuperaron un espacio degradado convirtiéndolo en huerto social para el barrio; en él obtienen su frutas y verduras pero también un espacio donde reunirse, una plaza donde compartir vivencias.

- Reconocimientos.

  Existen otras devoluciones que se basan en los reconocimientos colectivos, en una grabación de entrevistas o en ganar premios por parte de la administración u otros organismos relevantes, como "Siembra Orriols", que está mereciendo un sinfín de premios y reconocimientos a la innovación urbana, o "El Campo de la Cebada", que construye colectivamente un lugar involucrando a técnicos, vecinos del barrio –incluso al cuerpo de seguridad municipal– a lo largo de cinco años en un espacio derribado y que ha servido de ejemplo para numerosos proyectos que vendrían después.

  Esta devolución creativa puede darse también a través de lo material, del recuerdo que podemos llevarnos a casa y que nos sigue haciendo sentirnos parte de aquel trabajo. Un ejemplo son los vídeos y postales que entregaron en "Matikomapa" en la merienda abierta a la que se invitó al barrio entero, o la "Galería de Magdalena", donde la contribución artística que realizaba cada uno servía para que otros se la llevasen de recuerdo. Se lograba así el intercambio, la sorpresa, el regalo por haberse implicado.

4.2.7. Análisis de impacto de la propuesta.

Por último, habrá que completar el ciclo de análisis de impacto de la propuesta. Este incluye por un lado el testeo con su monitoreo y evaluación de las actividades

así como del proceso de socialización y, por otro, la difusión de las conclusiones y aprendizajes obtenidos.

Este ciclo de análisis se desarrollará en dos escalas de aplicación:

> 1- En actividades específicas: a nivel operativo para medir el grado de éxito o fracaso de cada actividad definida en el plan de acción.
>
> 2- En el proceso general: en el proceso global comunicativo de socialización una vez terminado.

Se establecerá un proceso de seguimiento –o monitoreo– y evaluación antes, durante y después de la realización de las actividades. En cuanto a la etapa temprana del proyecto, en el taller propositivo del diseño del plan de acción se podrán establecer para cada una de las finalidades unos indicadores verificables objetivamente (Ortegón et al., 2005) y cotejarlos con la realidad posterior.

Figura 35: Monitoreo, evaluación y difusión. Infografía de elaboración propia (2016)

En el proceso de ejecución de las actividades, podremos estudiar si se están desarrollando correctamente para poder reconducir el proceso en el caso de ser necesario. Finalmente podremos realizar el seguimiento de cada actividad una vez terminada y así valorar el grado de obtención de los objetivos previamente definidos (Ortegón et al., 2005).

Por otro lado, podremos monitorizar y evaluar el impacto de la propuesta general una vez desarrollada. Esta puede realizarse nada más terminar o puede desarrollar-

se meses y años después dependiendo de los objetivos buscados. En este sentido el proyecto final suele resultar una evolución del proyecto inicial enriquecido por otros resultados no contemplados en su inicio y que han podido ser incorporados durante su vida y evolución.

Respecto a la parte de la difusión, su propósito final es analizar el proceso desarrollado y las actividades realizadas para la socialización del paisaje en cuestión, así como desgranar los resultados obtenidos durante su período de ejecución, para poder volver a replantear o integrar aprendizajes en un posible nuevo ciclo: analizar la relevancia de los diagnósticos realizados, los factores externos e internos que influyeron en el proyecto, los resultados alcanzados, los impactos de los resultados sobre la socialización del paisaje, las lecciones aprendidas de esta experiencia, las buenas prácticas que deja y los mecanismos de sostenibilidad del proyecto.

En términos resumidos, la evaluación final y extracción de conclusiones "busca establecer en base a las consultas realizadas y la documentación revisada, la relevancia, eficacia, eficiencia, equidad, impacto y sostenibilidad del proyecto a la luz de los procesos, actividades y resultados obtenidos" (Ortegón et al., 2005:12), en este caso, en el proceso de socialización del paisaje.

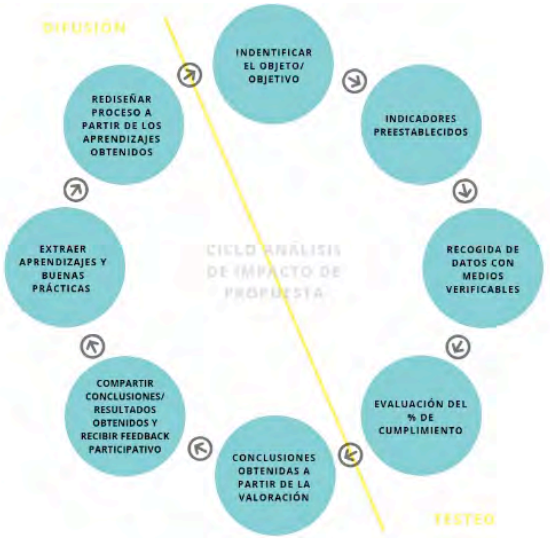


Figura 36: Diagrama sobre el ciclo de análisis de impacto de la propuesta basado en el modelo de etapas de seguimiento y evaluación participativas de la "Guía Para el seguimiento y evaluación de proyectos comunitarios" (UNESCO, 2010)

Como se ha comentado, todo el ciclo de análisis de la propuesta, detallado a continuación, se deberá aplicar en ambas escalas: en las actividades específicas y en el proceso en general.

Recursos recomendables para la realización del Testeo (Monitoreo y evaluación)

- Identificación del objeto/objetivo:

  En el diseño del plan de acción se establecerán una serie de actividades que buscarán el cumplimiento de objetivos específicos sobre el paisaje que se quiere socializar. Por otro lado, se establecerán algunos objetivos generales para el desarrollo del proceso en sí. En este punto rescataremos dichos objetivos, específicos y generales, y observaremos el grado de cumplimiento de cada uno de acuerdo a los indicadores preestablecidos que se explican en el punto que sigue.

- Indicadores preestablecidos:

  Debemos intentar monitorizar de la manera más sencilla posible para no recabar excesivos datos que puedan desviarnos de la línea definida y dificultar su evaluación. Tal y como puntualizan en la Guía para el seguimiento y evaluación de proyectos comunitarios de la UNESCO, los indicadores deberán ser directos, específicos, útiles, prácticos, adecuados, apropiados y no excesivos (UNESCO, 2010).

  Con intención de obtener una serie de datos cuantitativos que ofrezcan una visión más empírica y otros cualitativos, que ofrezcan datos sobre el comportamiento de los grupos de personas respecto al proyecto, podremos alternar la aplicación de indicadores cuantitativos con otros de carácter cualitativo.

  Algunos indicadores cuantitativos:

  - Número de personas asistentes a las diversas actividades.
  - Cantidad de elementos de estructura del paisaje identificados.
  - Cantidad de elementos de estructura del paisaje recordados.
  - Cantidad de elementos del paisaje socializados.
  - Grado de conocimiento o de conciencia despertada sobre su comunidad vinculada.

- Impactos de las actividades[61] (Datos extraíbles de las RRSS y del uso de las TIC).

Algunos indicadores cualitativos:

- La finalización de alguna infraestructura vinculada al proceso.
- Que promuevan las relaciones interdisciplinares.
- Que sean actividades relevantes.
- Interés en las narrativas desarrolladas.
- Creación de otros espacios relacionados.
- Que se hayan desarrollado como modelo eficiente.
- Que sean actividades sostenibles.
- Un desarrollado de manera equitativa.

▪ Recogida de datos con medios verificables:

En función del ámbito y la envergadura del proyecto, para la recopilación de la información, podremos apoyarnos en herramientas como:

- Estudios estadísticos.
- Realización de entrevistas.
- Consultas previas.
- Grupos de discusión.
- Impacto en medios.
- Análisis de informes previos.
- Muestreos y cuestionarios.

Además, se podrá activar un observatorio a través del cual podamos detectar nuevas iniciativas que surjan en paralelo a nuestro proceso pero en el que, sin duda, éste haya podido influir.

61 Las estadísticas nos ofrecen datos que responden a indicadores pre-establecidos, tiempos o impactos que tienen los distintos términos vinculados al proyecto. Si bien es cierto que, dependiendo del tipo de proyecto y del contexto, sigue siendo predominante el impacto obtenido a partir de los medios de comunicación tradicionales.

- Evaluación del porcentaje de cumplimiento:

  Una vez recopilada toda la información y los datos requeridos, pasamos a la parte de evaluación. Cotejar con la información obtenida el porcentaje de cumplimiento de los indicadores previamente establecidos y evaluar su grado de éxito, apoyándonos en los diversos medios de verificación.

  Respecto al primer grupo, a modo de resumen y apoyándonos en las indicaciones que se establecen en las diversas guías del seguimiento y evaluación del marco lógico de proyectos, podríamos incidir en la importancia de tener definidos algunos aspectos cuantificables de cada actividad desde el principio del proceso para posteriormente poder cotejar su cumplimiento:

ACTIVIDAD: TÍTULO DE ACTIVIDAD				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO VERIFICACIÓN
	PROGRAMADO	EJECUTADO		
OBJETIVO DEFINIDO PARA EL DESARROLLO DE CADA ACTIVIDAD	AQUELLOS INDICADORES VERIFICABLES OBJETIVAMENTE QUE SE PUEDEN ESTABLECER AL INICIO DEL PROCESO	PARTE DE LOS INDICADORES EJECUTADOS.	PORCENTAJE DE CUMPLIMIENTO DE LOS INDICADORES ESTABLECIDOS Y CUMPLIMENTADOS	FUENTE DE LA QUE SE PUEDE EXTRAER DICHA INFORMACIÓN

Figura 37: Tabla de evaluación de tareas basada en el modelo lógico de la "Guía para el seguimiento y evaluación de proyectos comunitarios" (UNESCO, 2010). Elaboración propia.

En cuanto a la segunda parte, al impacto de la propuesta en términos generales, podremos combinar los datos cuantificables con otro tipo de información cualitativa, a través de formularios que combinen preguntas más subjetivas, test, entrevistas, y cotejar toda la información inicial del proceso con los resultados obtenidos. Dentro del ámbito de actuación del presente trabajo, dedicaremos especial atención a las técnicas de evaluación participativa, además de las recomendadas por la UNESCO en

su Guía –grado de apertura del proceso, la negociación, el aprendizaje y la extracción de enseñanzas extraídas o la flexibilidad y adaptabilidad durante el proceso (UNESCO, 2010)–, incidiremos en los aspectos anteriormente considerados en el apartado de *benchmarking*.

Recursos recomendables para la realización de la Difusión(conclusiones, comunicación y aprendizaje).

- Conclusiones obtenidas a partir de la valoración:

  Desde un punto de vista operativo podemos obtener las conclusiones basadas en estos parámetros y asociar a cada conclusión las evidencias que lo justifiquen, así como marcar algunas recomendaciones al respecto para poder extraer las diversas lecciones.

  Tal y como proponen Ortegón et al. (2005) se buscarán aspectos relevantes del proyecto, a la luz de los procesos, actividades y resultados obtenidos, en cuanto a su:

  - Relevancia:

  Medida de grado de importancia de los objetivos establecidos para el logro final del propósito del proyecto. El grupo motor será el encargado de decidir los objetivos más y menos críticos en cuanto a su necesidad de focalización.

  - Eficacia:

  Medida en la que se han desarrollado las actividades y el proyecto en general y si se están logrando los objetivos inicialmente establecidos.

  - Eficiencia:

  Medida en la que se han desarrollado las actividades según el cronograma inicial y los costes –capitales y humanos– requeridos para ello.

  - Equidad:

  Grado de tratamiento igual y horizontal para los diversos grupos e individuos participantes y a los que se dirigen cada una de las actividades y el proyecto en su globalidad. Aplicación de una gober-

nanza distribuida y propuestas inclusivas presentadas por todas las personas involucradas y dirigidas a ellas de forma simultánea.

- Impacto:

Seguimiento de los resultados tangibles de las actividades y del proceso global en cuanto al propósito final del proceso de socialización.

- Sostenibilidad:

La sostenibilidad del proceso y su continuidad en el futuro, dependerán del impacto del entorno sobre las actividades así como de las actividades sobre el entorno.

- Compartir conclusiones/resultados obtenidos y recibir feedback participado:

Compartir todos estos datos –cuantitativos y cualitativos– con un mayor público posible es un acto de transparencia del proceso y de devolución específica de los datos obtenidos con sus participantes y con aquellas personas que hayan podido seguirlo de cerca o puedan tener interés en él. Además, será de gran interés establecer los canales oportunos para que la información fluya en ambas direcciones obteniendo así un *feedback* de las personas participantes en el proceso.

- Extracción de aprendizajes y buenas prácticas:

Estas consideraciones pueden ser incorporadas a los aprendizajes y auto-reflexiones extraídas de las conclusiones e integradas para aplicarlas como mejora en un nuevo diseño de esa actividad o de futuras.

Esto puede hacerse una vez terminado el proceso, pero también es recomendable realizarlo durante su desarrollo como pequeños logros que se vayan consiguiendo en las partes intermedias que, además de contribuir a la transparencia del proceso, ayudará a generar expectativa para las siguientes actividades y contribuirá a mejorar el *engagement* entre las personas.

- Rediseñar el proceso a partir de los aprendizajes obtenidos:

Llegados a este punto, estaremos compartiendo datos como parte de la socialización del proceso cerrando así el ciclo al llegar a un nuevo punto inicial en el que poder aplicar los aprendizajes para posibles futuros pasos.

4.2.8. Creación de plataforma digital para la gestión interactiva

Tras analizar las distintas fases y valorar las buenas y malas prácticas, se han detectado puntos en los que la productividad y gestión de las diversas áreas merecían una mayor reflexión crítica. Mejorar los déficits que puede contener el propio proceso:

- Cumplir el cronograma previamente establecido.
- Realizar la socialización de manera activa y continuada.
- Que sea una fórmula bidireccional y transparente.
- Sistematizar la recogida de información.
- Favorecer la creación independiente de nuevas vías líneas de trabajo

Con intención de facilitar la sistematización de procesos y resultados, de favorecer una estrategia de continuidad y desarrollo de los procesos y de solventar los déficits observados, se propone una herramienta digital[62] de trabajo como apoyo al método propuesto.

Se ha reflexionado principalmente sobre las labores de gestión y recopilación de información. Por otro lado, constituye una suerte de observatorio del paisaje –una oficina abierta 24h en ambas direcciones– que pueda utilizarse a la hora de activar el conocimiento sobre otros paisajes y crear nuevos productos vinculados. Esta herramienta se ha denominado Observatorio Paisea.

PAISEA es la materialización del método propuesto, y su vocación es ser implementada en ámbitos públicos y administrativos. Por otro lado, se plantea su uso también para ámbitos educativos; es importante empoderar al habitante, facilitar herramientas para que forme parte de la gestión de su paisaje desde una edad temprana[63].

62 Demo visualizable en: https://editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/0c8bd08a-8cf1-4734-8c5d-288a17a73f76?metaSiteId=45fe4b14-9377-432b-bfc7-25479dcbd2c8&editorSessionId=AB57-FF98-C90C-41A2-868C-D5E3516C5D34

Observatorio PAISEA. Funcionamiento.

Se trata de una plataforma web adaptable a cada proceso por desarrollar en la que todo aquel que quiera pueda participar como *consumer* simplemente visitándola, o como *prosumer* registrándose en ella y volcando contenido.

Figura 38: Screenshot de la web de Paisea en la pantalla “Inicio”. Elaboración propia.

Con esta herramienta se podrá, por un lado, recibir y catalogar aportes de cualquier persona que quiera participar, por otro, informar de las distintas fases de cada temática o actividad que se esté desarrollando.

Además se podrá localizar de manera visual todos los aportes recibidos, conocer los grupos motores involucrados en cada actividad y obtener datos estadísticos en base a los distintos temas de interés que tengan los usuarios.

Lo más interesante es que personas de la administración, empresa privada interesada en el paisaje a trabajar y ciudadanía comparten este espacio en el que desde todas las perspectivas se conocerá de manera bidireccional (como consumidor y como prosumidor), el estado de cada acción que se esté llevando a cabo.

A continuación se pasa a exponer las 5 funciones principales que se pueden realizar a través de la platforma digital propuesta “Observatorio Paisea”.

63 En varios foros y encuentros sobre diagnóstico participativo en los que la autora ha estado presente es una de las debilidades habituales que se reclaman.

Figura 39: *Screenshot* de la web de Paisea en la pantalla "Info". Elaboración propia.

- *INFO*: Informarse del paisaje sobre el que se esté trabajando.

  En esta pantalla se puede obtener una rápida descripción del paisaje en cuestión. Conocer cómo surge, por qué motivo y con qué objetivos así como las personas que conforman el grupo motor del proceso activado.

Figura 40: *Screenshot* de la web de Paisea en la pantalla "Subir". Elaboración propia.

- *SUBIR*: Añadir información relacionada con el paisaje en cuestión.

  Ésta puede ser en formato de artículo, de audio, de imagen, vídeo o en nota con observaciones. Cada archivo tiene un formulario asociado en el que se deberá detallar el tipo de archivo, su autoría y fecha, una ubicación relacionada y una breve descripción del contenido, entre otros. El archivo que se haya subido aparecerá geolocalizado en el mapa de la plataforma.

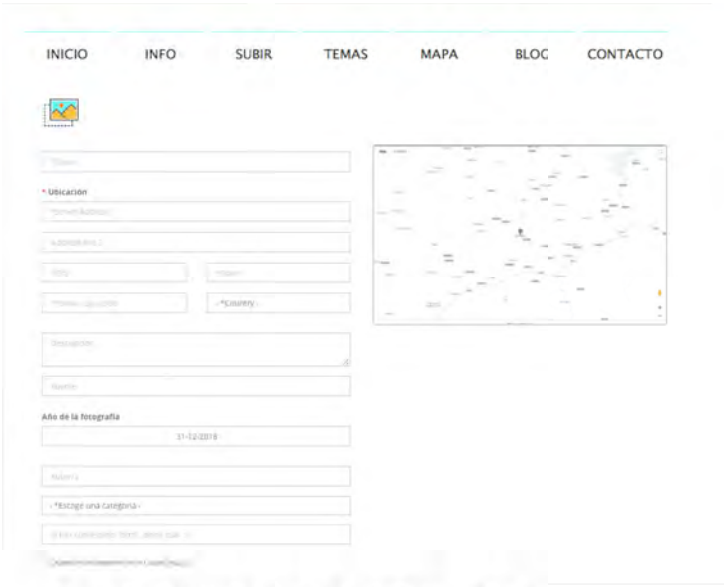


Figura 41: Screenshot de la web de Paisea en la pantalla “Subir”, formulario tipo de archivo "imagen". Elaboración propia.

- *TEMAS*: Este apartado, a su vez, tiene dos funciones.

  1- Informarse sobre los temas específicos que se estén trabajando dentro de ese paisaje: grupos motores que los coordinan, fase en la que están, archivos relacionados que los usuarios han subido, próximos eventos y últimas noticias relacionadas, entre otros.

  2- Hacer propuestas vinculadas a temáticas concretas especificando si son propuestas que nacen *botton up* o *top down*. El grupo motor vinculado al área deberá debatir y filtrar estas propuestas basándose en la relevancia de las mismas.

- *MAPA*: Visualizar un mapa donde aparecen todos los archivos que los usuarios de la plataforma han subido de manera geolocalizada. Al hacer *click* sobre uno de ellos, se despliega toda la información vinculada en su formulario.

- *BLOG*: Además, se podrá consultar el blog en el que se irán volcando las últimas actualizaciones del proceso de socialización del paisaje en términos generales.

Capítulo 5

Investigación: Proyecto Piel·Azala Proiektua

Podemos caer en el equívoco de que la investigación comienza en este punto. Sin embargo vemos, con el desarrollo de los procesos anteriores, que no es así. Es un estudio de mayor profundidad que viene trabajándose desde el apartado metodológico y es en este capítulo donde se sintetiza la investigación aplicada a un contexto específico en el que se recogen los aspectos más sustanciales del mismo.

La ciudad es un organismo complejo que se encuentra en constante evolución a través de múltiples capas de información que van mutando con el tiempo pero que, a su vez, esconden la huella del pasado. Esta huella es su historia, configura su identidad, la diferencia del resto y la hace única.

Esa estratigrafía del paisaje, como si de las capas de la piel del cuerpo se tratase, es permeable e interactúa entre sí condicionándose de forma interna. En este sentido compartimos la idea de entender su arquitectura como la materialización de un concepto y pensamiento social.

> "La arquitectura como espacio, como estructura y como parte de un todo que es su entorno inmediato, el territorio en el que se asienta y con el que se mimetiza o en el que se destaca, para pasar a formar parte del proceso de construcción de un paisaje cultural" (Blanco-Rotea, 2017:7).

Sin embargo, no siempre somos conscientes de lo que nos rodea y menos aún nos cuestionamos la procedencia de algunos elementos clave que conforman este paisaje.

La urbe no es solo lo que se ve, sino también lo que oculta, los “atrases” de la ciudad, mirar entre bastidores (García, 2011). Este autor añade que es precisamente esa ciudad, en la que se cultivan las ideas, el lugar en el que los ciudadanos mantienen el engranaje de la ciudad visible, el lugar donde lo invisible sustenta a lo visible.

Así sucede en Estella-Lizarra, una ciudad que bien podría ser analizada desde los múltiples estratos que la componen para tratar de entender a través de estas capas todo su pasado, su presente y con ellos, quizás, contribuir a esbozar un futuro.

5.1. Análisis del contexto de aplicación.

Un reciente hallazgo arqueológico ha dado con restos de la que en su día fue una antigua *tenería*. Este hecho ha despertado la mirada hacia la industria curtidora y hacia la génesis de su paisaje, una antigua maestría que a lo largo de los siglos ha sido motor socioeconómico de la ciudad de Estella-Lizarra y que ha cautivado a sus habitantes; una capa de la ciudad histórica, industrial y comercial que se tiene tan asumida como olvidada.

El curtido, el cuero, larrua, leather, cuir.

Esta huella, se mantiene presente en gremios locales como zapateros, imprentas, peleteros o guarnicioneros y pone a la industria medieval curtidora como epicentro de una red de talleres y servicios derivados. A su vez, ha condicionado el medio físico (presas del río, cultivo de zumaques...), ha alterado la morfología urbana y ha llenado las calles con sus nombres (Curtidores, Pelaires, entre otros). La industria curtidora, en definitiva, ha sido más que una industria aislada: ha contagiado a toda la ciudad.

La posibilidad de trabajar sobre el paisaje de esta industria, rescatar su memoria y socializarla mediante un proceso transdisciplinar nos permite plantear y testar pautas replicables en otros casos en los que se quiera dar a conocer paisajes invisibilizados u olvidados.

Así se inicia Proyecto Piel · Azala Proiektua. el proceso de socialización y gestión creativa del paisaje industrial curtidor de la ciudad de Estella-Lizarra, un proyecto

que nace con el objetivo principal de dar a conocer y acercar a la ciudad y a sus habitantes la industria curtidora; un patrimonio de herencia medieval y que, aunque oculto, aún persiste con importante fuerza en la ciudad.

La construcción colectiva es una de las máximas de Proyecto Piel. Aún siendo conscientes de que los mecanismos participativos generan respuestas que pueden ser lentas, se considera que ésta es la base del proyecto. A través de esta implicación, se pretende despertar el interés y la curiosidad en torno a un paisaje casi olvidado así como generar un intercambio de conocimiento a través de la recopilación de la memoria inmaterial y de otros elementos clave que con su contribución formen parte del propio proyecto.

De este modo, a lo largo de un año entero, la ciudadanía de Estella-Lizarra ha sido parte activa en la creación de contenido, recopilación y documentación de historias y recuerdos; asistentes a cerca de una veintena de talleres y actividades relacionadas con el paisaje industrial curtidor han visto su traducción en la denominada Semana de la Piel, cuya primera edición se celebró en el mes de noviembre de 2016, en la que pudimos disfrutar de visitas urbanas, exposiciones fotográficas y de material, talleres educativos, charlas con expertos, gastronomía o, incluso, realizar una ruta de senderismo en torno al arbusto del Zumaque. Cabe mencionar que este sendero se encuentra actualmente en proceso de homologación y consolidación como producto turístico.

5.2. Aplicación del protocolo en el paisaje urbano de Estella-Lizarra.

Tratar de aplicar el protocolo desarrollado en el capítulo anterior será el reto de este apartado. Se llevó a cabo a lo largo del año 2016 y las fases de aplicación no han sido realizadas necesariamente de manera consecutiva sino que han podido, incluso, coincidir en el tiempo. A continuación se explica la aplicación de cada una siguiendo a sus homólogos apartados descritos en el capítulo anterior .

5.2.1. Análisis de las características del paisaje.

Se inicia una búsqueda de información que pueda ir definiendo las distintas capas que configuran el paisaje de Estella-Lizarra. Se partirá de un análisis más genérico ahondando en su ubicación, formación y evolución, hasta acercarnos a la escala de la propia ciudad y de los elementos que han ido marcando su carácter.

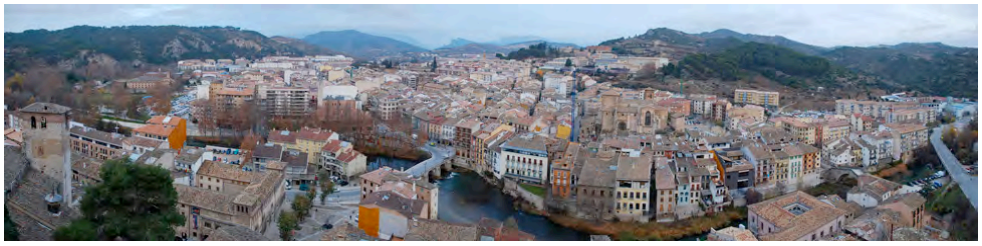


Figura 42: Panorámica Estella-Lizarra. Fuente: estellamendizale

Estella-Lizarra, es una ciudad de 14.000 habitantes que se erige como cabeza de la comarca conocida como *Tierra Estella*. Este territorio, ubicado en la Navarra media, nos muestra las siguientes zonas geográficas: al norte, los valles que están en contacto con las sierras de Urbasa y Andía, de clima montañoso y cuya economía principal es forestal y ganadera; el Somontano, la zona intermedia entre la Montaña y la Ribera; y, por último, la Ribera, de de paisaje muy diferente a la zona montañosa, tradicionalmente agrícola y con destacada actividad industrial (Gran Enciclopedia Navarra, 1990).

Figura 43: Ubicación del término de Tierra Estella en el mapa general de Navarra. Elaboración Propia

La génesis histórica de la ciudad nos lleva a sus condicionantes morfológicos, límites naturales que la configuran y al uso estratégico que sus habitantes han hecho de ellos. Los pequeños montes, por un lado, como El Puy, Peñaguda, San Lorenzo, Monte Alto, Cruz de los Castillos, Oncineda, Arieta, Santa Bárbara e Ibarra. Los montes que definen la línea estratégica de defensa de la ciudad por otro: Belástegui, San Millán, Montejurra y Monjardín. Y como tercer elemento natural importante que condicionará la evolución de la ciudad: El Río Ega.

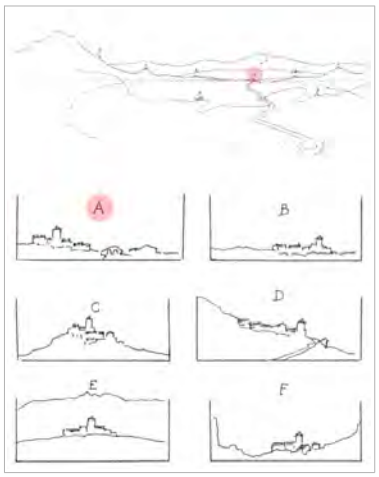


Figura 44: Tipo de asentamiento que corresponde a la ciudad de Estella-Lizarra. (Biblioteca Caja Navarra, 1982)

En el esquema superior se observa el tipo de asentamiento que se considera la ciudad de Estella-Lizarra, una población ubicada a ambos lados del río Ega y tal y como se explica en el gráfico inferior rodeada por cerros y medianas colinas que la resguardan.

Figura 45: Término Municipal de Estella a escala macro con sus áreas de influencia. Elaboración propia

Figura 46: Término Municipal de Estella a escala micro con sus áreas de influencia. Elaboración propia

Configuración de la ciudad de Estella-Lizarra: burgos y primeros barrios[64]

Los primeros pobladores de Estella-Lizarra debieron instalarse en emplazamientos defensivos como la ladera del Puy y de la Cruz de los Castillos, sin embargo, la inevitable expansión urbana hizo que poco a poco ese crecimiento fuera dirigiéndose hacia las orillas del río. El río Ega se convierte en claro divisor natural y jurisdiccional de la ciudad durante muchos siglos. En la margen derecha, "al primer núcleo de San Martín, con la parroquia de San Pedro, se sumarían San Nicolás (1122), el Santo Sepulcro (1123), Santa María Jus del Castillo (1145)" (Ramirez, 1990:378), quedando en la margen izquierda San Pedro de Lizarra, San Miguel, "San Juan (1187) y San Salvador del Arenal (1188)"*(ídem).*

64 La infomación histórica que recogemos en las páginas siguientes, solo pretende contextualizar y ahondar en las características más generales que se descubren en Estella-Lizarra para el paisaje que nos compete, en ningún caso pretende ser un texto de relevancia histórica pues se basa en la documentación obtenida tras la consulta de las siguientes obras:

IX Centenario de Estella (AAVV, 1990), Estella-Lizarra (Corpas et al., 2001), Estella (Itúrbide, 1993), Merindad de Estella. I. Historia de Estella-Lizarra (Jurío, 2006), 50 Años de historia de Estella-Lizarra (Llauró, 2006), Estella-Lizarra (Paredes, 2003), Geografía de Navarra. Las comarcas. (Navallas, 2000), Corpus documental para la historia del Reino de navarra (Osés, 2005), El nacimiento de Estella y sus castillos (Ros, 2009), Historias antiguas y contemporáneas de la ciudad de Estella (Satrústegi, 1990), Estella y sus calles (Jurío, 1997), Agua y ciudad. Aprovechamientos hidráulicos urbanos en Navarra (Suescun, 2004), Estella en imágenes para el recuerdo (Llauró, 2003).

Figura 47: Uxua Domblás; Roofts, Estella-Lizarra (Navarra), año 2015

Hay múltiples denominaciones y referencias al poblado primitivo de Lizarra, tantas como teorías sobre su significado, pero la que resulta más convincente es que se deba a “Lizar” (Fresno) por la abundancia de esta clase de árboles en el lugar (González, 1990).

Si bien el Euskara sería la lengua de los habitantes de Lizarra, con la llegada de los francos a San Pedro de la Rúa o Burgo de San Martín, se extendería el occitano. A esta mezcla lingüística deberíamos, asimismo, sumar el Romance navarro y el latín, que en la Edad Media fueron lenguas de clase culta y dirigentes, y el hebreo, lengua del importante asentamiento judío llamado Elgacena u Olgacena. (Itúrbide, 93) .

A lo largo del último cuarto del XI, al otro lado del rio Ega, se fue conformando una pequeña población, que se ubicaría configurando estratégicamente como una importante vía de comunicación que pronto formará parte de *La Ruta Jacobea.* El declive de la sociedad rural dio lugar a la formación de este burgo, lento y espontáneo, basado en el comercio, con una nueva sociedad de francos y burgueses, hombres libres con una economía cada vez más próspera. Tanto es así que el propio Rey de Pamplona fomentó dicho núcleo, tal y como acababa de hacer en Jaca, y lo promocionó redirigiendo el Camino de Santiago por el mismo núcleo por el que

antes no pasaba. Esta acción, a su vez, vendría acompañada de la construcción de un castillo que lo protegiese.

La primera referencia a este asentamiento franco es en un documento del año 1076, donde se menciona un "burgo"[65] situado cerca del castillo de Lizarrara y en torno a la iglesia de San Martín.

Ya un año después, "en 1077, aparece el nombre de la nueva población en un texto de José Salarrullana[66] en el que consta *Lop Arnal merino in Stela"* (Itúrbide, 1993:19). La comunidad francesa fue la responsable de la construcción de importantes templos dedicados a devociones de sus tierras (San Martín, San Nicolás, Virgen de Rocamador, puede que incluso el santuario del Puy) y su influencia llegó más allá de lo religioso, haciéndoles responsables incluso del propio nombre de "Estella".

Leyendas y teorías aparte, parece que el argumento más consistente sostiene la doble tradición del topónimo tal y como expone de forma extensa González Ollé (1990) en su disertación sobre la etimología del topónimo[67]. Es posible que una mala traducción de Lizarra a L'Izarra y de ésta, sin artículo, a Izarra, que responde a Stella en latín (Itúrbide, 1993).

El burgo de San Martín pronto quedó pequeño y la expansión hacia el camino de Ordoiz fue inevitable, dando lugar al nacimiento del Burgo Nuevo o Borc Nouel. Los nuevos vecinos asumieron como parroquia la iglesia del Santo Sepulcro y, al igual que los burgueses de San Martín, también gozaron de privilegios.

El marco geográfico favoreció un rápido crecimiento en la margen izquierda del río. Allí, sobre el peñasco de La Mota, emergió la parroquia de San Miguel, que

65 Los burgos eran pequeñas poblaciones que habitualmente se componían además de un castillo o fortaleza y una iglesia. Solían pertenecer a la realeza, nobles o señores feudales y tenían jurisdicción propia. En Estella-Lizarra abundó el crecimiento de este tipo de formaciones hasta que el rey Sancho Ramírez observó la necesidad de hacer una ciudad unificada que diera respuesta a todas las necesidades que los nuevos tiempos planteaban en cuanto a servicios y comercio.

66 Arqueólogo, historiador, rector y decano de la Facultad de Filosofía y Letras Alcalde de Zaragoza. (Fraga,Huesca, 1867 -Zaragoza 1955).

67 Ollé valora múltiples teorías que han sido aceptadas por unos y otros historiadores y eruditos del tema justificando o contraargumentando cada una de ellas, siempre exponiendo que en un tema tan complejo y en el que caben tantas posibilidades, pueden ser aceptadas múltiples verdades. (Ollé, 1990)

marcó una diferencia con respecto a las preexistentes por el amplio espacio comercial que se creó a sus pies, el Mercado Viejo.

Este factor fomentaría la relación entre los dos núcleos y que se concretó en la construcción del Puente de la Cárcel o de Las Berzas.

Sancho el Sabio, creó después dos nuevas poblaciones, que no burgos, al igual que lo hizo en Pamplona o en Puente la Reina. Fueron la del Rey, *Populatio Regis*, y la del Arenal. Ambas tuvieron amurallamiento y autoridades propias aunque la segunda finalmente quedaría absorbida por la villa vieja de San Miguel.

Figura 48: Estella. Vista aguas abajo desde el puente del Azucarero. Margen Izquierda y derecha. Fuente: Archivo Municipal.

Existen numerosas huellas sobre la actividad del ser humano en territorio estellés, desde restos de herramientas y cerámicas que nos remontan al Paleolito Inferior-Medio, hasta calzadas romanas, terminología visigoda o musulmana, pasando por yacimientos de la Edad del Hierro. Pero sin duda son estos barrios del Medievo medievales, con una característica morfología urbana los que descubrimos en sus calles, en sus construcciones e incluso en sus tradiciones, los que configuran su carácter.

El privilegiado emplazamiento de Estella-Lizarra, en este caso, le convierte en punto clave de una importante línea fronteriza capaz de detener cualquier incursión militar.

Figura 49: Castillo Mayor, Zalatambor. Fuente: Estella.com

La resistencia natural que le brindan los montes circundantes y las estratégicas fortificaciones la convirtieron durante siglos en centro de operaciones militares. Hoy en día una cruz de hierro, conocida como La Cruz de los Castillos[68], recuerda el lugar donde se ubicó la Torre del Homenaje.

Estella, convertida en atalaya frente a la amenaza castellana, vio caer sus muros y torres para volver a ser reconstruidas una y otra vez. Tres castillos, formaban parte de uno de los sistemas defensivos más sólidos del Reino: Zalatambor, que protegía el barrio de los francos; La Atalaya, que permitía el avistamiento de posibles incursiones del Sur, y Belmecher, en lo más alto de la fortaleza defendiendo la parte Este.

La rivalidad entre las familias de Agramont y de Luxe, conocidos como Agramonteses y Beaumonteses correspondientemente, tuvo su origen en la Baja Navarra durante el siglo XIV. El enfrentamiento continuo y sin solución entre estas dos familias provocó una auténtica carnicería extendida a una lucha entre bandos

68 A finales del S.XX se comenzó una gran labor arqueológica de recuperación y análisis de la antigua fortaleza y otros monumentos. Entre ellos los arqueólogos de Navark, el Centro de Estudios de Tierra Estella. Así mismo, es inestimable la contribución realizada por estudiosos y divulgadores locales como J. Hermoso de Mendoza quienes ayudan a difundir su historia incluso por medios digitales.

que se prolongó durante más de dos siglos. Cada familia tenía un gran número de parientes y conocidos que las apoyaba por todo el territorio; los agramonteses defendían a Juan, Rey de Aragón, y los beaumonteses, al Príncipe de Viana (Itúrbide, 1993).

Los ires y venires entre las dos familias hicieron de la fortaleza de Estella[69] una moneda de cambio, que iría de mano en mano, hasta quedar en el S. XVI bajo mando de los primeros. Una vez consumada la conquista castellana, la ciudad perdió su interés estratégico.

Figura 50: Cróquis de la Cruz de los Castillos realizado por Ricardo Becerro de Bengoa en 1876

Debido a ello, en 1572 Felipe II firmó la orden de demolición de la fortaleza, y sus viejos sillares vestirían durante muchos años a las nuevas construcciones de la ciudad.

Si bien desde la conquista castellana los estelleses respiraron siglos de tranquilidad, nuevos acontecimientos del S. XIX se encargaron de perturbar el reposo de la ciudad. Nuevos comandantes y generales valoraron una vez más su ubicación, por lo

69 Sin duda debió de ser una de los recintos medievales mejor fortificados del reino. El castillo contaba con tres fortines, dos iglesias fortaleza y un recinto amurallado con torres almenadas. Excavaciones que se han ido haciendo desde el año 2000 han permitido recuperar buena parte de la planta de la fortaleza.

que siguió siendo utilizada como moneda de cambio. Vivió de lleno guerrillas navarras, pero, sobre todo, fue cuna indiscutible de las Guerras Carlistas en las que, Estella, se erigió como capital del territorio sublevado.

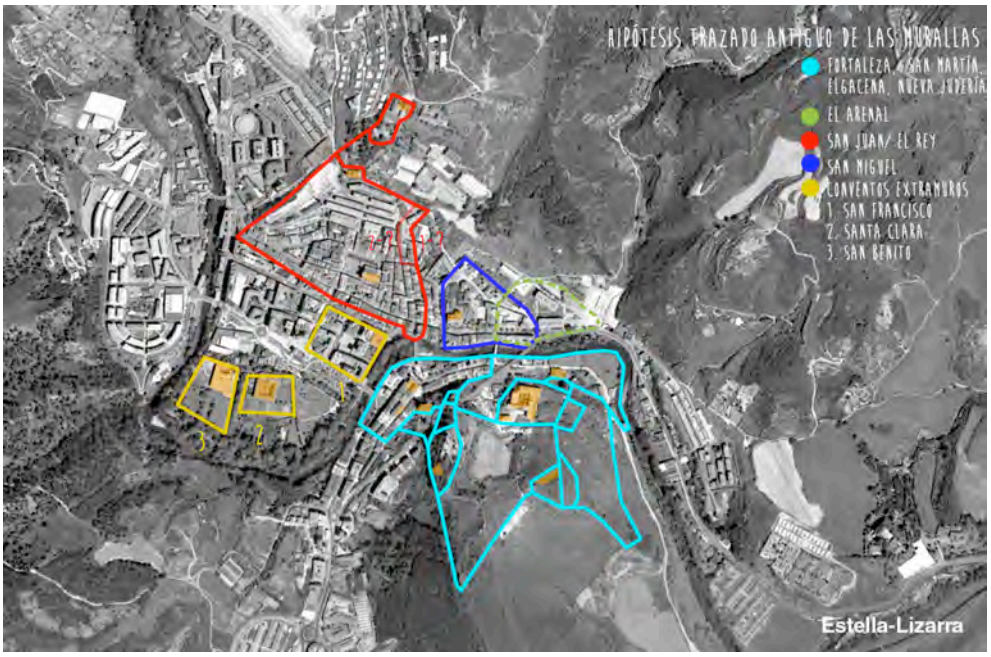


Figura 51: Esquema hipotético del trazado de las murallas. Existen diversas teorías sobre el trazado en color rojo, no es seguro que el cerro del Puy estuviera amurallado de esa manera.

Una compleja trama amurallada que data de los siglos XII-XIII formaba parte sistema protector de Estella. Por un lado estaba la muralla que rodeaba La Cruz de los Castillos y sus baluartes, por otro, las que protegían a cada uno de los tres núcleos principales. Estos barrios, San Martín (actual San Pedro de la Rúa), San Miguel y El Rey (San Juan), estaban separados entre sí, ya no solo por las propias murallas, sino por fosos y portales que los independizaban en todos los aspectos.

El que corresponde a la población de San Martín (San Pedro de la Rúa), partía del Castillo abrazando a sus tres baluartes y bajaba por el Santo Sepulcro hasta el río para continuar por la orilla hasta el Portal de Castilla. Internamente, se dividía en el burgo de San Martín, el Borc Nouel y Olgacena, además de todo el recinto correspondiente a Los Castillos.

Figura 52: Murallas en C/ Murallas1, barrio de San Miguel. Autor: Domingo Llauró (1968)

La muralla de la Villa de San Miguel, se levantó por la orilla del Ega, subía por San Agustín hacia el Monte Redondo y bajaba por la calle Chapitel hacia el portal con su mismo nombre.

El muro de la población del Rey descendía desde la vieja Lizarra, donde terminaba el de San Miguel, y llegaba por Belviste hasta la puerta de La Gallarda. Desde ahí bajaba por la Plaza de Santiago para seguir por la trasera de la calle Mayor hasta llegar al Puente del Azucarero, donde volvía a encontrarse con el límite pétreo que recogía a San Miguel. Coexiste también la teoría de que lo que bordeó a la población del Rey fue un cerco, y no un recinto amurallado como se cree, aunque, hay documentos que parecen defender su existencia. Tal y como se menciona en Itúrbide (1993), el cronista Baltasar Lezaún en 1698 describió lo siguiente:

> "También muró el rey don Sancho toda la nueva población abrazando las murallas nuevas con las antiguas de Lizarra, que hasta ahora se reconoce clarísimamente, y fortalecida contra cualquiera enemiga invasión en aquel tiempo que no había llegado al mundo la pólvora, ni artificios diabólicos de artillería y bombas" (Itúrbide, 1993:33).

La población del Arenal (San Salvador), fundada a la vez que el del Rey, debió de estar también amurallada, pero al no haber prosperado y haber sido absorbida por el burgo de San Miguel, la mayoría de sus tramos desaparecieron. Aún quedan pruebas de ello, incluso en la toponimia de las calles que le pertenecían (ver figura anterior).

Entre las huellas visibles que se conservan destacan dos tramos de muralla: un paño de 200 metros, perteneciente al núcleo de San Miguel y otro de 300 metros de línea en el Camino a Ordóiz, perteneciente a la Judería Nueva, hecho que la convierte en una de las pocas murallas de ghetto judío conservadas en Europa (Navark, s.f.).

Figura 53: Vista general con el Portal de Castilla o San Nicolás en primer plano. Cedida por Foto Lizarra. Fuente: Archivo Municipal cedida por Foto Lizarra

Las murallas cumplían una doble labor defensiva: por un lado, impedían la entrada de tropas enemigas armadas y, por otro, evitaban el paso de pestes y enfermedades contagiosas. Cuando se recibía el aviso de epidemias, la ciudad mandaba cerrar portales y portaletes además de extremar su vigilancia. En paralelo, suponían una aduana de control de acceso, cobros y pagos. Se cobraban los arbitrios municipales y protegía a la producción local de mercancías externas. Actualmente, como huella de su pasado cercado, solo queda uno de esos portales, el de Castilla.

El burgo de San Martín, contaba con los siguientes portales: del Santo Sepulcro, de Santa María Jus del Castillo y de la Judería, de Santa María del Pópulo y de San Nicolás (o de Castilla) al final de su homónima calle y una de las pocas huellas vi-

sibles que quedan de todos ellos. Había otro portal, el de San Martín, que daba al río y a los otros dos núcleos y se sabe de otro más, el de la Tintura, que se situaba cerca de la judería.

El barrio de San Miguel contaba con el portal de San Agustín y el de la Zapatería, Chapitel (o Pildorite); también se abría a las lomas del monte por el portalete de San Lorenzo. Otro portal debía comunicarlo con Lizarra[70] y bien podría llevar este nombre.

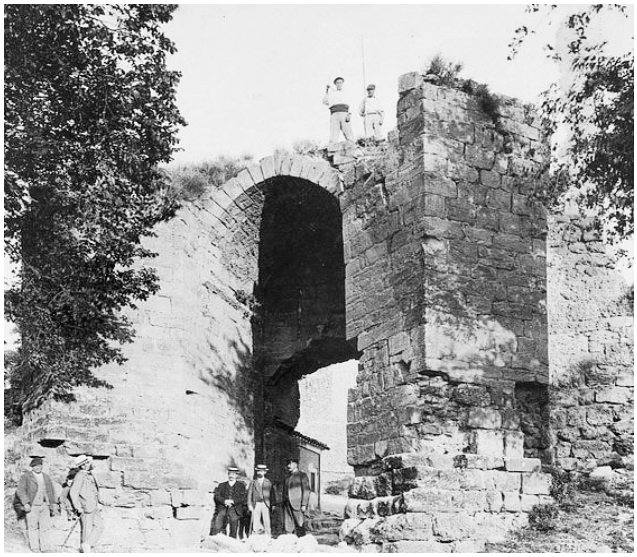


Figura 54: Portal de La Gallarda (barrio de San Juan) antes de su demolición en el año 1906. Fotografía de Archivo publicada también en el monográfico “Estella en imágenes para el recuerdo” de Domingo Llauró.

Los de San Juan, Lizarra incluido, eran más extensos que el de San Miguel y lo traspasaban tres portales principales, San Pol, Santiago y La Gallarda, y otros portaletes que daban a la llanada: Los Prados, Los Planos y San Francisco o Modet. También debió de haber otro portal llamado del Onsom, que los estudiosos ubican cerca del Puy. El Portal de Santiago, también llamado el de San Juan, era un túnel de cinco metros de largo cavado bajo el Peñón de Fernández. Sobre él, se levantó

70 A la mayoría de los portales y portaletes se les atribuyen varios nombres, por lo que resulta confuso conocer con exactitud su correspondencia.

una capilla dedicada a Santa Ana. Fue derribado en 1905 para facilitar el acceso rodado.[71]

Carácter comercial: el tramo judío del Camino de Santiago

Observamos cómo son muchos y diversos los caracteres que configuran el paisaje de Estella-Lizarra: ciudad estratégica, eclesiástica, industrial, comercial o Jacobea, pues desde todos estos ámbitos ha tenido una historia relevante. Pero la última, entre ellas, no solo se ha mantenido, sino que ha adquirido mayor importancia representando hoy el "tramo judío del Camino de Santiago".

El resurgimiento de la peregrinación a Santiago de Compostela y la recuperación del propio Camino, coincidiendo con la creación del burgo francés, pronto hizo que naciese la primitiva Rúa de las Tiendas (Ramírez, 1990), un núcleo urbano muy activo que se fue asentando y fortaleciendo con el paso del tiempo hasta el punto de que la travesía original, que pasaba por Zaraputz, terminó abandonada y dio paso a otra en el que el efervescente núcleo quedó configurado como fin de la etapa iniciada en Puente La Reina.[72]

Estella-Lizarra, en su papel de anfitrión como parte de la ruta Jacobea, se inició pronto en la actividad mercantil y esto afectó nuevamente a su trazado urbano.

> "Estella había nacido por voluntad regia como una de las etapas de la ruta jacobea; su calle principal se había nutrido de francos, que establecieron allí sus "tiendas" y "posadas", y desarrollaron una activa vida comercial" (Ramírez, 1990:381)

El crecimiento de los burgos de San Martín y el Borc Nouel se dio, entre los peñascos y el río, a lo largo de su rúa única, la Rúa de las Tiendas. Las casas se construyeron, unas junto a las otras, sin dejar espacio para plazas ni callejas. Mientras que las poblaciones del Rey y del Arenal, siendo más complejas, contaban ya con dos grandes espacios para el comercio: el mercado viejo y el nuevo.

> "La actividad mercantil es, sin dudas, considerable, e incluso da una idea de ella la variedad de oficios ejercidos en la ciudad: carniceros, panaderos, forjadores y manipuladores de telas y cuero, como mínimo." (*ibid*:385)

71 Agradecemos especialmente al arqueólogo Mikel Ramos y al historiador Antonio Ros la información en primera persona y las visitas guiadas realizadas identificando los elementos más representativos de los barrios y sus límites.

72 Los expertos en la historia de la ciudad coinciden en que es probable que la formación del Burgo fuese promocionada por el Rey de Navarra y que, pese a la oposición de los monjes de Zaraputz, redirigiese la Ruta Jacobea por Estella.

Por otro lado consta como a comienzos del S. XIV, las plazas de mercado parecen organizarse por género, “en 1300 se organiza la actividad comercial: San Miguel el mercado diario del pescado y San Juan el mercado franco; el barrio de San Martín sería el de los mercaderes de paños y de los cambistas” (Alberdi, 1993:105).

Figura 55: El inmueble nº26 c/Astería pudo haber sido uno de los hospitales medievales de Estella-Lizarra. Impresión de pantalla realizada sobre Google Street View. Elaboración propia.

La ciudad no solo servía para el mercadeo y el negocio, sino que ofrecía a los peregrinos pequeños espacios en los que poder recuperarse y descansar. Estos hospitales medievales, de los que aún quedan huellas, tenían un carácter totalmente religioso y estaban habitualmente promovidos por cofradías gremiales, parroquias u otras asociaciones religiosas.

Sin embargo, el cristianismo no era la única religión en la Estella de entonces, ya que como se ha adelantado, en Estella existían otros moradores: los judíos.

La aljama de Estella, Olgacena, consta por escrito por primera vez en el año 1145, cuando el rey García Ramírez la dona, junto con otros bienes, a los barones de la ciudad por los servicios prestados. Diez años después, el monarca navarro entregó la sinagoga de los judíos al obispo de Pamplona para rendir culto a Santa María y a Todos los Santos (Gran Enciclopedia Navarra, 1990), de forma que sobre aquella

sinagoga se construyó la que hoy es conocida como iglesia de Santa María Jus del Castillo.

La judería de Estella-Lizarra llegó a ser la tercera más importante de Navarra detrás de la de Pamplona y Tudela. Su comunidad representaba el diez por ciento de la población estellesa y se configuró muy fuerte y activa hasta el punto de que llegó a conceder préstamos a los propios monarcas navarros (Carrasco, 1981). La llegada de grandes comerciantes e importantes prestamistas, unido a razones territoriales, hicieron que esa judería fuera abandonada y que la comunidad judía se instalara en la ladera tras el Santo Sepulcro, zona que años después, en 1328, fue asaltada e incendiada aprovechando un vacío de poder en la corona por la muerte de Carlos el Calvo, último rey de la Casa de Francia (Gaztambide, 1959).

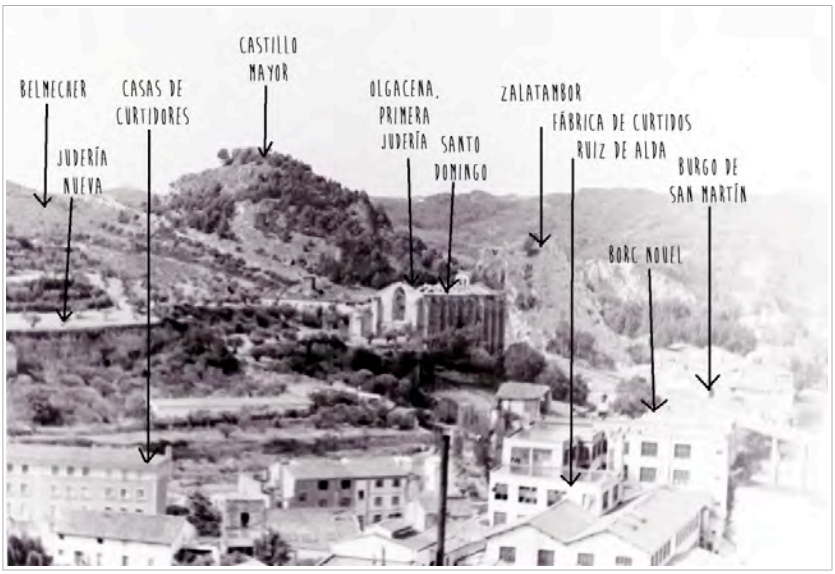


Figura 56: Vista de la zona de la judería con los burgos, castillos y Santo Domingo. Esquema realizado en colaboración con Mikel Ramos sobre fotografía de Domingo Llauró (1961).

La matanza de 1328 y la llegada de la peste en 1348 hizo que, en 1366, las familias de la aljama se redujesen a 80, de las que más de la mitad presentaban una pobreza absoluta[73] (*ídem*).

73 Encontramos información específica relativa al bedinaje e impuestos recaudados a la comunidad judía –y que manifiesta la pérdida de su poder– de en la amplia investigación de Juan Carrasco iniciada en 1981 con "El libro del bedinaje de Estella (1328-1331)" y que ha ido actualizando en artículos como "Nuevos datos sobre el bedinaje de la judería de Estella (1265-1349)".

Siglo y medio después, la expulsión de los judíos ordenada por los Reyes Católicos tuvo efecto contrario en el Reino de Navarra. Los últimos monarcas navarros, doña Catalina y don Juan, dieron órdenes de que se les acogiese amigablemente, pero las presiones de los Reyes Católicos tardarían poco en llegar. De los judíos que sobrevivieron, algunos se convirtieron al cristianismo y formaron familias importantes como los Orabuena, los Leví o los Ezquerra; otros escaparon y algunos llegaron a ser ilustres personajes y, siguiendo con su esencia, grandes comerciantes (Navark, s.f.).

Figura 57: Lienzo de muralla en el Camino a Ordóiz. perteneciente a la Nueva Judería y uno de los tramos más largos de muralla de *Gueto* judío que existe en Europa (Ramos, 2018). Elaboración propia (2013).

Estella continúa con el papel de ciudad-mercado y en la vida diaria se aprecia sobremanera esta condición que tiene desde que en el siglo XI se integró en el Camino de Santiago. La plaza del mercado –en la que cada jueves desde 1467 se celebra su tradicional mercado[74]– las tiendas y las fiestas organizadas por la Aso-

74 Técnicamente se podría decir que desde su fundación ha celebrado su mercado semanal:

> "La población conformada en torno a la parroquia de San Miguel celebra todos los jueves un mercado que Sancho el Sabio sanciona en 1187 en la plaza que todavía hoy se llama El Mercado Viejo (...) Leonor, princesa heredera de Navarra, el 11 de agosto de 1467, a petición de las Cortes reunidas en Olite, con el fin de fomentar la recuperación de Estella (...) concede un mercado el jueves de cada semana, perpetuamente en la plaza del Mercado Nuevo de la parroquia de San Juan" (Itúrbide, 1993: 22).

ciación de Comerciantes recuerdan cómo la vida rural y la mano de obra artesanal han sido indiscutibles a la hora de abastecer a locales peregrinos y visitantes de todas las necesidades.

Carácter industrial : gremios y oficios

Ciudad de comercio, servicios y hospitales, resulta sencillo imaginársela repleta de pequeñas industrias que, poco a poco, la irían fortaleciendo. Herencia de aquella época son las huellas que incluso hoy se pueden observar en la toponimia del lugar con referencias a la industria gremial como cordeleros, caldereros, zapateros o curtidores, entre otros.

Sin duda, la fuerte presencia del río, tal y como se ha adelantado, resultó condición inmejorable para la prosperidad de ciertos tipos de negocio.

> "El teñido de paños y telas y, en general el trabajo textil, fue una de actividades más desarrolladas por los estelleses de los siglos XIII y XIV. En las orillas del Ega, fuente importante de agua y energía, estuvieron emplazados lavaderos de lana, molinos, batanes, curtidurías, tintorerías, fábricas de tejidos y bayetas, etc." (Suescun, 2003:65)

Diversos estudiosos señalan referencias directas al molino de la tintura en sus textos. "Leonor de Echauz empeñó el molino de harina, llamado de la Tintura, sito debajo de la judería de Estella, a los frailes de Santo Domingo. Estos acabaron por hacerse los propietarios" (Gaztanbide, 1961:22).

Suescun en su libro Agua y ciudad describe que:

> "La tintorería real de Estella se encontraba junto al puente del Maz (…) importante instalación que quedaba emplazada a los pies de la judería y se comunicaba con la aljama por medio del llamado portal de la Judería, que en ocasiones también se conoce como portal de la tintura" (Suescun, 2004:113).

También encontramos alusiones a los diversos tipos de telas, "desde cáñamo o lino hasta más lujosas como la seda, pasando por la lana" (Ramírez, 1990:385). Ramírez remarca que la elaboración de estos productos están avaladas por las múltiples referencias que se hacen al zumaque como planta tintórea que contaba con guardas expresamente ocupados de su venta.

En este sentido, como actividad de suma importancia en siglos posteriores nos encontramos con el comercio lanero. En el libro "Historia de San Sebastián", su autor Miguel Artola, explica cómo en el siglo XVI el puerto de San Sebastián era

un importante punto de exportación hacia el Cantábrico y cómo de él salía lana procedente de Estella entre otros (Artola, 2000:116).

También encontramos información acerca de la procedencia de parte de esa lana en libros como "Comercio y comerciantes en la Navarra del siglo XVIII", donde se menciona a la ciudad como parte importante de una red comercial lanera que existía entre La Rioja, Navarra y el País Vasco Francés. Buena parte de las lanas registradas en los partidos de Agreda, Logroño, y en las aduanas aragonesas orientales –Frescano, Mallén, Maón, Tarazona, Ejea–, atravesaban Navarra rumbo a Bayona (Azcona, 1996). El autor puntualiza que la lana que llegaba a Estella procedía del partido aduanero de Logroño, lo que conformaba un importante eje de importación que se registraba en la aduana de la capital riojana.

En este campo destacan personajes ilustres, entre otros, Juan Bautista Gayarre o las familias Lacarra y Modet, grandes empresarios de lana que transportaban a países como Alemania. Los segundos poseían una fábrica de manufactura lanera en la que se hacían paños.

Todas estas referencias, no hacen sino reforzar la importancia de este tipo de industria en la ciudad.

5.2.2. Identificación del carácter del paisaje.

Una vez observado las diversas características y la identidad que conformar el paisaje urbano de Estella-Lizarra, nos centramos en aquellos aspectos que más han podido llamar nuestra atención. Reparamos en las huellas que definen un fuerte carácter vinculado al hallazgo arqueológico realizado y nos disponemos a ahondar en él. Nos decantamos pues por la industria curtidora y en la génesis de su paisaje.

Carácter industrial curtidor

La industria curtidora y comercial relacionada con la piel es una de las que mayor prosperidad ha tenido y que puntualmente subsiste en la ciudad de Estella-Lizarra. Esta industria ha moldeado su paisaje y le ha dotado de un fuerte carácter relacionado con esta maestría.

Desde los primeros años del mercadeo, tal y como veníamos analizando en su característica comercial observamos como la industria de la piel fue cogiendo cada vez más fuerza, "según el censo de 1366 la actividad dominante es la transformadora: trabajo de los metales y trabajo del cuero" (Alberdi, 1993:106) y aunque el sector predominante sigue siendo la actividad comercial en general, más adelante, puntualiza que:

> "En 1427 se produce un cambio espectacular: el barrio de San Martín está totalmente dominado por el sector de la transformación del cuero, habiendo prácticamente desaparecido el sector comercial"(*ibid*:108).[75]

Las curtidurías son instalaciones industriales de herencia medieval que antiguamente aprovechaban la fuerza del agua para adobar pieles de animales. Después las trabajaban otros gremios vinculados a la piel como zapateros, guarnicioneros o imprentas, entre otros muchos.

Desde la irrupción, en los últimos 50 años, de nuevos materiales que dejarían a un lado el cuero –el plástico– y que estas industrias dejaran de necesitar la fuerza del río para sus nuevos sistemas la pérdida del carácter curtidor agudizó. Este olvido, unido a la falta de prestigio de las profesiones tradicionales peleteras –actividades sucias, duras e ingratas– que, sin embargo, se mantienen vivas en algunos comercios y, más, en el recuerdo de los mayores, hacen que identificar los rasgos que

75 Agradecemos a Mikel Ramos, arqueólogo de Navark S.L., el apoyo en la búsqueda de referencias vinculadas al paisaje de la piel.

despiertan el recuerdo de ese paisaje curtidor desaparecido se muestre como un primer paso para recuperar su memoria.

Como prueba de la importancia de la actividad peletera y sus derivados en Estella basta citar la siguiente descripción de las actividades económicas del municipio en 1990.

> "Las actividades industriales más importantes son las de fabricación de productos metálicos y material eléctrico... Le siguen en importancia las empresas del cuero, el calzado y el vestido que ocupan a 542 personas distribuidas en 28 industrias, dos de ellas tienen más de 100 empleados..." (Gran Enciclopedia Navarra, 1990:442).

Figura 58: Duplicado de foto antigua cedida por Jesús María Chasco al Archivo Municipal de Estella-Lizarra.

Esta es una de las capas con mayor carácter en la ciudad, de todas las descritas la que ha dejado más huellas en el paisaje –a las que Lopo (2007) hace referencia– y sobre la que aún existen testimonios de personas que habitan dicho paisaje. A pesar de los pocos escenarios del paisaje peletero que quedan operativos, son múltiples los vestigios que podemos identificar en la ciudad indicando la existencia de esta industria que viene desde antiguo; presas en el río, batanes, entradas de agua, gremios derivados de dicha industria, cambios en la morfología urbana o incluso, como se ha mencionado, en la toponimia de la propia ciudad. Todas estas capas, son las pieles que, superpuestas, nos ofrecen una visión conjunta de lo que ha su-

puesto y supone, hoy aún, esta maestría para Estella-Lizarra. Se puede decir que la actividad peletera ha dado forma a algunos barrios, y que su estructura, hoy parcialmente perdida, responde a la relación de los espacios de trabajo, venta y habitación con el río, lo cual constituye una huella mucho más tangible de lo que a priori cupiera imaginar. Tal y como se observa en la imagen anterior, vemos el barrio de Curtidores a la izquierda y numerosos talleres ubicados en ambas márgenes del río, como una sucesión de pequeñas industrias independientes.

Huellas de la industria curtidora en la actualidad

Actualmente existen en activo dos empresas curtidoras en la ciudad: Curtidos Castejón y Tenerías Omega. La primera, dedicada principalmente a la serrajes y piel de cabra para botas de vino y con tipo de recurtición de Cromo 3. La segunda, tal y como explica Javier Casas –excurtidor, que ha desarrollado gran parte de su carrera profesional en ella– explica que ésta se dedica en mayor parte a la de vacuno, con pieles utilizadas en automoción y aeronáutica. En esta ocasión realiza curtición y recurtición; para la curtición Cromo 3 y Glutaraldehído –para productos que no pueden llevar cromo– y para la recurtición extractos vegetales como la mimosa o el quebracho[76]. Ambas empresas han tenido un largo recorrido, una importante actividad y han experimentado el punto de inflexión en cuanto a técnicas y procesos de producción se refiere.

Figura 59: A la izquierda: Curtidos Castejón. Por Blanca Puente. A la derecha: Tenerías Omega. Recuperada de http://teneriasomega.com/

Desde la Edad Media, tenderías y peleterías, fueron situándose junto al Ega aprovechando la fuerza de su corriente para limpiar las pieles. Así, este tipo de taller fue

76 Agradecemos especialmente esta información recibida a través de una comunicación personal el 29 de diciembre de 2018 a Javier Casas. Javier, ahora jubilado, ha sido curtidor con 40 años de experiencia en el sector y participante activo en Proyecto Piel.

colonizando ambos lados del río, constituyendo lo que hoy no son más que fachadas traseras a las que nadie mira.

Figura 60: Plano de situación de las curtidurías que constan en el siglo XX.
Esquema de elaboración propia.

Esta abundancia de explotaciones curtidoras se extendió hasta bien entrado el siglo XX, como refleja el mapa ilustrado. Eso posibilita que no se haya perdido aún su conocimiento de primera mano en la memoria de nuestros mayores.

Como parte del carácter del paisaje curtidor está la morfología de sus edificios. Casas-taller con espacios de habitación, producción y comercialización. Es una tipología característica que tiende a perderse –más aún desde las últimas intervenciones urbanísticas realizadas en el barrio– y que debiera recuperarse para entender mejor el paisaje curtidor.

Tal y como se describe en la ilustración posterior, se trata de casas-taller-tienda con una fachada al río y otra a la calle principal. En planta sótano, en contacto directo con el agua y con una maraña de pocetas, se encontraba la zona de curtido y lavado; en la planta intermedia la zona de vivienda, tienda u oficina; y en la bajocubierta, la planta de secado de las pieles.

Se ubicaban aguas abajo y cercanas a los mataderos de la ciudad, donde al parecer muchas de las personas que se dedicaban a los trabajos más desagradables como matar o desollar eran trabajo de mujeres[77].

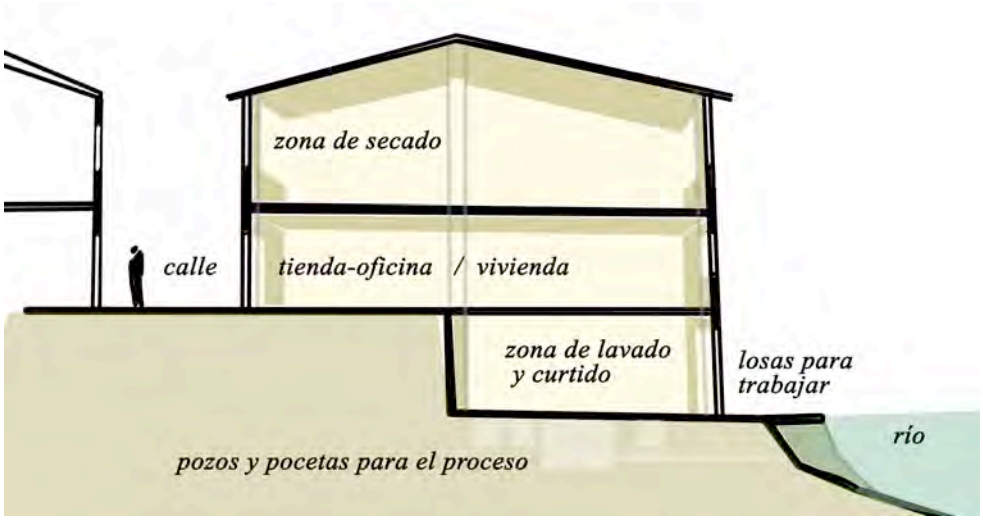


Figura 61: Sección tipológica de casa-taller-curtiduría. Esquema de elaboración propia.

Estas construcciones se alternaban con las tipologías habituales en ciudades de origen medieval (lote estrecho con taller gremial en planta baja y la vivienda encima) configurado la que durante siglos sería la entrada a la ciudad. El plano a continuación, de la época de las Guerras Carlistas , indica en su toponimia que la actual c/ La Rúa se denominaba calle de Curtidores. Sin embargo, el frente de calle perteneciente a la Ruta Jacobea ha sufrido alteraciones significativas a lo largo de los siglos con la construcción y restauración de grandes palacios y casonas (con especial protección estética de sus fachadas), cambios de pavimento y otros elementos. Se ha tratado de primar discursos históricos supuestamente más prestigiosos, dejando de lado la humilde realidad industrial de los barrios curtidores. Esta es una realidad de muchas ciudades históricas en las que la insistente recuperación monumental de sus centros lleva, a menudo, a despreciar aspectos que marcan el verdadero carácter diferencial de sus paisajes.

77 Es una lástima no haber podido grabar ninguna entrevista con mujeres de familia curtidora. En conversación privada con una de ellas nos confirmó cómo en la industria curtidora al parecer había mucha presencia femenina, sin embargo, aunque necesario, se trataba de un trabajo poco reconocido. Queda, así, abierta una interesante línea de trabajo que se podría continuar.

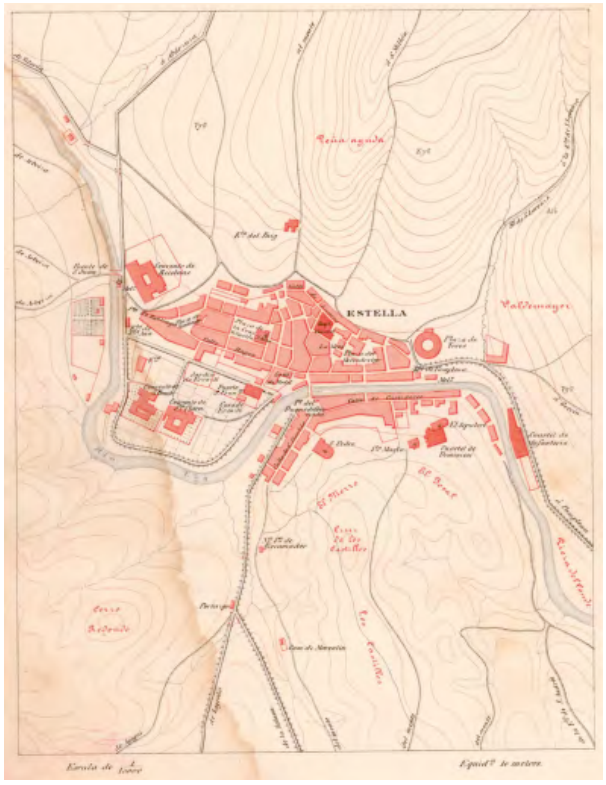


Figura 62: Litografía del Depósito de la Guerra, cuerpo del Estado Mayor del Ejército. (Atlas topográfico de narración Militar de la Guerra Carlista, 1880-87)

Figura 63: Zoom en el que se aprecia como en aquella época, las calles que hoy conocemos como la Rúa y Curtidores, eran esta última.

En el año 2000, precisamente en una de esas traseras, aparecieron los restos de una vivienda del S.XI en la calle de La Rúa, calle contigua a la de Curtidores. Esta datación pudo hacerse gracias a cerámica encontrada y a una moneda de Sancho Ramírez, quien fuera Rey entre 1076 y 1094.

Mikel Ramos[78], arqueólogo responsable de la excavación, detalló la distribución de aquella vivienda: 4m de fachada, 12m de profundidad, dos plantas y una huerta. Todo parecía indicar que la planta baja, de piedra, sería la ubicación del taller artesanal, mientras que la superior, en adobe, sería la vivienda. En el mismo solar, hallaron restos de una casa con pozo de entre los siglos XIII y XIV, otras viviendas de siglos posteriores, XVII-XVIII y un taller de curtido de pieles del S. XVI. Sería esto último lo que constataría la existencia de industria en esta zona que, hasta dicho hallazgo, se había considerado únicamente residencial (comunicación personal).

Este descubrimiento no sería el último, años después, a principios de 2015, los mismos arqueólogos se encontrarían con la Casa de la Moneda.

Figura 64: Fachada principal de la Casa de la Moneda. Imagen de Antonio Goñi Aramendia (2016).

78 Agradecemos al arqueólogo Mikel Ramos la información enviada por *e-mail* el 28 de agosto de 2015 bajo el asunto “Documentación Instalación Industrial” en la que se detallaban los aspectos más relevantes de dicha excavación.

En una de las calles más antiguas de la ciudad, partiendo del que fuera Borc Nouel, actual barrio de San Pedro, nos encontramos con el inmueble situado en c/ Curtidores nº43. Un edificio de aspecto protoindustrial, discreto a orillas del Ega.

El Gabinete arqueológico Navark adquirió hace una década el inmueble ubicado en la entrada primitiva de la ciudad de Estella-Lizarra con intención de, en un futuro, instalar en ella su oficina.

Vicisitudes y diversos cambios hacen que se vea en dicha casa una oportunidad de negocio como albergue para peregrinos, puesto que es uno de los primeros edificios que nos recibe a la llegada del Camino de Santiago.

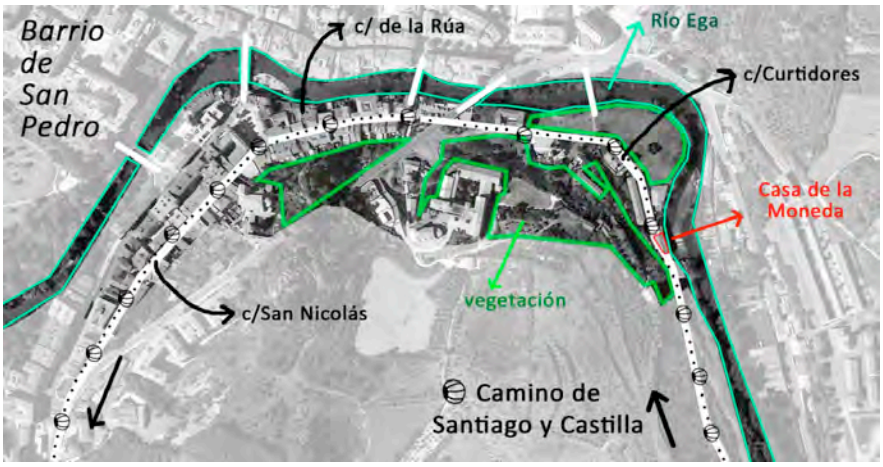


Figura 65: Elementos relevantes en el barrio de San Pedro y Curtidores. Esquema de elaboración propia.

Está fechada a finales del siglo XVIII, en 1796, tal y como se puede leer en la clave del arco de la puerta de acceso –uno de sus elementos más visibles– y fue construida en la ribera del río Ega con una configuración de semisótano, planta baja +1.

Es una construcción que a primera vista no corresponde con la tipología edificatoria de la zona en aquella época. Consiste en una serie de pilares de ladrillo que forman la estructura principal completando el cerramiento con el mismo ladrillo, piedra o adobe y son diversas las razones que indican que se trata de varios edificios unidos tiempo atrás.

Los primeros hallazgos arqueológicos, sacaban a la luz su verdadero carácter que había quedado oculto bajo el apelativo de “Casa de la Moneda”. El equipo en-

cargado de la excavación, esperando encontrar restos relacionados con una "casa de arbitrios" o de recaudación de impuestos, se encontró con un antiguo taller artesanal para curtir pieles.

Figura 66: Vistas de la excavación en planta semisótano desde la planta baja. Fotografía de Antonio Goñi Aramendia (2016)

A medida que fue avanzando la excavación[79] se fue descubriendo que el edificio tuvo múltiples fases constructivas. Dada la cercanía que tiene con el propio río, a un antiguo matadero (actualmente reconvertido en central hidroeléctrica) y, según archivos históricos, a un portal medieval que consta con el nombre de "el portal del desolladero", podían imaginar el pasado como curtidor de pieles o lavadero de lanas que tuvo este lugar. Así, se encontraron con restos que corresponderían a una estructura industrial del XVIII y XIX (Usúa, 2015). Su imagen, como se aprecia en la siguiente figura, adoptaba cierta similitud a ilustraciones de antiguas tenerías que mostraban algunas enciclopedias (Diderot & D'Alembert, 1751) .

79 Sería en febrero de 2015 cuando se comenzó con las primeras labores de excavación arqueológica y análisis histórico del edificio de cara a la futura rehabilitación del mismo.

Figura 67: Chamoiseur et Megissier, Bernard Fecit. Ilustración de antigua tenería extraída de L'Encliclopédie de Diderot et Alambert (Diderot & D'Alembert, 1751)

Según el estudio realizado, se deduce que el semisótano se utilizaba para la manipulación y el curtido de las pieles; la planta baja, dispondría una zona para estirar y adobar las pieles; la última planta, con todo un lateral de la fachada abierto por un hueco corrido, sería la zona destinada al secado.

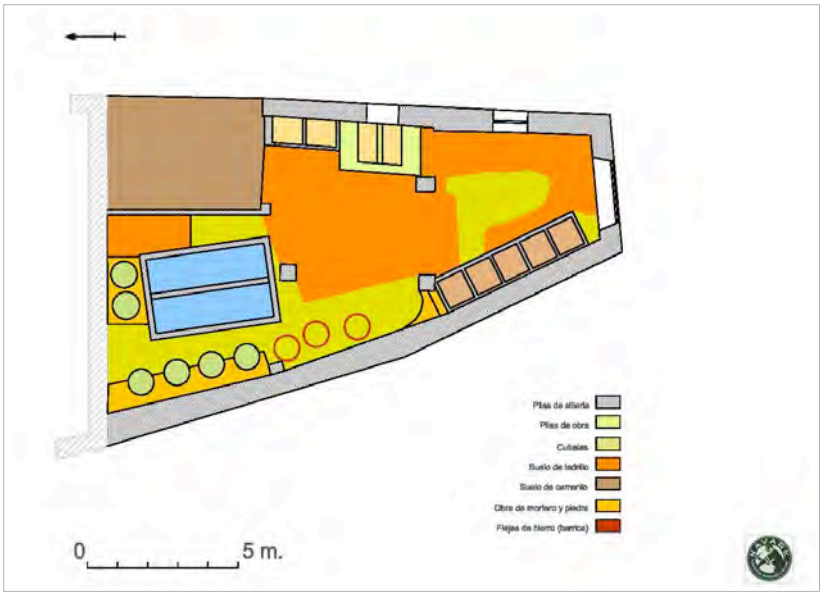


Figura 68: Casa de la Moneda. Planta Semisótano. Cedida por el Gabinete Arqueológico Navark.

En la retirada del suelo del semisótano se han encontrado piezas muy interesantes:

Como puede observarse en la planta mostrada anteriormente, en el margen izquierdo (zona norte de la casa), se hallaron dos grandes pilas de planta rectangular de piedra caliza tallada y ensamblada, de gran profundidad[80]; en torno a ellas, seis cubetas de planta circular (cuatro son barriles insertados en el terreno y otras dos están hechas de obra). Posteriormente aparecerían algunas más que contenían en su interior una barrica de madera con sus cellos o aros de hierro en los laterales (Ramos, 2016).

En la zona este, junto al río, hay un forjado de cemento impermeabilizado para trabajar con agua y a su derecha, cuatro cubetas, más rectangulares, de obra.

Figura 69: Horno encontrado en la excavación. Imagen cedida por Navark.

En la parte sur, cerca de la entrada al semisótano, hay un "amplio embaldosado con cinco tinos de obra, de planta cuadrangular" (*ídem*). El proceso de excavación ha podido visitarse en diversas ocasiones[81] siguiendo el modelo "abierto por obras" perteneciente a la Catedral de Santa María de Vitoria-Gasteiz (Azkarate, 2008).

80 Apuntes y descripciones aportadas por José Antonio Sanz, socio de Navark, en las primeras incursiones del año 2016. Información recuperada de -

81 Ver apartado de "visitas guiadas"en el plan de acción punto 5.2.4

En ese proceso pudo verse cómo más adelante se excavaría un horno en la zona Sur cercana al río, al parecer estaría destinado a calentar alguna caldera de agua[82]. Este hallazgo refuerza la teoría de la fecha de construcción del inmueble en 1796 y probablemente como lavadero de lanas, ya que, como se ha explicado anteriormente, era una industria con mucho auge en la época.

Figura 70: Plano de análisis realizado por la empresa de arqueología Enklabe Kooperatiba cedida por el Gabinete Arqueológico Navark.

Otro hallazgo, sin duda relevante es el del tramo de muralla medieval que parece ser una parte correspondiente al portal de acceso al Borc Nouel, del cual no se conocía la ubicación exacta, aunque se intuía en la zona.

Todo lo anterior ha determinado la realización de una labor de investigación de archivo en paralelo al trabajo de documentación que se está realizando para las distintas fases.

82 Estas son algunas descripciones que detallan en sus diarios los arqueólogos responsables de su excavación Mikel Ramos y Josean Mosquera, quienes completan con la hipótesis de que el horno pudo ser amortizado en el primer tercio del XIX de acuerdo a una moneda de Fernando VII que se obtuvo en el lugar (Ramos, 2016).

La antigua Casa de la Moneda ha sido recientemente abierta como albergue para peregrinos y turistas. Este lugar pretende contribuir a la marca medieval de la ciudad, convertirse en testimonio para visitar de su pasado gremial y, en concreto, de la industria curtidora.

Figura 71: Nuevo albergue Hostería de Curtidores en la que fuera la Casa de la Moneda. Fotografía de Antonio Goñi.

La presencia única hoy de solo dos industrias en activo supone que las nuevas generaciones conozcan poco de esta fabricación y, menos aún, del paisaje que ha condicionado. Nos encontramos en un punto de inflexión en el que se da la pérdida de la memoria de los mayores y que los jóvenes no son conscientes de las huellas que estructuran dicho paisaje. Así se ve necesaria la recuperación de los testimonios que puedan aportar valor y nuevos elementos clave para iniciar el proceso de socialización de toda esta industria; recuperación de ese paisaje curtidor recientemente perdido, de lo que fue y de lo que sigue siendo.

Los hallazgos arqueológicos descritos se presentan como argumento para la visibilización del paisaje que la Industria Curtidora ha configurado en Estella-Lizarra.

Figura 72: Elementos clave, huella de un pasado industrial curtidor de la zona. Esquema de elaboración propia.

Un paisaje que, tal y como se puede apreciar en el gráfico superior, aún conserva múltiples elementos que rescatan la memoria del mismo. Estos elementos identificativos generarían la idea de asociar una imagen de marca al proyecto. Que este tuviese su propia imagen, con un nombre que lo identificase y con un significado abstracto que genere curiosidad a los habitantes de la ciudad. Realizar esta imagen de marca, será de gran ayuda en las llamadas a la participación para las fases de construcción colectiva y socialización del propio paisaje.

Piel Azala Skin
PROJECT

Figura 73: Imagen marca del Proyecto Piel. Inspirado en las pocetas halladas en la Casa de la Moneda. Elaboración propia.

5.2.3. Identificación de agentes y posibilidades.

Habiendo contextualizado sobre el carácter industrial curtidor de la ciudad de Estella-Lizarra e identificado las múltiples perspectivas que este paisaje presenta, seguimos con el protocolo establecido dando paso a la identificación de sus agentes y de las posibilidades que el paisaje nos ofrece.

Figura 74: Reunión de los primeros participantes y agentes identificados en el taller del Proyecto Piel.. Elaboración propia (2016).

"En la construcción del paisaje influyen tantos agentes como habitantes existan" (Casanova et al, 2017:84). Desde esta premisa, la idea de construir una estructura *ad hoc* en función de las aportaciones de los habitantes, permitiría adaptar los acciones a la justa medida de las necesidades detectadas en la población. Por esta razón, la primera acción que se realizó desde Proyecto Piel fue tratar de conocer y acercarse a los grupos de población a los que se dirigiría, un conocimiento previo adquirido a través de un análisis riguroso.

Se realizó una primera reunión de coordinación con los *starters* o agentes clave que activarían el proceso y que posteriormente se identificará como un primer grupo motor. A ella acudieron miembros de la empresa Navark, vecinos interesados y la autora como agente facilitador, investigadora y participante por parte de la Academia.

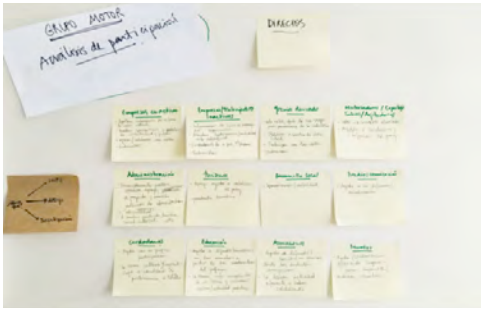


Figura 75: Parte de los paneles con el análisis de participantes. Elaboración propia.

Uno de los objetivos de la reunión era realizar un análisis de participantes, hacer un primer estudio sobre aquellas personas que podemos identificar cercanas al ámbito de interés o que puedan contribuir de alguna manera a conseguir ese grupo heterogéneo buscado también desde el punto de vista transdisciplinar.

Para ello se desglosaron diversas categorías en las que se especificó por qué son interesantes para el proyecto y cómo el hecho de formar parte del proceso les puede revertir también a ellas. Las categorías detectadas fueron las siguientes: empresas en activo, trabajadores inactivos, gremios derivados, historiadores, sabios, agitadores, administración, turismo, desarrollo local, medios de comunicación, educación, asociaciones, museos y ciudadanía en general. Así se efectuó un primer mapeo relacional, a modo de sociograma (ver capítulo 4.3 (III), sobre agentes que pudieran formar parte del diseño del plan de acción.

Aunque se planteó como un proceso abierto, en el que en cualquier momento se aceptaría a nuevos integrantes, era importante detectar agentes específicos para cada una de esas categorías y a partir de ahí comenzó la llamada a la participación para el diseño del plan de acción, que se realizó por vía telefónica y por correo electrónico. La respuesta fue muy positiva pues, a pesar de lo complicado que era coincidir en fecha y hora para la sesión, quienes contestaron que no podrían presentarse en primera instancia se mostraron muy accesibles para futuros pasos.

5.2.4. Diseño del plan de acción.

Figura 76: Diseño de estrategia participativa desarrollada en el primer taller. Fotografía Eduardo Azcona (2016).

Con los agentes identificados y las líneas principales sobre la mesa, se daría paso al cuarto de los protocolos con el fin de realizar un diseño del plan de acción lo más inclusivo posible.

La visión compartida del paisaje es la base del Proyecto Piel, un proyecto en el que ciudadanía, técnicos e instituciones trabajen juntos por la recuperación social de una memoria casi olvidada y en la que los ciudadanos recuperen el protagonismo real mediante una gestión abierta y participativa “donde la ciudad se parezca más a una conversación que a un objeto” (Matarredona et al, 2016: 218).

El taller para diseñar el plan de acción tenía como objetivos fundamentales realizar un diagnóstico inicial participativo sobre el paisaje que se iba a socializar, definir el grupo motor teniendo en cuenta a *starters*, agentes clave y posibles *influencers*, diseñar conjuntamente cómo sería la futura construcción colectiva y definir plazos y herramientas que se utilizarían.

Fue un taller dirigido singularmente a vecinos y vecinas de Estella-Lizarra que tuvieran interés en la construcción de una narrativa colectiva aportando su propio conocimiento adquirido para trabajar así con metodologías colaborativas explorando además las posibilidades que brindan las nuevas tecnologías para la comunicación, visibilidad y difusión del trabajo realizado. Se pretendió conseguir un grupo transgeneracional y multidisciplinar, que estuviera compuesto por perfiles técnicos y no técnicas vinculadas al ámbito de estudio. Este grupo sería el encargada de construir esa narrativa compartida en la que la persona mediadora, en este caso vinculada a la Academia, se encargaría de seleccionar, filtrar y modelar en función de los objetivos inicialmente planteados ya que la resignificación de las narrativas es un proceso de construcción que exige de técnicos cualificados, al igual que la restauración de huellas precisa también del aporte de quien sepa materializarla[83].

Figura 77: Participantes durante la sesión del 1er Taller Participativo Proyecto Piel· Azala Proiektua. Por Eduardo Azcona, (2016).

83 Agradecer a Ander de la Fuente todas las reflexiones compartidas sobre este tema.

Entre los criterios de selección estaban la vinculación directa o indirecta con el Paisaje Industrial Curtidor (artesanos trabajadores del cuero, técnicos del curtido, familiares de curtidores y gremios derivados), arqueólogos e historiadores (miembros independientes y también pertenecientes al Centro de Estudios de Tierra Estella), asociaciones con diferentes iniciativas culturales y económicas de la ciudad (Asociación del Camino de Santiago, Asociación Fotográfica, Asociación de pintores, Universidad de Mayores, Asociación de Comerciantes), personal docente en las escuelas de la ciudad diversificando a los distintos rangos de edad, organizaciones deportivas, técnicos de la administración, grupos de desarrollo local, empresas de turismo y políticos del Ayuntamiento. Por otro lado, se hizo un un llamamiento a la ciudadanía en general.

Además del objetivo inicial se buscaron los siguientes:

Objetivos genéricos:

- Conseguir un grupo multidisciplinar que nos ofrezca una visión enriquecida del tema.
- Involucrar al ciudadano hasta el punto en que se sientan identificados con el proyecto y lo asuman como propio al sentirlo como anclaje, parte de su identidad.
- Fomentar la interrelación entre las distintas asociaciones, grupos y personas de manera que se dé un cruce de información no unilateral.
- Realizar una narrativa global y consensuada y de interés para la mayoría, que nos muestre campos clave que desarrollar y en los que trabajar para presentarlos al ciudadano.

Objetivos específicos del taller:

- Presentación del proyecto y de los agentes implicados, así como su relación con el tema que se pretende estudiar.
- Identificación de elementos e intereses comunes.
- Filtrado de elementos de interés y hallazgo hitos/elementos/personas/testimonios que nos permitan seguir tirando del hilo y abrir nuevas vías de investigación.

- Agrupación de variables y elección de temas principales sobre los que trabajar.

Además de los anteriores, este taller tiene como objetivo a corto plazo proponer actividades que se puedan desarrollar a lo largo de estos meses desde puntos de vista diversos. Para ello, bajo las siguientes preguntas, realizamos un árbol de problemas y otro de soluciones que se traducirán en acciones concretas para la Socialización del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra. Estas preguntas estarán vinculadas a acciones relativas a la socialización respondiendo, principalmente, a dos eslabones de la cadena de valor:

- A la difusión del conocimiento y la información.
- A la intervención sobre el paisaje.

¿Es interesante dar a conocer este patrimonio casi olvidado de la ciudad?

¿De qué manera puede contribuir, en los diversos sectores, dar un nuevo valor el paisaje moldeado por esta industria?

¿Con qué problemas podemos encontrarnos al querer darlo a conocer?

¿Qué soluciones se nos ocurren para esos problemas?

¿Con qué acciones concretas podríamos poner en práctica esas soluciones?

De este primer taller participado se generó un grupo motor, así como una matriz de necesidades y prioridades. En esta matriz, primero se determinaron cuáles eran los problemas y las soluciones vinculadas a la Socialización del Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad y a los objetivos de la puesta en marcha del proceso. Se establecieron una serie de necesidades que debían desarrollarse para solucionar a esos problemas y se planificaron las acciones con sus actividades concretas para llevar a cabo. Estos resultados se detallan en el Anexo 2.

Los participantes valoraron positivamente el taller, en el que pudimos acercarnos al imaginario colectivo respecto al paisaje de los curtidores y donde se plantearon las diversas fases de trabajo y acciones concretas que se podrían realizar a corto plazo.

Paralelamente se activó un proyecto de identidad digital que cuenta con una web/blog y enlaza las RRSS para ampliar el alcance de las acciones y recibir *feedback* así como nuevas aportaciones.

A su vez, se definió un evento visibilizador del proceso al que se denominaría Semana de la Piel · Azalaren Astea y que sería una semana dedicada a la muestra del trabajo y actividades realizadas a lo largo del año. Estos resultados podrían clasificarse en los siguientes tipos esperables:

- Rutas temáticas.
- Material para divulgación/exposición/educación.
- Material audiovisual (recopilación testimonial).
- Exposiciones colaborativas.
- Charlas de expertos y testimonios

Al taller participativo acudieron personas lo más diverso: representantes del Ayto, historiadores, educadoras, trabajadores en activo de la industria curtidora, trabajadores de gremios derivados, representantes de medios de comunicación, representantes de asociaciones locales, empresas de desarrollo turístico tanto en la ciudad como en la naturaleza y yo misma, como investigadora, dinamizadora y sobre todo, como ciudadana. Tras una breve presentación de todos/as los participantes, nombre y dedicación o interés en el proyecto.

Fueron cuatro horas de intenso trabajo con la participación de todos los agentes y la labor de resumir todas las reflexiones obtenidas es dificultosa. No obstante en el anexo 2 se amplia la información con datos específicos de cada parte del taller. Asimismo, existe un vídeo resumen que recoge la buena disposición que ofrecieron las personas participantes en el mismo, algo que siendo el primer taller abierto fue muy motivador para el arranque del proyecto. La referencia al vídeo se encuentra en la misma ficha.

En la ficha que sigue a continuación se muestran los datos más relevantes extraídos del taller de diseño del plan de acción. Las líneas estratégicas establecidas, los grupos motores que se formaron así como las acciones concretas que se programaron a lo largo del año.

TALLER DISEÑO PLAN DE ACCIÓN

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Participación	Identificación colectiva para elaborar un ma
Taller	pa en torno a intereses comunes dentro del área a estudiar y establecer líneas de acción
Plan de acción	y grupos para llevarlas a cabo.

DESCRIPCIÓN

Se realizó una pequeña presentación del Proyecto Piel/ Azala Proiektua y se procedió a plantear las cuestiones clave:

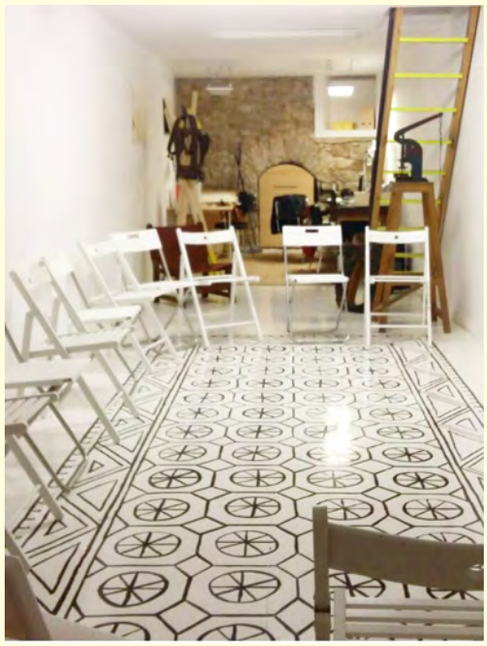
¿Con qué problemas creéis que podemos encontrarnos a la hora de querer dar a conocer el paisaje industrial curtidor en la ciudad?
Cada uno fue apuntando los problemas que consideraba desde su perspectiva y poco a poco vimos como se iban agrupando y como derivaban de la misma raíz.

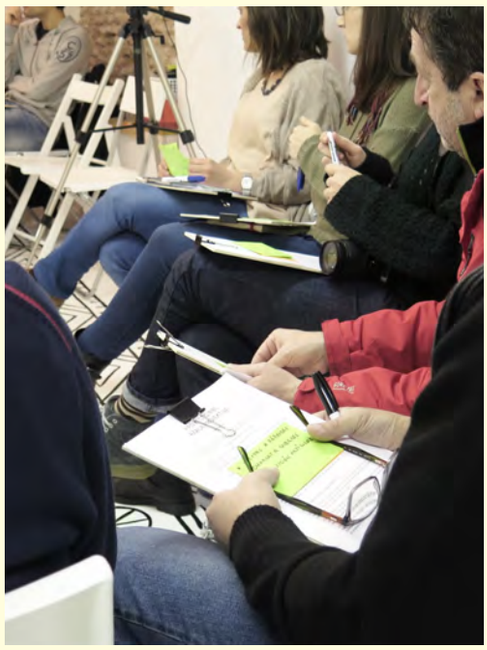
Las familias de problemas que surgieron fueron:
1- El desconocimiento de lo intangible; no es una realidad para la ciudadanía, es una industria casi desaparecida, está invisibilizada y a penas quedan restos físicos que nos la recuerden…
2- Falta de documentación/ información; falta de curtidores a la antigua usanza, falta de documentación escrita, existe un desconocimiento generalizado…
3- Falta de interés, falta de participación; puede ser complicado que la gente valore y participe en un proceso del que no conoce casi nada, no hay seguidores en la industria, como no hay vestigios físicos las huellas de esta industria no nos llaman tanto la atención…
4- Educativo: La juventud y los más pequeños; complejidad del tema para llegar a los más pequeños, ¿cómo "engancharlos"? cómo llegar a la ciudadanía de Estella-Lizarra y ¿en especial a su juventud? ¿Se puede encontrar una forma atractiva para acercar a la gente a un tema desconocido e intangible?
5- Falta de conexión; existe una falta de conexión entre la Industria actual y la anterior más artesanal; y la sociedad.

¿Qué soluciones se nos ocurren para solventar esos (y otros) problemas que puedan surgir?
Transversalidad; potenciar las conexiones entre grupos y colectivos; fomentar el pasado de la ciudad; tener en cuenta además cómo lo vamos a hacer; crear pequeños objetivos alcanzables; implicar a las empresas, a la comunidad docente, Ayuntamiento, turismo…

- TIC y audiovisuales; documentar y recuperar la memoria a través de la historia oral, testimonios y documentales; visibilizar lo invisible mediante videos 3D, infografías, paneles explicativos en lugares turísticos, juegos interactivos y la gamificación; desarrollo de App de turismo descargable; realización de libro fotográfico sobre las texturas, el proceso…
- Turismo y cultura; promoción de estudios y realización de charlas sobre la historia artesanal, industrial y comercial de Estella-Lizarra; organización de visitas también a fábricas; exposición de artículos relacionados.
- Educación; realización de charlas a colegios; ofrecer asesoría e información con los centros educativos; salir del aula: investigar, jugar, interactuar (ver, tocar…); realización de talleres en los que se involucre a los centros docentes; proponer procesos ABP.

Imágenes:
1. La Guarnicionería Domblás, taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua, minutos antes de la sesión participativa. Elaboración propia (2016).
2 y 3. Participantes durante la sesión del 1er Taller Participativo Proyecto Piel· Azala Proiektua. Por Eduardo Azcona, (2016).





¿Qué acciones concretas desarrollaremos para ello?
Primero de todo, se realizará una Toma de fotografía inicial, analizando la postura de la gente frente al tema de la Piel a través de microentrevistas en la calle; al final del año se realizará otra Toma de fotografía final con la que poder comparar si han dejado huella o no todas las actividades realizadas en la ciudadanía.
En paralelo se iniciarán dos procesos de recopilación documental que podrán extenderse a lo largo de todo el año: Realización y grabación de entrevistas y recogida de testimonios, recopilación de fotografías y documentos (del archivo fotográfico municipal y de particulares / Audiovisuales si los hubiera, documentos escritos, archivo, libros, artículos…)

Acciones de socialización cronológicamente distribuídas a lo largo de todo el año 2016:
1.- Charla Inicial en el que se ponga en contexto la historia y sobre todo en el proceso y forma de hacer.
2.- Visita guiada por la Ciudad, terminando en La Casa de la Moneda.
3.- Traducción de esa ruta generada a la web y creación de un mapa que se pueda dejar en turismo, descargable…etc.
4.- Visita al Museo Etnológico para ver las herramientas que se utilizaban en el proceso
5.- Generación de una Unidad Didáctica para el profesorado
6.- Visitas teatralizadas en la Semana Medieval, por ejemplo.
7.- Salida montañera/ Ruta por las Zumaqueras, en el Octubre Fotográfico de Aftelae.
8.- Actividad con los centros educativos
9.- Visita a fábrica
10.- Jornada de cierre del “año de la piel”, exponiendo todas las actividades realizadas y documentación generada
Así, podríamos categorizar por grupos de actividades en los que, por cierto, todo el mundo está invitado a participar.

Análisis de los resultados:
En los pasos previos, tras realizar el análisis de participantes, hubiera sido importante la realización de un Sociograma con los asistentes al propio taller; en una sesión previa a la matriz generada. Con esta herramienta podemos obtener un acercamiento a las diferentes redes que se dan sobre el territorio, sus posiciones de afinidad al tema que estamos trabajando y sus posiciones de poder simbólico, económico, político y mediático. Nos permite, además, conocer sus relaciones (fuertes, débiles, de conflicto…) y diseñar conjuntos de acción para crear posibles alianzas o “grupos puente” entre ellos. De esta forma, nos acercaremos a un proceso más inclusivo, heterogéneo y objetivo con el que determinar aquellos problemas, soluciones y propuestas que definíamos en puntos anteriores.

Devolución de los resultados:
Se hizo una devolución creativa de los resultados por newsletter a todas aquellas personas que participaron en el taller. A su vez, se publicó en el blog oficial y se difundió por redes sociales la crónica del mismo. Se publicó en el Diario de Navarra en su sección local y se editó un vídeo resumen del encuentro.

(Información complementaria en Anexo 2).

Imágenes:
1. Esquema de los grupos de actividades que se propusieron en el 1er Taller Participativo Proyecto Piel · Azala Proiektua. Elaboración propia
2.Recorte de artículo publicado tras la realización del taller participativo en Diario de Navarra.
3. Fotograma del vídeo resumen del 1er Taller Participativo de Proyecto Piel · Azala Proiektua. Elaboración propia. Visualizable en: https://vimeo.com/156289421

5.2.5. Construcción colectiva.

Tal y como se especificó en el Plan de Acción, para llevar a cabo la movilización colectiva se propusieron diversas actividades, conjunto de trabajos o acciones organizadas, todas ellas vinculadas desde distintas disciplinas al paisaje curtidor. Cada una de estas actividades contaba con su grupo motor, un conjunto de personas que se encargará de coordinar a los ciudadanos, organismos o grupos relacionadas con la actividad correspondiente y que se encargará de dirigir su ejecución. Algunas de ellas derivarán en otras más específicas que responderían al interés generado en su evolución natural.

En las fichas que siguen a este apartado se describen los objetivos, el desarrollo y la valoración de cada cada actividad con los datos más relevantes de la misma. Las acciones más representativas, tal y como se especifica en su ficha correspondiente, tienen información ampliada en los anexos que se encuentran al final del documento. Cada una de ellas, como se detalla en las propias fichas, estará dirigida a cumplir uno o a varios de los cometidos explicados en el apartado metodológico 4.2.5:

- Contextualización y generación de expectativa.
- Percepción del paisaje.
- Gestión y valoración del paisaje.
- Comunicación y difusión.

Las actividades descritas son las siguientes:

A) *Documentación y archivo:*

Cuyo objetivo fue recopilar las imágenes del archivo fotográfico municipal vinculadas al paisaje industrial curtidor de la mano de un experto para poder utilizarlas en el resto de actividades y del proceso en general. Fue la primera labor colaborativa realizada.

B) *Deriva Fotográfica:*

Realización de un taller de investigación con la fotografía como medio para redescubrir en el entorno elementos y lugares relacionados con la industria curtidora de la ciudad.

C) *Entrevistas:*

Realización de entrevistas con Simetría Producciones, productora local, a personas relacionadas con el ámbito de estudio con intención de recabar información personal.

D) *Visitas guiadas:*

Realización de visitas guiadas a la Casa de la Moneda con diversos grupos de personas y asociaciones para recabar información, recuperar la memoria y percepciones, así como visibilizar el paisaje curtidor.

d.1- Visita con la Universidad de Mayores

d.2- Visitas abiertas a la ciudadanía

d.3- Visita con alumnos/as del Máster

d.4- Visitas con agencias de viajes y otras instituciones interesadas en sus posibilidades turísticas.

E) *La Ruta del Zumaque: un recorrido interactivo que hibrída patrimonio y senderismo:*

Desarrollo de una actividad que aúna senderos naturales con cultura y tradición a través del arbusto del zumaque como hilo conductor; el arbusto fue importado en el medievo para fines curtidores y enlaza múltiples de las huellas de este paisaje industrial.

e.1- Primeras exploraciones por las zumaqueras

e.2- Taller Co-diseño Ruta del Zumaque

e.3- Expo-Interactiva Ruta del Zumaque

e.4- Paseo etno-histórico en la II Feria Estatal de Biodiversidad

e.5- Fotografiando desde el zumaque

A continuación se muestran las fichas que describen los datos más relevantes a cada una de las actividades relativas a la construcción colectiva y que se mencionan más arriba. Cada actividad se compone de dos caras de información y se completa con datos más específicos desarrollados en el anexo 3.

DOCUMENTACIÓN Y ARCHIVO

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Documentación
Memoria
Creatividad

Recopilar las imágenes del archivo fotográfico municipal vinculadas al paisaje industrial curtidor de la mano de un experto.

DESCRIPCIÓN

Una de las partes más importantes y necesarias, sin duda, es la recopilación de todo tipo de información relacionada con el tema a estudiar. Por ello se activa, en paralelo a una labor más técnica de búsqueda de información en los archivos históricos y, puesto que el ser humano tiene una notable habilidad para recordar imágenes (Grady et all, 1998), incidiremos de manera especial en la recopilación de este tipo de archivo.

Estas imágenes nos ayudarían a tener material con el que ir compartiendo en las diversas redes sociales e ir utilizándolas en distintos medios para conseguir despertar el interés por la temática entre la ciudadanía.

En Estella-Lizarra el Fondo de Archivo Fotográfico Municipal se encuentra en la Casa de Cultura de Fray Diego. Es un archivo que no está digitalizado, por lo que hay que localizar las fotos entre álbumes repletos de miniaturas.

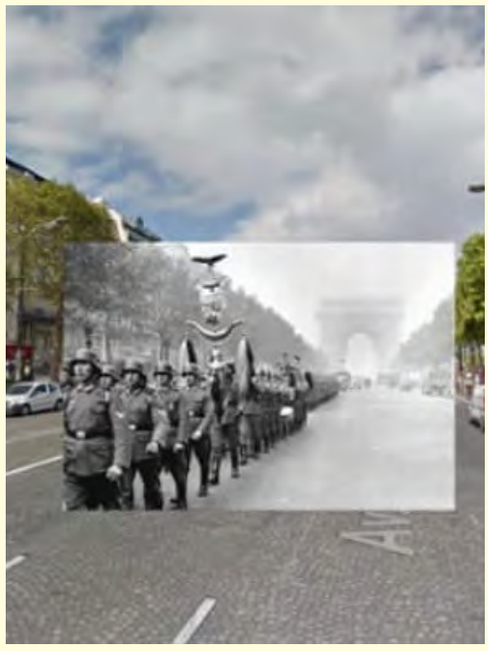
Iñigo Arzoz, historiador, fue el que se animó a realizar esta actividad. Así a lo largo de dos tardes enteras, detectó las fotografías vinculadas al pasado y paisaje industrial curtidor de Estella-Lizarra, también aquellas relacionadas con los gremios derivados. Se completó el informe de solicitud y se obtuvieron más de 200 fotografías para su escaneado.

Aprovechando la gran cantidad de imágenes que hubo que localizar, se utilizaría su escaneado para devolver con la misma referencia todos los archivos digitalizados al Archivo. Existe la necesidad de digitalizar el fondo fotográfico ya que agilizaría las labores de búsqueda de este tipo de información a la par que lo haría más accesible pa la ciudadanía. De este modo, se dio un primer paso en esa dirección.

Estas fotografías se utilizarían a lo largo de todo el proceso de socialización para ilustrar las distintas actividades. Resultaron de especial interés aquellas en las que se veían curtidores trabajando en las orillas del río así como las imágenes más generales en las que se divisa el paisaje en ese entorno.

Serían, a su vez, protagonistas de una serie de imágenes manipuladas que, superpuestas sobre la ubicación que tendrían en la actualidad, añaden información de aquella época en la que el río estaba repleto de curtidurías o el ganado era parte del día a día.

En la línea de trabajo de PopSpots o el artista Halley Docherty referenciados en capítulos anteriores (ver apartado 4.2.5) y acercándonos al ámbito del patrimonio, trabajamos con una base de Google Earth sobre las que se superpusieron algunas fotografías antiguas del estellés Domingo Llauró, entre otros, desde el que fuera el punto aproximado de su captura.



Imágenes:
1. Iñigo Arzoz como voluntario para la recopilación de imágenes de archivo. (2016).
2. Curtidores en el río. Archivo Fotográfico Municipal de Estella-Lizarra
3. Soldados alemanes en un desfile por los Campos Elíseos de París, foto de junio de 1940. Foto: Halley Docherty publicada en The Guardian.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de Cultura Fray Diego
Fecha: 25/02/2016-26/02/2016
Hora: 17:00
Duración: 6h Búsqueda+ 4h digitalizado
Responsables: Iñigo Arzoz, Uxua Domblás

Difusión de la actividad:

La visita al Archivo, a pesar de ser una actividad cerrada, sí que se estableció la opción de “El Taller” como punto físico para la recogida de imágenes procedentes de particulares.

Difusión en RRSS
Blog oficial
Página de Facebook
Perfil de Facebook
Instagram
Twitter

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Montaje propio sobre Google maps de fotografía "Almuercicos en el Recíal" de Domingo Llauró extraída del Archivo Fotográfico Municipal de Estella-Lizarra.
2. Montaje propio sobre Google maps de antigua fotografía "Río Ega en Estella-Lizara 1954" de Ricardo Erce extraída del Archivo Fotográfico Municipal de Estella-Lizarra.
3. Montaje propio sobre Google maps de antigua fotografía "Molino del matadero", duplicado de foto antigua cedida por el C.E.T.E. Extríada del Archivo Fotográfico Municipal de Estella-Lizarra

DERIVA FOTOGRÁFICA CON AFTELAE

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Documentación
Percepción
Fotografía

Taller de investigación con la fotografía como medio para redescubrir en el entorno elementos y lugares relacionados con la industria curtidora de la ciudad.

DESCRIPCIÓN

Serendipity, serendipia, deriva o dejarse perder (a posta) por la ciudad, es un juego para salir a la calle y sorprendernos con los No lugares, de los que hablaba Augé, escondidos de nuestro paisaje urbano. Hallar esos espacios/ elementos invisibles, imperceptibles y secretos que de normal no llaman nuestra atención.

En esta ocasión lo que se propuso fue una deriva como herramienta; una experiencia al estilo del *flaûner* de Baudelaire, a través del cual descubrir elementos identificativos, lugares clave, gremios derivados, nombres de calles...

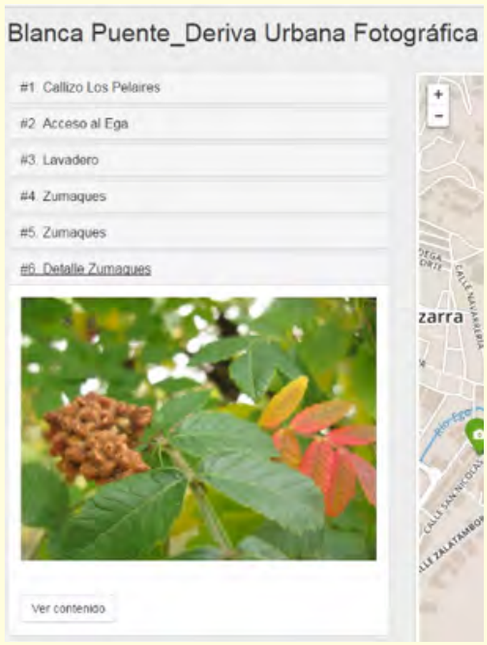
Cada participante fue libre de llevar su cámara de fotos habitual o sencillamente utilizar el teléfono móvil. A cada persona se le entregó un plano y una chapa con una flecha dibujada y antes de dar comienzo a la actividad, se realizó una presentación donde se explicó con apoyo de una proyección cuales eran los objetivos y el contexto de la actividad. Así mismo, para que la actividad fuese más dinámica, tuviera una mayor difusión y contribuyese a la identidad digital de la ciudad, se propuso utilizar la herramienta de edición fotográfica y etiquetado Instagram.

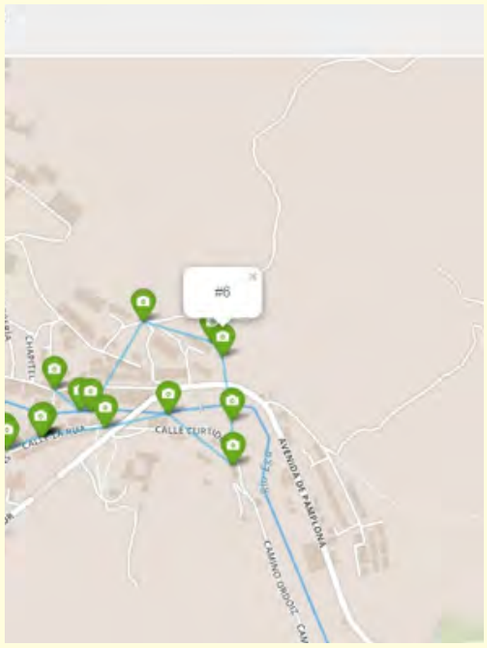
Coincidiendo con lo explicado en el apartado metodológico de construcción colectiva, el uso de los medios audiovisuales y de las Tics serían herramientas clave en la difusión y búsqueda del estímulo e involucración de la ciudadanía en el proceso propuesto para el proyecto piel. En esta ocasión, cada deriva fue volcada sobre Ubicarama, plataforma online adaptada para la ocasión y cuyos creadores, la empresa Bilbaína Ubica, facilitó para este uso. En ella pudimos incluir las imágenes georreferenciadas de cada participante que, de manera cronológica irían generando la ruta que cada uno de ellos había ido realizando atendiendo a las indicaciones que le fue marcando el juego en su destino (instrucciones e información complementaria en Anexo 3)

Tras la deriva, todas las fotografías fueron recopiladas y se eligió una de cada participante. Con las fotografías seleccionadas se realizaron unas postales de recuerdo para la ciudad de Estella/Lizarra.

La colaboración de AFTELAE en este proyecto supone cumplir varios de los objetivos específicos importantes para el desarrollo de Proyecto Piel · Azala Proiektua como lo pueden ser:
- Fomentar la interrelación entre las distintas asociaciones, grupos y personas de manera que se dé un cruce de información no unilateral.
- Filtrar elementos de interés y hallar hitos/elementos/personas/testimonios que nos permitan seguir tirando del hilo y abrir nuevas vías de investigación.

Imágenes:
1.Cartel anunciador de la actividad dentro de las actividades del Octubre Fotográfico organizado por AFTELAE.
2-3 Fichas y deriva georeferenciada de los puntos fotografíados en la deriva desarrollada por una de las participantes visualizable en la web del proyecto.





- Trasladar el debate científico sobre el patrimonio industrial curtidor a la ciudadanía, realizando una Narrativa global y consensuada, de interés para la mayoría, que nos muestre campos clave a desarrollar y en los que trabajar para mostrarlos al ciudadano.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Peña San Andrés, Estella-Lizarra
Fecha: 17/10/2015
Hora: 10:30
Duración: 3h
Participantes: 12

Difusión de la actividad:

El evento se publicitó por diversos medios de comunicación digital bajo el marco del Octubre Fotográfico, mes lleno de actividades organizadas por la Asociación Fotográfica de Estella-Lizarra. A su vez, dado que era una actividad con instrucciones para su desarrollo el dossier entero se compartió días antes para que estuviera a disposición de los participantes (dossier issuu, consultable en el Anexo 3)
Difusión en RRSS
Blog oficial
Página de Facebook
Perfil de Facebook
Instagram
Twitter

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Abarkak. Una de las fotografías realizadas en la deriva del participante Luis Azpilikueta
2. Imagen ilustrativa de la actividad para el primer llamamiento a la participación.
3. Foto de grupo realizada al finalizar la actividad.

ENTREVISTAS / TESTIMONIO ORAL

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Documentación
Memoria
Vídeo

Realización de entrevistas con Simetría Producciones, productora local, a personas relacionadas con el ámbito de estudio con intención de recabar información personal.

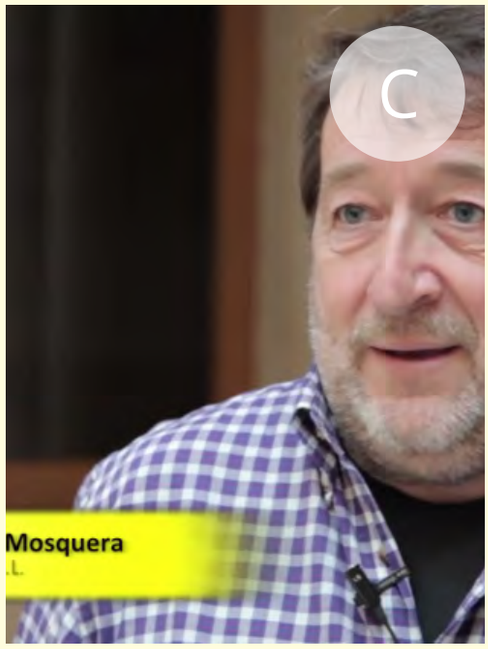
DESCRIPCIÓN

De las técnicas expuestas en el apartado metodológico, en el presente proceso utilizaremos la entrevista etnográfica, puesto que no se detecta un grupo o comunidad específica dentro de la cual involucrarse. De modo que la recopilación testimonial, así como la realización de encuestas puntuales serán suficientes para conocer las historias de vida y conocer la postura de la ciudadanía en relación al Paisaje de la Industria Curtidora en Estella-Lizarra.

A la hora de acometer la entrevista, como recomiendan manuales específicos, hay varias cuestiones en las que tuvimos que reparar. Antes de iniciar la entrevista en sí, empezamos a prepararla aclarando algunas cuestiones clave para el correcto funcionamiento de la misma: ¿Qué queríamos saber? ¿A quién o quienes íbamos a entrevistar? ¿Por qué? ¿Dónde haríamos las entrevistas? (Vallvé, 2015)

Durante el transcurso de la propia entrevista, es recomendable (previo permiso del entrevistado) grabar la conversación, en este caso la idea inicial fue la realización de video-entrevistas gracias a la colaboración de una productora local. Por otro lado, quisimos utilizar un lenguaje claro y conciso para las preguntas de tal manera que fuera comprensible y ameno para todos los públicos. Asímismo, solicitaremos ejemplos que contribuyan a la aclaración de las cuestiones. Trataremos de ser empáticos y más que realizar preguntas, escucharemos. Es recomendable ir tomando anotaciones y resumiento los puntos clave para facilitarnos su interpretación posterior. Trabajar con personas profesionales en este campo hará que consigamos no solo la información solicitada sino, a través del lenguaje no verbal, manteniendo un buen contacto visual y sabiendo interpretar gestos y silencios conseguiremos ahondar un poco más.
Tras cada entrevista, tocaría interpretar las conversaciones y realizar sus transcripciones. Sin embargo, motivos personales y de falta de tiempo hicieron que no pudiéramos contar con la productora durante un largo espacio de tiempo y que muchas de las entrevistas preparadas quedaran para el futuro, no pudiendo ser contempladas para esta acción. Como se explica más adelante, este contratiempo se suplirá en acciones posteriores aunque respondiendo a otros objetivos. (Ver Anexo 3).

Objetivos:
Contar con la productora local suponía cumplir varios de los objetivos específicos importantes para el desarrollo de Proyecto Piel · Azala Proiektua:
- Realizar las entrevistas con medios y técnicos profesionales del ámbito de la comunicación.
- Recoger testimonios de personas vinculadas al paisaje industrial curtidor.



Imágenes:
1. Un momento de la entrevista a Jose Antonio Sanz Mosquera, realizada y postproducida por Simetría Producciones.
2. Iratxe Pérez, responsable de Simetría Producciones realizando tomas en la Casa de la Moneda.
3. Mikel Ramos e Iratxe Pérez conversando sobre la entrevista minutos antes de su realización

- Dotar de valor a dichos testimonios compartiéndolos con fines socializadores y educativos, como parte condicionante en la evolución socio-económica y urbanística de la ciudad.
- Conocer de primera mano información que pueda servir como hilo conductor para contextualizar el proceso, poder utilizar en otras actividades o, incluso, descubrir conceptos u otros elementos que aporten frescura y novedad con los que seguir investigando.
- Generar interés entre la ciudadanía y los propios entrevistados para el resto del proceso.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Hora, fecha y lugar: varios
Participantes: varios (ver Anexo 3)
Grabación+entrevistas+edición: Iratxe Pérez (Simetría Producciones), también televisiones provinciales y la 2 de rtve
Difusión de la actividad:
En el canal de youtube de Proyecto Piel, Navarra televisión y La 2 de rtve y canal 24h.

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Iratxe Pérez, responsable de Simetría Producciones realizando tomas en la Casa de la Moneda.
2. Antonio Domblás, guarnicionero, fotograma de la entrevista para Agrosfera de Rtve.
3. Javier Casas, curtidor jubilado, fotograma de la entrevista para Agrosfera de Rtve.

VISITAS GUIADAS

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Acción
Memoria
Percepción

Visitas guiadas realizadas a la Casa de la Moneda con diversos grupos de personas y asociaciones para recabar información, percepciones y visibilizar el paisaje curtidor.

DESCRIPCIÓN

Considerar la significación de los lugares físicos nos sirvió como pretexto para reflexionar sobre el paisaje. Así, y haciendo referencia al modelo de Abierto por Obras como herramienta de gestión patrimonial, se activa un plan de socialización en torno al paisaje industrial curtidor con la Casa de la Moneda como referencia.

Realizar visitas con grupos diversos y colaboración con centros como la Universidad de Mayores de Estella-Lizarra o el Máster de Gestión del Paisaje. Patrimonio, Territorio y Ciudad de la UPV/EHU en este proyecto supone cumplir varios de los objetivos específicos importantes para el desarrollo de Proyecto Piel · Azala Proiektua como lo pueden ser:

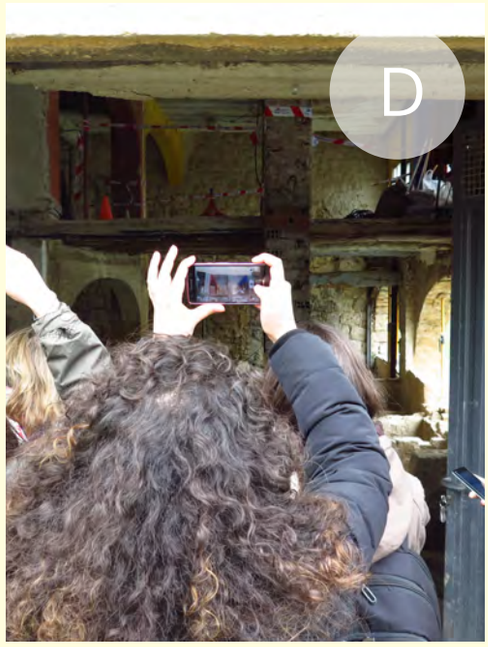
- Intercambiar conocimiento entre expertos del tema.
- Recibir aportaciones de vecinos y vecinas de Estella-Lizarra notablemente aficionados del patrimonio.
- Recibir aportaciones de agentes vinculados al patrimonio y a la gestión del mismo.
- Presentar el proceso como otra forma de dar a conocer el paisaje y el patrimonio.
- Visibilizar el proyecto, caso de estudio, en círculos vinculados al paisaje y patrimonio.

La primera visita se realizó en junio de 2015 con la Universidad de Mayores, un grupo de personas con marcado interés en la historia y la cultura. Esta visita se desarrolló dentro de la fase previa al proceso de socialización –que podríamos considerar como recopiladora de información– y con ella se daría comienzo la fase de diagnóstico y sondeo en torno al conocimiento y la percepción del Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad. A partir de ahí se extrajeron conclusiones referentes a los intereses que tenían los participantes en la actividad respecto al patrimonio de la ciudad.

Una vez iniciado de manera oficial el Proyecto Piel, se desarrollaron visitas guiadas con los siguientes grupos, cada una de ellas buscando sus propios objetivos.

- Visitas abiertas a la ciudadanía:
Se realizaron varias visitas coincidiendo con fechas señaladas de la ciudad como, por ejemplo, la Semana Medieval. En estas visitas, además de pretender visibilizar y despertar el interés sobre el paisaje industrial curtidor, se quiso recabar información para conocer qué es lo que interesa en el ámbito patrimonial los vecinos y vecinas de Estella-Lizarra y así poder diseñar actividades más dirigidas. Para ello y haciendo uso de las encuestas de recopilación, otra de las técnicas utilizadas en las entrevistas, se les hizo una presentación con proyector in-situ y se les entregó unas tarjetas-encuesta a modo de juego.

Imágenes:
1. Primera visita realizada a la Casa de la Moneda con la Universidad de Mayores.
2. Encuestas tipo repartidas durante las primeras visitas a la Casa de la Moneda con la Universidad de Mayores y también con la ciudadanía.
3. Una de las visitas realizadas con alumnos/as del Máster de Gestión del Paisaje, Patrimonio, Territorio y Ciudad de la UPV/EHU.



- Visitas a alumnos/as del Máster:
En las visitas específicas con alumnos y alumnas del Máster de la UPV/EHU, además de dar a conocer el paisaje en sí, dada su formación, se realizaron varias dinámicas de taller para extraer ideas de cara a la devolución creativa de todo el proceso. ¿Qué actividades creéis que pueden contribuir a revalorizar este paisaje? ¿A qué personas nos podríamos dirigir y cómo? ¿Cómo podemos involucrarlas en el proceso?

- Visitas a agencias turísticas y otras entidades con interés.
El paisaje, además de tener una resignificación para las personas que lo habitan puede ser un recurso. Las ciudades de escala pequeña necesitan motores económicos que las haga seguir existiendo y en el caso de Estella-Lizarra, ese motor es el turismo. Hay distintas formas de crear productos turísticos, más o menos inclusivas y con mayor o menor influencia para su entorno directo. ¿Podría el paisaje industrial curtidor ofrecerse como un producto de turismo diseñado por la propia ciudadanía? Para responder a esta pregunta se testó con diversos grupos vinculados al turismo, cultura y educación; una de las conclusiones más interesantes fue la gamificación de las visitas, la importancia de interacción con el visitante. Así, entre las herramientas utilizadas se utilizaron QR que llevarían a la web donde la información iba ampliándose.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar, hora y fecha: varios
Participantes: Para ampliar la información sobre cada visita consultar el Anexo 3)

Difusión de la actividad:
Difusión en RRSS
Blog oficial
Página de Facebook
Perfil de Facebook
Instagram
Twitter

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Uno de los códigos QR que llevan a la web ampliando la información sobre ese lugar.
2. Participantes del Máster de Gestión del Paisaje, Patrimonio, Territorio y Ciudad de la UPV/EHU.
3. Una de las dinámicas realizadas en la Guarnicionería con alumnos/as del Máster de Gestión del Paisaje, Patrimonio, Territorio y Ciudad de la UPV/EHU.

LA RUTA DEL ZUMAQUE

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Percepción
Co-diseño
Gestión colaborativa

Una actividad que aúna senderos naturales con cultura y tradición y que cuente historias con el arbusto de Zumaque como hilo conductor.

DESCRIPCIÓN

Como una conclusión del primer taller participativo en el plan de acción del Proyecto PielAzala Proiektua, surgió la iniciativa de hibridar senderos naturales con cultura y tradición, en torno al arbusto del Zumaque, como hilo conductor, de forma que se daría voz a muchos elementos culturales de nuestra ciudad y de su entorno.

El Zumaque es un arbusto que rodea a Estella-Lizarra, casi como una muralla vegetal, característico de la zona y que se ha utilizado en el proceso de curtir pieles. Es este uso, el de fuente de taninos en el curtido de las pieles, el que explica que lo encontremos en las laderas que rodean a la Ciudad del Ega. Aquí debió de llegar desde Oriente, allá por el siglo XII. Hoy, lo vemos en ribazos y lindes de fincas, como un cultivo de antaño, de una época en la que su cultivo era fuente de un preciado producto para el curtido de las pieles; una actividad floreciente de la ciudad, que la moldeó, al igual que lo hizo con el medio natural que la rodea. Y que la presencia de este arbusto es prueba de ello. Es así, este arbusto, huella viva de un pasado, herencia natural del pasado industrial curtidor de la ciudad.

Este elemento atraviesa diversas disciplinas, puede contribuir a dar voz a muchos otros elementos culturales de la ciudad y de su entorno, por ello trabajar esta propuesta de manera inclusiva puede ser un ejemplo de lo que entendemos por socialización de un paisaje a partir de procesos colaborativos entre los agentes clave del territorio.

Asimismo, el turismo deportivo (turismo activo) es una oportunidad para la valorización de determinadas zonas. El entorno que rodea a Estella, aquel que tiene como distintivo característico el arbusto de Zumaque, tiene un gran atractivo natural e histórico con gran potencial para el desarrollo de productos turísticos. Podría ser la puesta en valor de un entorno que ha ido modificando sus usos tradicionales a una apuesta por los nuevos tiempos. El turismo de naturaleza, es una oportunidad, un segmento importante para el turismo, como actividad principal o complemento.

Se trata de una actividad que aborda la industria curtidora de manera transversal, desde un punto improbable y sorprendente como puede ser una ruta de senderismo, que provoca a través de un único elemento, la aproximación a los distintos elementos del paisaje industrial curtidor y otros restos olvidados de la ciudad.

Por esta razón, como objetivo principal y aprovechando la inercia del grupo motor, se determinó la realización de esta actividad de principio a fin.

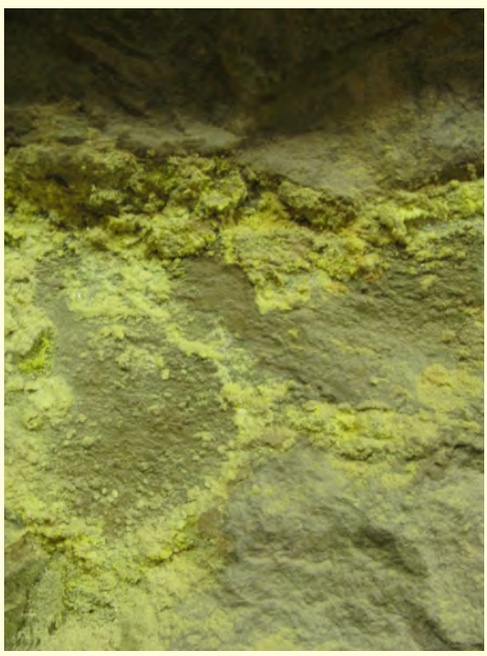
Además, buscaríamos lo siguientes objetivos:
- Establecer lazos entre vecinos/as interesados en los senderos culturales.
- Presentar la ruta como una posibilidad real.

Imágenes:
1. Estella-Lizarra a la sombra del Zumaque. Fotografía Eduardo Azcona.
2. Fruto del Zumaque en su máximo esplendor. Fotografía Antonio Goñi.
3. Imagen de marca diseñada para la Ruta del Zumaque. Elaboración propia.

Piel Azala Skin PROJECT

La Ruta del Zumaque

Zumakea ren Ibilbidea



- Dar a conocer el arbusto del Zumaque.
- Vincular la ruta con el paisaje industrial curtidor de la ciudad.
- Hibridar senderos naturales con cultura y tradición.
- Socializar una de las huellas del paisaje Industrial Curtidor bajo el marco del ProyectoPiel AzalaProiektua

Para la construcción colectiva de la ruta, se establecen las siguientes fases que verán su desarrollo en las fichas posteriores:

- Análisis del contexto y generación de expectativa: exploraciones zumaqueras y recopilación de información
- Percepción del paisaje: taller específico co-diseño y expo interactiva
- Valoración y gestión del paisaje: taller específico co-diseño y expo interactiva
- Comunicación y difusión: devolución creativa del trabajo realizado y una correcta difusión de cada una de las actividades.

VALORACIÓN GENERAL ACTIVIDAD(E)

Imágenes:
1. Ilustración que acompaño a la invitación para participacntes del taller de co-diseño.
2. Ex-curtidor con hojas de Zumaque. Fotografía Blanca Puente.
3. Tanino vegetal sobre piedra de curtidor. Fotografía Blanca Puente.

EXPLORAR LAS ZUMAQUERAS

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Documentación
Memoria
Pasear

Salidas de campo planteadas como un híbrido entre las derivas y los Jane's Walk en medio no urbano; buscando analizar, percibir y valorar el paisaje que hila el Zumaque.

DESCRIPCIÓN

Los objetivos específicos de esta actividad son:

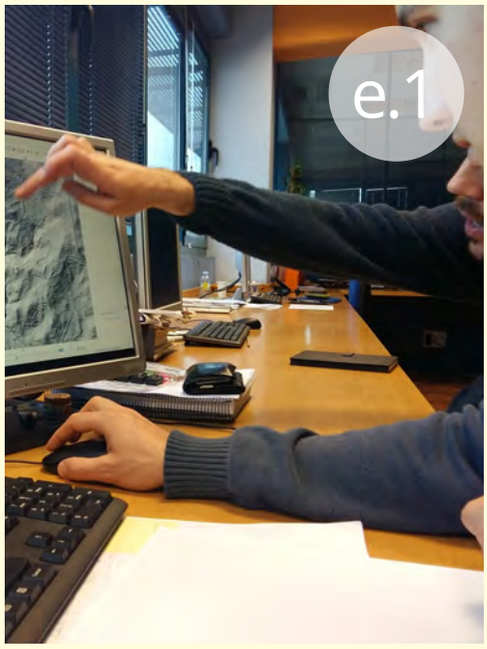
- Identificar zonas donde abunda el zumaque.
- Identificar elementos culturales en las inmediaciones.
- Concretar los lugares por los que puede pasar la ruta.
- Analizar el estado de esos senderos.
- Contrastar desniveles, accesibilidad y tiempos con la cartografía analizada.
- Descubrir nuevos elementos sobre terreno que ayuden a trazar la interpretación de la ruta.

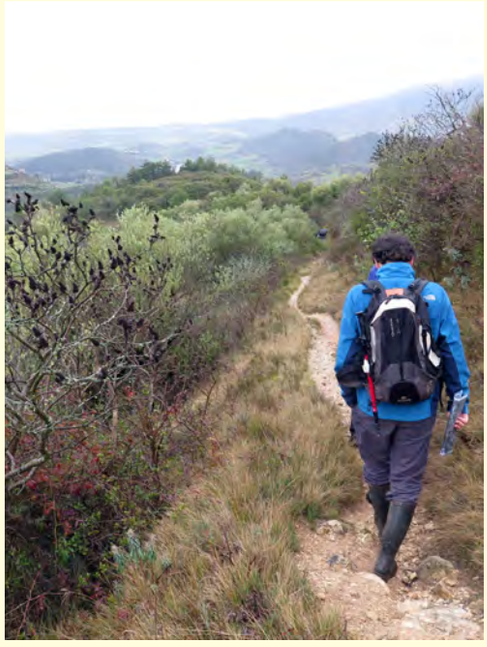
Pasos previos realizados:
Antes de la primera salida exploratoria, se estudió gran parte de la cartografía, ortofotos y demás documentos que ofrecían información sobre el ámbito de estudio en colaboración con la empresa Basartea, Territorio y Medioambiente.
Se cotejaron los planos con capas de infrarrojos detectando las masas arbóreas compuestas por zumaqueras. Se obtuvieron las áreas donde el arbusto era abundante y se obtuvieron conclusiones como que hoy en día no se usa como cultivo, sino que principalmente lo encontramos en lindes y ribazos.
Más adelante, una vecina nos informaría de un inventario de Zumaques que debió realizarse años atrás, pero no se consiguió más información al respecto.

Desarrollo de la actividad:
La primera exploración se planteó conectando varios puntos con la ciudad, aunque mayoritariamente se realizó en el medio físico natural que rodea a la misma. No es un recorrido que continúe sendas y caminos, sino que trata de conectar los elementos que cada uno considera interesantes buscando el diálogo e intercambio entre los participantes.
Desde el principio del camino se encontraron ejemplos del arbusto, y a pesar de que esos meses se encuentra sin hojas, los frutos (que además tienen una forma peculiar), perduraban y pudimos identificarlos fácilmente.

Pronto empezaron a brotar los recuerdos, anécdotas y curiosidades; saboreamos los frutos del Zumaque, ya que los mayores recuerdan cómo cuando eran pequeños subían por los caminos en busca de esas bolitas que “sabían a pica-pica”. Nos encontramos el Parque de Los Desvelados; una parcela privada cuyo propietario, el artista fallecido Luis Vidal, decidió mantener abierta al público para poder contemplar las esculturas a gran escalar con forma de calavera realizadas con ramas de Zumaque, cubiertas con malla metálica y pintadas de blanco. Un homenaje a la muerte y dedicado a su difunto hermano.

Imágenes:
1. Análisis cartográfico, estudio y propuesta del recorrido a realizar en la salida. Elaboración propia.
2. Cotejando el recorrido antes de la primera salida exploratoria.
3. Por las laderas de San Lorenzo,zona de abundante Zumaque. A la izquierda se observan las ramas y los frutos oscurecidos del uno de ellos.





Continuamos por las faldas del monte San Millán, hasta subir a su punto más alto desde el que pudimos divisar la panorámica de toda la ciudad de Estella-Lizarra. Por el camino el equipo fue identificando, marcando sobre plano y geolocalizando con Gps, aquellos puntos que consideró interesantes a referenciar. Preexistencias arquitectónicas, naturales, panorámicas, fuentes y lugares de descanso, y otros elementos singulares que se consideraron atractivos de cara a la futura ruta. La toma de datos nos llevaría de San Lorenzo y San Millán, hasta Peñaguda y la Basílica del Puy.

Aquí dimos por concluida la jornada de identificación y atravesando la ciudad nos dirigíamos hacia la Casa de la Moneda para contextualizar la ruta dentro del paisaje curtidor de la ciudad. Más adelante se realizarían otras 2 sesiones aunque de carácter más técnico.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Peña San Andrés, Estella-Lizarra
Fecha: 27/02/2016
Hora: 09.00
Duración: 5h
Guía: Eduardo Azcona
Participantes: 6-9

Difusión de la actividad:

Información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería y en las RRSS habituales, así como en el blog, que también serviría como plataforma para hablar a cerca de este arbusto y motivar para exploraciones que vendrían después.

La participación en la exploración fue baja. Por un lado, no se hizo una correcta difusión de la actividad; por otro el tiempo, una mañana lluviosa de febrero para recorrer los kilómetros planteados; por último, el desconocimiento hacia el asunto. (Información ampliada en Anexo 3)

Imágenes:
1. Recorriendo los senderos que circunvalan la ciudad en busca de elementos de interés.
2. Recorte de panorámica realizada sobre Estella desde San Millán en una de las salidas exploratorias. Elaboración propia (2016).
3. Geolocalizando con GPS Zumaqueras y otros elementos de interés.

TALLER CO-DISEÑO DE LA RUTA

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Gestión
Identificación
Marca

Un workshop realizado a través de dinámicas de trabajo colaborativas para dar forma a la ruta y a la historia que se contará en ella.

DESCRIPCIÓN

Los objetivos específicos de esta actividad son:
- Establecer directrices para el diseño de la Ruta del Zumaque.
- Co-diseñar una ruta que contemple aspectos técnicos, histórico-culturales y su posible promoción como producto turístico.

Desarrollo de la actividad:
Este workshop, forma parte de la inciativa "ruta de senderismo-cultural" surgida en el taller del plan de acción. Tras las sesiones de trabajo y salidas de campo realizadas a explorar las zumaqueras, se propuso un taller para realizar de manera dinámica el co-diseño de una posible ruta.

Se trató de una sesión de participación abierta, que contó con técnicos de turismo y Medio Ambiente del Gobierno de Navarra, así como con una técnica de turismo de un proyecto transfronterizo, miembros del Ayuntamiento, de desarrollo local, expertos en montaña, historia, educación, y vecinos/as de Estella-Lizarra en general. Se trató de aunar los diferentes puntos de vista e intereses de forma transdisciplinar en aspectos como el desarrollo de producto de disfrute de la naturaleza, la interpretación de la ruta, imagen, señalización, accesibilidad, difusión, etc.

El taller constó de tres partes diferenciadas, la primera dedicada a la presentación y puesta en contexto del taller; marco en el que se encaja, razones y dinamizadores. La segunda, dedicada plenamente a conocer a los participantes del taller; presentaciones personales, motivaciones y valores fuertes que cada uno pudiera tener relativo a la actividad. La tercera, dedicada a la ruta propiamente dicha; en grupos medianos y áreas de trabajo recogidas en la segunda parte del taller, así como la puesta en común de los resultados obtenidos. Las áreas de trabajo definidas fueron:

1.- Aspectos técnicos de la ruta de senderismo
2.- Interpretación Cultural e hilo argumental
3.- Marca y Producto Turístico.

Cada área estableció una hoja de ruta, plan de trabajo y actores importantes, para alcanzar los objetivos necesarios que posibiliten 'una experiencia' en torno al arbusto del Zumaque dando voz a las dimensiones humanas, históricas, culturales y naturales de la ciudad. Todo ello posibilitaría, en medio plazo, un producto turístico experiencial para Estella-Lizarra: La Ruta del Zumaque.

Este taller tendría una segunda parte abierta al público en general diseñada a modo de exposición interactiva –explicado en la ficha siguiente– en el que se volcarían las conclusiones de este taller técnico y buscaría completar la información con nuevas propuestas de los vecinos y vecinas.

Imágenes:
1. Carpeta entregada a los asistentes con la orden del día, un breve texto introductorio y una encuesta de valoración del taller.
2. Asistentes del taller trabajando en distintos momentos del mismo. Elaboración propia (2016).
3. Una de las dinámicas diseñadas para la extracción de información

e.2

Devolución creativa:
Una vez preparada la nota de prensa se les envió un email a todos/as los participantes en el que se les agradecía su participación, se les invitaba a la futura exposición interactiva que se desarrollaría en mes siguiente. Así mismo, se les adjuntaba la nota de prensa, algunas fotografías, un pequeño vídeo de la sesión y el mapa conceptual con el resultado final de la sesión en la que habían participado.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de la Juventud María Vicuña, Estella-Lizarra
Fecha: 03/06/2016
Hora: 16:30
Duración: 4h30'
Dinamización: Eduardo Azcona, Walkonnature, Outdoor Studio y Uxua Domblás, Investigadora en Cátedra Unesco Paisajes Culturales y Patrimonio
Participantes: 17

Difusión de la actividad:

Información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería, blog, redes sociales habituales y emailing a aquellas personas que se consideraban agentes clave. Además, en este caso, para el control de aforo, también se creó un evento en Eventbrite (http://rutazumaque.eventbrite.es). (Información ampliada en Anexo 3)

Imágenes:
1-2. Participantes del taller debatiendo y mostrando sus conclusiones. Elaboración propia (2016).
3. Screen shot del vídeo resumen realizado con diversos momentos del taller a modo de devolución creativa. Visualizable en: https://vimeo.com/171526373

EXPOSICION INTERACTIVA

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Identificación
Marca

Segunda parte del co-diseño de la ruta que consistió en una exposición abierta con espacio/tiempo para más debates y la recogida de nuevas aportaciones.

DESCRIPCIÓN

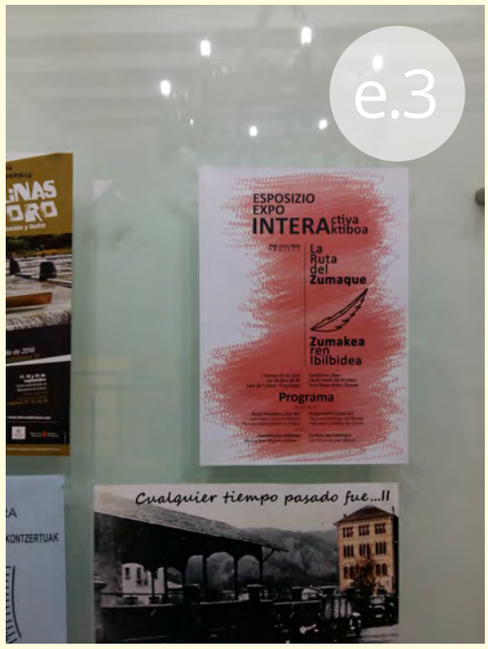
Objetivos específicos de la actividad:
- Apertura de la fase de diseño y descubrir nuevos elementos para la interpretación de la ruta.
- Recopilar información a cerca de personas que puedan ofrecernos más información sobre la industria curtidora de la ciudad.
- Establecer lazos entre vecinos/as interesados en los senderos culturales.
- Seguir trabajando la ruta como una posibilidad real y colaborativa.
- Generar *engagement* en torno al paisaje industrial curtidor.

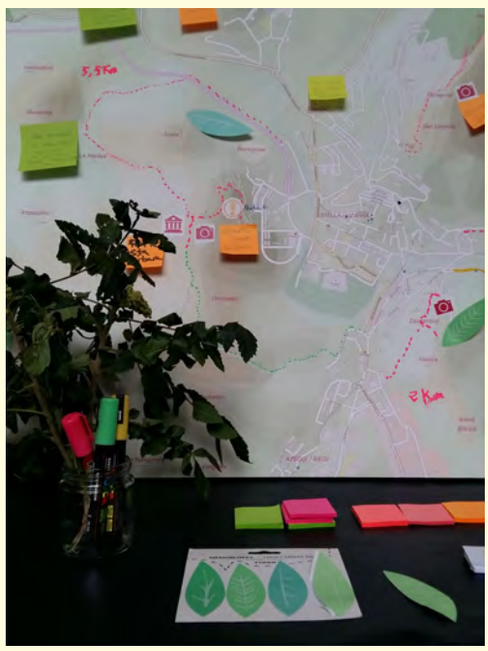
Desarrollo de la actividad:
Para la convocatoria y el correcto desarrollo de la actividad, deberemos realizar algunos pasos previos midiendo los tiempos.

La sesión se dividió en dos partes; en la primera se realizó una presentación de puesta en contexto para que las nuevas personas que se acercaron entendieran el vínculo de la ruta con el Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra. Para la segunda parte, se dispuso un panel de grandes dimensiones y de forma visual todo lo trabajado en el taller específico con los agentes clave. Además, habrá que disponer de otros materiales y mapas que sirvan para nuevas colaboraciones y aportes de los asistentes.

En la sala, en cada butaca los asistentes encontraron una hoja informativa contextualizando la sesión y, a continuación, se dio paso a la presentación en Prezzi de la misma. Como ejercicio de storytelling se recorrieron aquellos elementos y curiosidades identificadas en las actividades anteriores en relación al Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad, llegando incluso, como se explica más adelante, a relacionar la Estación Espacial Internacional con la figura de San Bartolomé, imagen ubicada en la Iglesia del Santo Sepulcro.

Se mostraron las “Casas de Curtidores”, el cambio de paisaje que ha sufrido la zona del Santo Sepulcro, los elementos construidos como por ejemplo, las presas, que han condicionado el paisaje de elementos naturales como el río, la ubicación de antiguas fábricas y curtidurías a lo largo del siglo XX; se habló del uso de las bajadas de las casas para limpiar pieles o las terrazas de las mismas para su posterior secado, fotografías antiguas de curtidores trabajando a la orilla del río, artesanos de hoy que conservan elementos clave de ese reciente pasado curtidor, la casa de la moneda y su gran parecido con las curtidurías grabadas en la Enciclopedia de Diderot et d’Alembert (1751); se trató de incluir la perspectiva de género ya que otra de las grandes olvidadas en esta historia –a pesar de haber sido clave en sus labores–, es la mujer; se vieron imágenes de las dos curtidurías que hay hoy aún en activo, Curtidos Castejón y Tenerías Omega, siendo esta última la que cerraba el círculo entre San Bartolomé y la Estación Espacial Interna-





Imágenes:
1. Cartel difundido para asistir y participar en la exposición interactiva.
2. Mapa de la ruta con elementos identificados previamente y nuevas pegatinas par incluir.
3. Un instante durante la presentación sobre el vínculo entre la ruta y el Paisaje Industrial Curtidor. Fotografías de Juan Andrés Zudaire.

cional –es en esta curtiduría, actualmente ubicada en un polígono industrial, en la que se han trabajado pieles que se usaron en asientos de la Estación Espacial–.

La segunda parte, realizaba una transición al debate abierto y a la recopilación de nuevas historias. Es precisamente en un ambiente más distendido, en el que se generan grupos de personas que debaten ideas y comparten recuerdos.
Se colocaron diversos paneles que contenían mapas a distintas escalas para identificar y apuntar aquellas cuestiones que debían tenerse en cuenta en el futuro diseño de la ruta. Así, se realizó este ejercicio de mapeo y cartografía colaborativa para la identificación, obteniendo información directa de los elementos más y menos valorados.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de la Cultura Fray Diego
Fecha: 29/07/2016
Hora: 18.30-20:30
Dinamizadores: Eduardo Azcona, Walkonnature, Outdoor Studio y Uxua Domblás, Investigadora en Cátedra Unesco Paisajes Culturales y Patrimonio
Participantes: 34

Difusión de la actividad:

Información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería, blog, redes sociales habituales, tótems municipales y e-mailing a aquellas personas que habían asistido a actividades anteriores. Además se anunció en prensa; algo que no estaba previsto, ya que la oportunidad surgió entre la celebración del taller de co-diseño y la expo interactiva, fue el hecho de presentar la ruta a los presupuestos participativos (Información ampliada en el Anexo 3). Esto hizo que sin duda la información a cerca del nuevo sendero se diera a conocer en círculos más amplios y probablemente la prensa lo viera con interés llegando a nuevos participantes.

Imágenes:
1. Los participantes contribuyen en la recogida de datos de interés con la geolocalización de los mismos.
2. Explicación de los resultados obtenidos en el taller de co-diseño de la ruta.
3. Asistentes intercambiando anécdotas y recuerdos en la segunda parte del taller.
Fotografías de Juan Andrés Zudaire.

FERIA ESTATAL DE LA BIODIVERSIDAD

e.4

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Colectivos
Paseo

Se trató de un paseo etno-histórico multidisciplinar desde la perspectiva histórico-agrícola del Zumaque, como divulgación.

DESCRIPCIÓN

Objetivos específicos de la actividad:
- Visibilizar el arbusto como elemento vinculado al Paisaje Industrial Curtidor.
- Testear el posible interés que puede suscitar la ruta del zumaque
- Establecer lazos entre vecinos/as interesados en los senderos culturales así como con las personas que vinieron de fuera.
- Descubrir otros elementos de carácter natural que puedan incluirse en la interpretación de la ruta.

Desarrollo de la actividad:
Ester Montero, representante de la Red de Semillas de Navarra, invitó al grupo motor de la ruta del Zumaque a participar en un paseo etno-agrícola que tendría lugar durante las Jornadas. Esta actividad confluía con los intereses del proceso ya que se trataba de socializar y divulgar los conocimientos obtenidos a otros grupos y colectivos de la ciudad. El público asistente fue un público diverso y procedente, en gran parte, de las distintas redes de semillas del Estado. Así, tal y como se indica en el apartado metodológico, apoyándonos en la necesidad de percibir el entorno desde las distintas disciplinas, se trató de una conversación entre expertos agricultores, amantes de la flora y curiosos de la historia del lugar,

En el paseo se visitó a varios hortelanos de Valdelobos, zona con una arraigada trayectoria en el cultivo de huertas y conocimos más sobre el arbusto del Zumaque –hoy no se cultiva, lo encontraremos marcando límites en lindes y ribazos–. Se trata de un paseo, un parque lineal rodeado de huertas privadas de cultivo para la venta de productos o de fincas privadas para el recreo. Un lugar en el que confluyen paseantes, deportistas, hortelanos o veraneantes y en el que todo el mundo se saluda.

Albert Moncusí habla de los cinco vectores de la particularización de los espacios públicos urbanos; del espacio público como configurador de las relaciones sociales; Considera que cualquier intervención en un espacio público debería partir de reconocer las particularidades que derivan de la proximidad de viviendas, la composición de la población, la conformación de comunidades, la implementación de medidas de control institucional o las formas de sociabilidad y las redes comunitarias (Moncusí, 2015); será precisamente esta última, la que se refiere a las formas de interacción entre los individuos, la que visibiliza la existencia de redes que vinculan a las personas configurando comunidades relacionales a partir de los distintos escenarios. La agricultura, el deporte o el ocio, las personas que desarrollan estas actividades, son claras configuradoras del paisaje en el paseo de Valdelobos;

Imágenes:
1. Cartel en el que consta el Paseo etnohistórico en la II feria estatal de biodiversidad
2-3. Participantes en el paseo etno-agrícola de la II Feria Estatal de Biodiversidad en Estella-Lizarra.

e.4

un lugar urbano con altos niveles de paisaje natural en el que se da una interrelación transdisciplinar además de transgeneracional y en el que la Ruta del Zumaque puede presentarse como altavoz en su mencionada condición.

Volviendo a Jacobs, ella decía que "las ciudades tienen la capacidad de proporcionar algo para todo el mundo, sólo porque, y sólo cuando, son creadas para todo el mundo" (Jacobs, 1961:238); en este punto añadiría: cuando son, además, creadas por todo el mundo.

El paisaje de Valdelobos proporciona esto y es que es una tierra que ha sido trabajada y aprovechada por todos a lo largo de los años. Es por ello que la condición de la Ruta del Zumaque como una ruta creada desde lo colectivo, aunando diversos intereses que van desde lo puramente deportivo hasta el interés agro-histórico que este arbusto pueda suscitar, es una convicción real que comparten muchas personas participantes en el proceso.

Algo característico de este arbusto es su capacidad para la restauración del hábitat dada su idoneidad para crecer en condiciones duras, especialmente en suelos de nutrientes pobres y finos, o terraplenes con pendientes complicadas. Por otro lado, es una planta muy eficaz para controlar la erosión del suelo debido a su sistema radicular de raíz y por ello es habitual encontrarlo en lugares de recuperación de minas, vertederos o como lindes de protección y cortaviento en pendientes de los campos agrícolas. Las partes que se han utilizado para curtir cuero son la corteza y las hojas, los frutos y las raíces son tintóreos: la corteza de los tallos proporciona un colorante amarillo, la de las raíces rojizo y utilizando los frutos, hojas y tallos más jóvenes obtenemos el marrón o negro (The Catalogue of Life Partnership, 2018).

Estas cuestiones más vinculadas al uso del Zumaque como cultivo despertó la curiosidad entre los asistentes dada su estrecha vinculación con los aspectos socioeconómicos y con el proceso sostenible de la recuperación de semillas y del medio natural en general. Esto llevaría a cuestionar el siguiente aspecto práctico de la planta; el uso de la misma como ingrediente culinario.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Puente de San Juan
Fecha: 08/10/2016
Hora: 16:00-19:00
Participantes: +40

La difusión se realizó a través de la información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua, blog y redes sociales habituales y en el programa oficial de la II Feria Estatal de la biodiversidad.
(Información ampliada en Anexo 3)

Imágenes:
1-2. Participantes en el paseo etno-agrícola de la II Feria Estatal de Biodiversidad en Estella-Lizarra.
3. Screenshot distribución Rhus Coriaria (Zumaque) en de la app "The Catalogue of Life Partnership" Referencia: https://www.gbif.org/species/3190563

FOTOGRAFIANDO DESDE EL ZUMAQUE

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Colectivos
Fotografía

Desarrollo de una ruta piloto con la Asociación Fotográfica de Tierra Estella-Lizarraldeko Argazkilarien Elkartea (Aftelae).

DESCRIPCIÓN

Los objetivos especificos de esta actividad son:

- Comenzar con la galería colaborativa sobre la Ruta del Zumaque en Instagram.
- Conocer este arbusto en su máximo esplendor cuando adquiere el color rojizo que lo caracteriza.
- Testear los tiempos del recorrido para un público diverso.
- Continuar con la visibilización del Paisaje Industrial Curtidor de forma transdisciplinar.
- Continuar estableciendo lazos con asociaciones locales de diversas disciplinas.

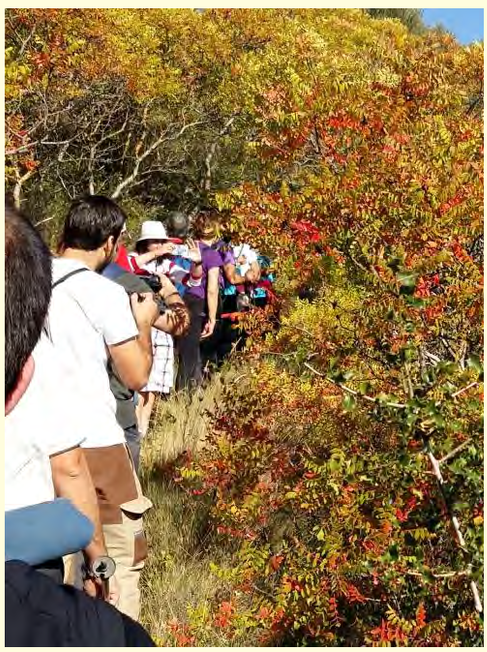
Desarrollo de la actividad:

El diseño de esta ruta, que partió de un cotejo de fotografías y antiguas ortofotos, a lo largo de su proceso de gestación, ha recurrido de forma constante a la imagen como elemento de expresión y de narración de la misma.

Tal y como se explicaba en la parte metodológica, estamos habituados a hablar del paisaje urbano como imagen, como forma y figura, como ciudad. Pero también forma parte de este, aquello que se sitúa más allá del tercer paisaje, en la confluencia de la naturaleza y el artificio; los trozos incongruentes que parecen no tener razón de ser y que, interconectados entre sí, bordean las ciudades en una suerte de anillo compuesto por un híbrido de lenguajes. Cabañas, ermitas, caminos, esculturas, bosque, símbolos, huertas, fuentes, … un sinfín de elementos pertenecientes a distintos tiempos que dependiendo de los ojos con los que se miren adquieren mayor o menor significación y configuran sus diversos paisajes.

Han sido varias las actividades en las que se ha contado con la colaboración de la Asociación Fotográfica de Estella-Lizarra gracias a su predisposición y creatividad, así, esta actividad se enmarcó dentro de un evento que supone toda una institución en la ciudad del Ega y que organiza anualmente Aftelae.

Estella se convierte en un gran escenario en homenaje a la fotografía gracias a la dedicación e implicación de la asociación local de dicha asociación. La ciudad se llena de exposiciones, conferencias, proyecciones y actividades, como esta que aunaba la socialización, percepción, gestión y valoración de la posible ruta y sería captada por la fotografía.



Imágenes:
1. Cartel en el que consta el Paseo etnohistórico en la II feria estatal de biodiversidad
2-3. Participantes en el paseo etno-agrícola de la II Feria Estatal de Biodiversidad en Estella-Lizarra.

Considerando los tiempos de la ruta y al tratarse de una salida fotográfica, estimamos oportuno realizar una pequeña parte del recorrido; según estadísticas de la ruta 1h15', 4'9km con un desnivel de 241m, que a ritmo de fotógrafos senderistas completaríamos en 4 horas. Factores climáticos hicieron que para esa segunda semana de octubre aún no estuvieran tan rojos como acostumbran y que los arbustos mezclasen el verde luminoso de la primavera con hojas ya tornadas de color.

Cierto es que la senda del Zumaque está integrada por múltiples elementos que la personalizan. Con esta actividad, conseguimos detectar aquellos elementos y captar imágenes de calidad a través de la mirada de los fotógrafos. Con aquellas fotografías, se dio comienzo a una galería fotográfica colaborativa en red que, ampliada con la herramienta de móvil Instagram y de manera conjunta, contribuyó a crear la marca del sendero.

Entre los elementos más fotografiados estuvieron el propio arbusto del Zumaque en el camino entre San Lorenzo y San Millán, las calaveras, la ermita de San Lorenzo, las cabañas de piedra, o la panorámica de Estella desde la Cruz de Peñaguda.
Además, se aprovechó la oportunidad para ir conversando sobre el concepto de "Paisaje". Siendo conscientes de que los participantes tienen la fotografía en común, esperábamos respuestas vinculadas a la visión en sí, a la estética y a la forma. Así los paisajes que para ellos tenían más valor correspondían a menudo a paisajes considerados "naturales", por otro lado los "agrícolas" y también los lugares con "vistas panorámicas", todas estas conclusiones serían de gran utilidad de cara al storytelling y la elección de hitos de la ruta.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Basílica de El Puy
Fecha: 09/10/2016
Hora: 10:00-14:00
Guía: Eduardo Azcona
Participantes: 19

La difusión se realizó a través del flyer informativo de actividades culturales del Ayuntamiento. Además, se colocó la información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua, blog y difundió por las redes sociales habituales.
(Información ampliada en Anexo 3)

Imágenes:
1.El cazador cazado. Andrés Díaz de Cerio, presidente de AFTELAE, es fotorgafíado en el Parque de los Desvelados mientras inmortaliza al grupo de fotógrafos y senderistas.
2-3. Participantes de la actividad en el Parque de los Desvelados.

5.2.6. Devolución creativa: Semana de la Piel · Azalaren Astea

El sexto de los protocolos trata de agradecer el tiempo dedicado a los agentes participantes, para que entiendan que su participación ha sido útil y que con ella se han obtenido resultados tangibles para compartir.

Durante el año entero que duró el proceso de socialización del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra, como se ha visto en la fase de construcción colectiva, fueron muchas las actividades que se desarrollaron. En cada una de ellas se hizo algún tipo devolución creativa –tanto de manera inmaterial, como material. Sin embargo, desde el taller en el que se definió el plan de acción, se consideró la posibilidad de programar una semana entera dedicada a la socialización de los resultados obtenidos. Una semana plenamente dedicada a realizar actividades que tras varios experimentos evolucionan hacia acciones de visibilización y socialización de ese paisaje en forma de visitas guiadas, exposiciones, y recuerdos. El reconocimiento a un trabajo colectivo que ha supuesto mucho tiempo y dedicación por parte de todos los que han participado en el proceso: La semana de la piel.

Esta semana se celebro de domingo a domingo, entre el 19 y el 27 de noviembre del 2016. Las actividades realizadas que se exponen a continuación, fueron resultados clasificados dentro de los tipos esperables en el “Taller de diseño del plan de acción” (ver 5.2.4):

A) *Visita al Museo Etnológico de Navarra Julio Caro Baroja.*

Actividad que realizaba una selección de material vinculado al Paisaje Industrial Curtidor para su divulgación a través de una visita al Museo Etnológico que habitualmente se mantiene cerrado al público. Este museo conserva gran cantidad de elementos patrimoniales –material e inmaterial– de la provincia de Navarra.

B) Visita Urbana: Tras la huella de la piel.

Actividad del tipo “rutas temáticas” que acercan a vecinos y visitantes las huellas que aún quedan referentes al Paisaje Industrial Curtidor. Una ruta por el barrio de Curtidores visitando aquellos elementos más singulares y transmitiendo la narrativa elaborada de mandera colectiva con la ayuda de un folleto explicativo.

C) Exposición de fotografía y material curtidor.

Exposición colaborativa realizada en conjunto con asociaciones, artesanos y participantes en el proceso. Esta exposición recogía fotografías y material vinculado al Paisaje Industrial Curtidor así como a los gremios derivados del mismo. Las fotografías expuestas fueron, además, convertidas a postal y se hicieron numerosas copias para que los visitantes de la misma se las pudiesen llevar de recuerdo.

D) *Taller infantil.*

Realización de un taller infantil compartiendo material obtenido para su divulgación y generando nuevas creaciones que aportarían la visión de los más pequeños en un ámbito tan abstracto para ellos. Los cuadros realizados por los participantes fueron integrados en la exposición colaborativa (punto C). Este taller sirvió para esbozar la estructura de talleres educativos que podrían realizarse en el futuro.

E) *Concurso fotográfico.*

Este concurso, además de contribuir al *engagement*, a la visibilización del proceso, a la percepción y a la colaboración con empresas privadas, generó numeroso material para poder utilizarlo en futuros materiales de divulgación.

F) *Charla coloquio: La Industria Curtidora en Estella-Lizarra.*

Una de las actividades tipo podían ser las charlas con expertos. Desde el inicio del proceso de socialización se ha establecido relación con diversos vecinos que han trabajado en la Industria Curtidora o que han tenido familiares trabajando en ella. Así, esta charla, además de las explicaciones de un excurtidor, contó con la participación de expertos en área del paisaje, miembros de la administración local y responsables de la excavación arqueológica que daría lugar al Proyecto Piel.

G) *La Ruta del Zumaque.*

Actividad del tipo “rutas temáticas” que además supuso la generación del sentimiento de comunidad, de sentirse parte de un nuevo proyecto (ver 4.2.6). Esta ruta con el Zumaque –arbusto que llegó a la ciudad en la Edad Media para fines curtidores– como hilo conductor da pie a conocer otros elementos diseminados por el paisaje de la ciudad y ofrece el contexto para explicar todo lo relacionado con el Paisaje Industrial Curtidor.

En las próximas fichas se describen las actividades realizadas en la Semana de la Piel y esta información se completa de forma detallada en el anexo 4.

MUSEO ETNOLÓGICO

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Visibilizar
Museo
Memoria

Acercar este 'desconocido' museo a la ciudadanía y ver de primera mano herramientas cotidianas utilizadas en la industria curtidora.

DESCRIPCIÓN

La visita al Museo etnológico fue la actividad que inauguraba la Semana de la Piel · Azalaren Astea, semana que cerró simbólicamente las actividades del proceso de Socialización del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra al que se ha llamado ProyectoPiel·AzalaProiektua.

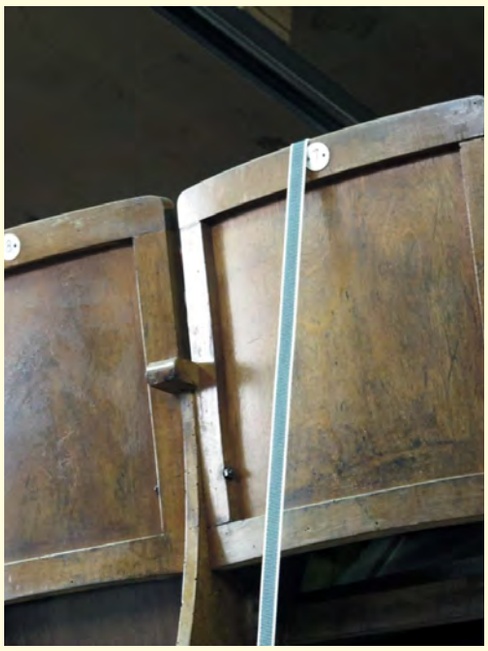
Se trata de un museo diferente, no habitual, que a la espera de su ubicación definitiva, en este 'mientras tanto', se encuentra cerrado al público únicamente pudiendo visitarse la biblioteca los viernes por la mañana. En su interior alberga elementos histórico-patrimoniales de toda Navarra, desde un cine entero de la población de Salvatierra, pasando por 'la carroza del virrey', hasta colecciones de cerámica y demás elementos de artesanía.

De la mano de Susana Irigaray, Directora del Servicio de Museos del Gobierno de Navarra, recorríamos los 3000m2 que tiene el museo: tres áreas de almacenaje, laboratorio, biblioteca, sala audiovisual y zona de administración.

Comenzamos por la zona de administración donde Susana nos acercó a la figura de Julio Caro Baroja, célebre antropólogo e historiador cuyo nombre adopta el museo.
De ahí pasamos a conocer la biblioteca y nos acercamos poco a poco a las salas de almacenaje. Visitamos una que principalmente estaba dedicada al almacenamiento textil, repleta de vestidos y trajes que requerían de una especial protección frente a la humedad, la temperatura y la luz. Después visitamos la de pequeño almacenaje en la que Susana tenía prevista una muestra de pequeñas piezas vinculadas al mundo del curtido de pieles como cepillos zurradores, melenas/kopetakoak, polainas/eskalapuinak o chocles/zuecos, entre otras.
De ahí pasamos a la zona de almacenaje mayor donde pudimos ver, entre otros elementos, las butacas de un cine de Salvatierra.
Visitamos el laboratorio de restauración donde se recomponen aquellas piezas que están en mal estado. Y cuando creíamos que no encontraríamos más, de pronto la sala de almacenaje de piezas de gran dimensión, a las que Susana se refería como las piezas XXL. En ella nos sorprendían la estructura completa de un antiguo trujal, un coche fúnebre para tirar con caballos o la llamada Carroza del Virrey, tal y como podemos ver en las imágenes adjuntas en el Anexo 4).

Una vez terminado todo el recorrido, se regresó a la zona de administración, donde se había acondicionado la sala de audiovisuales para disfrutar del documental "El Guante de Laxoa", un trabajo realizado por la empresa Pyrene en el que podemos conocer al último artesano que realizaba este particular guante de la modalidad de pelota Laxoa en Navarra.

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Susana Irigaray, recibe a los participantes de la visita guiada.
3. Descubriendo los primeros elementos relacionados con la Industria Curtidora.



DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Museo Etnológico de Navarra, Mercatondoa 13, Estella-Lizarra.
Fecha: 19/11/2016
Hora: 12:00
Duración: 2h
Dinamización: Susana Irigaray, directora del servicio de Museos de Gobierno de Navarra.
Participantes: 22

Difusión de la actividad:
Información en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería, tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra.
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que se consideraban agentes clave. Además, en este caso, para el control de aforo también se creó un evento en Eventbrite.

Además se realizó una rueda de prensa con el Ayuntamiento. (Información ampliada en Anexo 4)

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Susana Irigaray explicando la procedencia de algunas piezas a los asistentes.
2. Butacas del antiguo cine de Salvatierra.
3. Susana Irigaray introduciendo al documental "El guante de Laxoa".

VISITA URBANA

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Huellas
Storytelling

Tras la huella de la piel se plantea como un recorrido urbano que parte del barrio de Curtidores, en el que descubrir las huellas más relevantes.

DESCRIPCIÓN

Fue la segunda actividad realizada en el marco de la Semana de la Piel, y sin embargo era una actividad que evolucionaba de ensayos anteriores, concretamente de 9. Una especie de centro de interpretación Off Museum, en busca de los elementos que nos evocan a la Industria Curtidora de Estella-Lizarra.

El barrio de curtidores, es una zona que en los años 90 se vio afectada por un plan de ordenación urbanística que lo empujaba a tener una nueva imagen. Los años de la superabundancia lo llevaban a transformarse en un gran parque verde, temático y musealizado; una mutación completa que conllevaba la destrucción de toda la industria que allí hubiese. Como se explicaba en el apartado metodológico, no es un problema aislado, ha sido una dinámica que se ha dado casi en todas las ciudades del país y esto ha llevado a la destrucción de verdaderos elementos clave en la identidad de algunos lugares.

Este proceso de visibilización y socialización del paisaje industrial curtidor, considera prioritario el modelo de gestión de paisaje compartido en el que los ciudadanos son la pieza clave de su diseño y funcionamiento. Así, en cada visita previa que se ha realizado tanto a la propia Casa de la Moneda como al barrio de Curtidores en general, u otras actividades relacionadas expuestas como la “Deriva Urbana” elaborada con AFTELAE, se han realizado actividades de recogida de información a través de su difusión en las redes sociales, pequeñas encuestas, presentaciones in situ o talleres de trabajo. De esta manera se ha conseguido conocer nuevos datos o elementos y también testar qué cosas llaman más la atención o resultan más interesantes para sus visitantes.

Así, se elaboró un *flyer* informativo para repartir entre los asistentes a la visita en el que se traducían algunas de esas curiosidades a modo de recorrido. Esta visita sería entonces, una especie de prototipo, un testeo del producto turístico desarrollado a modo del User Experience, de probar una y otra vez, con ese concepto de ciudad que evoluciona, con los productos en beta permanente.

El objetivo de esta actividad fue recuperar la memoria colectiva, junto con la información de archivo más visible, y transformarla tanto en un producto turístico, como en un elemento del aprendizaje y recuerdo para los propios vecinos de Estella-Lizarra. Se trató de compartir la percepción de otros vecinos y visibilizar la carga social tan importante que ha tenido durante siglos esa zona, demostrar cómo su influencia llegaba, y sigue llegando, a toda la ciudad.

La visita fue a cargo de Mikel Ramos, guía de Navark, y con él se pudieron contextualizar aquellos elementos que hoy aún nos recuerdan al paisaje.

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Flyers entregados con la ruta e información de las huellas que perduran.
3. Tras la huella de la piel, participantes de la ruta urbana. Elaboración propia, (2016).

Como reflexión final de la actividad cabe destacar el interés de la gente por las visitas interactivas en las que se puede ver, preguntar y tocar, además de ver de primera mano a un artesano trabajando en algo vinculado a la explicación. Por otro lado, el interés que ha despertado este concepto de museo abierto en un artista que próximamente va a instalarse en la ciudad y que ha planteado al área de Cultura del Ayuntamiento de Estella-Lizarra la posibilidad de realizar murales históricos, uno de ellos en el barrio de Curtidores, precisamente evocando a su paisaje industrial. (Ver flyer entregado a los participantes en Anexo 8.4)

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Punto de encuentro: Iglesia del Santo Sepulcro
Fecha: 20/11/2016
Hora: 12:00
Duración: 2h
Dinamización: Mikel Ramos y Uxua Domblás
Participantes: 34

Difusión de la actividad:

Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel. Además, en este caso, para el control de aforo, también se creó un evento en Eventbrite.

(Información ampliada en Anexo 4)

VALORACIÓN

Imágenes:
1-2 Tras la huella de la piel, participantes de la ruta urbana en el punto de inicio. Elaboración propia, (2016).
3. Herramientas del taller de Guarnicionería que se visitó. Sede del Proyecto Piel.

EXPOSICIÓN DE FOTO Y MATERIAL

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Memoria
Fotografía

Exposición de elementos que existen y recuerdan al pasado curtidor y que han sido identificados colectivamente en el proceso.

DESCRIPCIÓN

Como se ha mencionado anteriormente, a lo largo de todo el proceso, la fotografía ha sido un medio a través del cual ir generando una percepción colectiva del paisaje industrial curtidor.
Así, tras haber realizado varias actividades vertebradas por esta técnica, se quiso destinar un espacio para que las imágenes, obtenidas a través de distintas miradas, nos hablen de dicho paisaje.
Las imágenes escogidas para la exposición, constituyen un discurso en su conjunto, pero cada una de ellas, como elemento aislado, se presta a la evocación de nuevas ideas, de nuevos recuerdos. La Casa de la Moneda, el Río, el Zumaque o unas albarcas, son ejemplo de ello, piezas que bajo un hilo conductor cuentan una historia, y que, de manera independiente, ofrecen un sinfín de hilos más por los que tirar.

Todas ellas forman un paisaje mixto, la ciudad poliédrica de la que hablaba García (2011):

> "Tacto, vista, oído, gusto y olfato no son sólo medios para interpretar fenómenos externos sino que condicionan nuestra percepción del entorno y alimentan nuestra experiencia sensorial, los sentidos cumplen funciones estéticas, funcionales y emocionales en la reconstrucción del paisaje urbano." (García, 2011).

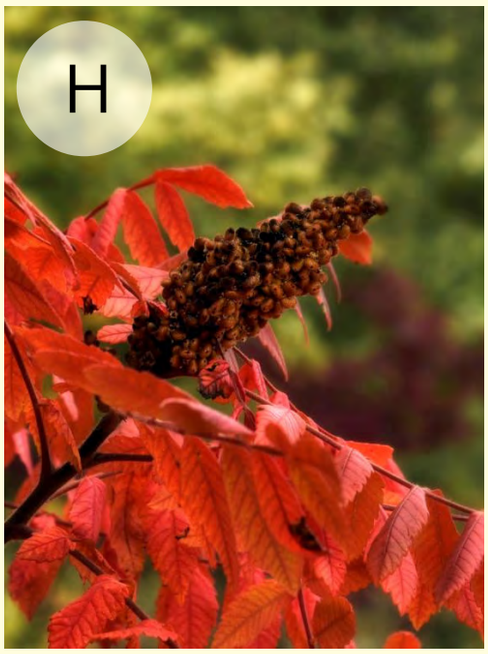
La colección reúne imágenes de fotógrafos profesionales (de ayer y hoy), de participantes en las derivas fotográficas, así como de los vecinos de Estella-Lizarra que han colaborado a lo largo del proceso ofreciendo documentación. También se incluye una fotografía tomada a un libro de registro, extendiendo de esa manera la investigación de archivo a la ciudadanía en general. Acompaña a la exposición una cuidada selección de piezas relacionadas con los diversos gremios que derivan de la industria curtidora, cedidas en su mayor parte por dos artesanos de la ciudad. Con las fotografías expuestas se realizaron una serie de postales que se dispusieron junto al cartel explicativo a modo de obsequio para las personas que visitase la sala.

Así, a través de imágenes realistas, simbólicas o incluso con los mencionados elementos materiales, se consigue una exposición que inspiraría en esos términos también a los más pequeños en actividades posteriores, hasta el punto en que se terminaría completando con sus obras. "Una sensación se transforma en percepción cuando tiene algún significado para el individuo" (Guardiola, s.f.), así esta composición picassiana, pretende aunar los sentidos de cada participante en busca de una percepción conjunta con la que poder transmitir las distintas dimensiones del pasado y presente curtidor.

Los distintos elementos expuestos están visualizables en Anexo 4).

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Panel informativo principal de la exposición.
3. Una de las imágenes de la exposición y la que fue utilizada para promocionar la actividad. "Curtidores en el río." fotografía del Archivo Municipal de Esstella-Lizarra.

H



DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de Cultura Fray Diego de Estella-Lizarra
Fecha: 22-27/11/2016
Participantes en la exposición: 17
N de visitantes: 221

Difusión de la actividad:

Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel.
Se avisó por newsletter a todas aquellas personas que a lo largo del proceso han facilitado su correo al Proyecto Piel · Azala Proiektua.

Información ampliada en Anexo 4).

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Una de las fotografías de la exposición. "El zumaque" de Antonio Goñi.
2. "Antonio Domblás, guarnicionero" de Salsamendi, otra de las fotografías expuestas.
3. Piezas y otros materiales visualizables en las vitrinas de la sala. Elaboración propia (2016).

TALLER INFANTIL

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Creatividad
Juego

Acercar el pasado y el paisaje industrial curtidor y extraer la percepción de los más pequeños y a sus tutores, a través del juego.

DESCRIPCIÓN

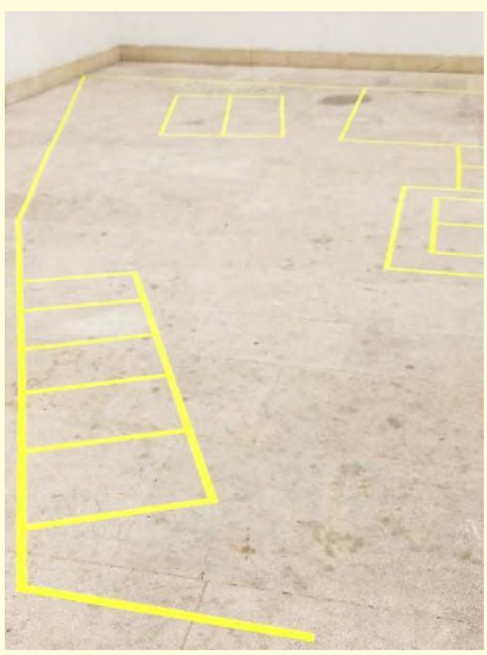
A lo largo de todo el proceso de socialización, desde el grupo motor de ProyectoPiel · AzalaProiektua, se ha tenido en cuenta el diseño de actividades para todos los grupos sociales, entre ellos, para los más pequeños. Si queremos que la gente conozca un paisaje casi olvidado, si queremos que no muera con la memoria de nuestros mayores, hemos de educarnos en el entorno desde la propia infancia, ellos serán los responsables de la evolución del paisaje del mañana.

La creatividad, motor para el cambio tal y como se exponía en el apartado metodológico, ha sido la base para el diseño de todas las actividades planteadas en este proceso, sin embargo, es en el planteamiento de este taller experimental con los más pequeños donde ésta ha podido desarrollarse con mayor libertad. No obstante, hemos de tener en cuenta que el público infantil es el más exigente. Más allá de captar su atención, hay que mantenerla y, además, ser capaces de generar un ambiente creativo e inspirador en el entorno.

Raquel Ganuza, arquitecta, docente y vecina de Estella-Lizarra, que además es miembro de la Asociación Sinergia Sostenible –asociación sin ánimo de lucro que lleva realizando talleres y organizando jornadas y congresos sobre educación, arquitectura y paisaje desde 2008–, fue una de las dinamizadoras del taller.
De esta manera, se planteó un taller para trabajar desde la plástica el paisaje industrial curtidor con los más pequeños en la misma sala en la que, además de hallarse la exposición de fotografía y material, se hallaba el replanteo a escala de la planta de la Casa de la Moneda.

En el taller se trató de extraer la percepción de los participantes hacia este paisaje desde la plástica y la creatividad, sensibilizar y concienciar a los participantes sobre la importancia de su entorno. Procuró dotarles de los conocimientos referentes al pasado y al paisaje industrial curtidor de la ciudad de manera lúdica dándoles a conocer artesanía, gremios y elementos vinculados a ese paisaje. Pretendió promover el respeto y valorización del entorno urbano y el legado cultural así como favorecer la futura participación activa de la infancia y jóvenes en la vida cultural de la ciudad.

Primero recorrimos la exposición a través de un cuento que nos llevaba de paseo por las orillas del río Ega y nos iba adentrando en un pasado no tan lejano. El paseo imaginario terminó alrededor de las vitrinas donde se encontraban in situ algunas de las piezas a las que habíamos hecho referencia. Escuchamos a Andrés Díaz de Cerio, de la familia de los boteros, explicar cómo se hacía artesanalmente una bota de vino y logró inspirar a más de un pequeño artista.



Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Taller para txikis en la Semana de la Piel. Barnó, L. (2016).
3. Replanteo de la planta sótano de la Casa de la Moneda en la sala de exposiciones como forma de interacción.Elaboración propia (2016).

De ahí, pasamos al imaginario de la Casa de la Moneda, donde un montón de pieles nos esperaban para ser cortadas y formar parte de nuestros cuadros que después formarían parte de la exposición que nos rodeaba.
Trabajar con los más pequeños es sinónimo de sorpresas. Contagiarse por unas horas de su pensamiento menos influenciado, nos hace disfrutar y percibir el paisaje como ellos, de una forma más pura y fresca, más divertida y colorida. Haciendo una extracción de los elementos clave con los que poder identificar ese paisaje industrial curtidor.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de Cultura Fray Diego de Estella-Lizarra
Fecha: 23/11/2016
Hora: 18.00
Dinamizadoras: Raquel Ganuza y Uxua Domblás
Participantes: 10, 7 pequeños y 3 tutores

Difusión de la actividad:
Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel.
Se avisó por newsletter a todas aquellas personas que a lo largo del proceso han facilitado su correo al Proyecto Piel · Azala Proiektua. También se creó un evento en Eventbrite.

A pesar de que la estrategia de difusión contemplaba diversos canales para llegar al más amplio público posible, en este caso consideramos que hubiera tenido más efectividad colgar carteles en los centros educativos, siendo este quizás uno de los motivos de la baja participación.
(Información ampliada en Anexo 4).

VALORACIÓN

Imágenes:
1-2-3. Participantes en el taller para txikis en la Semana de la Piel. Barnó, L. (2016).

CONCURSO FOTOGRÁFICO

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Creatividad
Fotografía

Concurso para dinamizar, generar engagement a la par que se contribuye a completar una pequeña colección fotográfica sobre el tema.

DESCRIPCIÓN

Una vez más la fotografía como recurso y herramienta para evocar la memoria y obtener una percepción colectiva del paisaje, y es que cuando miramos a través del objetivo de la cámara, nos convertimos en espectadores de un escenario en el que habitualmente somos actores, turistas en nuestra propia ciudad.

Así, dos semanas antes de la celebración de la Semana de la Piel, se convocó un concurso fotográfico abierto a todo aquel que quisiera participar.
Debían ser fotografías relacionadas con la industria curtidora, no importaba que fueran de Estella-Lizarra o de cualquier otro lugar, siempre y cuando lo vincularan con esa tradición. Se trataba de ir dinamizando en torno a la semana de la piel para despertar el interés y de alguna manera, seguir completando una pequeña colección relacionada con el oficio de los curtidores así como de los elementos vinculados.

Para la actividad se contó con la colaboración de AFTELAE, asociación fotográfica que compondría el jurado para el concurso; con la empresa Spanish Oil, quiénes ofrecieron una caja de productos de la tierra para el premio de la votación popular realizada vía facebook y del Restaurante Izarra que ofreció una cena para dos personas como premio a la mejor foto seleccionada por el jurado de Aftelae. Esta es una de las ocasiones que se tuvo para vincular a empresas locales con el proceso.

Algunas de las imágenes se recogieron in situ en el taller, otras llegaron por email y otras por las redes sociales. Todas fueron compartidas por las redes sin nombre y a su vez enviadas al jurado de la asociación fotográfica. Entre las imágenes, observamos que existe una gran inclinación en torno a la planta del Zumaque, arbusto que se importó en el Medievo para fines curtidores, siendo este detalle algo que al inicio del proceos pocos estellicas conocían.

Consideramos que la socialización de este paisaje ha sido clave para dar a conocer este vínculo entre naturaleza y cultura y que este, a su vez, ha despertando un especial interés. Tal y como más adelante comprobaremos, el resto de actividades vinculadas al Zumaque superan con creces las expectativas planteadas.

La fotografía ganadora del Premio del Jurado fue "Curtidores en Fez" y la enviaron por e-mail. La fotografía ganadora del Premio de Votación Popular fue "zumaqueras" y la enviaron por RRSS. A ambos premiados se les hizo entrega de un certificado y se fotografiaron con los colaboradores en la sala de la exposición que se había realizado.

Todas las fotografías, con su título y autor recibidas para el concurso se encuentran adjuntas en Anexo 4).

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Fotografía ganadora del premio de jurado. "Curtidores en Fez" Diego Gómez.
3. Fotografía presentada al concurso " Las Calaveras" por Leyre Urtasun.

J

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de la Cultura Fray Diego
Fecha: hasta 24/11/2018
Colaboradores: Restaurante Izarra, Spanish Oil, Aftelae
Participantes: 17

Difusión de la actividad:

Difusión por medio de las redes de los tres colaboradores directos: AFTELAE, Restaurante Bar Izarra y Spanish Oil.

Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel.
Se avisó por newsletter a todas aquellas personas que a lo largo del proceso han facilitado su correo al Proyecto Piel · Azala Proiektua.

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Fotografía presentada al concurso "Por las zumaqueras" por Vitori Vidarurre
2. Fotografía presentada al concurso "Edaten" por Luis Azpilikueta
3. Entrega del certificado Premio Votación Popular a Juan Andres Zudaire.

CHARLA COLOQUIO

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Memoria
Testimonios

La Industria Curtidora en Estella / Lizarrako Industria Larrugilea como eje conductor de una charla que incluye testimonios en primera persona.

DESCRIPCIÓN

Son pocos los ejemplos de curtidurías que quedan activas en la ciudad del Ega, y pocas también, las personas que pueden transmitir, en primera persona, los últimos y más condicionantes cambios que ha sufrido dicha industria. Así, se plantea esta actividad como puente para acercar la experiencia de un excurtidor que ha vivido esta evolución durante los últimos cuarenta años a los vecinos más curiosos.

El objetivo de esta actividad es conocer la evolución del paisaje industrial curtidor, ahondando, desde el testimonio en primera persona y sus experiencias, en la transformación que ha sufrido esta industria, que ha sido parte moldeadora del paisaje ribero estellés.

Tras la breve introducción al encuentro por parte de Marta Astiz, Concejala de Comercio y Turismo, correspondería al Dr. Agustín Azkarate, Director de la Cátedra UNESCO de Paisajes Culturales y Patrimonio, realizar la apertura del espacio contextualizando en términos de Patrimonio y advirtiendo sobre la importancia de mantener la identidad de las ciudades. Ahondó en las oportunidades que se nos presentan a las administraciones y demás organizaciones si atendemos a esos paisajes únicos, paisajes inherentes a cada lugar, a cada cultura y a cada individuo.

Mikel Ramos, arqueólogo de Navark, nos introdujo en la esfera gremial del Medievo y viajamos en el tiempo conociendo la papel estratégico y comercial que desempeñó la Estella de los siglos posteriores tanto con la industria lanera como con la curtidora. Así, conocimos de primera mano detalles sobre la excavación arqueológica realizada en la antigua Casa de la Moneda, causante del interés generado en torno a este paisaje industrial.

Javier Casas, quien fuera hasta dos meses antes de su participación en la Semana de la Piel, técnico en Tenerías Omega, fue el encargado de realizar la intervención específica sobre la evolución de la industria curtidora en la ciudad.
Casas, que durante todo el proceso de Proyecto Piel participó en todas aquellas iniciativas que tuvieran que ver con el conocimiento más determinante de la industria curtidora, explicó la evolución de técnicas y herramientas que han sido utilizadas en la industria curtidora desde el Medievo hasta la actualidad.

En el cierre de la sesión, se proyectó un pequeño vídeo que repasaría todas las actividades que se han realizado bajo el ámbito del Proyecto Piel. Puesto que el público participante en cada actividad es fluctuante, y no todos los asistentes conocían el marco bajo el que se realizaba esta charla-coloquio, el video-resumen resultó de lo más interesante propiciando un entretenido coloquio entre los asistentes al acto. (Información ampliada en Anexo 4).

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Diapositiva introductoria a la charla-coloquio.
3. Diapositiva inicial de la presentación realizada durante la chara de la Semana de la Piel. Agustín Azcárate (2016).

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: Casa de Cultura Fray Diego
Fecha: 24/11/2016
Hora: 19:15
Duración: 1h 30'
Ponentes: Marta Astiz, Agustín Azcárate, Mikel Ramos, Javier Casas Uxua Domblás
Asistentes: 27

Difusión de la actividad:
Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel.
Se avisó por newsletter a todas aquellas personas que a lo largo del proceso han facilitado su correo al Proyecto Piel · Azala Proiektua.

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Javier Casas, Mikel Ramos y Uxua Domblás durante la charla-coloquio..
2. Una de las diapositivas presentadas en la intervención del ex-curtidor Javier Casas.Boteros curtiendo. Por Gabino Sanz. Cedida por el Archivo Municipal de Estella-Lizarra.
3. Marta Astíz y Agustín Azcárate durante su inón tervencien la charla-coloquio.

LA RUTA DEL ZUMAQUE

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socialización
Storytelling
Senderismo cultural

Ruta piloto que conjuga el senderismo con elementos culturales, posibilitando un nuevo producto turístico y de disfrute para la ciudad.

DESCRIPCIÓN

Como se observa en las actividades previas realizadas para poder llegar a desarrollar esta ruta piloto, se buscaba dar a conocer un elemento natural vinculado al Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra, a través del turismo activo. Además, pretende mostrar otros elementos históricos o de interés cultural que se encuentran de manera aislada en las inmediaciones de la ciudad. Socializar y generar interrelación entre las personas que participen en la actividad, ya que comparten intereses culturales y deportivos, recopilar más información con la que seguir completando la interpretación de la propia ruta y testar la posibilidad de ésta como producto turístico a partir de una de las industrias más históricas de la ciudad. Esta es la actividad que por interés percibido, tanto por los participantes de las diversas fases así como del grupo motor, consiguió cerrar un ciclo de idea inicial a producto final.

El turismo activo de naturaleza está en auge y las opciones que ofrece esta ruta cultural son muchas con esa combinación. Además, lo más interesante es que el diseño reutiliza sendas que ya existen, con lo cual se evita una de las mayores debilidades de los senderos, que es su apertura y mantenimiento.

“El problema de los senderos no es tanto crearlos como mantenerlos”, así intervenía Josu Tximeno, Presidente de la Federación de Montaña de Navarra, en el taller participativo sobre la Ruta del Zumaque. Atendiendo a ello y a otras recomendaciones para diseñar los circuitos de proximidad, como el reciclaje y la reutilización de recursos existentes, fue creándose una ruta piloto que poco a poco entrelazaba senderos existentes con algunas partes olvidadas de la ciudad.

De la mano de Eduardo Azcona, parte del grupo motor del Proyecto Piel · Azala Proiektua, tuvimos la oportunidad de recorrer dos terceras partes de la ruta que se había creado a partir del proceso de anterior. Se repartieron flyers que indicaban el recorrido de la ruta piloto e informaban de los puntos más relevantes que la ruta muestra en su camino y se pudieron testar tiempos para el público general que la realizó.

Terminábamos la ruta tomándonos el Pintxo de Zumaque en el Restaurante/Bar Izarra. Las cualidades gastronómicas que tiene el fruto de este arbusto sorprendió gratamente a la ciudadanía. El uso del Zumaque como complemento culinario es algo que descubrimos gracias, una vez más, a la difusión del proyecto en las redes sociales.

(Información ampliada en Anexo 4).

Imágenes:
1. Cartel anunciador de la actividad.
2. Primera edición del tríptico informativo que contiende contexto del proyecto, descripción de la ruta y mapa iconográfico de la misma. Elaboración propia. (2016).
3. Participantes en el punto de salida de la ruta; el puente de cárcel.

DATOS DE LA ACTIVIDAD

Lugar: N1 del mapa, Puente de la Cárcel.
Fecha: 27/11/2016
Hora: 09:00-14:00
Guía: Eduardo Azcona
Participantes: 37 (de diversos lugares; además de vecinos de Tierra-Estella, también llegaron senderistas desde Donostia o Pamplona)

Difusión de la actividad:
Medios de comunicación tradicionales:
Tablones oficiales del Ayuntamiento de Estella-Lizarra situados en la Plaza de la Coronación y c/ Baja Navarra. En la Casa de Cultura Fray Diego, situada en c/ de la Rúa (sede donde se realizarán las actividades a cubierto de la Semana de la Piel). En la oficina de Turismo y en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería. Además se presentó en la rueda de prensa realizada desde el Ayuntamiento.

Medios digitales:
Blog, redes sociales habituales y e-mailing a aquellas personas que han participado en alguna de las actividades del Proyecto Piel.
Se avisó por newsletter a todas aquellas personas que a lo largo del proceso han facilitado su correo al Proyecto Piel · Azala Proiektua.

VALORACIÓN

Imágenes:
1. Participantes en la Ruta del Zumaque de la Semana de la Piel, Estella-Lizarra. Por Eduardo Azcona (2016).
2. Zumaqueras en la zona de San Lorenzo, Estella-Lizarra. Por Jon Varela (2016).
3. Pintxo del Zumaque realizado durante la Semana de la Piel y Semana del Pintxo por el Restaurante Bar Izarra.

5.2.7. Análisis de impacto del Proyecto Piel · Azala Proiektua

Continuando con los protocolos propuestos, a continuación se exponen las conclusiones obtenidas tanto de las actividades realizadas a lo largo del proceso por separado como del Proyecto Piel en general. Primero se exponen los datos vinculados al monitoreo y evaluación de dichas partes y en segundo lugar se describen las conclusiones obtenidas en cuanto a la difusión de las dos escalas del proyecto.

Testeo: Monitoreo y evaluación

La realización del análisis del impacto del Proyecto Piel-Azala Proiektua tomó como referencia la formulación del plan de acción desarrollado en el primer taller del proyecto. Por un lado, se establecieron algunos indicadores verificables objetivamente para cada una de las actividades programadas a lo largo del proceso, incluidas las de la semana dedicada a la socialización del proyecto, que se analizaron para estudiar su grado de cumplimiento. Por otro lado, una vez finalizado el proceso, se generaron espacios de análisis y reflexión. Estos se llevaron a cabo a través de procesos nuevamente participativos que involucraron a más de 40 personas vinculadas al proyecto entre individuos, profesionales y representantes de diversos organismos e instituciones de quienes se registra información recabada mediante diversas fórmulas. Esta dinámica favoreció el análisis de la evolución y permitió tomar en consideración recomendaciones para experiencias futuras.

Para el monitoreo se recolectó información cuantitativa y cualitativa que ayudó a evaluar el grado de cumplimiento de los indicadores previamente establecidos. La información requerida se obtuvo mediante:

- La revisión minuciosa de toda la documentación relacionada con el proyecto desde su fase del diseño del plan de acción hasta la fase de conclusión, tales como el informe del primer taller de Proyecto Piel en el que se diseño el plan, los documentos y contenidos (tanto documentos gráficos, como visuales) generados a lo largo del proyecto, tanto operativos como de medios digitales como tradicionales y los informes finales de cada una de las actividades del Proyecto.
- Entrevistas-reuniones con representantes de las instituciones o con expertos vecinales en diferentes ramas. Estas entrevistas se realizaron en horarios que facilitaron la participación de las y los involucrados.

- Encuestas a participantes de alguna de las actividades del proyecto. Las encuestas se aplicaron a los asistentes de las visitas guiadas a la antigua Casa de la Moneda (ver encuesta tipo en Anexo 1) así como a los participantes del taller de co-diseño de la Ruta del Zumaque (ver encuesta tipo en Anexo 3).
- Foros con vecinas y vecinos de Estella-Lizarra. Se realizó un taller- germen observatorio del paisaje de Estella-Lizarra concebido como espacio de reflexión en el que administración, asociaciones y habitantes puedan reunirse y hablar de los intereses y poder marcar líneas de trabajo conjunto. Como herramientas de apoyo se utilizó una guía de preguntas y una grabadora para garantizar el registro de la información pertinente.
- Entrevistas a representantes del sector empresarial de la ciudad, como la Asociación de comerciantes.
- Reuniones con el Grupo Motor del proyecto.
- Formulario de Google enviado a 40 personas y 10 entrevistas personales más realizados en el cierre del proyecto.

Los medios de verificación, así como los indicadores preestablecidos, se centraron en el proceso adoptado y los resultados obtenidos para cada una de las actividades programadas. La información recabada fue procesada y analizada de conformidad con su propia naturaleza.

El Proyecto Piel se ha desarrollado en doce actividades, en el período de enero de 2016 a diciembre de 2016, divididas entre cinco actividades programadas en el plan de acción –la evolución natural de algunas de ellas hizo que se realizaran seis sub-actividades más– y siete actividades que completaron la Semana de la Piel, semana dedicada a la puesta de largo de los elementos de estructura del paisaje de mayor interés. El proyecto se ha realizado bajo una estrategia profusamente participativa para lo que se han diseñado acciones para público muy diverso, en ocasiones, de manera dirigida.

En las siguientes tablas de evaluación de tareas se presentan los datos obtenidos para cada actividad planteada al inicio y el logro de los resultados.

- Actividades programadas en el plan de acción.

ACTIVIDAD A: DOCUMENTACIÓN Y ARCHIVO				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Recopilar las imágenes del archivo fotográfico municipal vinculadas al paisaje industrial curtidor de la mano de un experto.	Conseguir un grupo de trabajo compuesto por 4 personas.	Grupo compuesto por 2 personas.	50 %	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Revisión completa del registro municipal fotográfico. - Listado de participantes en la actividad. - Documentos fotográficos escaneados y compartidos en la web y RRSS del proyecto.
	Explorar el 75% del archivo fotográfico municipal	Explorado el 100% de las fotografías del Archivo Municipal de Estella-Lizarra	133%	
	Trabajar con al menos 3 vecinos que conserven material fotográfico relacionado con el paisaje industrial curtidor	Se ha recopilado material fotográfico de 7 personas.	233%	
	Recopilar al menos 50 fotografías tanto del archivo como de paticulares	103 Documentos fotográficos escaneados.	206%	
	Identificar al menos 15 elementos de estructura del paisaje industrial	20 elementos identificados.	133%	
	Exponerlas al menos una vez durante el proceso (100% de las fotografías difundidas).	4 Infografías realizadas superponiendo pasado sobre presente en *Google Earth*, difusión habitual de las fotografías de archivo en las RRSS y 1 exposición fotográfica realizada en la Casa de Cultura Fray Diego durante	100%	

		la semana de socialización “Semana de la Piel”		
	Divulgación/difusión a lo largo de los 12 meses del proyecto en 3 redes sociales	Divulgación y difusión en Twitter, Instagram y Facebook además de en la página web/blog	100%	

ACTIVIDAD B: DERIVA FOTOGRÁFICA CON AFTELAE				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Taller de investigación con la fotografía como medio para redescubrir en el entorno elementos y lugares relacionados con la industria curtidora de la ciudad.	15 participantes	12 participantes	80%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) -Listado de participantes en la actividad. - RRSS - web/blog -“Ubicarama” aplicación integrada de mapeo.
	Identificar al menos 25 elementos de estructura del paisaje industrial.	35 elementos identificados	140%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales.	Divulgación y difusión en una aplicación específica de mapeo integrada en la web/blog. También en las RRSS: Twitter, Instagram y Facebook.	200%	

ACTIVIDAD C: ENTREVISTA TESTIMONIO ORAL				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Realización de	10 Entrevistados	Se han realizado 2 entrevistas oficiales con Simetría Produc-	140.00%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo

entrevistas con Simetría Producciones, productora local, a personas relacionadas con el ámbito de estudio con intención de recabar información personal.		ciones, parte del grupo motor de la actividad. Sin embargo los reportajes realizados para los diversos canales de televisión (Telenavarra, Navarra TV y Agrosfera de rtve) ayudaron a recabar 12 entrevistas más.		del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de entrevistados. - RRSS - web/blog - Distintos canales de televisión
	Identificar al menos 20 elementos de estructura del paisaje industrial	Se han identificado 43 elementos	215%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales	Difusión en web/ blog, Facebook, Twitter, Instagram y las plataformas de vídeo Vimeo y Youtube. Además en las televisiones correspondientes.	300%	

ACTIVIDAD D: VISITAS GUIADAS				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Visitas guiadas realizadas a la Casa de la Moneda con diversos grupos de personas y asociaciones para recabar información,	Realizar al menos 3 visitas guiadas a la casa de la Moneda y barrio de curtidores.	Se realizaron 8 visitas guiadas en total (1 con la Universidad de Mayores, 3 con el Máster de la UPV, 1 a una empresa tour-operadora, 1 a la ciudadanía en general – en la Semana de la Piel se hará otra	267%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en las distintas visitas realizadas.

percepciones y visibilizar el paisaje curtidor.		más–, 1 a un grupo de turistas y 1 a participantes de las exploraciones zumaqueras)		- web/blog -RRSS - Distintos diarios y medios de comunicación.
	Llegar al menos a socializar a 60 personas	87 personas	145%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales	Cada visita se hizo varias *stories* de *instagram* y estas se compartieron en los otros canales sociales. Además en varias de las visitas la prensa local y provincial se hicieron eco.	150%	

ACTIVIDAD E: LA RUTA DEL ZUMAQUE				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Una actividad que aúna senderos naturales con cultura y tradición a través del arbusto del Zumaque como hilo conductor.	Se realizarán 3 salidas exploratorias a lo largo de la primera fase	3 salidas exploratorias	100%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en la actividad. - web/blog -RRSS - Distintos diarios y medios de comunicación.
	Se realizarán 2 talleres de co-diseño de aforo limitado a 20 personas.	Por motivos de calendario se realizaron 2 talleres de co-diseño en uno. Asistentes: 17	85%	
	Se realizará 1 exposición interactiva abierta a la ciudadanía para seguir recabando información.	Se realizó 1 exposición interactiva que además se completó con una charla de la mano de un ex-curtidor.	100%	

	Se realizarán al menos 2 actividades en colaboración con otras asociaciones de intereses distintos.	Se realizaron hasta 3 actividades en las que se involucraron diversos grupos: campaña para la presentación de la Ruta en los presupuestos participativos; participación en la Feria Estatal de la Biodiversidad y "Fotografiando desde el Zumaque" en colaboración con la Asociación Fotográfica AFTELAE.	150%	
	Se realizará al menos una salida para socializar toda la información recopilada.	1 salida oficial durante la Semana de la Piel.	100%	
	En la salida que se realice se esperan al menos 25 asistentes	Asistentes: 19	76%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales	Elaboración de material divulgativo: flyer informativo de la Ruta piloto Cada actividad intermedia se anunció y difundió por la web/ blog y diversos canales sociales. Además en varias de ellas la prensa local, provincial y medios radiofónicos se hicieron eco.	200%	

- Actividades enmarcadas en la semana de socialización del proceso “Semana de la Piel”

ACTIVIDAD F: VISITA AL MUSEO ETNOLÓGICO DE NAVARRA				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Acercar este ‘desconocido’ museo a la ciudadanía y ver de primera mano herramientas cotidianas utilizadas en la industria curtidora.	Aforo limitado asistentes a 22 personas	Asistentes: 22 7 personas quedaron en lista de espera	100%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en la actividad. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite - web/blog -RRSS - Distintos diarios y medios de comunicación que se hicieron eco de la rueda de prensa.
	Identificar/socializar al menos 10 elementos vinculados con el paisaje industrial curtidor	Identificados más de 15 elementos/objetos vinculados a la industria curtidora	150%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería Al menos 2 impactos en prensa local	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos	200%	

ACTIVIDAD G: VISITA URBANA				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Tras la huella de la piel se plantea como un recorrido urbano que parte del barrio de Curtidores, en el que descubrir las huellas más relevantes	Aforo limitado a 30 personas.	Se aceptaron hasta 33 asistentes Quedaron 4 personas en lista de espera	110%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en la actividad. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite - web/blog -RRSS - Distintos diarios y medios de comunicación que se hicieron eco de la rueda de prensa.
	Identificar/socializar al menos 10 elementos vinculados con el paisaje industrial curtidor	20 elementos socializados/identificados	200%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería Al menos 2 impactos en prensa local	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Elaboración de material divulgativo: flyer informativo de la ruta urbana Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos	200%	

ACTIVIDAD H: EXPOSICIÓN DE FOTO Y MATERIAL				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Exposición de elementos que existen y recuerdan al pasado curtidor y que han sido identificados colectivamente en el proceso.	Se esperan 500 visitantes	232 visitantes	46,4%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes y asistentes a la exposición. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite
	Exponer/socializar al menos 20 elementos vinculados con el paisaje industrial curtidor	28 elementos socializados (entre fotografías y material)	140%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería Al menos 2 impactos en prensa local	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos	200%	

ACTIVIDAD I: TALLER INFANTIL				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Acercar el pasado y el paisaje industrial curtidor y extraer la percepción de los más pequeños y a sus tutores, a través del juego.	Se esperan al menos 16 participantes	Asistieron 7 niños y niñas acompañados de sus tutores (total 12 personas)	43%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en la actividad. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite
	Trabajar al menos sobre 5 elementos vinculados con el paisaje industrial curtidor	Entre las creaciones realizadas destacaban 4 elementos principales	90%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería. Al menos 2 impactos en prensa local Difusión especial en los diversos colegios.	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. No se anunció en los colegios. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos	50%	

ACTIVIDAD J: CONCURSO FOTOGRAFICO				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Concurso para dinamizar, generar *engagement* a la par que se contribuye a completar una pequeña colección fotográfica sobre el tema.	Se esperan al menos 50 fotografías participantes	Se recibieron 17 fotografías de 12 participantes	34%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Número de fotografías recibidas online por las RRSS y al email - Número de fotografías recibidas en el taller de Proyecto Piel. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite
	Recibir al menos 20 elementos distintos vinculados con el paisaje industrial curtidor	Se recibieron 6 elementos diferentes. Abundaron las fotografías de Zumaques.	30%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería. Al menos 2 impactos en prensa local	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. Intensificación de la campaña en medios sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos	200%	

ACTIVIDAD K: CHARLA COLOQUIO				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
La Industria Curtidora en Estella / Lizarrako Industria Larrugilea como eje conductor de una charla que incluye testimonios en primera persona.	Se esperan al menos 30 asistentes	Asistentes: 27	90%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de asistentes a la Casa de Cultura. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite
	Conseguir la intervención de al menos 3 participantes relacionados con el proyecto y la investigadora	Ponentes que participaron: 5 personas. Una personas de la administración, representante de la Universidad, arqueólogo responsable de la excavación de la tenería, un excurtidor, la investigadora	125%	
	Realizar al menos un elemento/obsequio relacionado con el paisaje industrial curtidor de Estellla-Lizarra	Realización de 10 postales distintas creadas a partir de las fotografías obtenidas de la “Actividad B: Deriva Fotográfica con AFTELAE”. Se realizaron 100 copias en total y se ubicaron a disposición del público a modo de obsequio en la sala donde estaba ubicada la “Exposición Fotográfica y de Material” con la idea de que de la charla se pasase a visitar dicha exposición.	100%	
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y	Se realizó una rueda de prensa en el	200%	

	cartelería. Al menos 2 impactos en prensa local	Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. 3 impactos en prensa local y medios radiofónicos		

ACTIVIDAD L: LA RUTA DEL ZUMAQUE				
OBJETIVO	INDICADORES		% CUMPLIMIENTO	MEDIO DE VERIFICACIÓN
	Programado	Ejecutado		
Ruta piloto que hibrida el senderismo con elementos culturales, posibilitando un nuevo producto turístico y de disfrute para la ciudad.	Se esperan al menos 30 asistentes	Asistentes: 37	123%	- Matriz de registro valorativo generado a lo largo del proyecto (Ver Anexo 6) - Listado de participantes en la actividad. - Aplicación para monitorizar eventos y reserva de entradas: Eventbrite
	Realizar al menos 2/3 partes de la ruta experimental co-diseñada para testear tiempos en grupo.	Se realizó 1/3 de la ruta experimental co-diseñada	50%	
	Explicar/socializar al menos 20 elementos de estructura vinculados con el paisaje industrial curtidor	Se hizo referencia al menos a 16 elementos/conceptos vinculados al paisaje industrial curtidor.	80%	
	Extraer/recordar al	Se recogieron al me-	80%	

	menos 5 elementos de estructura más vinculados al paisaje industrial curtidor de Estella- Lizarra.	nos 4 elementos más.		
	Divulgación/difusión en 3 redes sociales y cartelería. Emailing Al menos 2 impactos en prensa local	Se realizó una rueda de prensa en el Ayuntamiento anunciando todas las actividades de la Semana de la Piel. Cartel anunciador en el taller de Proyecto Piel y en los lugares oficiales del Ayto. Se anunció y difundió por la web/blog, la aplicación Eventbrite para gestión de entradas y control de aforo y diversos canales sociales. Se envió convocatoria por email a las personas que habían participado en actividades relacionada con el Zumaque 3 impactos en prensa local y espacios radiofónicos	200%	

La evaluación final del proyecto se realizó basándose en la recopilación de información a los distintos agentes implicados y grupos de interés. Adquiere importancia el formulario[84] diseñado para obtener datos con los que finalmente desarrollar unas conclusiones en términos de relevancia, efectividad, eficiencia,

84 Ver anexo 5 Formulario de Evaluación Final de Proyecto Piel · Azala Proiektua y respuestas obtenidas.

impactos y sostenibilidad o posible continuidad del proceso de socialización. De 35 personas consultadas por este medio se han recibido 26 encuestas respondidas, el resto de reflexiones –hasta llegar a 40– se han completado por comunicación personal. Ver formulario completo en Anexo 5.

Difusión: comunicación y aprendizaje

Con el propósito de analizar el impacto final del proceso desarrollado, tanto las actividades realizadas como los resultados generales obtenidos, incorporamos el *feedback* de los participantes que han ofrecido sus reflexiones. Según los parámetros establecidos en el apartado metodológico de conclusiones[85], podemos extraer las siguientes deducciones en cuanto a la relevancia, eficacia, eficiencia, equidad, impacto y sostenibilidad del mismo:

Relevancia:

- El Proyecto Piel ha validado y aplicado de manera satisfactoria un protocolo y metodología para la socialización del paisaje del pasado industrial curtidor de Estella-Lizarra. De esta manera ha demostrado la factibilidad de un marco de actuación en materia de la socialización de un paisaje, desde una perspectiva participativa y de construcción colectiva, que fomenta las sinergias, activa diferentes narrativas y actúa sobre la memoria e imagen recordada.

  "Conocer la historia permite comprender mejor el presente. Socializar los procesos lo convierte en una experiencia colectiva, tal y como lo es la propia historia de la ciudad."[86]. Estas y las siguientes opiniones fueron obtenidas a través del formulario de evaluación realizado.

- El pasado industrial curtidor de Estella-Lizarra fue motor económico de la ciudad y vertebró una fisiología de la ciudad que aún hoy persiste de manera inmaterial en muchos casos. Sin embargo, se encuentra en el punto de inflexión en el que esos recuerdos los conservan personas mayores y la gente joven, poco a poco, va desconociendo. Hay un reconocimiento político y social de este problema y existe la necesidad de actuar para dar a co-

85 Análisis de impacto de la propuesta (capítulo 4.2.7). Conclusiones, comunicación y aprendizaje: relevancia, eficacia, eficiencia, equidad, impacto y sostenibilidad.

86 Reflexión de Iñaki Rifaterra, artesano participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

nocer este paisaje casi olvidado. Como respuesta, se ha creado un marco institucional y vecinal de actuación, creando espacios para la reflexión sobre el paisaje urbano de la ciudad.

- El 80 por ciento de las personas consultadas consideran que la percepción de la ciudadanía antes del proceso era poca o muy poca. Así, reflexionan los participantes en Proyecto Piel sobre la importancia de :

  "Mantener visible toda una historia y forma de vida."[87], "Dar a conocer a las nuevas generaciones de donde vienen muchas de las cosas que nos rodean"[88] y de "La importancia de la actividad curtidora en Estella, desde su fundación hasta la actualidad."[89]

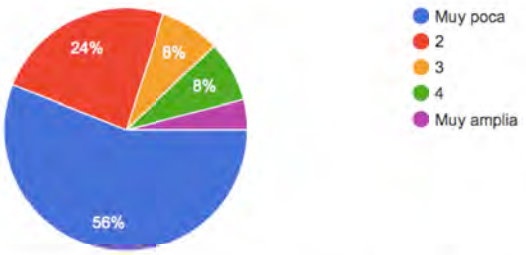


Figura 78: Resumen gráfico evaluación que valora la percepción de la ciudadanía de Estella-Lizarra sobre el paisaje industrial curtidor de la ciudad antes del desarrollo de Proyecto Piel

- El Proyecto Piel, sus objetivos, actividades y resultados obtenidos, representa un modelo de socialización de un paisaje invisibilizado construido colectivamente a través de un proceso participado. La gente valora la participación como una de las buenas prácticas principales que se deben resaltar en cuanto a:

87 Paloma Ibáñez, educadora participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

88 Andres Diaz de Cerio, de familia artesana, Presidente de la Asociación fotográfica AFTELAE y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

89 Javier Casas, ex-curtidor con 40 años de experiencia en el sector y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5

"Innovadora forma de implicación."[90] y "la difusión que se ha realizado y cómo se ha conseguido implicar a los ciudadanos."[91]

"Aparte de la gran riqueza paisajística de la localidad, es destacable lo importantes que son los procesos participativos, que la gente sienta que es parte del proyecto."[92]

Sin embargo se apuntan algunos aspectos que se deben mejorar como "conseguir mayor implicación en ámbito regional" y trabajar más en "la parte de la ciudadanía que no ha estado involucrada"[93]

- En consecuencia, la naturaleza y espíritu del Proyecto Piel promueven las relaciones interdisciplinares, intergeneracionales y la convivencia para favorecer el intercambio de conocimiento.

  Los participantes han valorado positivamente el hecho de "conseguir reunir a diversos colectivos en torno a un mismo fin común de manera amena y responsable"[94] y "dar a conocer a las nuevas generaciones de donde vienen muchas de las cosas que nos rodean"[95]

  "En estos tiempos de rápida tecnologización y profundas transformaciones, a veces vertiginosas, este tipo de análisis y trabajos me parecen indispen-

90 Jesús Blanco, miembro de la Asociación de Vecinos del barrio de San Miguel y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

91 Eduardo Azcona, técnico de la Ruta del Zumaque y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

92 Andrea Rodríguez, técnica de Turismo y Comercio del Ayuntamiento de Estella-Lizarra, responsable técnica municipal de la Ruta del Zumaque. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

93 Koldo Leoz, Alcalde de Estella-Lizarra. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

94 AFTELAE, Asociación Fotográfica de Estella-Lizarrako Argazkilarien Elkartea, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

95 Andres Diaz de Cerio, de familia artesana, Presidente de la Asociación fotográfica AFTELAE y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

sables para una mayor comprensión de las relaciones intergeneracionales y del paisaje actual que hemos heredado."[96]

- La experiencia piloto se desarrolló en la ciudad de Estella-Lizarra: se realizaron doce actividades encaminadas a la socialización para los distintos públicos y cinco sub-actividades más, relacionadas directamente con una de las más integradoras en cuanto al paisaje y que esbozaba un posible mayor impacto alcanzando a diferentes target. Esta ha sido la actividad Ruta del Zumaque, que a lo largo del proceso iba reforzándose de manera orgánica y, como se detalla más adelante, atrajo a diversos públicos de interés.

Eficacia:

- El Proyecto Piel refleja en su marco de ejecución que de un total de diez actividades programadas en el plan de acción inicial se desarrollaron seis; sin embargo cabe destacar que la flexibilidad del proceso hizo que se realizaran las otras cinco sub-actividades más y que la jornada de cierre del proceso se transformase en una semana con siete actividades añadidas con un total de 18 actividades que en su mayoría han sido positivamente valoradas en cuanto a metodología y dinámicas que se han utilizado en cada una de ellas.

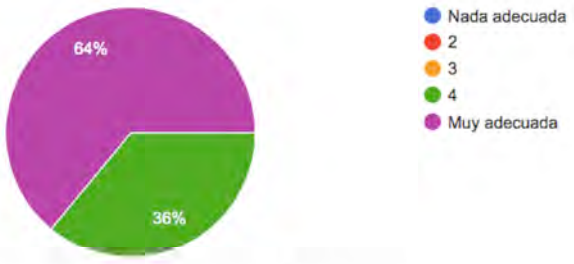


Figura 79: Resumen gráfico evaluación de la metodología y dinámicas de las actividades realizadas.

La totalidad de los participantes valoran las metodologías y dinámicas que se han utilizado como muy adecuadas o adecuadas.

96 Iñaki Rifaterra, artesano participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

- De igual manera, el Proyecto Piel ha desarrollado y proporcionado unas narrativas que han sido acogidas de buen grado por los vecinos de la ciudad, que han pasado a ser *prosumers* de la difusión del pasado industrial curtidor de la misma.

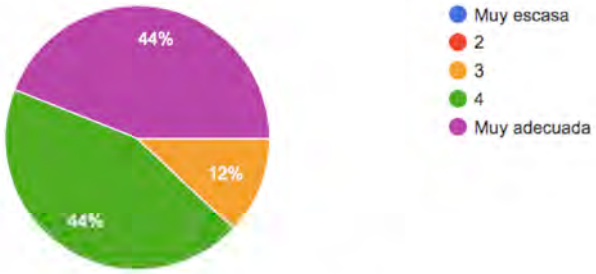


Figura 80: Resumen gráfico evaluación de la información obtenida y transmitida en el proceso.

Destacan las referencias en torno a la actividad Ruta del Zumaque por su alto impacto a "la tenacidad, el esfuerzo y el buen trabajo realizado"[97] (impactos relevantes como la aparición en RTVE, Navarra TV, participación en jornadas sobre sostenibilidad o entrevistas en programas de radio y prensa) sin embargo puntualizan la importancia de "insistir en lo que ha supuesto para Estella la actividad curtidora y sus derivadas...lo importante de todo esto es la propia piel y los artesanos que la trabajaban"[97] así como el interés que tiene "ver el terreno curtidor insitu, lo que queda y lo que había."[98]

- Se han desarrollado y aplicado una serie de medios que contribuyen como germen a la creación de un Observatorio del Paisaje, iniciando con talleres y puesta en funcionamiento de espacios de "debate". Sin embargo, estas acciones adolecen de apoyo decidido para una mayor efectividad. Manifestaciones de parte de las y los representantes de las organizaciones involu-

97 Javier Casas, ex-curtidor con 40 años de experiencia en el sector y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

98 Nuria Urriza, docente y participante habitual en las visitas guiadas realizadas en las diversas actividades del Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

cradas y participantes reflexionan sobre lo interesante que sería continuar trabajando en estas líneas:

"Sería genial que este proyecto, y especialmente su dinámica, no terminara aquí, que se aprovecharán las experiencias, energía y personas implicadas para desarrollar otros proyectos de puesta en valor del paisaje cultural de Estella-Lizarra."[99]

"Veo que cada vez hay más gente que se involucra en actividades tanto del entorno natural como del entorno urbano; sin embargo creo necesaria una acción globalizada , es decir que se impliquen personas , colectivos o asociaciones y sobre todo instituciones, con un objetivo educativo..."[100]

- Según lo expresan los actores consultados, el marco estratégico aplicado responde a los objetivos del proyecto con los medios disponibles, porque, como expresan representantes del Ayuntamiento "la participación ciudadana real, en un sentido amplio (políticos, técnicos, especialistas de diversas áreas relacionadas con el proyecto y vecindad en general interesada en el patrimonio, la historia y la ciudad en general) ha sido una de las buenas prácticas que ha contribuido a hacer realidad un proyecto ."[99]

Eficiencia:

- El Proyecto Piel ha mostrado que el proceso implementado es factible y viable y que el éxito en términos de cumplimiento de metas y resultados guarda una relación directa con el diseño, el presupuesto (en cuanto a alcances y disponibilidad) y un abordaje institucional y metodológico eficiente. El cien por cien de los participantes recomiendan este tipo de proceso para socializar otros paisajes, del mismo modo, se observa: "la participación es un proceso que puede dar muy buenos resultados, pero es algo muy lento".[101]

99 Regino Etxabe, Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Estella-Lizarra. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

100 José Martínez, aficionado a la historia y el Patrimonio de Estella-Lizarra, encargado de la selección de contenidos para la revista anual que se realiza en el marco de las Fiestas de la ciudad. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

Figura 81: Resumen gráfico evaluación sobre la recomendación de este tipo de proceso para dar a conocer otros paisajes

- El proyecto tiene como característica particular que los recursos se han destinado a la socialización de un paisaje, lo que tiene un coste-beneficio de largo plazo cuantificable en términos de visibilidad del patrimonio inmaterial. En el caso de Proyecto Piel se ha contado con la disposición de una persona investigadora, que ha dinamizado y coordinando el proceso y además se ha contado con la facilitación de algunos recursos municipales como salas, acceso a archivos y otros.

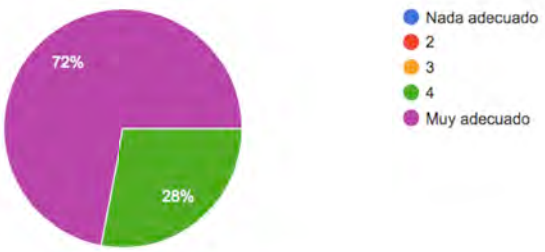


Figura 82: Resumen gráfico evaluación sobre la coordinación, dinamización y ejecución del proyecto

- La eficiencia de los recursos puede medirse en términos del tiempo efectivo que cada requirió actividad para lograr los resultados, la disponibilidad de recursos, la empatía del personal técnico y coordinador que está involucrado en el proceso. El coste efectivo del proyecto se verá expresado

101 Eduardo Azcona, técnico de la Ruta del Zumaque y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

por la socialización del paisaje a largo plazo. Mientras tanto, se acredita el beneficio con las evidencias en esta evaluación final del Proyecto Piel, en la que ya se han percibido importantes resultados.

Se hace hincapié en: "la iniciativa particular y colectiva (ciudadana) es imprescindible, no se puede depender únicamente de la iniciativa institucional y/o privada."[102]

Así mismo se observa que "el tiempo de análisis es aún corto para esta tipología de procesos."[103]

- A juzgar por las opiniones de las personas directamente involucradas como sujetos activos o pasivos del proyecto, la coordinación del proceso se desarrolló bajo una particular entrega, pasión y eficiencia por parte del personal responsable. De igual manera, los espacios de encuentro y reflexión activados en el marco del Proyecto Piel y otros mecanismos de interlocución con responsables e instituciones favorecieron la construcción de un excelente marco de relaciones entre los diferentes actores del Proyecto. En estos mecanismos de interlocución se pudieron someter a discusión los puntos débiles y fuertes del proceso y manejarlos con profesionalismo y responsabilidad hasta llegar a consensos que dejaran satisfechas a todas las partes.

  "La metodología me ha parecido extraordinaria; los pasos se han desarrollado de una manera muy adecuada, paulatinamente y bien encaminados. Ha sido una experiencia muy satisfactoria."[104]

102 Iratxe Pérez, cineasta y productora, participante en la recogida testimonial de Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

103 Iñigo Arzoz, historiador y docente, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

104 Iñaki Rifaterra, artesano participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

Equidad:

- Desde su formulación, el proyecto ha considerado de especial importancia alcanzar a todos los públicos posibles valorando especialmente la relación e intercambio de conocimiento de entre los mayores y los más pequeños.

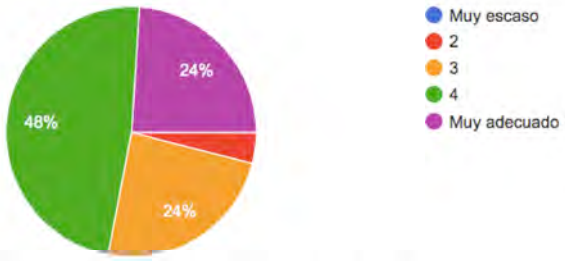


Figura 83: Resumen gráfico evaluación sobre la el público al que se ha llegado.

En general, las personas consultadas consideran que el alcance de público al que se ha llegado con el proyecto ha sido en un 72 por ciento adecuado o muy adecuado y un 2 por ciento lo considera escaso.

- Se ha tratado de conseguir roles compartidos, de establecer una gobernanza distribuida en los grupos de trabajo y se ha valorado positivamente el haber conseguido reunir a "diversos colectivos en torno a un mismo fin común de manera amena y responsable."[105]

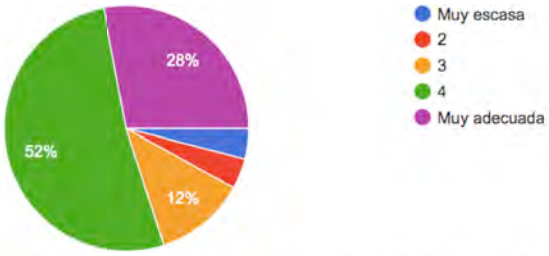


Figura 84: Resumen gráfico evaluación sobre la participacón de los vecinos y vecinas así como de los diversos colectivos y asociaciones.

105 AFTELAE, Asociación Fotográfica de Estella-Lizarrako Argazkilarien Elkartea, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

- La apertura del proceso ha sido especialmente valorada como una de las buenas prácticas realizadas, aunque también consideran que puede mejorarse el número de personas que ha quedado al margen. A pesar de que en actividades realizadas *a posteriori* sí que han tenido su participación, grupos como los más pequeños o los adolescentes, han tenido muy baja implicación.

Impacto:

- Los impactos del Proyecto, al margen del cumplimiento de resultados e indicadores, se consideran de alto valor social, como recuperar los recuerdos y conocimientos de personas mayores y recién jubiladas, que guardan recuerdos de cuando esta industria estaba aún vinculada al río y cuya memoria vamos a ir perdiendo poco a poco. También dar nueva visibilidad a la vida del artesano y de todas las huellas que aún existen en la ciudad, que nos recuerden a su trabajo y forma de vida. Para estos aspectos será básico recopilar testimonios vinculados al paisaje curtidor, un carácter fundamental que se muestra necesario en tantos otros paisajes.

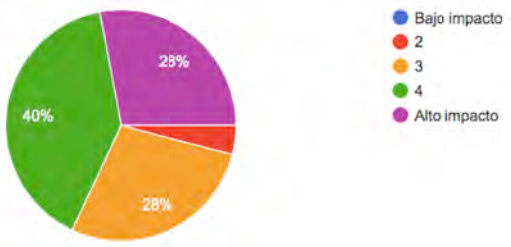


Figura 85: Resumen gráfico evaluación sobre el impacto que se considera que ha tenido el Proyecto Piel en la socialización del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra

- El proceso utilizado por el Proyecto ha sido calificado como de alto impacto y se ha resaltado la necesidad de que, desde el diseño preliminar, se tenga en cuenta el establecimiento de lazos y sinergias entre los actores. En este sentido es preciso destacar la importancia de crear grupos motores –coordinadores y responsables de la ejecución de la actividad–, de colaborar para obtener un mayor impacto y de compartir el conocimiento de una forma adecuada para que a la gente le interese el patrimonio. Sin embargo, se reflexiona sobre lo complicado que resulta transmitir este co-

nocimiento más allá del ámbito del turismo y se manifiesta el interés por compartir el conocimiento e integrar las rutas creadas en los centros educativos y otros ámbitos:

"Nos gustaría que esto no se convirtiera en un mero producto turístico. Creo que tal vez llevar la Ruta del Zumaque a los colegios e institutos crearía un poso adecuado para el conocimiento de este paisaje. En cualquier caso, creo que el trabajo que realizado ha sido muy enriquecedor para el conjunto de tierra Estella."[106]

Destaca la inclusión de la Ruta del Zumaque dentro de actividades formativas en proyectos como *Brinka!*, escuela municipal que acaba de crear el Ayuntamiento de Estella-Lizarra, y que busca impulsar un modelo de acercamiento a la actividad física (Brinka!, 2018). En este contexto, destaca de forma clara la capacidad de un proyecto como éste para compartir conocimiento a través del ejercicio entre los más jóvenes.

El Ayuntamiento de Estella-Lizarra ha incluído la Ruta del Zumaque, ruta que hibrida senderismo y patrimonio, como una de las actividades que se realizarán dentro de *Brinka!* en todos los centros educativos de la ciudad. Recordamos que esta ruta, ha sido la evolución de una de las actividades más relevantes, de mayor impacto y sostenibilidad desarrollada dentro del Proyecto Piel.

- Se observan cambios significativos en la percepción que se tiene en la ciudad en referencia al paisaje objeto del proyecto.

  "En cuanto al impacto, creo que todavía puede ser algo prematuro valorar en profundidad el grado de aceptación que el proyecto ha dejado en la ciudadanía de Estella-Lizarra. Este tipo de proyectos requieren a veces de una continuidad y de un apoyo institucional fuertes para calar y dejar huella entre la ciudadanía. En cualquier caso es indudable que el Proyecto Piel ha contribuido a rescatar del olvido y a poner en valor de nuevo el Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad."[107]

106 AFTELAE, Asociación Fotográfica de Estella-Lizarrako Argazkilarien Elkartea, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

107 Iñigo Arzoz, historiador y docente, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

- Se han creado dos productos turísticos tangibles, una Ruta homologada que hibrida senderismo y patrimonio y que da voz a elementos diseminados por el paisaje, y otra ruta urbana desarrollada en colaboración con las empresas de visitas guiadas y turismo de la ciudad y cuyos aspectos y puntos clave han sido interiorizados en sus diferentes rutas temáticas.

  "Ha dotado a la ciudad de Estella-Lizarra de una hermosa y rica ruta temática."[108]

  "Una vez finalizado el proceso sería extraordinario poder dar el salto a otro de los paisajes industriales que han vertebrado la ciudad, como es el de las artes gráficas."[109]

- Se ha creado una mayor sensibilidad institucional y un marco de condiciones que han favorecido una mayor colaboración entre las políticas públicas municipales, asociaciones e interés en la ciudadanía.

  "Sería genial que este proyecto, y especialmente su dinámica, no terminara aquí, que se aprovecharán las experiencias, energía y personas implicadas para desarrollar otros proyectos de puesta en valor del paisaje cultural de Estella-Lizarra."[110]

  "Espero que esta experiencia sirva para que nazcan otras similares."[111]

  "Se ha hecho un bonito trabajo y sería conveniente que tuviera una continuidad en el futuro."[112]

108 Mariam Bariáin, Directora de la Oficina de Turismo de Gobierno de Navarra en Estella-Lizarra, participante en Proyecto Piel y voluntaria de marcaje en la Ruta del Zumaque. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

109 Iñaki Rifaterra, artesano participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

110 Regino Etxabe, Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Estella-Lizarra. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

111 Iratxe Pérez, cineasta y productora, participante en la recogida testimonial de Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

112 Eduardo Azcona, técnico de la Ruta del Zumaque y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

Sostenibilidad:

- La experiencia del Proyecto, con todos sus aciertos y desaciertos, además de proporcionar un modelo validado, ha desarrollado y proporcionado un marco de oportunidades educativas así como de desarrollo del sector turístico, con la creación de dos productos que aúnan cultura y senderismo:

  1- Ruta del Zumaque.

  2- Ruta urbana de curtidores.

  "La posibilidad de socializar cualquier tipo de paisaje (industrial, cultural, natural, etc.), y de darle una nueva proyección que una el pasado con el presente. Gracias al proyecto me he dado cuenta que cualquier patrimonio urbano puede ser puesto en valor y ser elemento de generación de nuevas estrategias turísticas y culturales que lo mantengan vivo."[113]

- Expresiones documentadas de los y las participantes en las entrevistas de evaluación del proyecto reflexionan precisamente en ese aspecto: en la capacidad de que estas rutas puedan llegar a formar parte del ámbito educativo más allá del sector turístico.

  Por un lado está la inclusión real de la Ruta del Zumaque en el Proyecto municipal *Brinka!;* por otro, la posibilidad futura de realizar visitas guiadas dirigidas a los centros educativos en el ámbito de historia como explicación de aspectos socioeconómicos vinculados a las ciudades de la baja Edad Media. El plan inicial incluía la realización de un "cuadernillo del profesor" con esta propuesta. Sin embargo esta línea no evolucionó.

- Además pueden contribuir a la creación de nuevos proyectos o favorecer las prácticas artísticas inspirándose en la fotografía de paisaje o el *landart*, con Las Calaveras –el Parque de los Desvelados– como posible referente. Las Calaveras, o llamado también "El Parque de los Desvelados", es un conjunto de grandes calaveras como escultura, realizadas con Luis García Vidal, artista de los años 70, que hacía obras de *landart*. Con el tiempo, los locales han asumido este parque como propio y se percibe como un punto de encuentro entre el hombre y la naturaleza, como un lugar para la reflexión. Desde el fallecimiento del artista, la obra ha ido desapareciendo por

113 Iñigo Arzoz, historiador y docente, participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

efectos del tercer paisaje y se replantean líneas de actuación al respecto. La Ruta del Zumaque ha visibilizado este problema de deterioro y ha puesto sobre la mesa el debate de la necesidad de su recuperación.

"Unos proyectos llevan a otros diferentes por el mismo u otro colectivo."[114]

- Según la opinión del personal institucional consultado, para garantizar la sostenibilidad de los resultados alcanzados en cuanto al paisaje socializado, se requiere del diseño y la puesta en marcha de inmediato de los siguientes mecanismos:
    - Que los productos turísticos desarrollados se integren en los programas habituales de las empresas de visitas guiadas.
    - Que desde la administración –local o provincial– se realicen al menos dos visitas guiadas al año a las dos rutas desarrolladas abiertas al público. De lo contrario se corre el riesgo de olvido y retroceso en lo avanzado. En este sentido, dado que la Ruta del Zumaque ha sido incluida en el catálogo de senderos de Gobierno de Navarra, cabe suponer que al menos se realizarán estas visitas anuales.
    - Que los testimonios obtenidos y aquellos que se puedan recoger a posteriori, se integren dentro del marco de recopilación de memoria inmaterial que se está llevando a cabo en la ciudad.
    - Que se active de manera oficial el Observatorio de Paisaje en la ciudad, para poder preservar y continuar con la socialización de este y de otros paisajes interesantes.

Lecciones aprendidas:

- El Ayuntamiento de Estella-Lizarra, y más concretamente las concejalías de Cultura y la de Turismo, como responsables en esta materia, debe enfocar sus esfuerzos para dar continuidad y recorrido a las acciones realizadas en el marco del Proyecto. Por otro lado, se inicia una vía de actuación que puede ser aplicada a nivel comarcal y regional en otros paisajes.

114 Jesús Blanco, miembro de la Asociación de Vecinos del barrio de San Miguel y participante en el Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

- Se deben considerar objetivamente el diseño de la expansión o ampliación de los modelos validados (alcances, tiempo, costos y procesos que demanda el mismo), los resultados de las evaluaciones de medio término y evaluaciones finales, así como los documentos finales de la experiencia.
- Se deben procurar mayores sinergias entre los participantes involucrados y las instituciones. De igual manera, el apoyo logístico necesario para el desarrollo de los productos o acciones.
- El cien por cien de las opiniones recibidas durante las actividades del proyecto con los diferentes participantes públicos e institucionales coinciden en que se debe socializar este modelo y poner a disposición todo el conocimiento y la experiencia adquirida para poder replicarlo en otros procesos.
- Se deben integrar oportunamente espacios de discusión, análisis, coordinación y toma de decisiones, de manera que se facilite el compromiso del Observatorio y sus inquietudes de forma distribuida y dejando al margen, integrable en un futuro, la decisión política.
- Se deben facilitar el funcionamiento y apoyo de las instituciones locales y organizaciones regionales dentro del proyecto. Esto fue importante para el logro de los objetivos y resultados obtenidos, unas con mayor o menor nivel de involucración que otras. Hasta que la administración local no cogió el estandarte de la Ruta del Zumaque, la homologación y creación de esta ruta como producto para los ciudadanos y los turistas, ésta no fue una realidad tangible.

  "La importancia de la implicación de la ciudadanía y de representantes sectores diversos para hacer realidad un proyecto."[115]
- Se debe procurar la construcción de un liderazgo efectivo, que se involucre en toda la dinámica del proyecto, con capacidad de dimensionar y de contribuir con los recursos pertinentes económicos y humanos de estas iniciativas y capaz de asegurar la permeabilidad a las distintas estructuras administrativas y asociativas, las buenas prácticas, resultados y la importancia de las actividades para la ciudad.

115 Regino Etxabe, Concejal de Cultura del Ayuntamiento de Estella-Lizarra. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

- Se considera firmemente que la empatía entre los agentes involucrados y el buen ambiente con los grupos motores favorece la participación.
- La garantía de cumplimiento de las actividades y la obtención de buenos resultados depende en gran medida de la comunicación entre coordinación y grupos motores, participantes y administración.
- El Proyecto Piel ha podido constatar que para lograr un mayor conocimiento de los alcances, resultados e impactos de este tipo de proyectos y su apropiación en distintos sectores y actores de la sociedad, es necesario difundirlo a través de los distintos medios y canales de difusión posibles.
- Se debe tener en cuenta que éstos procesos no se internalizan en el sujeto a el corto plazo, requieren de tiempos diversos y apropiados dependiendo del público al que nos estemos dirigiendo. En el caso de Proyecto Piel, ha requerido un año de proceso y el siguiente año de desarrollo de la Ruta del Zumaque con todos los intereses suscitados desde los diversos medios de comunicación y las diversas ponencias en ámbitos culturales y científicos en los que se ha podido exponer todo el proceso paso a paso.
- Se detecta una importante deficiencia en la recopilación de la información obtenida. Dependiendo del público –o los públicos– al que nos estemos dirigiendo, la información puede llegarnos de una u otra forma, de manera más analógica o más tecnológica. La recopilación y gestión de grandes cantidades de información puede suponer una contrariedad para la correcta ejecución de un proyecto participativo en el que debe asegurarse la información al momento a todos los participantes.
- El soporte institucional sobre un proyecto *bottom-up*, que viene desde la ciudadanía, hace que esa gestión del paisaje compartido, atienda a todas las sensibilidades desde las dinámicas colectivas y participativas. En el caso de la Ruta del Zumaque, actividad referente que en un momento dado recibe apoyo firme del Ayuntamiento de Estella-Lizarra, así como de Gobierno de Navarra, como se ha mencionado, hace que haya podido materializarse. Sin embargo los matices políticos a los que puede verse sometida pueden recibir de igual forma detractores de la misma. Hay que procurar garantizar la independencia de la actividad participada frente a agenda política y otros reclamos.

- Se debe considerar la necesidad de ofrecer un proceso de preparación previa al personal que participará activamente en los grupos motores y en las distintas áreas con la finalidad de que los mismos alcancen mayor comprensión e interés en el alcance de los objetivos. La involucración lenta pero segura. Se debe poder trabajar en *engagement* de los participantes, para lo que hay que asumir que los tiempos son muy diferentes a un proyecto de empresa de gobernanza no distribuida.
- La tecnología y las costumbres van cambiando tan rápido que a lo largo de procesos de desarrollo tan lento hemos de tener flexibilidad para adaptar nuestros canales de comunicación y difusión. La inmediatez que se le supone a nuestra época queda plasmada en nuestro comportamiento. Se han realizado pocas entrevistas, ha resultado complicado y lento el proceso de quedar con las personas para su realización. Se ha considerado la opción de realizar formularios y enviarlos por email, esta vía de comunicación ha sido más directa obtenido un 30 por ciento de las respuestas del total. El mismo formulario enviado por canales como *Whatsapp* o *messenger* de *Facebook* fueron más inmediatas todavía.
- Es necesario trabajar la socialización y el *marketing* del proceso desde el primer minuto con el fin de asociar el proyecto a una imagen estimulante que acerque a la ciudadanía y transmita un mensaje adecuado. Se debe poner especial atención a esto, así como será indispensable a la difusión previa de cada actividad por los canales oportunos para garantizar el correcto funcionamiento, asistencia y participación requerida. Algunas reflexiones recogidas en el formulario desarrollado:

  “Es nuestra obligación trabajar no sólo en la investigación sino en acercar el conocimiento obtenido a la sociedad.”[116]

  “El proceso participativo ha superado mis expectativas iniciales. La ciudadanía tiene muchísimas más inquietudes de lo que en principio puede parecer. Pero también es alto el desconocimiento (me incluyo) del patrimonio natural, material e inmaterial de nuestro entorno.”[117]

116 Mikel Ramos, arqueólogo miembro de Navark S.L., parte del grupo motor de Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

"La recuperación del Patrimonio Histórico cercano es la mejor forma de sembrar el interés por el Patrimonio (histórico, cultural, natural ...) para su investigació, difusión y divulgación."[116]

"A la gente la interesa el patrimonio si se comparte el conocimiento adecuadamente."[118]

- El incremento de alcance cuando se intensifican los esfuerzos sobre una misma actividad puede suponer un 75-80 por ciento de alcance por impactos en radio, estrategia de repetición de los mensajes publicitarios, como ha sucedido con la Ruta del Zumaque.
- Dados los problemas de calendario –también por conciliación de horarios para los talleres en los que se prevé participación de ciudadanía, administración y colectivos– el desarrollo del taller del plan de acción tuvo lugar en un mismo día, cuando lo óptimo hubiera sido haber realizado dos o incluso tres talleres en total. El calado y la consolidación de los grupos motores hubiera sido mayor y además, hubiera posibilitado la coordinación en cuanto a herramientas concretas a utilizar.
- Otro aprendizaje es la formación grupos motores no unipersonales: como mínimo se proponen dos personas para asegurar la ejecución de cada actividad o paso que se quiere realizar. También debemos tener en cuenta la inestabilidad y rotaciones del personal asignado por las instituciones involucradas al proyecto sobre todo en ámbito político.
- Hubiera sido muy interesante haber abierto el proceso a un ámbito más global proponiendo iniciativas creativas que hubieran podido llegar a través de un *Call for Paper,* tal y como se ha hecho en proyectos como "Stret Viu"[119] en Orriols (Mano de Santo et al, 2016). Puede ser un planteamiento

117 Raquel Ganuza, arquitecta y docente, colaboradora y participante de Proyecto Piel. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

118 Antonio Ros, historiador miembro del Centro de Estudios de Tierra Estella. Comentario extraído de los formularios de evaluación. Todos las preguntas y respuestas visualizables en Anexo 5.

119 Las iniciativas enmarcadas dentro de Stret Viu se relacionan con las jornadas de Ciudad Sensible y fueron seis proyectos seleccionados a través de un Call for Paper. Las iniciativas fueron: *Imagina't Alaquàs - Nou Comerç, Benimaclet Entra, La PAM, Los viernes al cuartel, Els barris de Sagunt: diagnosi col·lectiva i empoderament ciutadà y Desbocats.* Experiencias reales que transformar la manera que tenemos de entender, gestionar y habitar nuestra ciudad (*ídem*).

para el futuro: que el análisis realizado, el despertar de este paisaje y la implicación de la ciudadanía, tenga su parte propositiva y ésta, a su vez, pueda ser una combinación con ideas que se proponen desde fuera continuando con el concepto glocal.

- Las administraciones deben empezar a apoyar proyectos en los que la ciudadanía sea participe. Es una cuestión de economía de recursos y de conseguir más inclusividad en los propios procesos en pre a conseguir ciudadanos *prosumers*. La reflexión también incluye la posibilidad de trabajar sobre otro tipo de jerarquías a nivel administrativo, más transversales y que aseguren la continuidad en el tiempo con cierto margen con la política.

Figura 86: Recogida de sugerencias en una de las visitas realizadas a la Casa de la Moneda. Además de la encuesta final realizada a las personas participantes en Proyecto Piel, a lo largo de las distintas actividades se han ido recogiendo ideas y sugerencias de mejora de cada una de ellas. (Elaboración propia, 2016).

A continuación, se presenta la ficha completa relativa a Proyecto Piel · Azala Proiektua como proceso de socialización del paisaje de acuerdo a los finalidades, herramientas y tipo de proceso desarrollado. Una ficha resumen en la que se engloba todo lo que ha significado este proyecto según los criterios establecidos en el apartado de propuesta metodológica para la valoración de los proyectos.

Se ha realizado el cuestionario tipo para cada actividad del proceso y finalmente se ha hecho un cuestionario resumen del proceso en general. La valoración es muy positiva, siempre teniendo en cuenta las mejoras y aprendizajes que hemos extraído de las encuestas realizadas y de la experiencia vivida con el propio Proyecto Piel.

PROYECTO PIEL · AZALA PROIEKTUA

OBJETIVOS Y 3 PALABRAS CLAVE

Socializar
Paisaje urbano
Participación

Proceso de socialización y construcción colectiva del paisaje industrial curtidor de Estella-Lizarra realizado a través de acciones participadas.

DESCRIPCIÓN

No era un reto sencillo. Dar a conocer un paisaje cuasi-olvidado del que "apenas"quedaban restos materiales que ayudasen a su recuerdo –y hacerlo de forma didáctica y lúdica para todos los públicos– fue todo un desafío.

El paisaje que la industria curtidora ha moldeado en la ciudad de Estella-Lizarra ha sido de gran calado e intensidad, sin embargo avances en la técnica del curtido han hecho que los pocos ejemplos que aun quedan de ella se ubiquen en polígonos industriales o lejos del propio barrio de los curtidores. Por otro lado, trabajar frente a la displicencia que puede provocar un tema así era un reto añadido.

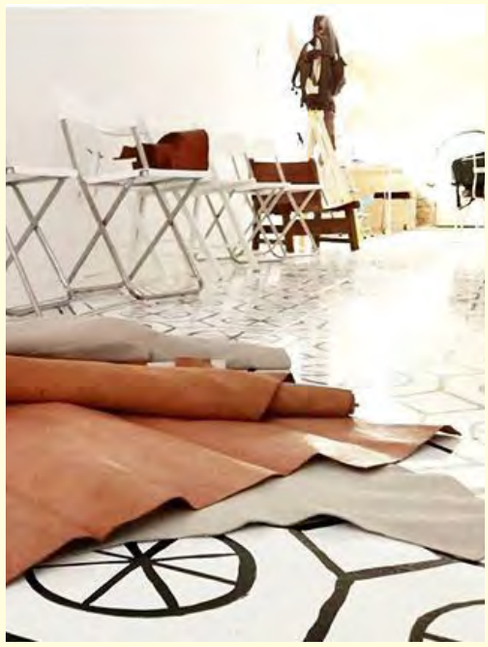
Recuperar pues esas huellas del paisaje, vincularlos a recuerdos, recabar historias y testimonios con los que establecer un storytelling a partir del cual llegar a los distintos públicos y hacerlo, a través del juego, a través del cruce de disciplinas, aprendiendo sin apenas darnos cuenta de que lo estamos haciendo, fueron los cimientos sobre los que se sustentó este proyecto. El trabajo colaborativo, la transdisciplinariedad y la inteligencia colectiva como esencia cosmogónica del mismo.

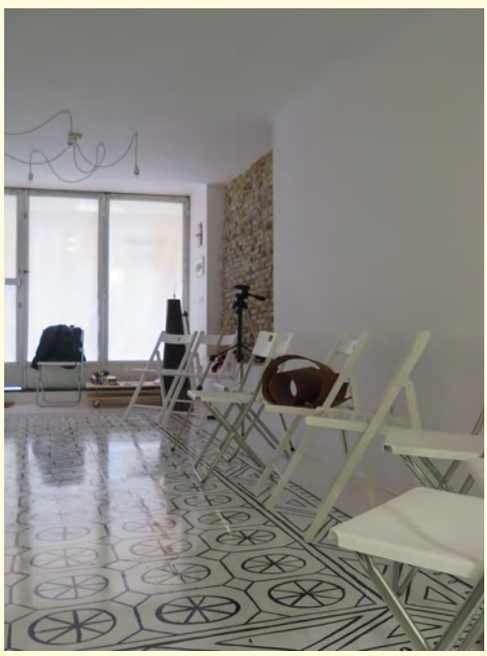
Se establecieron varias reuniones previas a partir del cual se diseñó el taller del plan de acción. A dicho taller acudieron los agentes directos que podrían tener algún tipo de interés en el tema en cuestión o que podrían aportar ideas innovadoras para su socialización. En esta jornada se establecieron algunas de las actividades e indicadores estratégicos y se propuso la semana de socialización de las mismas. A partir de ahí, trabajando por grupos, se fueron realizando las diversas tareas incorporando y pivotando con flexibilidad de acuerdo a la evolución del propio proceso.

Durante la realización de cada una de las actividades se han obtenido resultados de alto valor patrimonial y social, elementos que han sido registrados para poder utilizarlos en nuevas actividades o proyectos que puedan surgir en el futuro. Gran parte de los elementos registrados han sido incorporados en los productos turísticos y culturales que han surgido como consecuencia del proceso de socialización del paisaje industrial curtidor: la visita urbana "tras la huella de la piel" y la "Ruta del Zumaque", sendero que hibrída naturaleza con cultura y que de manera saludable nos acerca y pone en contexto sobre todo este paisaje.

Imágenes:
1. Logotipo e imágen del proyecto.Elaboración propia, 2016.
2. Antigua Guarnicionería rehabilitada. Arquitectura: Uxua Domblás, 2015-2016.
3. Excavación en la antigua Casa de la Moneda, posterior Hostería de Curtidores. Fotografia de Antonio Goñi, 2016

Piel Azala Skin
PROJECT





Se estima que el impacto obtenido ha sido medio-alto, precisamente gracias a la obtención de la homologación del sendero ya que ha supuesto la involucración de administración –local y provincial–, diversas asociaciones y ciudadanía despertando un gran interés mediático. Además ha sido una actividad expuesta en diversos encuentros científicos y de promoción turística sostenible y catalogada como práctica relevante de arquitectura en foros específicos de cada sector.

DATOS DEL PROYECTO

Lugar: Estella-Lizarra.
Fecha inicio: 01/2016
Fecha fin: 12/2016
Duración: 12 meses
Dinamización y coordinación: Uxua Domblás Ibáñez
Participantes directos: + de 450 personas

Difusión del proyecto:
- Se restauró una antigua Guarnicionería en c/Calderería, situada en el centro de la ciudad, como campamento base.
- Se inició una web/blog del proyecto y se abrieron los canales sociales de Facebook, Instagram y Twitter.
- Se han utilizado diversas aplicaciones y se ha notificado siempre a los medios de comunicación tradicionales de la zona.
- También se han colocado carteles y otros avisos de cada actividad a realizar.
- Se ha participado en diversos foros científicos, de turismo sostenible y de arquitectura y patrimonio.

(Información detallada de cada actividad en capítulos 5.2.4, 5.2.5 y 5.2.6).

VALORACIÓN

Sitio web de referencia:
proyectopiel.com

Imágenes:
1. Participantes en una de las visitas guiadas realizadas durante el proyecto. Elaboración propia, 2016.
2. Participantes de un centro educativo en una de las visitas a la Ruta del Zumaque. Elaboración propia, 2016.
3. Antigua Guarnicionería como taller base para charlas, reuniones y entrevistas. Arquitectura y fotografía Uxua Domblás, 2016.

5.2.8. Demo de plataforma para la gestión interactiva del Proyecto Piel

La posibilidad de trabajar sobre el paisaje de la industria curtidora de la ciudad, rescatar su memoria y socializarla mediante un proceso transdisciplinar, ha permitido plantear, establecer y testear pautas replicables para otros casos en los que se quiera dar a conocer paisajes invisibilizados u olvidados. La recogida de información, el filtrado, la coordinación de grupos, generar sentimiento de compromiso para con el proyecto, realizar acciones en la gestión del paisaje y mantener informada tanto a ciudadanía como a la administración. Para la sistematización y gestión de todo ello, han sido necesarias la aplicación de diversas herramientas digitales.

Las herramientas digitales tipo que se utilizaron con objetivos específicos fueron:

- Aplicaciones móviles de mapeo.

  En este caso Ubicarama, una aplicación web con versión móvil que se utilizó en las acciones de las derivas fotográficas en las que se fueron geolocalizando todas las fotografías y archivos recopilados en la acción (Ver capítulo 5.2.5)

- Los códigos bidi o QR.

  Pequeños códigos que se escanean con el móvil y se accede a información extra. Se utilizaron en las visitas guiadas como juego y hackeo, añadiendo fotografías antiguas realizadas en aquella misma ubicación, archivos documentales vinculados, vídeos u otros enlaces de interés.

- Perfiles de las RRSS

  RRSS de Proyecto Piel, tanto en Facebook (@PielAzala), Twitter (@ProyectoPiel) como Instagram (@piel_azala), también la labor realizada por *e-mailing.* Utilizados todos ellos como parte interactiva, informadora y divulgadora de las acciones que se estaban realizando. Del mismo modo ayudaron a descubrir nuevos hilos por los que tirar.

- Una web/blog del proyecto.

  Dentro de la concepción de Identidad Digital íntegra del mismo, desde el principio se desarrollo una web/blog donde se fue volcando toda la infomación del Proyecto Piel (proyectopiel.com).

El uso de todas ellas, así como de las herramientas analógicas utilizadas en los foros y talleres que se realizaron, ha permitido detectar las funcionalidades que pueden solucionar los déficits detectados durante la aplicación del método. Entre ellas, se buscaba la sistematización en la recopilación de información así como facilitar la gestión creativa e interactiva de los resultados y datos obtenidos antes, durante y después de la realización de cada actividad.

En este sentido, Paisea[120], surge como respuesta integral a todo ello. A pesar de que esta versión está en fase demostrativa, ha permitido la implementación de las ideas y sugerencias recopiladas a lo largo del desarrollo de Proyecto Piel.

Algunas muestras de su aplicación:

Figura 87: Pantalla inicial de la plataforma en la que se hace una invitación directa a participar en la construcción colectiva del paisaje.

Todas las pantallas son totalmente adaptables al caso de cada paisaje siempre manteniendo la estructura de contenido. De las cuatro pantallas principales que dispone la plataforma y que se explicaron en el apartado 4.2.8, a continuación se muestra la de “Temas”, “Mapa” y “Blog” vinculados al Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra.

120 Demo visualizable en: https://editor.wix.com/html/editor/web/renderer/edit/0c8bd08a-8cf1-4734-8c5d-288a17a73f76?metaSiteId=45fe4b14-9377-432b-bfc7-25479dcbd2c8&editorSessionId=AB57-FF98-C90C-41A2-868C-D5E3516C5D34

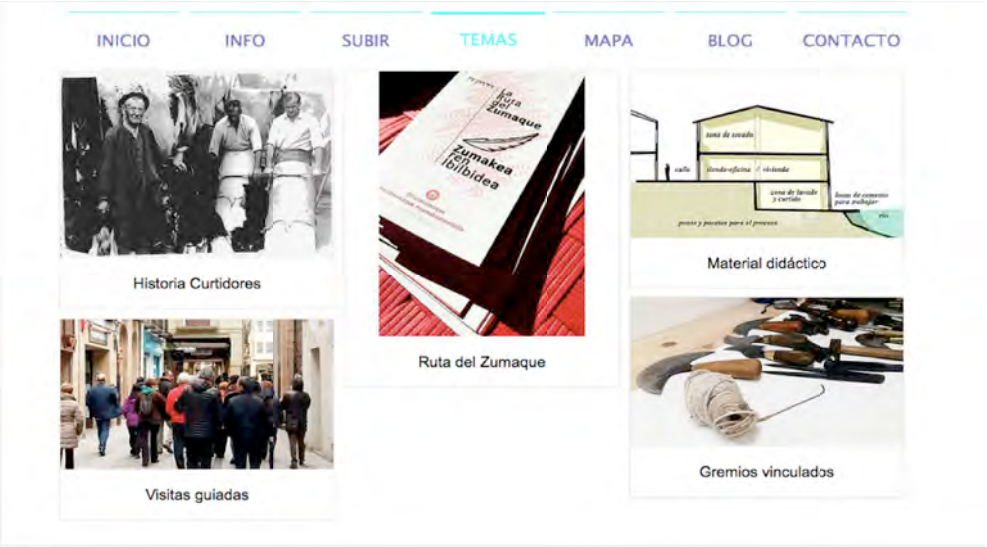


Figura 88: Pantalla "Temas" que podremos elegir para informarnos o contribuir. Existirán temas abiertos por los grupos motores , además se pueden enviar nuevas propuestas.

Figura 89: Pantalla dentro de "Temas" podremos conocer las distintas propuestas que existen en ese momento sobre la temática en cuestión.

Figura 90: Pantalla dentro de "Temas" podremos también informarnos a cerca de las próximas actividades, eventos y reuniones que estén programadas y también leer la información volcada .

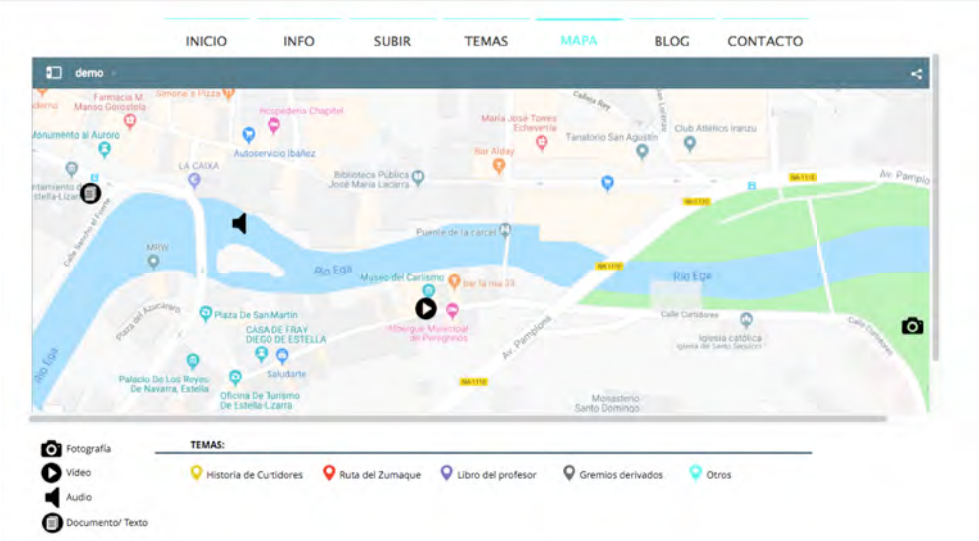


Figura 91: Pantalla dentro de "Mapa" encontraremos geolocalizados los archivos que han sido subidos a la plataforma. El tipo de archivo que es cada uno y la temática a la que se vinculan.

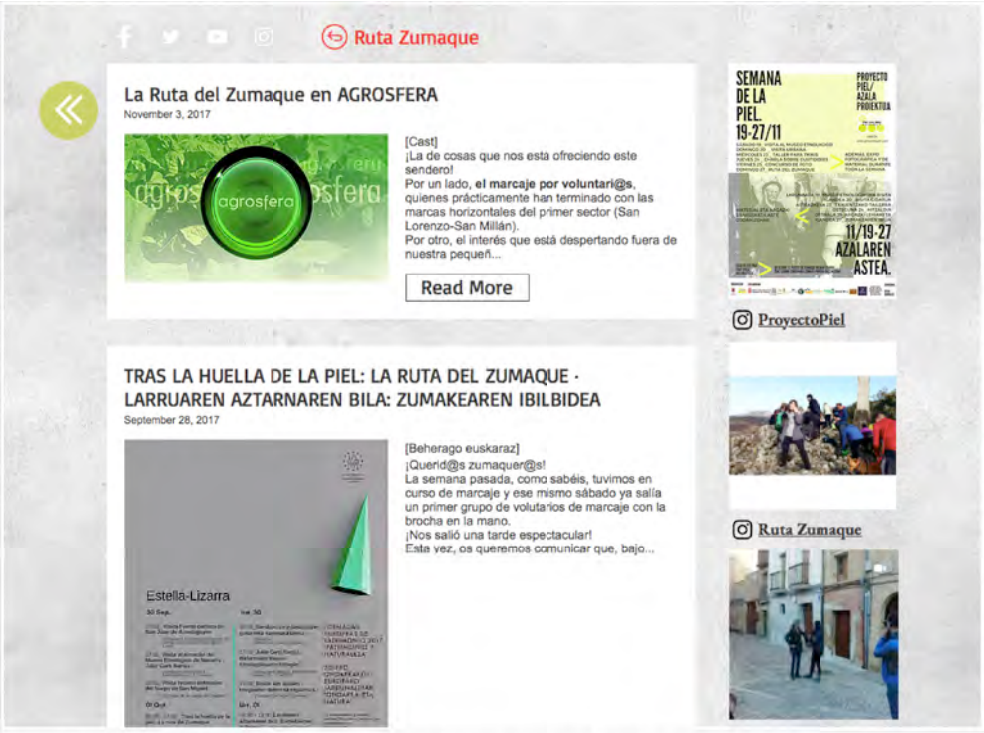


Figura 92: Pantalla dentro de "Blog" aquí podremos conocer lo más relevante vinculado al proceso de socialización en las distintas temáticas que lo componen.

Figura 93: Pantalla dentro de "Contacto" por último, si en la primera pantalla se hacía una invitación directa a la participación activa, aquí se hace una invitación a estar informado vía email. Actualmente una de las formas de fidelización que mejor funciona en las campañas de marketing es la fidelización a través de email o mensajería directa como whatsup o telegram.

5.3. Aporte tangible del Proyecto Piel a la ciudad de Estella-Lizarra

5.3.1. El recurso local como garante de la sostenibilidad del paisaje

En pleno debate entre cultura, turismo y *turistificación*, en muchos congresos, encuentros y debates vinculados al ámbito del urbanismo –Urbact[121] Fest, Urbanbat[122], Turismo Sostenible para el Desarrollo: una estrategia competitiva[123], Jornadas de Paisajes Comerciales[124], Congreso Internacional del Urbanismo Social[125], entre los últimos más relevantes– merece la pena pararse un poco y reflexionar a cerca de la responsabilidad que tenemos los habitantes de cada lugar en la mercantilización derivada el turismo cultural. Se hace necesario potenciar los recursos locales como atractivo, pero también como garante de la sostenibilidad de la vida en esos lugares. El compromiso que tenemos de mantener viva la cultura, de manera ecológica, sostenible, equitativa y económica, respetando la identidad de cada lugar sin llegar a musealizarlo. Debemos procurar un equilibrio con la gestión económica del paisaje evitando pensar únicamente en los visitantes y en ofrecerles un producto de su gusto. Estrategias anteriormente planteadas en el capítulo 5.2.7 en cuanto a la sostenibilidad de la propuesta, en toda su expresión, resultarán indispensables para respaldar este corolario.

Proyecto Piel, en este aspecto, ha supuesto un despertar en la manera de percibir uno de los paisajes más importantes y desconocidos de Estella-Lizarra. Entre las

121 Urbact es un programa europeo de intercambio y aprendizaje que promueve el desarrollo urbano sostenible. http://urbact.eu

122 Urbanbat es un laboratorio de innovación urbana en el que además de celebrar un festival anualmente vinculado a aspectos más relevantes del urbanismo del momento, ofrecen servicios vinculados a la participación ciudadana, desarrollo de producción cultural, desarrollan programas de pedagogía urbana y comunicación. https://urbanbat.org

123 Jornada realizada en Palma de Mallorca en junio de 2017 que contó con una conferencia del experto internacional Juan Verde y posterior mesa redonda con el ecologista Xavier Pastor entre otros expertos del sector.

124 Otro tipo de jornadas cuyo objetivo es el de reflexionar en torno al urbanismo comercial y a los paisajes derivados de la actividad comercial han empezado a multiplicarse y todos llevan vinculado el turismo.

125 Se trata del primer Congreso Internacional de Urbanismo Social y fue realizado en Córdoba bajo el marco cultural “Córdoba se encuentra”.

distintas aportaciones que están surgiendo vinculadas al Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad observamos:

- La inclusión de rutas temáticas urbanas y de senderísmo en busca de su paisaje y pasado curtidor.
- El Albergue de Curtidores como huella viva de ese pasado en el que hospedarse acercándose a la experiencia.
- Iniciativas vecinales, con apoyo municipal, para la recuperación de las orillas del río y puesta en valor de las losas utilizadas por lavanderas y curtidores.
- Especial interés por la metodología aplicada en Proyecto Piel y su posible uso en otros paisajes urbanos de la ciudad más allá del ámbito curtidor –existe una propuesta vinculada al paisaje de la judería–.
- Propuestas para la recuperación y puesta en valor de antiguos oficios de la ciudad. En este sentido se presentó un ambicioso proyecto a la convocatoria Europea Acciones Urbanas Innovadoras (UIA[126]) con el objetivo de crear nuevas oportunidades de empleo y fomento del turismo principalmente dirigido a jóvenes artesanos y artistas[127] que incluiría un plan urbanístico en el que se recuperarían talleres vinculados a estas maestrías recuperando sus tipologías edificatorias en la zona monumental –c/ de la Rúa y c/Curtidores–.
- Y, en definitiva, influir en el planeamiento de la ciudad potenciando el sentimiento de pertenencia.

Entre todas ellas, a continuación se analizará como ejemplo, la Ruta del Zumaque, un producto de turismo *slow* que hibrida cultura y naturaleza, por la relevancia que ha tenido y por haberse completado en su integridad.

126 Iniciativa Acciones Urbanas Innovadoras creada por la Comisión Europea y que cuenta con fondos FEDER para apoyar medidas innovadoras en el ámbito del desarrollo urbano sostenible. Información accesible en https://www.uia-initiative.eu/sites/default/files/2018-10/UIA%20in%20your%20language_ES.pdf

127 Agradecer la información recibida vía *e-mail* a Koldo Leoz, Alcalde de la ciudad de Estella-Lizarra el 14 de marzo de 2018.

5.3.2. Creación de producto de turismo slow: La Ruta del Zumaque, como soporte de un turismo patrimonial sostenible.

Figura 94: Inauguración oficial Ruta del Zumaque en octubre de 2018. “La ruta del zumaque de Estella se estrena con 150 participantes” de Diario de Navarra. (Ver Anexo 8.7)

Diversos organismos internacionales –Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente[128], *World Resources Institute*[128], entre otros– se están haciendo eco de la importancia de generar una nueva manera de relacionarnos con los entornos que visitamos. Acercarnos al turismo lento o *turismo slow*, uno en el que el visitante busca establecer otros vínculos, y de menor impacto, en su aproximación al paisaje.

Entre las múltiples herramientas que existen para la gestión pausada es la recuperación, por ejemplo, de la artesanía popular. “El arte popular es lento por naturaleza: promueve la artesanía tradicional, la creatividad, las relaciones turista-anfitrión y la cohesión de la comunidad. Como tal, comparte características con el movimiento lento, concretamente, con el turismo slow” (Pecsek, 2016) .

128 Consultar las páginas web de los Organismos Internacionales Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente http://www.pnuma.org y *World Resources Institute* http://www.wri.org

Como aporte tangible del Proyecto Piel a la ciudad de Estella-Lizarra, la Ruta del Zumaque ha propiciado un espacio para la reflexión, ha sumado múltiples puntos de vista y ha llamado la atención tanto de instituciones y colectivos como de habitantes y visitantes. Trata de realizar un acercamiento desde el arte, la artesanía o el folclore, partiendo de miradas que perciben la identidad de los lugares visitados. En este caso, propone vivir esa artesanía, su historia, a través de una ruta de senderismo que potencia la vida saludable y que transmite la filosofía del turismo lento en el que el entorno impregna al visitante sin apabullarlo. Esta ruta aprovecha todo que la industria curtidora ha significado para Estella-Lizarra, con sus gremios artesanos derivados para darlo a conocer a través de experiencias improbables, visitas *off museum*, en contacto con la naturaleza y el patrimonio.

Figura 95: Portada y contraportada del dossier entregado junto con el proyecto de creación del sendero "Ruta del Zumaque" al Ayuntamiento de Estella-Lizarra en marzo de 2017 en el que se explicaba el contexto del mismo dentro del marco de Proyecto Piel. Elaboración propia (2017).

El propio Ayuntamiento, se interesó especialmente en este proyecto. La repercusión que estaba teniendo todo el proceso de co-diseño de la ruta y la diversidad de miradas que estaba despertando coincidieron con un momento en el que desde el

Gobierno de Navarra se estaba activando una mesa de senderos. Así, en marzo de 2017, se solicitó la realización del proyecto del posible sendero incluyendo homologación, gestión, interpretación y marca del mismo.

Construcción colectiva

Continuando con la naturaleza propia del proyecto, desde que el Ayuntamiento de Estella-Lizarra apostase firmemente por crear el sendero cultural Ruta del Zumaque, se activaron tres sesiones abiertas a la ciudadanía en las que entre todos y todas se iría dotando de contenido al propio itinerario, para, en una futura fase, poder completar el recorrido con historias vinculadas.

Las sesiones tuvieron formato de taller en los que se abordaron los temas con herramientas colaborativas como mapeos, tablas o murales asociativos.

Figura 96: Uno de los carteles anunciadores de las sesiones participativas organizadas por el Ayuntamiento de Estella-Lizarra para la construcción colectiva del sendero “La Ruta del Zumaque”. Elaboración propia (2017).

La primera sesión tuvo lugar el 29 de marzo de 2017 y asistieron 19 personas. Fue un taller de toma de contacto, puesta en escena, recogida de ideas y propuesta para realizar el marcaje del sendero con voluntarios estellicas. Entre los objetivos específicos de aquel taller estaban:

- Informar sobre la creación de la Ruta del Zumaque como sendero turístico cultural.
- Establecer una continuidad entre el trabajo previamente realizado y la homologación oficial del sendero.
- Generar compromiso y establecer lazos entre vecinos que se acerquen a la sesión.

La segunda sesión fue el 10 de mayo de 2017 y asistieron 20 personas. En ella se dedicó un espacio a concretar el patrimonio natural y cultural que interesaría visitar a lo largo de la ruta y a estudiar las necesidades del sendero en sí; qué habría que recuperar y adecuar. Los objetivos específicos en esa ocasión fueron:

- Identificar los temas para tratar y ubicaciones potenciales de desarrollo de contenidos
- Identificar elementos del patrimonio cultural asociados al sendero
- Identificar necesidades de actuaciones de adecuación/recuperación

La tercera sesión tuvo lugar el 21 de junio de 2017 y asistieron otras 19 personas y fue para la coordinación del grupo de marcaje por voluntariado, así como para decidir entre todas las personas asistentes qué historias habría que contar y a través de qué personajes podrían ser contadas. Los objetivos en aquel último taller fueron:

- Consolidar el grupo de voluntariado para el marcaje
- Identificar los elementos y ubicaciones vinculadas a cada historia

De todas ellas se obtuvieron datos interesantes que dibujarían líneas de trabajo que podrían ser desarrolladas en futuras fases dependiendo del interés que despierte la ruta inicial.

Del mismo modo que fue importante el apoyo del Ayuntamiento local, se consideró de gran importancia que el proyecto estuviera alineado con las estrategias provinciales en el ámbito de senderos turísticos. Navarra tiene escasez de senderos homologados y conseguir que la Ruta del Zumaque fuera uno de ellos se entendió beneficioso para la provincia y para la ciudad.

Así, teniendo en cuenta que desde los inicios del diseño de la ruta la Federación Navarra de Deportes de Montaña y Escalada ha sido partícipe, se organizó un curso

de marcaje[129] en el que además explicaron el funcionamiento de su sistema de voluntariado[130]; coordinación de pequeños grupos con los que se van señalando y manteniendo los distintos tramos.

Figura 97: Carteles anunciador del curso de "Marcaje de Senderos" ofrecido por la Federación Navarra de Deportes de Montaña y Escalada. Elaboración propia (2017).

La homologación del sendero facilitó que el Gobierno de Navarra ofreciera una subvención económica para labores de difusión y que se incluyera en el listado de senderos así como en el calendario de visitas guiadas tanto de ámbito comunitario como de ámbito local.

129 El curso fue impartido por uno de los técnicos de la FNDME, y pocos días después se iniciaba el marcaje del sendero del zumaque. El sendero se está marcando según las consideraciones oficiales de la Federación Española de Deportes de Montaña y Escalada, con un total de 14km de longitud que han dado lugar a un sendero PR**,** de pequeño recorrido, marcado en colores blanco y amarillo.

130 Este sistema de marcaje por equipos de voluntariado llevan años aplicandolo a la señalización de pequeñas y grandes rutas como el GR11 y actualmente se está consolidando como ejemplo a seguir por federaciones de otras provincias.

Difusión y divulgación

Durante todo el proceso de desarrollo de la Ruta del Zumaque, tal y como había sucedido a lo largo del Proyecto Piel, la divulgación y difusión de cada avance realizado fueron consideradas relevantes. Insistir en que los impactos tanto en medios de comunicación tradicionales como en los digitales supone llegar cada vez a más personas y que éstas se sientan partícipes de la evolución del proyecto.

Figura 98: Javier Casas Arbeloa, curtidor, uno de los doce entrevistados durante el reportaje realizado por Agrosfera de Rtve (2017).

Por un lado, la aparición en diversos medios de divulgación; desde los diarios y revistas locales, con la publicación de un artículo personal en *Programa de Fiestas de Estella-Lizarra*[131] –espacio que asegura una lectura por un número de habitantes aún mayor–. También se publicitó en radios locales o provinciales como *Onda Vasca*[132], en varios programas de televisión como una entrevista en la sección las noticias de RTVE en su sección provincial *Telenavarra*[133], la aparición en espacios de entretenimiento como *Supervecinos*[134] de Navarra Televisión –también a nivel

131 "Un cementerio de gigantes, el mar rojo y bolitas con sabor a pica-pica." Artículo redactado por Uxua Domblás para el programa de fiestas de Gráficas Echárri en agosto de 2017.

132 Entrevista en Onda Vasca realizada y podcast accesible en https://www.ondavasca.com/#/audios/conocemos-la-ruta-del-zumaque-de-estella-lizarra

133 Entrevista en Telenavarra, de Rtve, realizada en septiembre de 2017, visualizable en https://uxuadomblas.wixsite.com/udomblas/single-post/2017/09/06/Proyecto-Piel-y-la-Ruta-del-Zumaque-en-TVE-Navarra

134 Reportaje en Supervecinos, de Navarra Televisión realizado en octubre de 2018, visualizable en http://www.natv.es/AlaCarta/2975D793-A34E-9176-FE15AB94EE899F1E/yt/-Pf_hGqO_mY/SUPERVECINOS-ESTELLA-181118

provincial–, o en el programa de Rtve *Agrosfera*[135] –a nivel nacional, difundido también en el Canal Internacional 24h– integrado dentro de un reportaje sobre el pasado industrial curtidor de la ciudad de Estella-Lizarra.

Figura 99: Screen de la web del Área de Cultura de Gobierno de Navarra anunciando la actividad (2017).

Por otro, se presentó el proyecto en marcos de carácter más científico como en el primer Congreso de Patrimonio Inmaterial organizado por la Cátedra de Patrimonio Inmaterial de la UPNA el 5 de octubre de 2017, o la participación en Aktibatu, jornadas de turismo sostenible que ponen en relación administración, organismos, empresas y ciudadanía que se celebraron en Tolosa el 7 de marzo de 2018.

Además, de manera oficial se ofrecieron varias visitas guiadas institucionales en el marco de las Jornadas Europeas del Patrimonio (octubre 2017), cuya temática era "Patrimonio y Naturaleza" con la siguiente actividad: “Tras la huella de la piel: la ruta de zumaque. Un viaje al pasado recorriendo la muralla natural que rodea a estella-lizarra” [136] –con el área de Cultura de Gobierno de Navarra–. Una salida con el Ayuntamiento de Estella-Lizarra el “Día Internacional del árbol” (abril 2018). Diez

135 Reportaje en Agrosfera, de Rtve, realizado en octubre de 2017, visualizable en http://www.rtve.es/alacarta/videos/agrosfera/agrosfera-28-10-17/4275355/

136 Visita realizada con el departamento de cultura de Gobierno de Navarra el 1 de octubre de 2017 a la que asistieron 34 personas. Saliendo del barrio de Curtidores se propuso un recorrido, por San Lorenzo y San Millán, descubriendo la herencia de un pasado que ha ido moldeando el paisaje cultural y natural de la ciudad. Visita guiada por Eduardo Azcona de Walkonnature y Uxua Domblás Ibáñez, arquitecta miembro de la Cátedra UNESCO de Paisajes culturales y Patrimonio.

visitas programadas con Gobierno de Navarra a lo largo de la época estival de 2018 (realizadas por una empresa de turismo de aventura de la localidad) o la Inauguración oficial del sendero en octubre de 2018 enmarcada dentro de las visitas ofrecidas por el Ayuntamiento de Estella-Lizarra (esta visita obtuvo una cifra record de visitantes con más de 150 personas asistentes).

Diseño y creación de producto

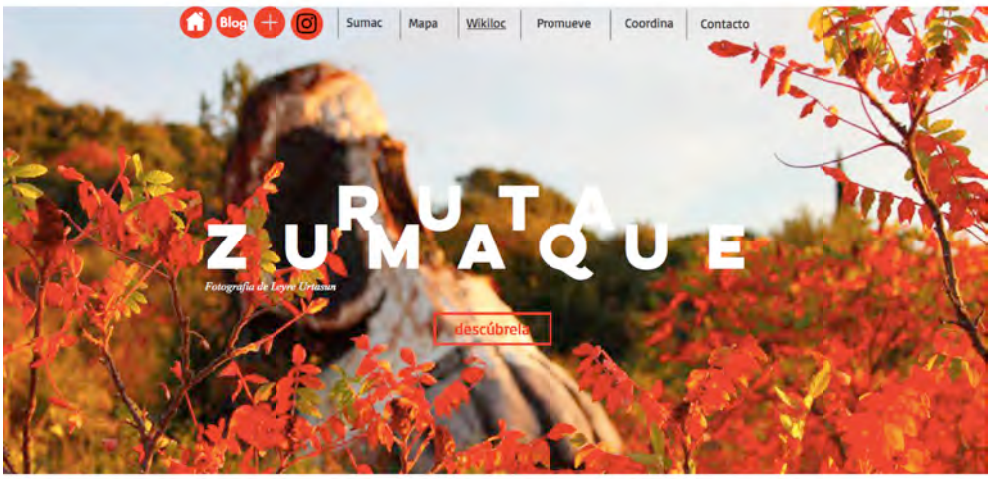


Figura 100: Screen shot de la web oficial de la Ruta del Zumaque. El desarrollo de la web es elaboración propia (2017).

La construcción de marca de la ruta ha estado implícita desde el primer taller de co-diseño realizado en el marco de Proyecto Piel. Tal y como se expone en el apartado 5.2.5, correspondiente a la actividad, fue uno de los tres grupos de trabajo surgido en aquella incipiente sesión. Así, en un principio se creó la identidad digital de la ruta apoyándose en una web[137] descriptiva en la que se contextualizaba su génesis y además ofrecía otra información complementaria acerca del arbusto así como de los elementos que se visitan al recorrerla. La creación de los perfiles sociales, focalizando esfuerzos en el canal de Instagram[138] y Wikiloc[139] –de acuerdo al *target* de público al que principalmente se dirige– fue otra de las tareas realizadas.

137 Web de la Ruta del Zumaque. Elaboración propia. Visualizable en rutazumaque.org

138 Perfil Ruta del Zumaque en Instagram. Visualizable en https://www.instagram.com/rutazumaque/

139 Perfil Oficial de la Ruta del Zumaque en Wikiloc, web especializada en rutas, visualizable en https://es.wikiloc.com/rutas-senderismo/ruta-del-zumaque-oficial-22749942

Figura 101: Plano del Panel Inicio-Fin de la Ruta del Zumaque. Elaboración propia (2018).

Por otro lado, se desarrolló también la identidad de la ruta en un formato analógico. La señalización se construyó según el marcaje oficial de homologación establecido por la Federación de Montaña, horizontal (marcas de pintura y balizas con los colores blanco y amarillo correspondientes a un *PR*) y vertical (postes de madera con lamas de señalización indicando toponimia del lugar, tiempos y direcciones). Además se completó con un *Panel Inicio-Fin* de la ruta que –en este caso, al ser circular resulta ser el mismo– y folletos divulgativos de la ruta en la que consta la descripción de los elementos visitados, tiempos, direcciones y una muestra gráfica del recorrido.

De esta iniciativa de turismo *slow* se asociaron nuevos productos vinculados a la gastronomía. Tal y como se mencionaba en el apartado 5.2.6, entre las actividades realizadas durante la semana de socialización, Semana de la Piel, se estableció una colaboración puntual (tal y como se utiliza en términos de marketing actuales, colaboración *pop-up)* con uno de los restaurantes de la ciudad, creando un "pintxo de zumaque"[140].

140 Pintxo de Zumaque elaborado por el Restaurante Bar Izarra en el marco de celebración de la semana de socialización "Semana de la Piel" (Ver Anexo 6)

Figura 102: Rhus Beer, la cerveza de zumaque como uno de los productos gastronómicos que surge relacionado con la ruta del zumaque. Elaboración propia (2018).

Este hecho hizo que despertara el interés gastronómico general por la especia del *sumac*[141] y que diera paso a reflexionar en torno a otras posibilidades con la misma. Dadas sus propiedades medicinales, se han desarrollado aceites, cremas y una de las últimas innovaciones, la *Rhus Beer* o cerveza de zumaque.

Resulta curioso cómo la historia, el patrimonio y la identidad de un lugar pueden transmitirse a través de su gastronomía y que sea precisamente el *sumac*, fuente de taninos propicios para la curtiembre y conservación–como se hiciera antiguamente ante la necesidad de la preservación de los alimentos–, un digno aliado para la conservación del Paisaje Curtidor de Estella-Lizarra.

141 *Sumac* es la especia que se obtiene del fruto secado y molido de *Rhus Coriaria*, arbusto específico que se encuentra en Estella-Lizarra como Zumaque pero que se extiende por las zonas mediterráneas de Líbano, Turquía, Irán etc. y que allí lo utilizan como condimento básico de su gastronomía.

Capítulo 6
Discusión y conclusiones

Supone todo un desafío disponerse a escribir estas líneas cuando han pasado ya algunos años desde que se apuntaron las primeras palabras que componen este documento.

Durante todo este tiempo, la vida ha evolucionado, ha sufrido cambios y transformaciones, ha avanzado en muchos aspectos, y muchas de las experiencias que aquí se han analizado encuentran precisamente estos días difusión en uno de los medios más generalistas. Por ello, pierde sentido tratar de justificar que la participación de las personas en la construcción de su paisaje –y lo que esta Tesis plantea– es una novedad, pues es algo asumido o que debería estar siendo asumido por los distintos estratos de nuestra sociedad.

Cierto es que haber trabajado sobre áreas como el urbanismo, la antropología, la sociología y el diseño cívico permite hibridar los aprendizajes extraídos y plasmar esas realidades sobre un protocolo que vincula el tejido social con el paisaje de manera más metódica.

El reto será, pues, ver si podemos decir algo sistemático sobre la cuestión, analizar de qué manera se puede aplicar este protocolo y arrojar luz sobre algunos resultados que se han obtenido, aun siendo conscientes de la velocidad con la que, en estos tiempos, las conclusiones absolutas pueden convertirse rápidamente en conclusiones obsoletas.

6.1. Discusión

Existe una corriente de pensamiento que considera que la historia hegemónica está en crisis, que existe una pérdida de sugestión y autenticidad de los metarrelatos históricos que nos lleva a hablar de la "Crisis de la concepción de la historia como herramienta de transformación Social" (Juliá, 2006:7).

Es, pues, la memoria colectiva, no la historia, la que desde el presente y su circunstancia puede influir en el devenir del grupo social, que la hace suya ensalzándola e incluso repudiándola (Aguilar, 1996).

Figura 103: El paisaje futuro está en manos de los que hoy lo habitamos. Foto de Pine Watt en Unsplash.

Este estudio parte de la premisa de que el paisaje futuro está en manos de los que hoy lo habitamos; en la memoria y en los recuerdos, en el conocimiento que compartimos.

Di Siena (2015) habla de la ciudad del conocimiento, entendida no solo como el modelo que nos ofrezca la oportunidad de transformar nuestro entorno, sino como aquella que permita a cada vecino ser parte de la misma (Di Siena, 2015). Esa ciu-

dad a la que alude, supone sumar compartiendo la historia, esos recuerdos y esas vivencias; supone transmitir su memoria vinculada a la del lugar, es decir, dedicarle a ésta el espacio que se merece.

En este sentido, la memoria y las inquietudes de los propios ciudadanos deben ser las herramientas que permitan llevar a cabo procesos transformadores a partir de un correcto conocimiento del medio, lo que a su vez implica trabajar en conjunto con técnicos y con la administración correspondiente, siempre desde un punto de vista pro-activo: el de gestionar de manera compartida el paisaje que les abraza.

Para ello, será necesaria una adecuada canalización de esas inquietudes y de los recuerdos compartidos, para lo que utilizar metodologías basadas en la innovación social ayudarían a una visión más inclusiva e integradora del paisaje. Esta reflexión nos lleva a replantearnos las preguntas objeto de estudio y volver sobre la aplicación del urbanismo *bottom up* al área del paisaje y de la socialización del mismo.

“Las iniciativas del urbanismo participativo, a diferencia de las formas del urbanismo convencional, ponen el énfasis en los ciudadanos, que adquieren un papel activo como productores, generadores o transformadores de espacios urbanos” (Llorca, 2016:15). Trasladar estas iniciativas al ámbito del paisaje significará ubicar al habitante en el centro de la gestión del paisaje que le rodea, contribuir desde su perspectiva y conocimiento a la creación conjunta de un paisaje compartido.

Resultan procesos lentos que requieren de tiempo y de recursos –económicos y, especialmente, humanos, que suelen ser los más susceptibles al desgaste– pero los resultados, a la larga, son de mayor profundidad al ofrecer una visión más inclusiva e integradora. “El urbanismo participativo supone un gran reto tanto para las administraciones como para los promotores de las iniciativas. La clave está en avanzar estableciendo mecanismos en los cuales las iniciativas de participación y la administración trabajen de forma conjunta en proceso de co-construcción” (*ibid*:17).

Sin embargo, esto no resulta sencillo.

El avance es algo que debe ser coherente con las posibilidades de la época en la que se da. En este sentido, hay que hacer una crítica directa a la jerarquía de los sistemas en los que deben integrarse estos procesos[142]. Estamos intentando

142 En una reciente mesa sobre el Estado de las Políticas Participativas celebrada el 28 de enero de 2019 a la que se me invitó por Gobierno de Navarra, sirvieron de ayuda para elaborar algunas de estas conclusiones.

incorporar metodologías que beben de gobernanzas horizontales y transversales, cuando la propia estructura de las instituciones administrativas sigue siendo vertical y piramidal. El problema no es menor, si bien es cierto que se están dando pequeños movimientos de grupos que empiezan a conectar con la ciudadanía, aunque no dejan de estar todavía lejos de un mínimo.

Es inspirador el caso de Imagina Madrid, un programa impulsado por Intermediae[143] en 2017, en el que arquitectos artistas colectivos y creativos tuvieron que aunar fuerzas y trabajar sobre nueve lugares periféricos de la ciudad. Se trata de un ejemplo en el que este tipo de metodologías empiezan a encontrar su espacio en las estructuras institucionales más jerárquicas. El reto, además, estaba en la activación de las acciones en lugares poco céntricos y de baja concurrencia, lugares en los que no solo se buscaba un producto final, sino en los que el proceso adquiere una gran relevancia. Procesos que, tal y como explica Nicolás Valencia en Plataforma Arquitectura (2018), a pesar de no ofrecer una solución inmediata, deben ser valorados con el paso del tiempo. Se trata, sin duda, de una apuesta arriesgada por parte de la administración que habitualmente debe medir objetivamente y justificar estas inversiones con alto impacto y con la foto final (Valencia, 2018).

De igual manera se aprecia un déficit en la relación de la ciudadanía con la Academia, que debe ser otro de los agentes clave que se integran en la triple hélice de la innovación social en este estudio. Sería recomendable reflexionar acerca de la permeabilidad de esta institución en busca de un acercamiento hacia movimientos más reales, asamblearios, grupales o foros de debate.

Entre otras acciones pendientes, figuran promover espacios en los que generar debate local sobre algunos ámbitos en los que la complejidad del paisaje se haga visible o establecer contacto con agentes involucrados, profesionales docentes, vecinos y estudiantes, construyendo las bases de una experiencia compartida y participada sobre la mirada del paisaje que les rodea, además de favorecer el diálogo entre Academia y red de colaboradores para generar nuevas capacidades.

Afortunadamente cada vez hay más iniciativas en las que la Universidad sale del aula y se sumerge en dichos espacios en los que las capacidades del entorno ins-

143 Intermedia es un espacio experimental de Área de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid que funciona como laboratorio desde el año 2007 y que ofrece espacios permeables al intercambio entre ciudadanía y administración. Más información en https://www.intermediae.es.

titucional, del ámbito empresarial y del saber local adquieren un efecto multiplicador.

Iniciativas como *#Cityfollowerstalks*[144] son ejemplo de ello, una serie de jornadas de innovación y gestión urbana celebradas en Madrid en 2017 en las que se pudieron conocer algunas experiencias en las que estas fronteras burocráticas se diluyeron.

Los procesos participativos, a menudo no obtienen el éxito buscado –y menos aún el éxito prometido– y corren el riesgo de formar parte de una nueva utopía.Ello se debe a que nos encontramos en un momento en el que absolutamente todos los aspectos de la vía administrativa, la vida pública y la privada, han de ser consensuados y participados.

Figura 104: Is collaborative city building the new urban utopia? Ilustración de Vidhya Monhankumar Tweet de @UDCspeack (Urban Design Collective) 2018/03/11.

144 Las jornadas *City Followers Talks*, se celebraron en enero de 2017 en Madrid y fueron organizadas por la Escuela de Arquitectura y Tecnología la UCJC. En pleno proceso de transformación dentro de la propia Escuela, en busca de un acercamiento a la ciudad y preparándose para formar a los nuevos actores cada día más necesarios en su desarrollo. Cinco sesiones en las que a través de la etiqueta #cityfollowers pretendieron llegar a todos los agentes que pudieran estar implicados en la ciudad (Ecosistema Urbano, 2017).Un ejemplo de acercamiento de la Academia a la ciudadanía tal y como se mencionaba anteriormente.

¿Acaso es la creación colaborativa de nuestro entorno, de nuestras ciudades, de nuestro paisaje, una nueva utopía urbana? ¿Se trata de una moda o la participación ha llegado para quedarse?

La imagen anterior ilustra esta preocupación y pone de manifiesto que, en muchos sistemas, a pesar de mostrar un plan óptimo de participación en la toma de decisiones y en la gestión de los diversos planes estratégicos, esto está muy lejos de su realidad, algo que es común en muchos otros lugares.

Podemos descargar aplicaciones de manera libre conectadas con la administración de nuestras ciudades y geolocalizar una incidencia en el mobiliario urbano –farolas estropeadas, papeleras rotas, agujeros en la acera[145]– llegando la queja de manera directa al responsable del área en cuestión. "¿Pero es este realmente el escenario ideal para la participación pública en la gobernanza urbana?, ¿o simplemente hemos saltado a una ilusión de ello?" (Monhankumar, 2018). ¿Acaso se trata de subirse a la ola de las *smartcities* –que actualmente encontramos en todas las cumbres y convocatorias internacionales como condición *sine qua non*– si se quiere formar parte de los lugares más innovadores del planeta?, ¿existe algo más, o se trata solo de marketing?

Advertíamos en el capítulo 2.2, que los procesos participativos, a menudo tienden a quedarse en las primeras escaleras de la participación. No es de extrañar que debates actuales pongan en cuestión precisamente esta idea: ¿los procesos participativos son realmente participados o únicamente buscan vender sus ideas?

En consecuencia con esa idea, estas reflexiones alertan de que las partes que habitualmente se realizan son participaciones "camufladas". Se conforman con informar a la comunidad de los planes y actuaciones o simplemente con exponer ligeramente las decisiones una vez éstas han sido realizadas. Es decir, se informa de procesos que en realidad no han sido participativos para dotarlos de un barniz democratizador, rubricando sus resultados con una consulta ciudadana no vinculante.

Cada vez más, observamos administraciones que suben otro escalón y buscan la aprobación y aceptación de decisiones (o soluciones) por la mayor cantidad posible de personas a través de consultas a la ciudadanía, pero siguen lejos de conseguir

145 Repara Ciudad podría ser un ejemplo de ello. Se trata de una de las primeras aplicaciones creadas en 2011 para facilitar la comunicación entre ciudadanía y administración. La aplicación creada por la empresa Terrassa Open Data Cities permitía denunciar los desperfectos de la calle en las ciudades.

una participación activa real en la preparación de los planes, en el intercambio de conocimiento o incluso en permitir que las iniciativas surjan de la propia base ciudadana en conjunto con las administraciones locales.

¿Cómo podemos hacer que sean los propios ciudadanos los que desde esa postura proactiva detecten y propongan paisajes para valorar? y ¿cómo pueden, además, ser embajadores de esos mismos paisajes?

La involucración ciudadana y el *engagement* estarán directamente relacionados con el interés que suscite el tema. Para que los participantes detecten problemas y propongan soluciones deberán sentirse integrados y sentir la gratificación personal de participar. Ésta involucración se conseguirá con el diseño de toda una estructura de promoción y acercamiento en la que el marketing de la convocatoria tendrá una función primordial. En este sentido, el proceso de *benchmarking* realizado nos mostraba fórmulas distintas para conseguir ese compromiso. Por otro lado, la coordinación en los grupos de trabajo adquiere una gran relevancia porque sentirse parte del grupo, que su aportación se tenga en cuenta y que además se haga en un ambiente cómodo, hará que las personas vuelvan a participar.

Contribuirá a ello la figura del mediador/a, una persona o equipo imparcial que coordine a los distintos agentes que intervienen en el paisaje. “La figura del facilitador como agente externo que promueve los procesos, resolviendo los problemas que enquistan la dinámica propositiva” (Aguirre & Díaz, 2012:24).

En este aspecto, para garantizar un mayor éxito en esta interlocución, se advierten algunos entrenamientos que deberían ser integrados dentro de las cualidades de las personas encargadas de la dinamización y coordinación de los grupos motores. La persona mediadora deberá fomentar la labor de equipo con flexibilidad, paciencia, empatía y liderazgo, entre otras capacidades, todas ellas más vinculadas, quizás, al ámbito de la psicología o del *coaching; capacidades multidisciplinares, para equipos multidisciplinares.*

El “médium” al que hace referencia Sabaté ha de ir más allá porque deberá gestionar procesos de negociación entre las partes, cubrir los distintos intereses y filtrar las iniciativas. Detallando, tal y como proponen desde Paisaje Transversal (2017), las funciones del mediador/a serán las de “actuar como interlocutor independiente, diseñar dinámicas y estrategias, traducir la información en propuestas, coordinar las distintas áreas de gobierno implicadas en el proceso, dar respuestas creativas a las distintas actividades y documentar todo el proceso” (Paisaje Transversal, 2017).

Pese a la complejidad que supone la integración de la gestión participada en los distintos procesos y lo poco transitado que es este camino en áreas como el paisaje, podemos defender que hay que seguir trabajando por lograr esa utopía viable (Monhankumar, 2018) –siempre teniendo la perspectiva de que por cada cierto número de proyectos exitosos habrá alguno que fracase–. Cierto es que, a mayor complejidad de los procesos, se requerirá más coordinación interna, pero esto es algo que no está reñido con la eficacia en la toma de decisiones de una gobernanza distribuida.

Por ello es necesario que tanto la ciudadanía como la administración conozcan estos mecanismos de participación, se familiaricen con ellos y sean consientes de la influencia que pueden tener en la determinación de oportunidades socioeconómicas de sus paisajes. Si se dispone de las herramientas adecuadas, se podrá cambiar la forma de contribuir y de producir, así como el modo en el las personas se involucrarán en las decisiones sobre el paisaje. La inteligencia colectiva, la colaboración mutua y la participación de manera coordinada abren un amplio abanico de posibilidades para cada lugar preservando su identidad de manera sostenible.

Se ha tardado más de 10 años en que este tipo de procesos urbanos sean expuestos en los medios generalistas. No podemos esperar una inmediatez en los resultados así como no podemos pretender que nuestro paisaje sea interiorizado desde el principio. No se trata de orquestar procesos demasiado ambiciosos, sino más bien actuar sobre pequeños retos. Se deberá trabajar en la educación e integración de la importancia de conocer el paisaje que nos rodea, pues entender nuestro entorno y desarrollar un espíritu crítico al respecto nos dará las pistas para relacionarnos con él en el futuro.

6.2. Conclusiones

Como conclusión, se revisarán los objetivos inicialmente expuestos, se hará un repaso por las posibles líneas futuras de trabajo relacionado con el presente estudio y se reflexionará sobre el cumplimiento del protocolo aplicado y reparando en las ideas obtenidas.

6.2.1. Logro de los objetivos inicialmente planteados

El objetivo inicial es la obtención de un procedimiento para la socialización y la gestión creativa de un paisaje mediante la memoria, el conocimiento colectivo y la innovación social. En definitiva, la consecución de un método que persiga acercar el paisaje a la ciudadanía.

Con este fin, se activaron procesos capaces de gestionar el paisaje aplicado desde los diversos ámbitos disciplinares –antropología, sociología, diseño cívico–. Se procuró visibilizar el proceso para la identificación, filtrado y análisis de los distintos elementos del paisaje de manera colaborativa y participada, desde una perspectiva transdisciplinar aplicando conocimientos extraídos de otras áreas vinculadas al paisaje en cuestión. (Ver capítulo 4.2).

Se establecieron otros propósitos como la extrapolación de estos métodos participativos al ámbito del patrimonio y hacerlo para recuperar la memoria, la identidad y el sociosistema mediante la innovación social.

Para ello se realizó un análisis exhaustivo de procesos similares vinculados al paisaje urbano y al urbanismo, y así poder obtener herramientas según los tipos de proceso y finalidades deseadas, de manera sistemática, a partir otros procesos colaborativos que impliquen a la ciudadanía y a los principales agentes sociales. Este proceso de *benchmarking* se realizó comparando más de 75 proyectos entre los cuales se hizo una selección de 40 para el estudio más detallado. (Ver capítulo 4.1)

Se ha pretendido lograr un protocolo para dar a conocer cualquier paisaje de la mano de sus propios ciudadanos. Ha sido un proceso testeado en un caso práctico, con cuyo desarrollo se pueden argumentar fallos y aciertos para su posible aplicación en futuros paisajes.

Los diferentes resultados pueden ser:

- Recuperar la memoria del paisaje
- Desarrollar narrativas conjuntas a partir de los recuerdos y refuerzo del sentimiento de pertenencia.
- Dar a conocer elementos ocultos o invisibilizados del paisaje.
- Gestionar el paisaje de manera creativa y conjunta.
- Implicar a los habitantes en los planes que intervienen en el paisaje.
- Recopilar y filtrar información sistematizada, de manera participativa y coordinada.

Con esta premisa, se activó una experiencia real vinculada al Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad de Estella- Lizarra y se desarrolló, mediante el cumplimiento de objetivos concretos, la redefinición de un protocolo estandarizable.

Proyecto Piel·Azala Proiektua, nació con la intención de socializar el paisaje industrial curtidor a través de la innovación social poniendo en práctica la aplicación de metodologías participativas y colaborativas, dinámicas que se asientan sobre aspectos antropologicos sociales y del diseño cívico. El proyecto pretendió, en todo momento acercar, un paisaje casi invisibilizado ubicando a las personas, a los habitantes de Estella-Lizarra, como eje estructurante del proceso. Se partió de la base de la recuperación de la memoria de los propios habitantes con los que generar las narrativas que después se compartirían a través de las distintas acciones que se llevaron a cabo. Estas acciones, a su vez, irían cobrando vida propia de la mano de los grupos que se fueron formando en el seno del proyecto. Entre las acciones más destacadas y que más recorrido obtuvo situaríamos la Ruta del Zumaque, puesto que fue un proyecto que adquirió entidad propia e integró todas las fases del protocolo que aquí se propone, hasta el punto de que incluso llegó a ser ejecutado –en su implementación final– por el propio Ayuntamiento de la localidad. (Ver capítulo 5).

La experiencia de Proyecto Piel buscó la socialización del paisaje de manera multidisciplinar, a través del cruce entre el campo científico y la didáctica lúdica. Para ello se apoyó en las nuevas tecnologías y las utilizó desde el principio en la construcción social, en la generación de una memoria compartida, así como en la parte del proceso asambleario de toma de decisiones. Fueron garantes del empo-

deramiento y del *engagement* por un lado acercar a los participantes los conceptos y herramientas vinculadas a los procesos colaborativos y, por otro, el uso de las TIC para mantener el contacto, el interés y hacer las devoluciones creativas de las acciones que se desarrollaron. Son sin duda medios que facilitan la transmisión del conocimiento y la difusión de las acciones emprendidas, así como de los resultados obtenidos de manera recíproca, en ambas direcciones, siendo siempre coherentes con el público al que se dirige cada actividad.

De todo este mecanismo surgió la necesidad de centralizar la información y el conocimiento en un mismo espacio accesible que da lugar a *Paisea*, la herramienta de apoyo en la gestión del paisaje que se ha explicado en el apartado metodológico 4.2.8 y desarrollado en el 5.2.8.

Siendo conscientes de la tendencia que la sociedad tiene para innovar, se plantea esta plataforma digital por considerarla una herramienta más accesible y práctica a los medios tecnológicos utilizados en el momento. Se apuesta por este tipo de desarrollo –una plataforma accesible online sin falta de descargas o instalaciones– ya que durante el transcurso de Proyecto Piel, además de la web/blog y las RRSS, se integraron aplicaciones de información geolocalizada y códigos QR que no obtuvieron la participación esperada.

Estamos saturados. Demasiadas aplicaciones, demasiada tecnología en “la Era de la notificación”. Buscamos inmediatez y todas estas aplicaciones requieren ser descargadas en unos términales llenos de información en los que ya nada cabe. Las personas no estamos dispuestas a complicarnos lo más mínimo, menos aún para participar a esos niveles.

Han de ser fórmulas sencillas, que no dependan de nosotros, en las que venga –casi– todo hecho, pero que aún así, nos haga sentir una pieza importante del puzzle. Entonces, ¿qué pasa si aún habiendo establecido todos los canales posibles, todos los medios, todas las herramientas nadie quiere participar?

Hablando precisamente de tecnología el economista Heilbroner afirmaba que “no se puede pasar a la era del molino a vapor sin haber pasado antes por la era del molino manual”(Heilbroner, 1967: 81), frase aplicable a todas las áreas en las que el tiempo es la clave del éxito. No podemos esperar pasar de cero a cien tampoco en este ámbito de la participación. Hemos de ser conscientes de que estamos asentando los mínimos del mañana y valorar la baja participación como un logro, si se compara con la nula participación de años atrás.

Uno de los sentimientos más recurrentes entre agentes dinamizadores y coordinadores de estos procesos colaborativos es el de sentir cierta frustración en algunas de sus fases. Son esas llamadas a la participación, que no reciben respuesta. En este sentido, son estas mismas personas las que empizan a reflexionar en torno a la responsabilidad que tiene cada miembro participante así como de la libertad que tienen para hacerlo o no. El éxito de un proceso dependerá de todos los involucrados en él, nadie tiene la responsabilidad absoluta sobre su fracaso. Se debe dejar la frustración a un lado y trabajar sobre los mínimos conseguidos. Coinciden, a menudo, en que debemos dirigirnos hacia procesos más transversales y no tan específicos, ya que las personas que habitualmente participan en los procesos tienden a ser a su vez las más demandadas y agotadas por la misma razón.

También se repite la idea de que quizás no todo tenga que ser obligatoriamente participado, dejar la puerta y canales abiertos para que así sea si se quiere, pero no insistir si no se percibe el interés.

En el caso de Proyecto Piel, se plantearon algunas acciones muy prometedoras que sin embargo, por determinadas circunstancias –entre las que puede estar la falta de interés en la tema específico de alguna actividad–, no llegaron a evolucionar. Por el contrario, se dieron otras acciones que, aún no habiendo sido fruto del Proyecto Piel, guardan una estrecha relación con las bases planteadas y los trabajos iniciados, pudiendo determinar el gérmen de las mismas en dicho proyecto.

Ejemplo de ello pueden ser los foros sobre paisaje que se activaron en el barrio de San Miguel bajo lel planteamiemto general de ‘San Miguel Fortaleza’ u otras acciones, como son las placas a modo de recordatorio a los curtidores que se quieren instalar en las piedras halladas en un nuevo paseo del río.

En cualquier caso, toda innovación supone un paso adelante respecto del punto de partida anterior, incluso si eso significa descartar aquello que no ha funcionado.

6.2.2. Futuras líneas de investigación

El protocolo expuesto sienta las bases y abre el camino a posibles documentos de ordenación territorial, así como de preservación de elementos concretos relacionados con los paisajes objeto de estudio y contribuye al desarrollo de un futuro plan de acción para la protección, la gestión y la ordenación del área definida.

Además, recupera la memoria y activa sinergias entre los diversos organismos vinculados al paisaje –aspectos relevantes en el ámbito de la innovación social y del diseño cívico–. Esto ayuda a generar ideas que contribuyan a paisajes futuros, no solo teniendo en cuenta a la sociedad, sino partiendo de ella misma, de sus inquietudes y de sus necesidades.

Su versatilidad facilita la integración de disciplinas diversas y estructura nuevas líneas de trabajo –productos y acciones– que puedan surgir en torno a un paisaje gracias a su conocimiento compartido, aunque inicialmente no hubieran estado previstas.

Otra de las líneas que abre este estudio es la mejora y desarrollo de la plataforma *Paisea* como herramienta de gestión para el protocolo propuesto. La implementación de esta herramienta de apoyo puede contribuir a aumentar el sentimiento de pertenencia y memoria desde la participación –real– ciudadana hacia el proyecto abierto de socialización. El intercambio continuado y recíproco de la información volcada en la plataforma facilita la gestión sistemática y hace cómplices a todos los usuarios participantes en la misma, administración incluida.

Proyecto Piel, en este sentido, ha sido útil para discernir qué necesidades deben ser cubiertas en la aplicación del protocolo y para generar la plataforma piloto que servirá de base para el desarrollo tecnológico posterior. Además, abre el camino hacia la creación de otro tipo de espacios, de carácter analógico, como una oficina dedicada al observatorio del paisaje. Ello favorecería la creación de foros de interlocución, de análisis de distintos paisajes, de reflexión participativa, de coordinación y de toma de decisiones conjuntas.

Esto, coordinado en cogestión público-privada, puede utilizarse para facilitar el flujo de información hacia niveles de decisiones políticas y otros operativos, de manera que todo el engranaje institucional involucrado conozca y se comprometa con la dinámica del proceso en marcha –futuros planes urbanísticos, adecuación del espacio público, reutilización de edificios abandonados, mejoras en elementos patrimoniales, embellecimiento de las calles, desarrollo de documentos de protección patrimonial, entre otras posibilidades–.

Si Augé en 1992 cartografiaba los “No lugares” en aeropuertos, hipermercados y autopistas, ahora en una entrevista al hilo de su nuevo libro “Las pequeñas alegrías” los ubica, ya no en los centros sin identidad, sino en nosotros mismos.

> "Hoy se puede decir que el no lugar es contexto de todo lugar posible, estamos en el mundo con referencias que son totalmente artificiales, estamos en un no lugar permanente, con la tecnología llevamos el no lugar encima, con nosotros" (Augé, 2019)

A su vez reflexiona sobre la importancia de entender que las redes deben ser utilizadas para difundir conocimiento y para conocer, no solo para relacionarnos. Este argumento refuerza la idea del Observatorio del Paisaje como espacio físico más allá de la plataforma digital, considerando esta como una herramienta más que ayuda a artícular un proceso que debe estar gestado y dirigido por una serie de reuniones físicas en las que la gente se vea cara a cara, que interactúe, que trabaje y que cree red.

Hablamos de memoria, de emociones, de identidad, hablamos de un paisaje sensible que debe ser transmitido en persona.

Organismos como el Observatorio del Paisaje de Cataluña, la Cátedra sobre Participación Ciudadana y Paisajes Valencianos o la Cátedra UNESCO de Paisajes culturales y Patrimonio, en la que se enmarca esta Tesis, ofrecen cada vez más este tipo de espacios en los que se promueve la sensibilización y se comparten conceptos sobre el patrimonio y el paisaje con la ciudadanía.

No obstante se detecta una carencia en la continuidad y cierto hermetismo en la apertura real de estos espacios. Iniciativas como #Pensandoenabierto[146], del Laboratorio Abierto sobre Patrimonio (LAP) del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico, caminan en esa dirección procurando ser una herramienta de apertura de la propia institución. Comparten contenido fácilmente utilizable y accesible para lograr que la cultura sea un catalizador del cambio socioeconómico (Cuenin, 2009). Además persigue un retorno social del reconocimiento del patrimonio y busca la colaboración con distintas redes.

Llevar estas iniciativas a lo local puede resultar una herramienta más que interesante. Crea espacios físicos, pequeñas oficinas de observatorio del paisaje vinculadas a la Academia a partir de la cual se puedan generar este tipo de espacios y que, junto con la ayuda de la herramienta digital, constituyan un nodo de articulación para la negociación entre los intereses que tienen el sector público, el

146 #Pensandoenabierto fueron 5 jornadas de sensibilización organizadas por LAP sobre las que se reflexionó sobre los nuevos modelos de la ciudadania en la gestion del patrimonio. Este laboratorio surgió en 2016 como extensión del IAPH en busca del vínculo real entre academia y ciudadanía (IAPH, 2017).

privado y la propia ciudadanía. Facilitar herramientas, familiarizar los conceptos, aunar lenguajes son sin duda claves para aumentar el empoderamiento ciudadano y lograr una participación más integrada.

Por último, y en otro orden de cosas, dado el proceso de *benchmarking* realizado, se propone la creación de una base de datos abierta –global y de gobernanza distribuida– que sirva para filtrar, por objetivo buscado, las herramientas que se quieran utilizar y el tipo de proceso que se quiera desarrollar en el lugar, basada en la estandarización y valorización de procesos establecidos en el capítulo 4.1. Este banco de ideas puede inspirar y contribuir a la generación de nuevas acciones bajo diferentes posibles escenarios en cualquier parte del mundo.

De esta manera, siguiendo estas vías de desarrollo, se continuaría avanzando en el ámbito de la relación del paisaje con las personas que lo habitan, tanto a nivel tecnológico como en su tejido social.

Ahora bien, estas líneas al igual que el paisaje y la sociedad, están en constante evolución, y a nadie debe sorprender si, dentro de unos años, al revisar este documento y se dibujara una realidad diferente.

6.2.3. Reflexión final

El contrapunto de la gentrificación, de los paisajes sin identidad, es el poder del individuo trabajando en colectivo. Se trata de producir desde el conocimiento local, activando procesos de innovación social participados, en los que Universidad, los técnicos de la administración y otros expertos colaboren conjuntamente con los propios habitantes.

Jane Jacobs, en su concepción del urbanismo con espíritu humanista, venía a decir que no hay expertos que el experto tiene que ser uno mismo (Jacobs, 1961:418) y añadía que “ningún experto puede sustituir el conocimiento de la persona que habita el lugar” (*ídem*) y es que el ballet de las aceras de una ciudad nunca se repite a sí mismo en ningún lugar (*ibídem*: 54) y quiénes mejor que las personas que las recorren para relatar las distintas capas de su paisaje, para transmitir su esencia y su carácter.

Debemos responder al concepto *Glocal* (Global+ Local) implementando el conocimiento y recursos globales con la sabiduría local, activando para ello procesos de socialización de los paisajes que habitamos a partir de la innovación social.

Figura 105: Imagen que ilustra la fuerza del paisaje diverso y compartido. Foto de Luca Upper en Unsplash.

Las ciudades deben dotarse de herramientas modernas de gestión, trabajar con las TIC como medio para activar iniciativas a través de la innovación social en nuestro entorno y así generar inspiración y *engagement* entre la ciudadanía, para hacer que esos procesos evolucionen y cobren vida propia.

> "Los procesos de alfabetización actuales han de incluir el aprendizaje de la utilización de las TICs como herramienta no como fin en si mismo. Para ello hay hacer que las redes también sean democráticas llegando a todos y no solamente a los puntos rentables del territorio. Las ciudades deben colaborar y formar verdaderas redes, encontrando cada una su lugar en la malla, ya que si en una red falla un nudo ésta no sirve" (Muxí, 2006:5)

Proponemos trasladar esa geografía emocional a los escenarios del paisaje. Evitar los conflictos territoriales a escala individual y colectiva que puedan surgir por la falta de identificación con el entorno más cercano y contribuir a la generación de espacios realizados en red, de manera participativa y abierta. Cartografiar los distintos lugares aportando información adicional, mostrando aspectos inadvertidos, reflejando relaciones sociales y dando lugar a reformulaciones que promuevan un

paisaje sensible. Se hace, además, aplicando la innovación social ya que "lo interesante de esta tercera revolución –y del mundo urbano en general– es que la innovación puede producirse en cualquier sitio". (Seisdedos, G. 2008).

Las administraciones deben empezar a apoyar –de manera real, no figurada– proyectos en los que la ciudadanía sea partícipe. Fritz Scharpf (1997) advertía que el siste ma de gobernanza debe responder a la expectativa de la sociedad en la que vivimos, una sociedad que resuelve problemas (cit. por Innerarity, 2013). Es una cuestión de economía de recursos y de conseguir más inclusividad en los propios procesos. Debemos apostar por ciudadanos prosumidores., no solo que participen, sino que también generen.

Es ilusionante que se haya empezado a caminar en esta dirección y era algo de necesidad indiscutible cuando, ya en el año 2000, el Convenio Europeo del paisaje Florencia reconoce el papel del paisaje en el campo cultural, educativo y socioeconómico y donde se señala, además, que no solo los espacios de belleza excepcional, también los más cotidianos, frágiles o degradados pueden llegar a ser paisaje (cit. por Casanova et al, 2017).

Esta visión real y compartida del paisaje es la base de la metodología y herramientas aquí explicadas: una forma en la que ciudadanía, técnicos e instituciones trabajen juntos por la puesta en valor de un paisaje cuasi-olvidado y en la que los ciudadanos recuperen el protagonismo real mediante una gestión abierta y participativa donde el paisaje se parezca más a una conversación que a un objeto.

Esta fórmula de trabajo colaborativo y productivo, basado en nodos y en redes, deberá incidir también en el plano administrativo, atendiendo a la necesidad de las ciudades no sólo de competir, sino también de cooperar con otras, como lo están haciendo en algunas zonas del centro y del norte de Europa, como Centrope o Oresund. (Seisdedos, 2008). Apoyarse en la *Big Data*[147], aprovechando el conocimiento de los propios habitantes y estimular el *smartciticens*[148] como centro del diseño y la socialización de los paisajes.

147 Big Data; Entendido en el sentido urbano en el que el uso de la información vinculada a los usuarios, a su comportamiento e interacciones pueden contribuir a generar aplicaciones, normas o incluso, diseñar nuestro entorno.

148 Smartciticens; concepto que se refiere a las ciudades inteligentes poniendo el foco en la ciudadanía.

> "Estas dinámicas ponen el énfasis en los ciudadanos que adquieren un papel activo como productores, generadores o transformadores de espacios urbanos (…) El reto es establecer mecanismos en los que las iniciativas y la administración trabajen de forma conjunta" (Matarredona, et al, 2016: 218).

Se trata de una manera de construir, que aportará experiencias únicas a nuestro conocimiento, a nuestras necesidades, intereses, sensaciones o recuerdos, partiendo de referencias globales. Y se trata de hacerlo desde la innovación social, haciendo a la ciudadanía parte activa en la creación de contenido y en la recopilación de documentación e historias vinculadas a la memoria.

Es una fórmula inclusiva y horizontal que, de manera más pausada, sumerge a los individuos y consigue, desde la creatividad de cada uno, una forma única de recuperar paisajes invisibilizados que refuerzan y mantienen viva nuestra identidad.

Bibliografía

Ábalos, I. (2005). *Atlas pintoresco. Vol.1: el observatorio.* Barcelona: Gustavo Gili.

Agudo-Martínez, M. J. (2013). La casa como cápsula: planteamientos conceptuales del Grupo Archigram (1961-1974) en *Jornadas Internacionales de Investigación en Construcción*. Madrid: Instituto de Ciencias de la Construcción Eduardo Torroja.

Aguilar, P. (1996). *Memoria y olvido de la Guerra Civil española*. Madrid: Alianza.

Aguirre, J., Díaz, P. (2012). Nuevos tiempos, nuevas estrategias: hacia una metodología urbana en beta permanente. ¿Cómo afrontar el cambio de paradigma urbanístico», en, *Equiciudad: La equidad como garante de la ciudad sostenible. Donostia-San Sebastián.* Sevilla: Recolectores Urbanos, pp. 20-24

Alberich, T., Arnanz, L., Basagoiti, M., Belmonte, R., Bru, P., Espinar, C., & Tenze, A. (2009). *Manual de Metodologías Participativas*. Madrid.

Alberdi, J.I. (1993). La actividad comercial en el espacio urbano medieval: el ejemplo de Estella", en *Cuadernos de Seccion. Historia-Geografía. Eusko Ikaskuntza-Sociedad de Estudios Vascos*, 21, pp. 99-114.

Almeida, Y., Comesaña, M., De Arriba, A., González, S., y Prieto, J. (2017). Arteixo Works, en AAVV *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 74-75.

Ángel, D. (2007). Narrativas y memoria. *Ánfora,* 14(23), pp. 165-184.

Arcidiácono, P. (2012). La política del "mientras tanto", en *Programas sociales después*. Buenos Aires: Biblos, pp.1-199.

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of planners*, 35(4), pp. 216-224.

Artola, M. (2000). *Historia de Donostia-San Sebastián*. San Sebastian: Nerea.

Asimof, I. (2010). *Trilogía de la Fundación.* Barcelona: Debolsillo.

Augé, M. (2000). *Los no lugares: espacios del anonimato*. Barcelona: Gedisa.

Augé, M (31 de enero de 2019). Entrevista con Marc Augé: "Con la tecnología llevamos el no lugar encima, con nosotros", [online] El País. Recuperado de https://elpais.com/cultura/2019/01/31/actualidad/1548961654_584973.html [Consultado el 3 de febrero de 2019].

Azcona, A.M. (1996). *Comercio y comerciantes en la Navarra del siglo XVIII*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

Azkarate, A. (2008). Sobre la construcción social del conocimeinto: "Abierto por Obras", en *Ciencia y sociedad: ejes de la transformación universitaria.* Asociación Alexander von Humboldt de España, pp. 217-239.

Azkarate, A., & Azpeitia, A. (2016). Paisajes Urbanos Históricos: ¿paradigma o subterfugio?, en A. Chavarria Arnau, M. Jurkovic (eds.) *Alla ricerca di un passato complesso. Contributi in onore di Gian Pietro Brogiolo per il suo settantesimo compleanno*, Zagreb: A. Chavarria Arnau, M. Jurkovic (eds.), pp. 307-320.

Azkarate, A., Barreiro, D., Criado, F, García Camino, I., Gutiérrez Lloret, S., Quirós, J.A. & Salvatierra, V. (2009). La Arqueología hoy, en *Medio siglo de arqueología en el cantábrico oriental y su entorno*, Vitoria-Gasteiz: Instituto Alavés de Arqueología, pp. 599-615

Azkarate, A. & Lasagabaster, J.I. (2006). La arqueología y la recuperación de las "arquitecturas olvidadas". La Catedral de Santa María y las primitivas murallas de Vitoria-Gasteiz, en *actas del IV Congreso Internacional "Restaurar la memoria", Arqueología, Arte y Restauración*, Valladolid: Junta de Castilla y León, pp.137-145.

Bandarin, F. (2012). *El paisaje urbano histórico.* Madrid: Abada

Baquero, P., & Serrano, J. (2012). Atlas de los paisajes enterrados, en *Equiciudad: La equidad como garante de la ciudad sostenible. Donostia-San Sebastián.* Sevilla: Recolectores Urbanos, pp. 320-325.

Barnó, L., Domblás, U., González, A., Muñoz, C. & Stepien, A. (2012). La creatividad en los talleres de arquitectura para niños como elemento clave de la educación para el desarrollo urbano sostenible, en *Foro Internacional de Arquitectura, Educación y Sociedad,* 23-25 de mayo de 2012, Barcelona. Recuperado de https://studylib.es/doc/3419068/gonzalez-a--stepien-a--domblas-u--barno-l

Bartatilas, L., et al. (2017). Pedio_Agora, en AAVV *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 46-47.

Belvedere, C. (2011). La conciencia colectiva como "conjunto de fenómenos". El programa de la fenomenología en el" Durkheim objetivista". *Civitas-Revista de Ciências Sociais*, 11(3), pp. 419-439.

Benevolo, L., Galfetti, M., & Puigvehí, A. P. (1963). *Historia de la arquitectura moderna*. Taurus.

Benigni, M.S., Capo, D. & De Girolamo, F. (2017). Ciminiere, en AAVV *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 54-55.

Benjamin, W. (2012). El París de Bauderlaire. Buenos Aires: Eterna Cadencia.

Bocanegra, A., et al. (2017). Proyecto Silos, en AAVV *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 76-77.

Blanco-Rotea, R. (2017). Arquitectura y paisaje. Aproximaciones desde la arqueología, en *Arquitectura de la Arqueología*, 14: e051.

Borobio, M., Castillo, F., Payán, M., & Fernández, R. J. (2012). Ensayos de participación activa para la gestión dinámica del territorio. Experiencia desde los paisajes de Galicia, en *Equiciudad. La equidad como garante de la ciudad sostenible. Donostia-San Sebastián.* Sevilla: Recolectores Urbanos Editorial pp. 218-223.

Busquets, J., & Cortina, A. (2009). *Gestión del paisaje: Manual de protección, gestión y ordenación del paisaje*. Barcelona: Ariel.

Calvino, I.(2014) [1994]. *Las ciudades invisibles.* Madrid: Siruela.

Calzada, I. (11 de septiembre de 2008). *Burning "Basque"*, [online] Igor Calzada. Recuperado de http://www.igorcalzada.com/2008/09/burning-basque/ [Consultado el 9 de agosto de 2017].

Calzada, I. (2011). ¿Hacia una Euskal Hiria? Benchmarking Territorial comparado desde la Innovación Social, [online] *Issuu*. Recuperado de https://issuu.com/innobasque/docs/16_cuaderno_euskalhiria_cast [Consultado el 19 de julio de 2017].

Campos, M. (2006). *Ciberactivismo. Sobre usos políticos y sociales de la red.* Barcelona: Virus Editorial.

Caravaca, I., González, G., & Silva, R. (2005). Innovación, redes, recursos patrimoniales y desarrollo territorial, en *EURE (Santiago)*, 31(94), pp. 5–24.

Carpe Vía (10 de junio de 2015). La transformación urbana como conversación, [online] *Eldiario.es.* Recuperado de http://www.eldiario.es/cv/laciudadconstruida/ciudadanas-Solar-Ermita-transformacion-conversacion_6_397270275.html [Consultado el 18 de julio de 2017].

Carrasco, J. (1981). El libro del Bedinaje de Estella (1328-1331), en *Miscelánea de Estudios Árabes y Hebraicos. Sección Hebreo*, *30*, 109-120.

Carrasco, J. (1990). Nuevos datos sobre el bedinaje de la judería de Estella (1265-1349), *Príncipe de Viana*, LI, 190, pp-369-376.

Carrascosa, S. et al. (2012). Los conceptos urbanos extrapolados a zonas rurales, en *Equiciudad. La equidad como garante de la ciudad sostenible*. *Donostia-San Sebastián*. Sevilla: Recolectores Urbanos Editorial, pp. 206-211.

Casado, M. S. (2016). De las smart cities a los smart citizens: La ciudadanía frente a la tecnología en la construcción de resiliencia urbana, *URBS: Revista de estudios urbanos y ciencias sociales*, 6 (2), pp. 121-128.

Casanova, A., González, J.M. & Sánchez, M. (2017). Festival de Paisajes, Gestos y Jardines de Trujillo, en AAVV *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 84-85.

Castells, M. (1999). *La sociedad red. La era de la información: economía, sociedad y cultural.* Madrid: Alianza Editorial.

Castro-Acevedo, P. S. & Bohórquz- Arévalo, L. E. (2017). Self-organized structures, control hierarchy and information processing, en *Dimensión Empresarial*, Universidad Autónoma del Caribe, 16(1).

Chang, H. G. (2010). El modelo de la triple hélice como un medio para la vinculación entre la universidad y empresa, *Revista Nacional de Administración,* UNED, 1(1), pp. 85-94.

Chapafría, J.E. (2013). Patrimonio Y Crisis, en *La Experiencia Del REUSO. Congreso Internacional Sobre Documentación, Conservación Y Reutilización Del Patrimonio Arquitectónico,* Valencia: Universitat Politècnica de València, pp. 131–38.

Center for the living city (2017). Jane Jacobs and the center, [online] *The Center for the living city.* Recuperado de http://centerforthelivingcity.org/janejacobs/#jane-and-the-center [Consultado el 29 de octubre de 2018].

Civicwise (2017). About, [online] *Civicwise*. Recuperado de https://civicwise.org/about/ [Consultado el 13 de mayo de 2018].

Cohen, E., Martínez, R., Tapia, L., & Medina, A. (1998). Metodología para el análisis de la gestión de programas sociales, en *CEPAL: Serie Políticas Sociales*, (25). Santiago de Chile: Comisión Económica para América Latina y el Caribe.

Cook, P. (1999). *Archigram*. New York: Princeton Architectural Press.

Corpas, J.R., De Miguel, A., Diaz Ereño, G., Miranda, F., Paredes, M.C., Pastor, V. (2001). *Estella-Lizarra*. Pamplona: Ayuntamiento de Estella- Lizarra y Edilesa.

Corsín A. (2015). *Ecologies In Beta: An Anthropological Exploration Of The Open-Sourcing Of Urban Worlds.* Digital CSIC.

Criado-Boado, F. (1996). Hacia un modelo integrado de gestión de investigación y gestión del Patrimonio Histórico: La cadena interpretativa como propuesta, en *Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico,* (16), pp. 73-8.

Cuenin, F. (2009). *Patrimonio cultural y desarrollo socioeconómico: la recuperación de áreas centrales históricas*. Washington: Inter-American Development Bank.

Cullen, G. (1974). *El paisaje urbano.* Barcelona: Blume.

De Alonso, E. J. (2000). Cultura, desarrollo, empoderamiento y patrimonio, en *Seminario Europeo de Gestión de Cascos Históricos,* Granada, Fundación Albaicín Granada, pp. 1–32.

De Prada, A. (2016). ¿Hacia una democracia glocal real?, *La Albolafia: Revista de Humanidades y Cultura*, (6), pp. 167-182.

De la Fuente, A. (2014). *Pautas para un protocolo de identificación, valoración, intervención y socialización de paisajes.* Tesis Doctoral, Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea.

Diderot, D. and d'Alembert, J. (1751). *L'Encyclopédie. [10], Arts du cuir : [recueil de planches sur les sciences, les arts libéraux et les arts méchaniques] ([Reprod. en fac-sim.]) / Diderot et d'Alembert*. [online] Gallica. Recuperado de: https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k99567/f1.image [Consultado el 9 de enero de 2019].

Dinnie, K. (2011). *CityBranding, Theory and cases.* New York: Palgrave Macmillan.

Di Siena, D. (2012). Sentient City: La ciudad del Conocimiento, *Synapse* (1). Barcelona: dpr-barcelona.

Di Siena, D. (30 de junio de 2015). Diseño Cívico, [online] *Urbano Humano.* Recuperado de http://urbanohumano.org/blog/2015/06/30/diseno-civico/ [Consultado el 17 de mayo de 2017].

Docherthy, H. (20 de mayo de 2014). Second world war in Google Street View, *[online] The Guardian.* Recuperado de https://www.theguardian.com/cities/gallery/2014/may/20/second-world-war-google-street-view-nazis-paris-london-blitz [Consultado el 7 de mayo de 2017].

Echevarría, J. (2008). El manual de Oslo y la innovación social, *Arbor, Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 184(732), pp. 609-618.

Ecosistema Urbano (18 de septiembre de 2013). Black Rock City. La ciudad temporal del Burning Man, [online] *Ecosistema Urbano.* Recuperado de http://ecosistemaurbano.org/urbanismo/black-rock-city-la-ciudad-temporal-del-burning-man/ [Consultado el 8 de agosto de 2017].

European Commission (2010). *Communication from the Commission to the European Parliament, the Council, the European Economic and Social Committee and the Committee of the Regions*. Europe 2020 Flagship Initiative Innovation Union SEC(2010) 1161. Brussels, pp. 1-43.

Fariña, J. (1 de abril de 2015). Identidad y marca ciudad, [online] *El blog de José Fariña, Urbanismo, territorio y paisaje.* Recuperado de https://elblogdefarina.-

blogspot.com.es/2015/04/identidad-y-marca-ciudad.html [Consultado el 2 de abril de 2017].

Fariña, J. (1 de diciembre de 2015). Paisaje y Paisajes, [online] *El blog de José Fariña. Urbanismo, territorio y paisaje.* Recuperado de https://elblogdefarina.-blogspot.com.es/2015/12/paisaje-y-paisajes.html [Consultado el 17 de marzo de 2017].

Gaztambide, J. G. (1959). La matanza de judíos en Navarra en 1328. *Hispania Sacra*, 12 (23), 5.

Gaztambide, J.G. (1961). Historia del convento de Santo Domingo de Estella. *Príncipe de Viana*, 22 (82), pp.11-64.

García, B. P. (2011). Una mirada artística del paisaje urbano/An artistic look of the urban landscape, en *Espacio, Tiempo y Forma.* Serie VII, Historia del Arte, t. 24, pp. 395-415.

González de Uriarte, N. (31 de octubre de 2015). "Más que de participación hemos de hablar de coproducción política de la ciudadanía", [online] *Eldiario.es*. Recuperado de http://www.eldiario.es/norte/euskadi/gran-problema-Espana-educacion-cero_0_446905621.html [Consultado el 29 de octubre de 2018].

González-Varas, I. (2015). *Patrimonio cultural. Conceptos, debates y problemas.* Madrid: Cátedra.

Ollé, F.G. (1990). Etimología del topónimo Estella, *Príncipe de Viana*, LI, 190, pp-329-344.

Gordon, K. (22 de julio de 2012). Arte y Arquitectura: Obras en Diálogo. Flavia Mielnik, [online] *Plataforma Arquitectura.* Recuperado de http://www.-plataformaarquitectura.cl/cl/02-171269/arte-y-arquitectura-obras-en-dialogo-flavia-mielnik [Consultado el 6 de mayo de 2016].

Grady, C. L., McIntosh, A. R., Rajah, M. N., & Craik, F. I. (1998). Neural correlates of the episodic encoding of pictures and words, *Proceedings of the National Academy of Sciences*, 95(5), pp. 2703-2708.

Gran Enciclopedia Navarra (1990). Estella. Pamplona: Caja Navarra, (4), pp.439-470.

Guardiola, P. (s.f.). La percepción, [online] *Docencia, Universidad de Murcia*. Recuperado de https://www.um.es/docencia/pguardio/documentos/percepcion.pdf [Consultado el 7 de mayo de 2017].

Guerrero, J.C. & Cerón K.N. (2016). La entrevista entográfica como técnica de investigación, [online]. *Observatorio de Redes y Acción Colectiva (ORAC), Universidad del Rosario,* Recuperado de https://prezi.com/f5cc3fk7kgee/entrevista-etnografica-i/ [Consultado el 7 de junio de 2016].

Gutiérrez, B. (2013). La fotografía una herramienta para la restauración, en *La experiencia del Reuso. Propuestas Internacionales para la Documentación, Conservación y Reutilización del Patrimonio Arquitectónico,* (1), pp. 481-488.

Halbwachs, M. (2004). *Los marcos sociales de la memoria.* Barcelona: Anthropos.

Hernández, L. M. (2004). El paisaje como recurso didáctico, *en Revista Biocenosis* 18(1-2), pp. 43-49

Hernández, M., & Ruiz, E. (2008). El patrimonio como proceso social. Intervención, desarrollo y consumo del patrimonio minero en Andalucía, en Arrieta, I. (de), *Participación ciudadana, patrimonio cultural y museos: entre la teoría y la praxis,* Bilbao: Servicio de Publicaciones UPV/EHU, pp. 129-148.

Huertas, A. (2010). *Las claves del Citybranding*. Institut de la Comunicación, Portal de la Comunicación, Bellaterra, Universitat Autónoma de Barcelona.

IAPH (2017). En iaphtube, jornadas de sensibilización del Laboratorio Abierto de Patrimonio (LAP): #PensandoEnAbierto, *Revista Patrimonio Histórico* (91), pp-32-33.

Ibáñez, I. G. V. (2015). *Patrimonio cultural: conceptos, debates y problemas*. Madrid: Cátedra. pp. 64-75

Innerarity, D. (2013). La gobernanza global, de la soberanía a la responsabilidad, *Revista CIDOB d'Afers Internacionals,* 100, pp. 11-23.

Innerarity, D. (2017). *La democracia en Europa, una filosofía política de la Unión Europea*. Barcelona: Galaxia Gutemberg.

Itúrbide, J. (1993). Estella, en *Panorama*, 21. Pamplona: Gráficas Navarra

Isla, M., Rodríguez, M. & Ryero, E. (2017). HackityApp, en AAVV *Civic Practices,* Sevilla: Lugardero, pp 100-101.

Jacobs, J. (1992) [1961]. *The Death and Life of Great American Cities* (9ª ed.). New York: Vintage Books Ed.

Jane Jacobs Walk (2017). *About: What is Jane Jacobs walk?*. Recuperado de http://www.janejacobswalk.org/what-is-jane-jacobs-walk/

Jelin.E, & Langland, V. (2003). *Monumentos, memoriales y marcas territoriales.* Buenos Aires: Siglo XXI.

Jiménez, S. (2016). Cómo hacer un paseo Jane, en *La Aventura del Saber,* Educalab.

Juliá, S. (2006). Bajo el imperio de la memoria, *Revista de Occiden*te, 302-303, pp.7-20.

Jurío, J. M. J. (1997). *Estella y sus calles.* Tafalla: Altafaylla.

La Atalaya, AAVV. (2017). El barrio que queremos, en AAVV, *Civic Practices.* Sevilla: Lugardero, pp. 80-81.

Landemore, H. E. (2012). Why the many are smarter than the few and why it matters, *Journal of public deliberation*, 8 (1). Article 7, https://www.publicdeliberation.net/jpd/vol8/iss1/art7

Lefebvre, H. (2017) [1968]. *El derecho a la ciudad.* Madrid: Capitán Swing.

Llanos-Hernández, L. (2010). El concepto del territorio y la investigación en las ciencias sociales, en *Agricultura, sociedad y desarrollo*, 7(3), pp. 207-220.

Llauró, D. (2003). *Estella en imágenes para el recuerdo*. Estella: Gráficas Echarri.

Llauró, D. (2006). *50 Años de historia de Estella-Lizarra.* Estella-Lizarra: Gobierno de Navarra, Príncipe de Viana.

Llorca, A. (2015). La UPV visita el barrio, en N. Matarredona, N, Moya, A., Reig, I., & Soriano, V., *Ciudad Sensible. Infraestructura para la participación.* Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, pp. 15-20.

Lopo, M. (2007). Los “paisajes (culturales)” como potenciales integradores del patrimonio fragmentado, en *I Jornadas Paisajes Culturales en Argentina,* ICOMOS–Universidad Nacional de Rosario. Rosario, pp. 1-37

Lopez-Yepes, J. (1998). Hombre y documento: del homo sapiens al homo documentator, en *Scire* (4), pp. 11-22.

Lynch, K., Revol, E. (2014). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Maderuelo, J. (2005). *El paisaje. Génesis de un concepto.* Madrid: Abada Editores.

Maderuelo, J. (2010). El paisaje urbano, en *Estudios Geográficos* (71), pp. 575-600.

Mano de Santo, Angaraveca, Benimaclet Entra, EFG Arquitectura, Verbo Estudio, Pla Estel, Crearqció & Grup Sociograma (2016). Street Viu. Experiencias para el aprendizaje, en Matarredona, N, Moya, A., Reig, I.& Soriano, V., *(eds.) Ciudad sensible. Infraestructura para la participación,* Valencia: Universitat Politècnica de València, pp.120-148

Manso, A. G., Allende, J. S., Félez, J. L. A., & Ramírez, J. P. (2003). La ciudadanía en la Sociedad de la Información: el Netizens como agente social, en *CISIC 2003: Madrid-Majadahonda*, 7, 8 y 9 de mayo de 2003, pp. 418-423.

McHARG, I. L. (2000). *Proyectar con la naturaleza/Design with nature.* Barcelona: Gustavo Gili.

Masip, L. (2013). *User experience methodology for the design and evaluation of interactive systems.* Tesis Doctoral, Universitat de Lleida.

Matarredona, N, Moya, A., Reig, I. & Soriano, V. (2016). *Ciudad sensible. Infra-estructura para la participación,* Valencia: Universitat Politècnica de València.

Mate, R. (3 de septiembre de 2005). La Memoria, Creación Social, [online] *El País*. Recuperado de https://elpais.com/diario/2005/09/03/babelia/1125703031_850215.html [Consultado el 18 de noviembre de 2017].

Mehta, S. R. (2018). Introduction: Framing Studies in Glocalization. en *Language and Literature in a Glocal World.* Singapore: Springer, pp. 1-11.

Mercado, A., & Hernández, A. V. (2010). El proceso de construcción de la identidad colectiva, *Convergencia*, 17(53), pp. 229-251.

Mendes da Rocha, P. (2011). *La ciudad es de todos.Barcelona:* Fundación Caja de Arquitectos

Moncusí, A. (2017). Cinco vectores de particularización de los espacios públicos urbanos, en Matarredona, N, Moya, A., Reig, I.& Soriano, V., *(eds.) Ciudad*

sensible. Infraestructura para la participación, Valencia: Universitat Politècnica de València, pp. 172-178

Moneo, R. (2006). Construir lo construido. Adecuación y continuidad con el pasado, en *Arquitectura Viva*, 110.

Monhankumar, V. (10 de marzo de 2018). Is collaborative city building the new urban utopia? : Part 1 of 3, [online] *Urban Design Collective.* Recuperado de https://urbandesigncollective.wordpress.com/2018/03/10/is-collaborative-city-building-the-new-urban-utopia/ [Consultado el 14 de marzo de 2018].

Mora, S. (2013). Prólogo, en S. Mora, A. Rueda, P.A. Cruz (eds.), *La Experiencia Del REUSO. Congreso Internacional Sobre Documentación, Conservación Y Reutilización Del Patrimonio Arquitectónico.*, Madrid: c2o Servicios Editoriales, pp. 23-25.

Morante, J.J. (4 de noviembre de 2013). Europa despues de la Segunda Guerra, [online] *Ciudadano Morante.* Recuperado de http://www.ciudadanomorante.eu/2013/11/europa-despues-de-la-segunda-guerra.htm [Consultado el 17 de septiembre de 2018].

Moya, A. (2011). *La percepción del paisaje urbano.* Madrid: Biblioteca Nueva

Mulgan, G. Tucker, S., Ali, R., & Sanders, B. (2007). *Social innovation: what it is, why it matters and how it can be accelerated.* Oxford: Skoll Centre for Social Entrepreneurship.

Müller-Using, S., Bachmann, G. (15 de febrero de 2017). La creatividad como un elemento clave de la educación para el desarrollo sostenible, [online] *Fundación Botín.* Recuperado de http://www.fundacionbotin.org/post-plataforma/la-creatividad-como-un-elemento-clave-de-la-educacion-para-el-desarrollo-sostenible.html [Consultado el 15 de junio de 2017].

Muxí, Z. (2006). La ciudad dual o el reto de la globalización sobre las ciudades, *Revista Asociació Ide@ Sostenible*, 3 (14).

Navallas, A. (2000). *Geografía de Navarra. Las comarcas* (2). Pamplona: Diario de Navarra.

Navark (s.f.). *Estella y su pasado judío* [folleto]. Estella-Lizarra: M.I.Ayuntamiento de Estella-Lizarra (Navarra)

Navés Viñas, F. (2012). El análisis de las preexistencias culturales y naturales del lugar como génesis del proyecto y su difusión, en *Proceedings International Workshop. Architecture, Education and Society*. Barcelona: UPC.

Nogué, J. (2007). Paisaje, identidad y globalización, *Fabrikart: arte, tecnología, industria, sociedad*, nº 7, pp. 136-145.

Nogué, J. (2014). Sentido del lugar, paisaje y conflicto, en *Revista Geopolítica*, 2(5), pp. 155-163.

Nogué, J., & Vicente, J. (2001). *Geopolítica, identidad y globalización*, Barcelona: Ariel.

Nora, P. (1997). *Les lieux de mémoire.* 3 vols. París: Gallimard, (1984-1992).

Ober, J. (2008). *Democracy and knowledge: Innovation and learning in classical Athens*. New York: Princeton University Press.

Ortegón, E., Pacheco, J. F., & Prieto, A. (2005). *Metodología del marco lógico para la planificación, el seguimiento y la evaluación de proyectos y programas*. Santiago de Chile: Naciones Unidas.

Osés, M. (2005). Corpus documental para la historia del Reino de navarra. Serie II: Documentación municipal, en *Buenas Villas. Tomo I. Documentación Medieval de Estella (Siglos XII-XVI)*. Gobierno de Navarra.

Paisaje Transversal (2016). Nuevas herramientas para el cambio de paradigma, [online], *Planur-e,* Recuperado de http://www.planur-e.es/miscelanea/view/-in-par-indicadores-participativos-herramienta-para-la-auditor-a-social-de-la-sostenibilidad-urbana/full [Consultado el 7 de mayo de 2017].

Paisaje Transversal (24 de enero de 2017). Complejidad y facilitación en la negociación urbana, [online] *Paisaje Transversal. Negociación urbana para la transformación colectiva.* Recuperado de https://www.paisajetransversal.org/2017/01/complejidad-y-facilitacion-en-la-negociacion-urbana-participacion-transversalidad.html [Consultado el 11 de junio de 2018].

Paisaje Transversal (8 de noviembre de 2017). #VdB - Innovative and Participatory Urban Regeneration, [online] *Paisaje Transversal. Negociación urbana para la transformación colectiva.* Recuperado de: https://www.paisajetransversal.org/search/label/Virgen%20de%20Begoña [Consultado el 13 de junio de 2018].

Paredes, C. (2003). *Estella-Lizarra.* León: Edilesa.

Pecsek, B. (2016). Revitalizing tourism in small regional towns through folklore-driven slow tourism: The example of Matyó land, Hungary, *Dos Algarves: A Multidisciplinary e-Journal*, 27, pp. 94-119.

Pulido, J., Walid, S. (2017). SOPA Congress, en AAVV, *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 56-57.

Ramos, M. (7 de abril de 2016). Nuevos hallazgos en la Casa de la Moneda (Estella-Lizarra), [online] *Navark*. Recuperado de http://www.navark.es/blog-navark/item/242-intervencion-arqueologica-casa-de-la-moneda-estella.html [Consultado el 21 de mayo de 2018]

Ramírez, E. (1990). La vida en ciudadana de Estella, *Príncipe de Viana*, LI, 190, Gobierno de Navarra, pp-377-388

Parpart, J. L., Rai, S. M., & Staudt, K. (2002) Rethinking em(power)ment, gender and development, in *Rethinking Empowerment: Gender and development in a global/local world*, London: Routledge, pp. 3-21.

Red Cimas (2009). *Manual de metologías participativas.* Madrid: Observatorio Internacional de Ciudadanía y Medio Ambiente Sostenible.

Rey, A. (25 de junio de 2015). 25 píldoras de Inteligencia Colectiva, [online] *El Blog de Inteligencia Colectiva.* Recuperado de http://bloginteligenciacolectiva.-com/25-pildoras-de-inteligencia-colectiva/) [Consultado el 16 de julio de 2017].

Reyes, J. (2016). La ciudad como conversación, en Matarredona, N, Moya, A., Reig, I.& Soriano, V., *(eds.) Ciudad sensible. Infraestructura para la participación*, Valencia: Universitat Politècnica de València, pp. 29-44.

Roca, J. (2010). El fenómeno urbano en los siglos XX y XXI. Nuevas tendencias del desarrollo urbano, en *6º Congreso Internacional Ciudad y Territorio Virtual*, pp. 1-7.

Ros, A. (2009). *El nacimiento de Estella y sus castillos.* Estella-Lizarra: Altaffaylla.

Rossi, A., Ferrer-Ferrer, J. M., Tarragó, S., i Ramió, J. R., & Güell, X. (1971). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.

Roudometof, V. (2016). *Glocalization: a critical introduction.* Routledge.

Sabino, L. (2017). Sampapé!, en AAVV. *Civic Practices.* Sevilla: Lugadero, pp. 48-49.

Sánchez, D. (2016). Narrativas en la ciudad, en AAVV. *Civic Design.* Valencia: Impresum, pp. 168-173

Sánchez, J.M. (2015). La Intención de CartoDB Es Cambiar El Mundo, [online] *ABC*. Recuperado de http://www.abc.es/tecnologia/20150917/abci-cartodb-sergio-alvarez-entrevista-201509161457.html [Consultado el 27 de noviembre de 2017].

Sanz, J. (s.f.). ¿Qué es un mapa? Mapas: explorando lo desconocido, [online] *Github.* Recuperado el 17 de mayo de 2016 de http://jsanz.github.io/slides-mapas/#/

Sanz Mosquera, J.A. (7 de abril de 2016). Nuevos hallazgos en la Casa de la Moneda (Estella-Lizarra), [online] *Navark*. Recuperado de http://www.navark.es/blog-navark/item/242-intervencion-arqueologica-casa-de-la-moneda-estella.html [Consultado el 18 de mayo de 2018].

Satrústegi, J. (1990). *Historias antiguas y contemporáneas de la ciudad de Estella.* Estella: Verbo Divino.

Schroeder, K., Tilley, R. (18 de julio de 2013) Backcasting, [online] *Design Research Techniques.* Recuperado de http://designresearchtechniques.com/casestudies/backcasting/ [Consultado el 29 de mayo de 2017].

Secretaría General Iberoamericana (18 de diciembre de 2017). Inicio. CIVICS, mapa de la innovación ciudadana, gana Premio de la Fundación EU-LAC 2017, [online] *Secretaría General Iberoamericana.* Recuperado de http://segib.org/civics-mapa-de-la-innovacion-ciudadana-gana-premio-de-la-fundacion-eu-lac-2017/ [Consultado el 27 de marzo de 2018].

Smith, P. (2012). *Lead with a Story: A guide to Crafting Business Narratives that Captivate, Convince, and Cnspire*. Amacom.USA

Soto, L., & Luis, J. (2011). El paisaje urbano histórico: modas, paradigmas y olvidos, *Ciudades: Revista del Instituto Universitario de Urbanística de la Universidad de Valladolid* (14), pp. 15–38.

Stallman, R. (n.d.). Entrevista con Richard Stallman: Movimiento Software Libre, [online] *La Educación* (141), OEA-OAS. Recuperado de www.educoea.org/portal/laeducacion [Consultado el 19 de octubre de 2018].

Suárez, M. (2016). De las smart cities a los smart citizens. La ciudadanía frente a la tecnología en la construcción de resiliencia urbana, *URBS. Revista de Estudios Urbanos y Ciencias Sociales* (6), pp. 121-128.

Subirats, J., & García-Bernardos, A. (eds.) (2015). *Innovación social y políticas urbanas en España. Experiencias significativas en las grandes ciudades,* Barcelona: Icaria

Suescun, D.A. (2003). Un aprovechamiento hidráulico medieval: La tintorería real de Estella (siglos XIII-XIV). en C. Segura (ed.) *Agua y sistemas hidráulicos en la Edad Media hispana.* Asociación Cultural Al-Mudayna, pp. 57-86.

Suescun, D.A. (2004). *Agua y ciudad. Aprovechamientos hidráulicos urbanos en Navarra /siglos XII-XIV)*. Pamplona: Gobierno de Navarra.

The Catalogue of Life Partnership (2018). Catalogue of Life [online] *Gbif.* Recuperado de GBIF.org [Consultado el 27 de septiembre de 2018].

The World Bank (1999). *Culture and Sustainable Development: a Framework for Action.* The Worl Bank.

Toderian, B. & Glover, J. (5 de marzo de 2014). 10 Lessons in More Engaging Citizen Engagement, [online] *Planetizen*. Recuperado de https://www.planetizen.-com/node/67656 [Consultado el 5 de noviembre de 2018].

Trias de Bes, F. (2014), *La reconquista de la creatividad,* Barcelona: Penguin Radom House.

ONU (2014). *World Urbanization Prospects: The 2014 Revision-Highlights*. ONU.

UNESCO (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural*, 16 de noviembre de 1972.

UNESCO (1976). Declaración de Nairobi. Recomendación relativa *a la* Salvaguardia *de los* Conjuntos Históricos *o* Tradicionales *y su* Función en *la* Vida Contemporánea, 26 de noviembre de 1976.

UNESCO (2010). *Guía Para el seguimiento y evaluación de proyectos comunitarios.* Digital Library.

UNESCO (2011). Recomendación de París. Recomendación sobre el paisaje urbano histórico, con inclusión de un glosario de definiciones, 10 de noviembre de 2011.

Universia Knowledge Wharton (19 de mayo de 2008). Entrevista con Gildo Seisdedos. La revolución urbana del siglo XXI, [online] *Wharton University of Pensilvannya.* Recuperado de http://www.knowledgeatwharton.com.es/article/la-revolucion-urbana-del-siglo-xxi/ [Consultado el 17 de mayo de 2016].

Urbanbat (23 de febrero de 2015). Matiko! Taller de herramientas digitales para un mapeo colectivo / Mapaketa kolektiboa egiteko tresna digitalen tailerra. [online] *Urbanbat.* Recuperado de http://urbanbat.org/2015/02/23/matikomapa/ [Consultado el 18 de julio de 2016].

Urteaga, L., & CAPEL, H. (1987). Geografía y didáctica del Medio Urbano, *Cuadernos de Pedagogía*, 153. pp.113-135

Valencia, N. (2018). Hablar de Imagina Madrid es hablar de la arquitectura española que surgió tras la crisis del 2008, [online] *Plataforma Arquitectura*. Recuperado de https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/895413/hablar-de-imagina-madrid-es-hablar-de-la-arquitectura-espanola-que-surgio-tras-la-crisis-del-2008 [Consultado el 2 de octubre de 2018]

Valierra de Luis, C. (2012). La ciudad y la imagen: El uso del símbolo para conectar con la colectividad, en *Equiciudad: La equidad como garante de la ciudad sostenible. Donostia-San Sebastian.* Sevilla: Recolectores Urbanos, pp. 332-337.

Vallvé, C. (2015). Técnicas de investigación social, [online]. *Cuestión de Método.* Recuperado de https://cuestiondemetodo.wordpress.com/category/metodo-2/tecnicas-de-investigacion-social/ [Consultado el 23 de febrero de 2017].

Vallvé, C. (15 de enero de 2015). ¿Cómo hacer una buena entrevista?, [online] *Cuestión de método.* Recuperado de https://claudiavallve.com/2015/01/15/infografia-como-hacer-una-buena-entrevista-2/ [Consultado el 27 de febrero de 2017].

Venturi, R., Scott Brown, D., & Izenour, S. (1972). *Learning from Las Vegas.* MIT Press.

Villasante, T. (2013). *Comparando Sistemas de Participación,* [online] Participasion. Recuperado de https://participasion.wordpress.com/2013/10/02/comparando-sistemas-de-participacion/ [Consultado el 8 de marzo de 2017].

Vivero de Iniciativas Ciudadanas (2017). Cómo hacer un mapeo colectivo, en *La Aventura del Saber,* Educalab.

Zusman, P. (2009). El paisaje: la razón y la emoción al servicio de la práctica turística, en R. Bertoncello (ed.) *Turismo y geografía. Lugares y patrimonio natural-cultural de la Argentina.* Buenos Aires: Ediciones Ciccus, pp. 199–219

Brinka!. (2018). *Escuela impulsora de un modelo de acercamiento a la actividad física. Jarduera fisikora hurbiltzeko eskola eredua,* [folleto], Estella-Lizarra: Ayuntamiento de Estella-Lizarra (Navarra)

Páginas web consultadas.

Arciviterbo.it (2018). Ciminiere.Recuperado de http://www.arciviterbo.it/ciminiere/ [Consultado el 7 de noviembre de 2018].

Arquitecturascolectivas.net (2017). *Arquitecturas Colectivas|Arquitecturas Colectivas es una red de personas y colectivos interesados en la construcción participativa del entorno urbano.* Recuperado de https://arquitecturascolectivas.net/la-red [Consultado el 4 de agosto de 2017].

Avantgardeurbano.com (2017). *Avantgardeurbano.* Recuperado de http://www.avantgardeurbano.com/ [Consultado el 5 agosto de 2017].

Basurama.org (2016). *Basurama*. Recuperado de http://www.basurama.org [Consultado el 21 de enero de 2016].

Biodivers2015.wordpress.com (2015). *BIODIVERS 2015*. Recuperado de https://biodivers2015.wordpress.com/ [Consultado el 10 de noviembre de 2018].

Boamistura.com (2015). *Art as a tool for change*. Recuperado de http://www.-boamistura.com [Consultado el 17 de diciembre de 2015].

Burning Man Proyect (1989-2019). *Home*. Recuperado de http://burningman.org/ [Consultado el 6 de junio de 2017].

Ciewdorner.at (2017). *Cie.W.Dorner - Studio 70*. Recuperado de http://www.-ciewdorner.at/index.php?page=start [Consultado el 12 de diciembre de 2017].

Ciudadabisal.com (2017). *Ciudad Abisal*. Recuperado de https://ciudadabisal.com/ [Consultado el 5 de agosto de 2017].

Doaoa.wordpress.com (2017). *DOAOA*. Recuperado de https://doaoa.wordpress.-com/ [Consultado el 20 de septiembre de 2017].

Ecosistemaurbano.com (2017). *DREAMHAMAR | ecosistema urbano . portfolio*. Recuperado de http://ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar/ [Consultado el 7 de mayo de 2017].

Egan, B. (2011-2018). *PopSpots*, Recuperado de http://www.popspotsnyc.com/ [Consultado el 13 de mayo de 2017].

Elcampodecebada.org (2016). *el campo de cebada - Google Search*. Recuperado de http://elcampodecebada.org/ [Consultado el 4 de marzo de 2016].

Estaesunaplaza.blogspot.com.es (2018). *Esta es una plaza*. Recuperado de http://estaesunaplaza.blogspot.com.es/ [Consultado el 3 de octubre de 2018].

Facebook.com (2018). *Ibaiertzean*. Recuperado de https://www.facebook.com/Ibaiertzean/ [Consultado el 5 de octubre de 2018].

Facebook.com (2018). *SampaPé*. Recuperado de https://www.facebook.com/sampape.sp/ [Consultado el 4 de octubre de 2018].

Flaviamielnik.com (2015). *Flavia Mielnik.* Recuperado de http://flaviamielnik.-com/ [Consultado el 23 de noviembre de 2016].

Fundacion.arquia.es (2018). *Ficha Realización | Fundación Arquia*. Recuperado de http://fundacion.arquia.es/es/concursos/proxima/ProximaRealizacion/FichaDetalle?idrealizacion=6652 [Consultado el 3 de octubre de 2018].

Hackity Social Design (2018). *Hackity-Productos digitales innovadores centrados en personas y negocio*. Recuperado de http://www.letshackity.com [Consultado el 5 de octubre de 2018].

Harinera ZGZ (2018). *Harinera ZGZ*. Recuperado de https://harinerazgz.wordpress.com [Consultado el 7 de octubre de 2018].

Idensitat.net (2017). *Qué es ID – IDENSITAT.* Recuperado de https://www.idensitat.net/es/que-es-id-sp-1699997182 [Consultado el 5 de septiembre de 2017].

IFAC (2016). *What's IFAC?*. IFAC2016. Recuperado de http://www.ifac2016.com/ [Consultado el 7 de septiembre de 2016].

Inteligencias Colectivas (2010*). About.* Red de Inteligencias Colectivas. Recuperado de http://www.inteligenciascolectivas.org/what-is [Consultado el 11 de septiembre de 2016].

Javierderiba.com (2015). *Javier de Riba.* Recuperado de http://www.javierderiba.-com/ [Consultado el 19 de noviembre de 2016].

LaFábrika detodalavida (2018). *LaFábrika detodalavida*. Recuperado de https://lafabrikadetodalavida.org [Consultado el 3 de octubre. 2018].

lagaleriademagdalena (2016). *lagaleriademagdalena*. Recuperado de https://lagaleriademagdalena.wordpress.com/ [Consultado el 16 de mayo de 2016].

Largodabatata.com.br (2017). *Largo da Batata*. Recuperado de http://largodabatata.com.br [Consultado el 6 de septiembre de 2017].

Lascuolaopensource.xyz (2017). *La Scuola Open Source: Istituto didattico, centro di ricerca e consulenza -artistica e tecnologica-per l'Industria, il Commercio e l'Artigianato (digitale e non).* Recuperado de http://www.lascuolaopensource.xyz/ [Consultado el 5 de septiembre de 2017].

Museo Libre de Arte Público de Colombia (2016). *MULI y la Secretaria de Salud Municipal, dan inicio a la Conformación de Comités Comunitarios "Entornos para la Vida" en el Barrio Floralia y en el Centro Penitenciario Villahermosa - Museo Libre de Arte Público de Colombia*. Recuperado de http://museolibre.org/ [Consultado el 15 de junio de 2016].

Paisajetransversal.org (2018). *Paisaje Transversal Blog*. Recuperado de https://www.paisajetransversal.org/search/label/Virgen%20de%20Begoña [Consultado el 5 de octubre de 2018].

PIDES Innovación Social. (2017). *Home*. Recuperado de http://pidesinnovacion.org [Consultado el 29 de mayo de 2017].

Plataforma Arquitectura (2014). "*Esto no es un Solar": Reconvirtiendo parcelas vacías en espacio público [Parte II]*. Recuperado de https://bit.ly/2qtdM1u [Consultado el 2 de octubre de 2017].

Proxecto Terra. (2017). *Inicio*. Recuperado de http://proxectoterra.coag.es/ [Consultado el 11 de marzo de 2018]

Proyectosilos.com (2017). Recuperado de http://proyectosilos.com/ [Consultado el 7 de diciembre de 2017].

Retratados388.blogspot.com.es (2016). *Retrata2/388*. Recuperado de http://retratados388.blogspot.com.es [Consultado el 17 de mayo de 2016].

sembraOrriols (2016). *#sembraOrriols*. Recuperado de https://sembraorriols.wordpress.com/ [Consultado el 5 de mayo de 2016].

Sitio oficial de turismo de la Ciudad de Buenos Aires (2017). *Caminito*. Recuperado de https://turismo.buenosaires.gob.ar/es/atractivo/caminito [Consultado el 16 de junio de 2017].

Sopa18chile.tk (2018). *SOPA18 CHILE*. Recuperado de http://www.sopa18chile.tk [Consultado el 5 de octubre de 2018].

Talavera.es (2018). *La Ruta de los Murales se amplía con la inauguración de un cuarto panel*. Recuperado de http://www.talavera.es/content/la-ruta-de-los-murales-se-ampl%C3%ADa-con-la-inauguraci%C3%B3n-de-un-cuarto-panel [Consultado el 12 de diciembre de 2018].

The worst tours (2018). *In tha news.* Recuperado de http://theworsttours.weebly.com/ [Consultado el 2 de octubre de 2018].

Ubiqarama.org (2018). *maTIKo!- Ubiqarama.* Recuperado de http://www.ubiqarama.org/projects/matiko/ [Consultado el 6 de noviembre de 2018].

Viveroiniciativasciudadanas.net (2017). *CIVICS Iniciativas*. Recuperado de http://www.viveroiniciativasciudadanas.net/civics/iniciativas/ [Consultado el 3 de agosto de 2017].

Viverodeiniciativasciudadanas (2017). *¿Qué es VIC?. Vivero de Iniciativas Ciudadanas*. Recuperado de http://viveroiniciativasciudadanas.net/que-es-vic/ [Consultado el 3 de agosto de 2017].

ZAWP (2017) *Zorrozaurre Art Work in Progress*. Recuperado de https://www.zawp.org/que-es-zawp/ [Consultado el 19 de diciembre de 2018].

ZOES Barrio del Oeste (2017).*ZOES Barrio del Oeste*. Recuperado de https://zoes.es [Consultado el 10 de diciembre de 2017].

ΠΕΔΙΟ ΑΓΟΡΑ (2018). *The project | ΠΕΔΙΟ ΑΓΟΡΑ*. Recuperado de http://pedioagora.gr/project/ [Consultado el 4 de octubre de 2018].

Anexos

ÍNDICE

Anexo 1. Proyecto Piel, los inicios.

Anexo 2. Información complementaria Diseño del plan de acción (5.2.4).

Anexo 3. Información complementaria a la Construcción Colectiva (5.2.5).

Anexo 4. Información complementaria a la Devolución Creativa (5.2.6).

Anexo 5. Información complementaria al Análisis de Impacto (5.2.7).

Anexo 6. Matriz de elementos identificados / recordados Proyecto Piel.

En este apartado podremos encontrar información complementaria que se ha considerado relevante en relación al capítulo 5 “Investigación: Proyecto Piel·Azala Proiektua”.

Como es de suponer, a lo largo de un año de proceso y de tantas actividades realizadas, ha sido mucho el material que se ha recopilado y que quizás interese a nivel ilustrativo o como medio para conocer información más detallada de cada una de ellas (fecha, lugar, participantes, entre otros datos).

En primer lugar, en el Anexo 1, se recogen algunos datos vinculados a los comienzos del proyecto. Información relacionada a las primeras visitas que se realizaron a la Casa de la Moneda, primeros gestos de apertura del proceso como las encuestas realizadas en dichas visitas o la gestación de una marca para Proyecto Piel·Azala Proiektua.

En el Anexo 2, entramos de pleno en la aplicación del protocolo sobre el proyecto añadiendo información complementaria al “Diseño del plan de acción”. Se trata de la recogida de datos más interesantes rescatados en la primera sesión realizada con el grupo motor.

En tercer lugar el Anexo 3, continuando con el protocolo, se añade información complementaria a la “Construcción Colectiva”. Aquí se ilustran –especialmente con imágenes– las actividades relacionadas con la “Ruta del Zumaque”. Entre ellas las exploraciones por las zumaqueras y textos narrativos realizados sobre la ruta, información del taller de co-diseño y de la exposición interactiva, vídeos relacionados y propuestas de difusión así como de valoración de la actividad.

En el Anexo 4, compartimos contenido referente al apartado de “Devolución Creativa”, se trata de las actividades realizadas en la “Semana de la Piel”.

El Anexo 5, muestra la encuesta realizada a todas las personas participantes en los grupos motores y otros agentes específicos vinculados al proyecto para su valoración. Es a través de esta encuesta que se obtuvo infomación a tener en cuenta para realizad el “Análisis de impacto de la propuesta”.

Por último, en el Anexo 6, se recogen gráficamente en una matriz, aquellos elementos identificados y recordados a lo largo de todo el Proyecto Piel, además se detalla el público potencial al que cada actividad ha ido dirigida y cómo se hizo su difusión.

Proyecto Piel·Azala Proiektua nace a raíz de un hallazgo arqueológico sucedido en la conocida como Casa de la Moneda. La excavación en el lugar sacaba a la luz la que fuera una antigua tenería y eso despertó el interés por la industria curtidora de la ciudad. No es de extrañar que ese lugar resultase singular para las personas que estamos vinculadas al paisaje y al patrimonio en este territorio.

Así a continuación se adjuntan algunos detalles sobre cómo fueron aquellas primeras visitas a la Casa de la Moneda y cómo poco a poco se fue abriendo a la ciudadanía. Se añaden las primeras encuestas, a modo de juego, que se fueron entregando en las visitas y también los detalles con los que se obsequió a las personas que vinieron, claro ejemplo de *engagement* que se tuvo en cuenta desde el inicio.

Primeras visitas a la antigua Casa de la Moneda

Figura 106: Participantes en la primera visita ciudadana a la antigua Casa de la Moneda. Elaboración propia.

Cuando una se acercaba a la Casa de la Moneda, se encontraba con un edificio sin aparente valor arquitectónico, algunos sillares y dinteles que lo dignifican pero con grandes paños de fachada construídas en épocas diversas y sin composición estética definida. Las personas visitantes accedían desde la puerta de abajo directamente al lugar donde antiguamente se curtía la piel –la puerta que aparece en la fotografía más arriba–. Se observaba la fuerza del río, a su paso por la presa y se apro-

vechaba para explicar y poner el contexto ese paisaje del agua, de los molinos y de los talleres ubicados a pie de río.

En las primeras visitas que se realizaron aprovechamos para entregar la tarjeta que se muestra a continuación para identificar los distintos intereses que pudieran tener los asistentes en relación con las capas que componen la ciudad. Una vez habiendo realizado la visita y explicado los conceptos más relevantes, se recogía rellenada.

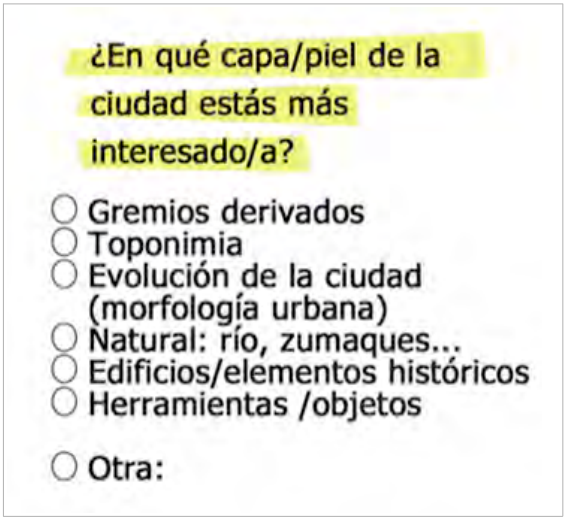


Figura 107: Tarjeta entregada a modo de juego a los participantes de las visitas guiadas a la antigua Casa de la Moneda. Elaboración propia.

Esta pregunta buscaba familiarizar con el concepto de “las pieles que componen la ciudad” y extraer información básica relacionada con los intereses de los visitantes vinculados al paisaje urbano.

Figura 108: Tarjetas que recogen las respuestas de los participantes.

Estas tarjetas, con sus respuestas, darían pistas sobre los intereses de los participantes para diseñar las futuras visitas y actividades.

Figura 109: Broche de piel realizado para los participantes en las diversas actividades del Proyecto Piel.

Para trabajar el *engagement* desde la primera actividad a cada participante se le hizo entrega de este broche de recuerdo. Se trata de una pieza de piel que lleva rallada delicadamente un aspa de 8 puntas que hace un guiño a la estrella símbolo de la ciudad de Estella-Lizarra. Se entregaría en todas las visitas y actividades que llegarían después.

En este Anexo se volcarán algunos datos complementarios extraídos del taller de diseño del plan de acción de Proyecto Piel.

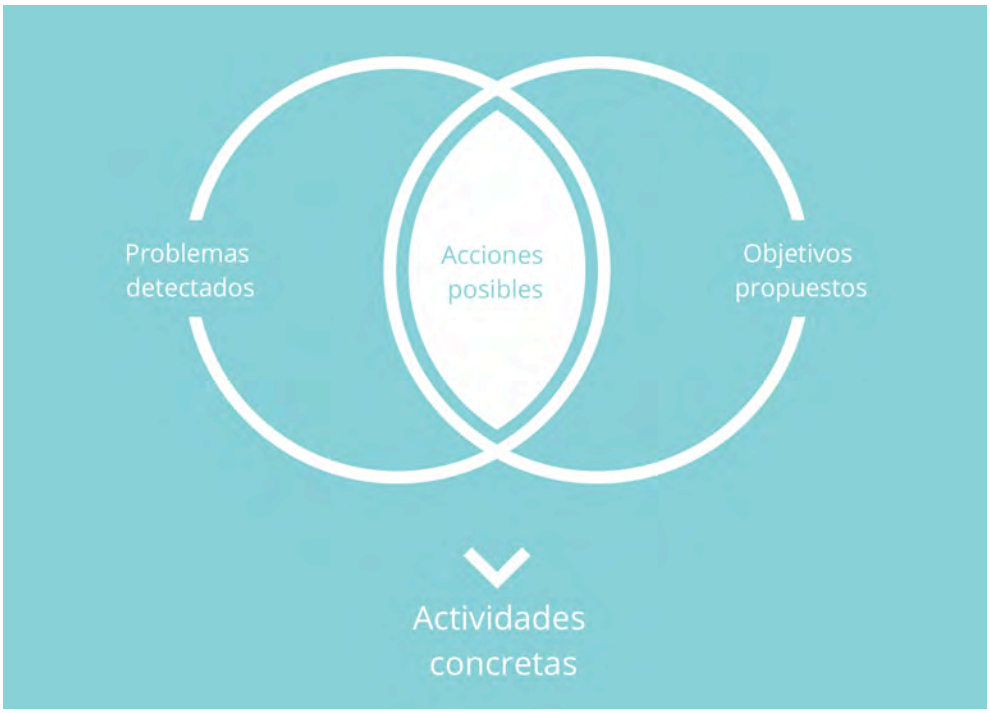


Figura 110: Esquema de trabajo del taller de diseño del plan de acción.

Tal y como se explicaba en el apartado 5.2.4, el taller constó de una primera parte expositiva en la que se contextualizó el fin del taller para después plantear las siguientes cuestiones:

¿Con qué problemas creéis que podemos encontrarnos a la hora de querer dar a conocer el paisaje industrial curtidor?

¿Qué soluciones se nos ocurren para solventar esos (y otros) problemas que puedan surgir?

¿Qué acciones posibles pueden contribuir a ello y cuáles podemos concretar a corto plazo?

Datos en bruto recogidos del taller de plan de acción.

Problemas detectados

Desconocimiento de lo intangible

- No es una realidad para la ciudadanía/ Desconocimiento /Industria Desaparecida
- Invisible/ Invisibilidad del proceso curtidor

Falta información/Documentación

- Desconocimiento y falta de información
- Interacción en el proceso de darse a conocer /Inclusión de las nuevas tecnologías
- ¿Desconocimiento generalizado?
- Memoria/ Falta de curtidores antiguos
- Falta de documentación escrita

Falta de participación/Interés

- En las visitas guiadas no se hace apenas referencia al pasado curtidor (curtidores, c/zapatería...)
- Falta de seguidores en la industria
- Puede ser complicado que la gente lo valore y participe en el proceso
- ¿Es viable la continuidad del proyecto?

Educativo: la juventud y los más pequeños

- Complejidad del tema para llegar a los más pequeños
- ¿Cómo enganchar a los más pequeños?
- ¿Puede la "Piel" competir (como materia prima) en las NNTT, en los procesos creativos?
- ¿Cómo llegar a la ciudadanía de Estella, especialmente a la juventud?
- Encontrar la forma más atractiva de acercar a la gente a un tema desconocido e intangible.

Conexión

- Falta de conexión entre la Industria actual y la anterior más artesanal; y la sociedad.

Objetivos propuestos

Transversalidad

- Conexiones entre grupos.
- Fomentar lo nuestro, la identidad y el pasado de Estella-Lizarra.
- Tener en cuenta además de el QUÉ el CÓMO.
- Crear pequeños objetivos alcanzables concretos.
- Trabajar las áreas de manera transversal.
- Implicar a las empresas, comunidad docente, Ayuntamiento, turismo...
- Implicación de colectivos culturales:
  - Grupos de danzas
  - Grupos de teatro: visitas teatralizadas
  - Grupos de música

Tic y audiovisuales

- Documentar la memoria
- Entrevistas a los curtidores que aún perduran
- Recuperar la Memoria mediante:
  - La historia oral
  - Testimonios
  - Documentales
- Gamificación
- Visibilizar lo invisible mediante:desconocido e intangible.
  - Videos 3D o Infografías que expliquen el proceso, producción...
  - Paneles con dibujos como material didáctico y en lugares turísticos
- Grabaciones de 1ªmano
- Libro fotográfico (texturas, proceso...)
- Juegos interactivos (sitúa esto en tu ciudad...)
- App turismo descargable

Turismo y cultura

- Organizar charlas sobre la historia industrial, el comercio... ¿en la casa de la juventud? ¿la casa de la cultura?
- Promover estudios sobre la historia artesanal e industrial de Estella-Lizarra
- Visitas a fábricas
- Exposición de artículos

Educación

- Charlas a colegios
- Información en los colegios
- Salir del aula: investigar, jugar...
- Interacción: ver, tocar, jugar...
- Realizar talleres en los que involucremos a los centros docentes.
- Propuesta de proyectos ABP
- Ayuda a docentes a preparar material didáctico, ofrecer información, asesoría..

Participantes

Taller: Diseño del plan de acción de Proyecto Piel

Lugar	Taller de Proyecto Piel, c/Caldereria n15 Estella-Lizarra.
Fecha	13/02/2016
Hora	10.00
Duración	3h45'
Dirige y dinamiza	Uxua Domblás

Participante	**Ocupación/ Relación con el proyecto**
Javier Caamaño	Presidente de la Asociación de Amigos del Camino de Santiago y Catedrático jubilado de la UPV/EHU
Iratxe Pérez	Cineasta y directora de Tierra Estella TV.
Marta Astiz	Concejala de Turismo y Comercio
Íñigo Arzoz	Historiador y profesor de bachillerato
Eduardo Azcona	Ingeniero Agrónomo y Ambientólogo.
Tania Juárez	Licenciada en bellas artes y profesora de bachillerato
Raquel Ganuza	Arquitecta y profesora de extraescolar
Marian del Río	Informática y miembro de AFTELAE
Jose Antonio Sanz	Historiador y miembro de Navark
Javier Casas	Curtidor
Antonio Domblás	Guarnicionero
Paloma Ibáñez	Coordinadora de Guardería.

ANEXO 3 Información complementaria a la Construcción Colectiva (5.2.5).

A continuación se añade información relativa a algunas actividades realizadas en el apartado de Construcción Colectiva que han generado diversa documentación adicional que puede ser de interés. Las actividades en cuestión son:

- Recopilación testimonio oral
- Deriva fotográfica
- Ruta del Zumaque.

Testimonio oral — Recopilación testimonio oral.

Desde un principio se quiso entrevistar a las siguientes personas/familias vinculadas a gremios de la industria curtidora de la ciudad. Si bien por disponibilidad de agentes del grupo motor no se pudo completar esta recopilación, se aprovecharía la inercia que tuvieron actividades posteriores como la Ruta del Zumaque para ello. La ruta atrajo a diversos medios de comunicación y se realizaron varios reportajes, para ello se contó con los testimonios de otras personas en un principio no contempladas pero de igual importancia. Estas ya no se hicieron con el objetivo de encontrar hilos por los que tirar sino por rescatar testimonio oral para el futuro.

Observando el listado de personas con interés a entrevistar, la presencia femenina es mínima. Esto se debe a que, tal y como sucede en otras profesiones, la mujer está invisibilizada y relegada amenudo a las labores más desagradables de la misma. En el caso de la industria curtidora, tal y como se avanzaba en el apartado de la actividad descrita, muchas de ellas realizaban labores de carnicería y despelleje de las reses para que después se pudieran utilizar sus pieles. No se pudo tomar testimonio de las únicas contactadas que estaban vinculadas al mundo curtidor femenino pero, dadas las conversaciones personales mantenidas con

alguna de ellas, sería muy interesante intentar rescatar sus versiones en algún momento.

Testimonio oral

Personas que se quieren entrevistar

Josean Saenz Mosquera	Navark, S.L.
Mikel Ramos	Navark, S.L.
Javier Casas	Ex-curtidor de Tenerías Omega.
Asun Ruíz	Fotógrafa aficionada al Zumaque.
Jose torrecilla	Ex-curtidor, divulgador de la historia de Estella-Lizarra.
Blasa Castejón	Curtidos Castejón.
Patxi Castejón	Curtidos Castejón.
Carmelo Boneta	Artesano de la ciudad.
Joaquín Pinillos	Ex-curtidor.
Antonio Domblás	Guarnicionero.
Hnos. Goyache	Guarnicioneros.
Raúl Fdez	Zapatero.
Elizaga	Zapatero.
Familia Zunzarren	Imprenta.

Personas que se han entrevistado

Josean Saenz Mosquera	Navark, S.L.
Mikel Ramos	Navark, S.L.
Javier Casas	Ex-curtidor de Tenerías Omega.
Antonio Domblás	Guarnicionero.
Carmelo Boneta	Artesano de la ciudad.
Marta Astiz	Concejala de Turismo y Comercio de Estella-Lizarra.
Cristina García-Vidal	Hija de Luis García-Vidal, autor de Las Calaveras.
Eduardo Azcona	Técnico de la Ruta del Zumaque.
Ma. Carmen Comas	Restaurante Izarra, elaboradora del pintxo de Zumaque.
Paco Maldonado	Técnico de la Federación de Montaña y Escalada de Navarra.

Deriva **Deriva fotográfica.**

Se adjuntan las instrucciones entregadas a las personas participantes en la actividad, sus nombres y la relación de datos específicos de la actividad en sí.

Además de llevar su propia cámara de fotos o móvil, se hizo entrega del siguiente material: un plano en el que estaban marcadas las 3 zonas de salida y una chapa con una flecha amarilla que iría indicando una dirección aleatoria en cada cruce.

Instrucciones entregadas a los participantes de la deriva:

Es de sobra conocido que el ser humano es un animal de costumbres; que cuando salimos a la calle, paseamos por calles y plazas que son siempre las mismas; que vamos a trabajar recorriendo un camino, siempre el mismo; que, a menudo, volvemos por otro, siempre el mismo; que cuando recibimos visitas, las llevamos a conocer los lugares más sorprendentes, siempre los mismos; que cuando salimos con la cámara hacemos mil y una fotos, siempre las mismas...

Instrucciones:

- Habrá 3 zonas de salida repartidas aleatoriamente entre los participantes.
- Cada participante elegirá el punto exacto de partida de su zona correspondiente y lo marcará en el plano como punto de inicio.
- Cuando haya un cruce de calles se lanzará la moneda y se seguirá por la calle más cercana indicada por la señal. Marcará la dirección en el plano.
- Durante la 1h 30' que durará la deriva, cada participante deberá realizar un mínimo de 10 fotos que él/ella relacione con las huellas de la Industria Curtidora: elementos, personas, toponimia, calles, símbolos,...
- Si se está utilizando la App Instagram se recomienda etiquetar las fotos con los siguientes hashtag: #Estella #Lizarra #Navarra #Nafarroa #ProyectoPiel #PielAzala #PaisajeUrbano #HiritarPaisaia #LearningCity

Deriva fotográfica

Lugar	Peña San Andrés, Pl. San Martín. Estella-Lizarra.
Fecha	17/10/2015
Hora	10.30'
Duración	3h
Dirige y dinamiza	Uxua Domblás +Aftelae

Participante

Blanca Puente
Luis Azpilikueta
Andrés Díaz de Cerio
Marian del Río
Eduardo Azcona
Ivan Martínez
Juanjo Tenorio
Jesús Bacaicoa
Cecilia de Vittori
Pamela Vallejo
Uxua Domblás

Información complementaria a las actividades relacionadas con la Ruta del Zumaque.

Exploraciones Zumaqueras

Exploraciones zumaqueras.
Primera salida. Identificación de elementos y lugares (huellas).

Figura 111: Panorámica realizada sobre Estella desde San Millán en una de las salidas exploratorias. Elaboración propia (2016).

Figura 112: Arbusto de Zumaque sin hojas y frutos del mismo. Elaboración propia (2016).

Figura 113: Análisis cartográfico, estudio y propuesta del recorrido a realizar en la salida. Elaboración propia.

Figura 114: Frutos del zumaque. Elaboración propia (2016).

Figura 115: Elementos significativos o de interés. Elaboración propia (2016).

Figura 116: Una de las esculturas del “Parque de los desvelados” o “Las Calaveras”. Elaboración propia (2016).

Figura 117: Participantes geolocalizando elementos significativos o de interés. Elaboración propia (2016).

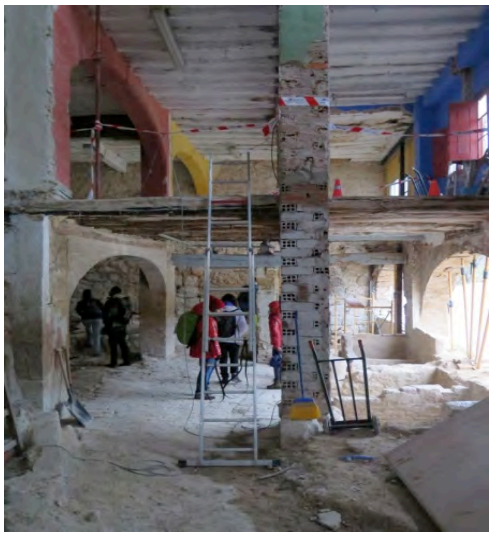


Figura 118: Participantes de la actividad, visitando la Casa de la Moneda ubicada en el barrio de Curtidores. Elaboración propia (2016).

Salidas posteriores

Exploraciones zumaqueras.
Salidas posteriores. Identificación de elementos y lugares (huellas).

La difusión posterior sobre todo en las redes sociales, hicieron que poco a poco más vecinos se interesaran por la iniciativa y que a través de los canales establecidos para ello nos fueran informando de más elementos que podrían tener voz propia en el sendero. Así, se realizaron dos salidas más, estas de carácter técnico, con el objetivo de identificar todas las sugerencias; entre ellas, la localización de un antiguo fuerte militar, de cuya existencia solo se sabe por grabados que se hallan en el archivo histórico pero que a través de *ortofotos* antiguas como se pudo ubicar.

Con esas dos exploraciones se recorrieron las inmediaciones de Santa Bárbara, Santa Soria (Hospitales), la zona de la Cruz de los Castillos y el término denominado Camineros, donde existe abundante Zumaque.

De esta manera se pudo esbozar una posible ruta que iría pasando por algunos de los elementos identificados de mayor interés.

Figura 119: Grabado del antiguo Fuerte Militar Carlista en el monte de Santa Bárbara de Estella-Lizarra y Eduardo Azcona, coordinador de la actividad, geolocalizándolo como elemento de interés en el track. Elaboración propia (2016).

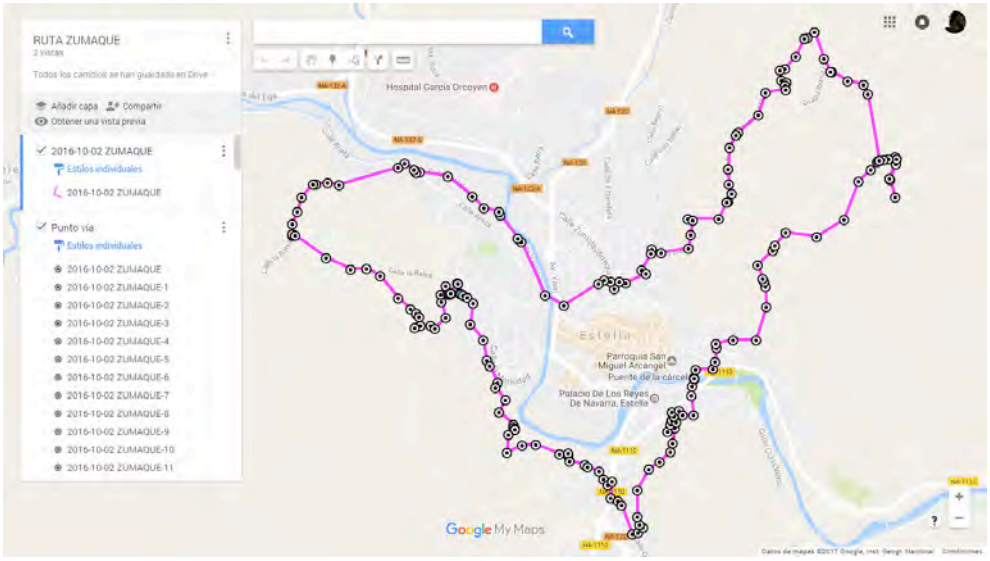


Figura 120: Mapa procesado con los tracks generados en las diversas exploraciones. Elaboración propia (2017). Accesible en http://www.rutazumaque.org

Engagement

Engagement.
Acciones realizadas en paralelo a la actividad para fomentar el compromiso.

En paralelo a la labor técnica y de análisis sobre el terreno, se fueron realizando pequeñas acciones que contribuirían a dar a conocer el arbusto y su relación con el paisaje industrial curtidor. Acciones que despiertan el interés y favorecen el *engagement* entre los habitantes. Entre ellas estarían, publicar regularmente en las distintas redes sociales del proyecto así como contar con el apoyo de la difusión en prensa local.

A continuación un ejemplo de ello, un texto redactado por Eduardo Azcona (abril 2016) para su difusión y animar a la participación:

"LA RUTA DE LOS ZUMAQUES"
Por Eduardo Azcona

Le he cogido mucho cariño a este arbusto, sí, como creo que lo tendrá todo estellica que se precie. Y si no es así, puede que aun no lo sepas, pero tiempo al tiempo.

Figure 121: Arbusto de Zumaque e Iglesia de San Miguel de Estella-Lizarra en primer y segundo término. Por Eduardo Azcona (2016).

Voy a empezar recordándote el color rojizo que acompaña a las laderas que rodean la ciudad cuando llega el otoño. En el que un arbusto de algo más de un metro (que puede llegar a los dos y tres) se tiñe de este color, hojas y frutos. Estos, los frutos, en ramilletes. en otoño rojizos tornan a un color parduzco negro con la caída de las hojas, quedando expuestos con el árbol ya desnudo. Y podría seguir explicando características, usos, aventuras y desventuras de este arbusto, pero para ello tenemos la wikipedia, os recomiendo una lectura rápida. Hoy os quiero hablar más desde el corazón y la experiencia, contándoos un poquito más sobre mis encuentros con nuestro querido zumaque.

En mis años más tempranos no conocía este arbusto. Y mira que se le veía por los ribazos más cercanos al colegio donde correteábamos jugando a polis y cacos o haciendo todo tipo de construcciones para guiar al agua entre surcos. Pero poco a poco se iba haciendo más visible, destacaba, entre todos, por ese color al llegar octubre; por esos ramilletes rojizos-parduzcos. Recuerdo que en esos años oí que se fumaba, y aunque yo no tuve tal gusto, supongo que muchos de nuestros padres y abuelos podrán dar fe de ello.
Íbamos creciendo, y este árbol iba acompañando esos paseos por las faldas de San Millán, las mañanas de gimnasia en la que los korrikalarissalíamos a trotar por los montes cercanos al colegio o en las tardes en las que tomabas camino a las calaveras a darte un garbeo.
Y no te preguntabas por él... por qué era tan de aquí, por qué no lo veías en otros lugares. Poco conocías. Nada sabías aún de que era herencia viva del pasado curtidor de la ciudad, que crecía entre lindes de campos, al cobijo de taludes, entre fincas de olivos, mezclado entre carrascas y escaramujos desde el siglo XII o así, cuando vino de Oriente.

Y te van hablando del pasado industrial curtidor tan floreciente de la ciudad, de la importancia de este arbusto en todo ello; como se utilizaba como fuente de taninos para el curtido de las pieles. De lo importante que era para toda la industria de ese momento, y todo lo importante que fue para como conocemos la ciudad hoy. Es entonces cuando lo miras con ternura, sabiendo que siempre estuvo ahí, con cercanía, pensando en todo lo que fue, y el espacio que debe tener hoy. Queriendo que no quede como "el desconocido" para las nuevas generaciones, sino con el valor de ser la huella viva de un pasado, la herencia natural de una actividad que fue muy importante para la ciudad.

Y así es como me zambullí de lleno en este arbusto, en el proyecto piel, desde la inquietud de sumar un granito de arena a que conozcamos más esta faceta natural del pasado curtidor de la ciudad. Qué mejor que una Ruta (la de los zumaques) que visibilice a través de la experiencia mientras recorremos los bellos alrededores de la ciudad.

Y así exploramos delante de la pantalla del ordenador, entre ortofotos, cartografía, modelos digitales del terreno, buscando al querido arbusto. Greg (Basartea) superponía capas sobre capas en el programa informático y lo íbamos viendo y adivinando en lindes de cultivos. Luego llego el trabajo de campo y exploramos las laderas de San Millán, los alrededores del Parque de los Desvelados, en un día lluvioso, pero que no amilanó a laexpedición zumaquera. Y mucho-mucho más que da el pequeño arbusto, pero que os contaré otro día.

Habrá más exploraciones zumaqueras.Pensar que estamos diseñando una ruta, por la que descubriremos el zumaque, claro, pero también cabañas, restos de fuertes..., panorámicas de la ciudad que ayudarán a interpretar y conocer el pasado curtidor de la ciudad. Y para ir vertebrando todo ello, lanzo una pregunta:

¿Quién se apunta?

Taller de co-diseño de la Ruta del Zumaque.

Pasos previos:

Para la convocatoria y el correcto desarrollo del taller, deberemos realizar algunos pasos previos tales como el análisis de participantes y público objetivo, preparación de materiales y diseño de dinámicas según asistencia confirmada, preparación de un hilo de correos en el que se invita a la participación y posterior recordatorio con la ubicación, hora y fecha en que tendrá lugar el taller, adjuntando un pequeño esquema del plan de trabajo.

¿A quién estuvo dirigido?

El taller estaba dirigido a todos los vecinos y vecinas de Estella-Lizarra. En especial a los que tuvieran interés por el paisaje de su ciudad, el patrimonio, los senderos o les apeteciese participar en el diseño de la ruta. Se buscó especialmente a personas que tuvieran que ver con la señalización y homologación de senderos, montañeros y personas que pudieran aportar en interpretación natural y cultural.

¿Cuántas personas pudieron participar?

Se realizó un análisis previo de participantes para involucrar a los agentes clave y posteriormente se abrió al público hasta completar un aforo de 25 personas.

¿Quiénes lo impartieron?

El taller estuvo dinamizado por Eduardo Azcona de WalkonNATURE, empresa que explora nuevos caminos para el entendimiento del medio natural a través del diseño y la innovación, y Uxua Domblás, investigadora en la Cátedra UNESCO Paisajes Culturales y Patrimonio de la UPV/EHU.

La sesión se desarrolló con dinámicas de trabajo colaborativas que ayudaron a articular los distintos objetivos, tales como el desarrollo de producto de disfrute de la naturaleza, interpretación de la ruta, imagen, señalización, accesibilidad, difusión, entre otros.

Así se animó a compartir la actividad en redes sociales usando del hashtag #RutaZumaque

Programa entregado a los participantes:

PROGRAMA TALLER CO-DISEÑO RUTA DEL ZUMAQUE

1a parte: PRESENTACIÓN I APERTURA (15')
• Explicación del contexto del taller
• Objetivos del taller
• Presentación dinamizadores
• Agradecimiento a los asistentes.

2a parte: PRESENTACIÓN DE LA RUTA PILOTO (20')
• Presentación de la ruta "esbozo"
•Explicar el panel: investigación colectiva

3a parte: DINÁMICA PAREJA: PUNTOS FUERTES DE CADA UNO HACIA EL PROYECTO (20')
• Los participantes se agrupan en parejas y explican, sinceramente, en que son buenos.

··· DESCANSO (15') ···

4a parte: DINÁMICA LLAVERO, LLAVES QUE LOS DEMÁS VEN EN CADA UNO (15')
• Cada participante escribe el nombre de todos los participantes y en qué cree él/ella que pueden ser buenos cada uno de ellos (¿de qué tienen la llave?) y se cuelgan en la pared.

5a parte: MAPA DE INTERESES (30')
• Cada participante pondrá sobre la pared dos ideas que le parezcan importante a tener en cuenta: propuestas, elementos clave, conflictos...
• Las ideas se agruparán por categorías de trabajo.

6a parte: DINÁMICA PAREJA: RECOGIDA DE LLAVEROS Y LECTURA (10')
• Cada participante recoge su llavero y lo lee en voz baja.

7a parte: GRUPOS DE TRABAJO, DESARROLLO DEL PLAN DE ACCIÓN (30')
• Se hará un grupo por cada categoría que ha salido en el mapa de intereses, según les apetezca a los participantes, libre, flexible y cambiante si así lo desean.
• Se trabajará sobre una tabla trasladando las ideas de la categoría a la que pertenecen, en lo que pudiera llamarse un "Plan de Acción". Se plantearán actividades concretas, facilitadores de cada actividad, recursos necesarios y cronología.

8ª parte: CADA COORDINADOR EXPLICA EL PANEL (15')
• El grupo elegirá a un coordinador que será el encargado de salir a explicar el panel con su plan de acción.

9ªexpo: SOCIALIZACIÓN Y MUESTRA DE RESULTADOS
• Los dinamizadores del taller realizarán una crónica con el desarrollo del taller así como los resultados obtenidos. Se enviará por correo a todos los participantes y se publicará en la web del Proyecto Piel/ Azala Proiektua.
• Además unificarán los diversos planes de acción en un panel (objeto final) en el que se estructurará una hoja de ruta para el diseño de la iniciativa "Ruta del Zumaque".
• Se realizará una muestra de resultados de la mano de los participantes al taller.

Fotografías ilustrativas del taller:

Figura 122:

Mapa de las inmediaciones de Estella-Lizarra sobre el que se esbozaron diversas opciones para la ruta y se marcaron algunos puntos de interés. Elaboración propia (2016).

Figura 123:

Asistentes del taller trabajando en distintos momentos del mismo. Elaboración propia (2016).

Figura 124:

Materiales de trabajo del taller. Elaboración propia (2016).

Figura 125: Participantes del taller divididos en los grupos que surgieron en torno a la marca, el sendero y la interpretación. Elaboración propia (2016).

Figura 126:

Participantes del taller debatiendo y mostrando sus conclusiones. Elaboración propia (2016).

Figura 127:

Participantes del taller mostrando sus conclusiones. Elaboración propia (2016).

Figura 128: Puesta en común de todos los participantes explicando las conclusiones alcanzadas al final del taller. Elaboración propia (2016).

Figura 129: Screenshot del vídeo resumen del taller en Vimeo. Accesible en https://vimeo.com/171526373

Taller de co-diseño de la Ruta del Zumaque

Lugar	Casa de la Juventud María de Vicuña. Estella-Lizarra.
Fecha	03/06/2016
Hora	16.30
Duración	4h
Dirige y dinamiza	Eduardo Azcona + Uxua Domblás

Participante	**Ocupación/ Relación con el proyecto**
Grégori Miailler	Basartea, Territorio y Medioambiente
Isabelle Haure	AECT, Espacio Portalet
Javier Casas	Curtidor en Tenerías Omega
Olga Bartolomé	Gestión de eventos y Técnica de Media Montaña
Elena Cereceda	Vecina de Estella-Lizarra
Regino Etxabe	Concejal de Cultura de Estella-Lizarra
Luis Azpilikueta	AFTELAE, Asociación Fotográfica Tierra Estella
Marian del Río	Lizarraldeko Argazki Elkartea AFTELAE, Asociación Fotográfica Tierra Estella Lizarraldeko Argazki Elkartea
Cristina Roa	TEDER, Centro de Desarrollo Rural de Estella
José Antonio Sanz Mosquera	Navark, Gabinete de Arqueología e Historia
Enrique Eraso	Director Servicio de Biodiversidad Gobierno de Navarra
Patxi Saenz Lazkano	Técnico Desarrollo Productos Turísticos Gobierno de Navarra
Enrique López	Walkonnature, Outdoor Studio
Ignacio Napal	Sociólogo vecino de Estella-Lizarra
Josu Tximeno	FNDME, Federación Navarra de Deportes de Montaña y Escalada
Iban Roldán	Arqueólogo e investigador
Tania Villanueva	Educadora en IES Alsasua

Difusión de la actividad:

Además de las anteriores en este caso, para el control de aforo, también se creó un evento en Eventbrite (http://rutazumaque.eventbrite.es), cuya forma aquí se detalla:

Este workshop forma parte de una de las iniciativas que surgieron del primer taller participativo del Proyecto Piel- Azala Proiektua, que como véis sigue su curso.
Algo que nos parece muy interesante es hibridar senderos naturales con cultura y tradición, y creemos que con el arbusto del Zumaque, como hilo conductor, podemos dar voz a muchos elementos culturales de nuestra ciudad y de su entorno.
El Zumaque es un arbusto que rodea a Estella-Lizarra, casi como una muralla vegetal, característico de la zona y que se ha utilizado en el proceso de curtir pieles. De hecho, es una de las huellas naturales de nuestro pasado industrial curtidor.
Os animamos a participar en este taller en el que a través de dinámicas de trabajo colaborativas daremos forma a esta ruta y a la historia que se podrá contar a través de ella. Hablaremos de los distintos objetivos como el desarrollo de producto de disfrute de la naturaleza, la interpretación de la ruta, imagen, señalización, accesibilidad, difusión, etc.
Por temas de aforo y diseño del taller será necesario inscribirse.
Puedes inscribirte aquí mismo o enviando un correo a estellaproyectopiel@gmail.com

¿Te animas?
...
Jakingo duzuenez, Proyecto Piel- Azala Proiektua aurrera doa eta pixkanaka lehenengo parte hartze tailerrean sortutako ekimenak aktibatuz badoaz!
Hemen duzue bertan sortutako jardueretako bat: "Zumakearen ibilbidea"
Gure ustez, gauza interesgarrienetariko bat bide natural eta kulturaren arteko hibridazioa da. Horretarako, Zumakearen zuhaixka dela medio, gure hiri zein aldameneko elementu kultural anitzei ahots eman diezaiekegula uste dugu.
Zumakea Estella-Lizarra inguratzen du harresi natural bat izanen balitz bezala eta antzinatik erabili izan da larruontzaileen lanetarako, gure hiriaren larruontzaileen paisaia industrialaren aztarna naturaletako bat izanik.
Beraz, ibilbidearen definiziorako prestatu dugun tailerrean parte hartzera gonbidatzen zaituztegu. Naturan gozatzeko produktua, ibilbidearen interpretazioa, irisgarritasuna... etahelburu desberdinak lortzen lagunduko diguten gai anitz landuko ditugu bertan, horretarako dinamika partehartzaileez baliatuz.
Dinamika ezberdinak eta aforoa direla eta, beharrezkoa da izen ematea.
Hementxe egin dezakezu edo baita estellaproyectopiel@gmail.com helbidera mezua bidaliz ere.

Animatzen?

CUÁNDO
Viernes, 3 de junio de 2016 desde las 16:30 hasta las 19:30 (Hora de verano de Europa central Hora de España (Madrid)) - Añadir al calendario
SEDE
Casa de la Juventud María Vicuña - Calle de la Navarrería, 62, 31200 Estella - Ver mapa

Feedback de la actividad:

Al terminar el taller a cada participante se le pidió que rellenase la siguiente encuesta de valoración (en euskara o castellano):

Edad: ..... ¿Eres de Estella-Lizarra?: Si ☐ No ☐ Sexo: Hombre ☐ Mujer ☐

Habías oído hablar del Proyecto Piel
☐ Sí
¿Cómo lo conociste?
.....
☐ No

Tus expectativas iniciales respecto a este Taller se han cumplido:
☐ Muy por debajo de lo esperado
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy por encima de lo esperado

Evalúa la metodología y dinámicas utilizadas:
☐ Nada adecuada
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuada

El tiempo que duró el taller fue...:
☐ Muy escaso
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuado

¿Recomendarías estas dinámicas para el desarrollo de un producto turístico?
☐ Si
☐ No
¿Por qué? ¿Qué añadirías?
.....

La información previa que recibiste sobre el taller consideras que fue...
☐ Nada adecuada
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuada

El espacio en el que se desarrolló el taller te pareció...
☐ Nada adecuado
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuado

El trabajo de los dinamizadores consideras que fue...
☐ Nada adecuado
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuado

En general, la gestión del taller por parte de los organizadores crees que fue...
☐ Nada adecuado
☐ 2
☐ 3
☐ 4
☐ Muy adecuado

¿Cómo has tenido conocimiento del Taller?
☐ Prensa
☐ Correo electrónico
☐ Twitter
☐ Facebook
☐ Recomendado por otra persona
☐ Por medio de los facilitadores
☐ Otros (especificar):

Lo más importante... ¿qué quieres comentarnos? :)

.....
.....

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Figura 130: Cartel difundido para animar a la votación popular en los presupuestos participativos.

Era la primera vez que se llevaba a cabo esta iniciativa en la que los propios ciudadanos podían, a través de un formulario y un presupuesto adjunto, presentar aquellos proyectos que les pareciesen interesantes para desarrollar en los próximos meses. A su vez, toda la ciudadanía estaría invitada a participar y así decidir de forma conjunta la distribución de un porcentaje de la inversión municipal del año.

La cantidad destinada a tal efecto fue de 100.000 euros de los cuales, por proyecto, podría optarse a 25.000 euros como máximo.

Objetivos

Entre los objetivos principales de participar en esta actividad, se encuentras los siguientes:

- Visibilizar la labor que se está realizando en torno al sendero del Zumaque.
- Visibilizar el trabajo colaborativo como medio para conseguir propuestas a escala de ciudad.
- Dar a conocer el Proyecto Piel · Azala Proiektua como canalizador de esta actividad y, por consiguiente, descubrir el Zumaque como elemento vinculado al paisaje industrial curtidor de la ciudad.

Desarrollo de la actividad

Figura 131: Asun Ruíz, vecina de Estella-Lizarra aprovecha el día de los presupuestos para facilitar el material gráfico que conserva en torno al Zumaque.

El plazo para la presentación de los proyectos terminaba el 15 de junio de 2016. Hacía una semana que se había realizado el taller de co-diseño en torno a la Ruta, por lo que decidimos que era una buena representación como proyecto ciudadano basado en la participación multidisciplinar.

Por otro lado, era la oportunidad para dignificar el trabajo realizado por todos los agentes y optar a conseguir resultados inmediatos dado que, habitualmente, los talleres y demás actividades vinculados a proyectos participativos, obtienten recompensa a muy largo plazo, siendo este uno de los principales problemas de la participación ya que la gente tiende a desanimarse llegando incluso a dejar de participar.

La votación se pudo realizar tanto de forma presencial, como online y se obtuvo una participación de casi un 10 por ciento; un total de 1.024 votos de los cerca de 11.000 habitantes mayores de 16 años censados en la ciudad. Fueron 24 los proyectos entre los que se pudo elegir, tras haberse excluido los que no cumplían los mínimos de presupuesto, viabilidad o interés común exigido.

La Ruta del Zumaque quedó en quinto lugar, obteniendo cerca de 198 votos; siendo los 4 proyectos más votados los referentes a la colocación de desfibriladores en la vía pública (propuesta realizada por Cruz Roja), la construcción de baños públicos en el barrio monumental, la ampliación de aceras en la calle cordeleros y distintas mejoras en el barrio de San Miguel (propuesta presentada por la Asociación de Vecinos de San Miguel) y la eliminación de barreras arquitectónicas en distintos puntos de la ciudad (propuesta presentada por Amife).

Acciones posteriores

Desde el Ayuntamiento se comunicó que aquellos proyectos que no resultasen seleccionados en las votaciones seguirían otro proceso, dejando la puerta abierta a aquellos considerados de mayor interés general y cuyo desarrollo pudiera hacerse desde alguna concejalía concreta. Así mismo, y viendo que La Ruta del Zumaque se había quedado a las puertas, no se cesó en el intento y se continuó con las acciones programadas; dos semanas después, la Exposición Interactiva.

Lugar: Ayuntamiento de Estella-Lizarra

Fecha: 03/07/2016

Hora: 10.00-20:00

Organizador: Área de Participación del Ayuntamiento de Estella-Lizarra.

Votos recibidos: 198

Fases/Tiempo

Difusión de la actividad:

Cartel informativo en el escaparate del taller de Proyecto Piel · Azala Proiektua situado en c/Calderería.

A través de los medios de comunicación tradicionales. En este caso al tratarse de una actividad propuesta por el Ayuntamiento, la propuesta para el desarrollo de una ruta de senderismo cultural se hizo eco en los diarios y revistas (locales y provinciales) así como en los programas de radio locales.

Por teléfono a todos aquellos participantes en el proceso del Proyecto Piel · Azala Proiektua y que no son usuarios de las TIC.

Difusión en redes

Blog oficial

Página de Facebook

Perfil de Facebook

Instagram

Twitter

Newsletter enviada a todos los agentes que han participado a lo largo del proceso de Proyecto Piel · Azala Proiektua, con especial hincapié en los participantes del taller sobre la ruta en concreto.

Propuesta presentada:

A continuación se adjunta la propuesta que fue presentada al Ayuntamiento. En ella se detallan los motivos por los que se presenta la propuesta (contextualización de la Ruta del Zumaque dentro del Proyecto Piel), una breve descripción detallando en qué consiste la misma y, por último, el desglose del presupuesto para su ejecución.

FORMULARIO PARA LA PRESENTACIÓN DE PROPUESTAS
PROPOSAMENAK AURKEZTEKO INPRIMAKIA

Número de registro / Erregistro zenbak:

1) Datos del solicitante / Eskatzailearen datuak

DNI NAN	[redacted]	Nombre y apellidos Izen-abizenak	[redacted]
Nº de teléfono Telefono zk	[redacted]	Domicilio Helbidea	[redacted]

2) Datos de la propuesta / Proposamenerako datuak

2.1) Comisión de la propuesta / Proposamenaren batzordea

Comisión de Participación Ciudadana

2.2) ¿Cuáles son los motivos para presentar dicha propuesta? ¿Objetivo? / Zeintzuk dira proposamen aurkezteko arrazoiak? helburua?

EL MARCO: PROYECTO PIEL- AZALA PROIEKTUA

http://proyectopiel.com/

Esta propuesta se encuentra enmarcada dentro de las iniciativas surgidas del **Proyecto Piel- Azala Proiektua**, cuyo objetivo principal es dar a conocer y acercar a Estella-Lizarra y a sus habitantes, el **Paisaje Industrial Curtidor**; un patrimonio de herencia medieval y que, aunque invisibilizado, aún persiste con una importante fuerza en la ciudad.

Este proyecto ha ido canalizando la participación de los ciudadanos de Estella-Lizarra en determinadas iniciativas dando a conocer desde las distintas disciplinas el Paisaje Industrial Curtidor de la ciudad; generando conocimiento y valor en su desarrollo.

Como una conclusión del primer taller participativo del Proyecto Piel- Azala Proiektua, el cual tuvo lugar a finales de febrero, surgió la iniciativa de **hibridar senderos naturales con cultura y tradición**, en torno al arbusto del Zumaque, como hilo conductor, de forma que se daría voz a muchos elementos culturales de nuestra ciudad y de su entorno.

El **Zumaque** es un arbusto que rodea a Estella-Lizarra, casi como una muralla

PASEO DE LA INMACULADA, 1 / SORKUNDE GARBIA, 1
31200 ESTELLA-LIZARRA – NAVARRA / NAFARROA
APTO.DE CORREOS Nº 16 / POSTA-KUTXA 16, ZK
TFNO: 948 548 200 FAX: 948 549 232

vegetal, característico de la zona y que se ha utilizado en el proceso de curtir pieles. Es este uso, el de fuente de taninos en el curtido de las pieles, el que explica que lo encontremos en las laderas que rodean a la Ciudad del Ega. Aquí debió de llegar desde Oriente, allá por el siglo XII. Hoy, lo vemos en ribazos y lindes de fincas, como un cultivo de antaño, de una época en la que su cultivo era fuente de un preciado producto para el curtido de las pieles; una actividad floreciente de la ciudad, que la moldeó, al igual que lo hizo con el medio natural que la rodea. Y que la presencia de este arbusto es prueba de ello. Es así, este arbusto, huella viva de un pasado, la herencia natural del pasado industrial curtidor de la ciudad.

INICIATIVA SE HACE PROPUESTA: LA "RUTA DEL ZUMAQUE"

El siguiente hito importante fue un *Workshop* participativo realizado el **3 de junio,** en la **Casa de la Juventud María Vicuña**, en el que un grupo de 19 personas trabajaron en el co-diseño de la **Ruta del Zumaque**.

Se trató de una **sesión de participación abierta**, que contó con técnicos de turismo y medioambiente del Gobierno de Navarra, así como con una técnico de turismo de un proyecto transfronterizo, miembros del Ayuntamiento, de desarrollo local, expertos en montaña, historia, educación, y vecinos/as de Estella-Lizarra en general.

El taller se realizó de manera dinámica, **co-diseñando** entre todos los participantes y aunando los diferentes puntos de vista e intereses, de forma **transdisciplinar**.

Se dibujó sobre plano y se crearon **tres áreas de trabajo**:

- Aspectos **técnicos** de la ruta de senderismo
- **Interpretación** Cultural e hilo argumental
- Marca y **Producto Turístico**.

Cada área estableció una **hoja de ruta**, plan de trabajo y actores importantes, para alcanzar los objetivos necesarios que posibiliten 'una experiencia' en torno al arbusto del Zumaque dando voz a las dimensiones humanas, históricas, culturales y naturales de la ciudad. Todo ello posibilitaría, en medio plazo, un **producto turístico experiencial** para Estella-Lizarra: La Ruta del Zumaque.

Hay que tener en cuenta que **el turismo de naturaleza, es una oportunidad, un**

PASEO DE LA INMACULADA, 1 / SORKUNDE GARBIA, 1
31200 ESTELLA-LIZARRA – NAVARRA / NAFARROA
APTO.DE CORREOS Nº 16 / POSTA-KUTXA 16, ZK
TFNO: 948 548 200 FAX: 948 548 232

segmento importante para el turismo, como actividad principal o complemento.

Crónica del Taller: http://proyectopiel.learningcityblog.com/es/taller-ruta-de-los-zumaques/

CONCEPTOS DE LA PROPUESTA

Turismo activo sostenible como cohesión social y desarrollo del entorno. La generación de valor (valorización) desde el Turismo de Naturaleza.

2. Producto turístico experiencial en torno a una actividad de senderismo.
3. Actividad como vehículo para conocer la dimensión natural, cultural, histórica y humana del lugar. Interpretación del pasado industrial curtidor de la ciudad.
4. La aplicación de la esfera digital (redes sociales) en la creación y transmisión de experiencias *outdoor*.

PASEO DE LA INMACULADA, 1 / SORKUNDE GARBIA, 1
31200 ESTELLA-LIZARRA – NAVARRA / NAFARROA
APTO.DE CORREOS Nº 16 / POSTA-KUTXA 16, ZK
TFNO: 948 548 200 FAX: 948 548 232

2.3) En qué consiste la propuesta? (breve descripción) / Zertan datza proposamenak? (laburtu)

DESARROLLO E IMPLEMENTACIÓN DE LA "RUTA DEL ZUMAQUE"
La propuesta versará sobre el 'diseño de una experiencia' en torno al Zumaque y la interpretación del pasado industrial curtidor de Estella. El desarrollo de una ruta de senderismo como vehículo para conocer las dimensiones humanas, históricas, culturales y naturales de la ciudad.

La propuesta consiste en la ejecución de las acciones formuladas en el Workshop participativo llevado a cabo el 3 de junio, antes indicado, en el que se enmarcaron acciones paras las siguientes áreas de trabajo:

DISEÑO, **SEÑALIZACIÓN Y HOMOLOGACIÓN** DE LA RUTA DE SENDERISMO

- Diseño de la ruta
- Estudio Titularidad de los senderos:
- Homologación del itinerario + Señalización
- Mantenimiento
- Soporte de la información

DESARROLLO DE LA **INTERPRETACIÓN CULTURAL** E HILO ARGUMENTAL

- Investigación (Zumaque, culturales, sociológicos locales)
- Elaboración de guiones con perspectiva de interpretación del patrimonio y ambiente
- Participación local
- Participación de actores económicos
- Demostraciones oficios (Guarnicioneros, artesanía cuero,...)

DESARROLLO DE MARCA Y **PRODUCTO TURÍSTICO**.

- Crear Producto turístico. Tangible e intangible
- Crear una Marca
- Establecimiento de red de sinergias y *partners*

PASEO DE LA INMACULADA, 1 / SORKUNDE GARBIA, 1
31200 ESTELLA-LIZARRA – NAVARRA / NAFARROA
APTO.DE CORREOS Nº 16 / POSTA-KUTXA 16, ZK
TFNO: 948 548 200 FAX: 948 548 232

Piel Azala Skin PROJECT

PRESUPUESTO PROYECTO PARTICIPATIVO

LA RUTA DEL ZUMAQUE:

SENDERISMO Y CULTURA RODEANDO A ESTELLA-LIZARRA

SEÑALIZACIÓN Y HOMOLOGACIÓN	**17.850**
Diseño y elaboración proyecto sendero 'ruta zumaque'	3.350
Homologación	1.200
Señalización del itinerario+paneles informativos	13.300
INTERPRETACIÓN PAISAJE: ELEMENTOS CULTURALES, NATURALES...	**2.550**
Interpretación paisaje	2.550
MARCA Y PRODUCTO TURÍSTICO	**4.600**
Imagen de marca y producto turístico	1.600
Topoguías + cartografía + Guía interpretación	3.000
PRESUPUESTO TOTAL	**25.000**

Expo Interactiva

Expo-Interactiva de la Ruta del Zumaque
Segunda parte del proceso de co-diseño de la Ruta del Zumaque.

Figura 132: Los asistentes intercambian recuerdos en grupos en la segunda parte del taller.

Figura 133: Mapa de las inmediaciones de Estella-Lizarra sobre el que se esbozaron diversas opciones para la ruta y se marcaron algunos puntos de interés. Elaboración propia (2016).

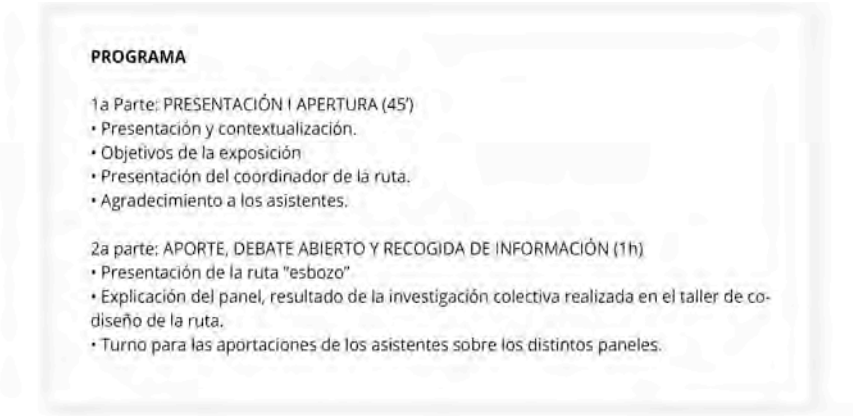
Figura 134: Flyer entregado a los asistentes con breve texto introductorio. Elaboración propia (2016).

¿A quién está dirigido?

El taller está dirigido a todos los vecinos de Estella-Lizarra. En especial a aquellos que tengan curiosidad por el arbusto y el paisaje industrial curtidor de la ciudad.

¿Cuántas personas pueden participar?

La exposición está abierta a todos los públicos hasta completar aforo de la sala.



PROGRAMA

1a Parte: PRESENTACIÓN I APERTURA (45')
- Presentación y contextualización.
- Objetivos de la exposición
- Presentación del coordinador de la ruta.
- Agradecimiento a los asistentes.

2a parte: APORTE, DEBATE ABIERTO Y RECOGIDA DE INFORMACIÓN (1h)
- Presentación de la ruta "esbozo"
- Explicación del panel, resultado de la investigación colectiva realizada en el taller de co-diseño de la ruta.
- Turno para las aportaciones de los asistentes sobre los distintos paneles.

ANEXO 4 Información complementaria a la Devolución Creativa, Semana de la Piel (5.2.6).

En este anexo se adjuntará información detallada sobre algunas de las actividades desarrolladas en la semana de la devolución creativa, la Semana de la Piel · Azalaren Astea.

Las actividades en cuestión son las que siguen:

- Visita guiada al Museo Etnológico
- Visita urbana: Tras la huella de la piel
- Exposición fotográfica y de material.
- Taller para la infancia.
- Concurso fotográfico
- Fotografiando desde el Zumaque

Museo Etnológico — Visita guiada al Museo Etnológico.

La creación este museo es un proyecto que viene de lejos, concretamente de la década de los años 60 del siglo pasado. Fue entonces cuando la Diputación Foral empezó el acopio de objetos de interés etnográfico, gracias al impulso director de Julio Caro Baroja.

En las siguientes décadas se iría haciendo con otras piezas singulares, como la carpintería de tracción animal de Azuelo así como otros talleres artesanales gracias al impulso de otros célebres colaboradores.

En un principio, se planteó su ubicación en el Museo Etnológico en el palacio del Príncipe de Viana, en Sangüesa. En 1994 se creó y nombró oficialmente al museo y se ubicó en el monasterio de Santa María la Real de Iratxe. Sin embargo, y mientras se desarrolla el proyecto de ubicación definitivo, desde el año 2007 el Museo se encuentras en un almacén de Estella-Lizarra. Lo cierto es que buscarle un lugar

adecuado no es tarea fácil dada las dimensiones de algunas de sus piezas y las condiciones atmosféricas que su mantenimiento requieren.

Tal y como detallan en la página web del Museo1 sus objetivos son los siguientes:

- Conservar, documentar y difundir sus colecciones.
- Desarrollar el proyecto de apertura al público.
- Estudiar y documentar el patrimonio etnológico de Navarra.
- Comunicar a la sociedad su tarea científica.

Datos de participación:

El aforo era de 20 personas y participaron 21, además de un miembro de la prensa y la propia Directora de Servicios de Museos de Navarra Susana Irigaray quien se encargó de realizar la visita guiada.

- 20 personas se apuntaron online por el evento creado en *eventbrite*. https://www.eventbrite.es/e/entradas-visita-curtidores-29402105489#
- 1 persona asistió sin apuntarse
- 7 personas quedaron fuera

Figura 135: Elaboración propia, (2016). Mikel Ramos recibe a los asistentes en el lugar donde antiguamente se encontraba la fábrica de Curtidos Ruiz de Alda.

Figura 136: Elaboración propia, (2016). Mikel Ramos explica a los asistentes la relación entre la Iglesia del Santo Sepulcro y el Barrio de Curtidores de Estella-Lizarra.

Figura 137: Azcona, E., (2016). Tras la huella de la piel. Uxua Domblás, coordinadora de ProyectoPiel · AzalaProiektua, explica a uno de los grupos de visitantes el entorno directo de la Casa de la Moneda.

Descripción de la ruta:

Volviendo hacia el Santo Sepulcro, nos detenemos en el gran césped que hay junto al río. Exactamente ahí se encontraba la antigua Fábrica de Curtidos Ruiz de Alda **(7)**, fábrica en la que además de curtir, hacían botas militares y tenían una guarnicionería propia. Esta fábrica, con la reordenación de los años 90, pasó a ubicarse en el Polígono Industrial San Miguel de Villatuerta.

Continuamos la calle de Curtidores hasta el Puente de la Cárcel. En él nos paramos y observamos, río arriba y río abajo, como aún existen casas que tienen sus talleres traseros **(8)** con bajadas al agua, donde hace algunas décadas encontraríamos por un lado a las lavanderas y más abajo a los curtidores, aprovechando la fuerza del río Ega, para lavar ropas y limpiar las pieles.

Siguiendo por la calle Ruiz de Alda, en una transversal nos encontramos con el callizo de Pelaires **(9).** Aquí apreciamos "el peso de las palabras" a las que hacía referencia Marc Augé en Los no lugares "Son los textos diseminados por los recorridos los que dicen el paisaje y explicitan sus secretas bellezas" (Augé, 2000:100). De modo que resulta difícil parar en esa esquina, y mientras deparamos a las explicaciones de Ramos, no imaginar a *los pelaires* vareando la lana calle abajo.

Figura 138: Elaboración propia (2016). Tras la huella de la piel. Recorriendo las calles de Estella-Lizarra de la mano de Mikel Ramos.

También podemos continuar y meternos al rincón de Chapitela **(10)** y ver las traseras de la calle de la Rúa, donde actualmente sigue habiendo talleres que en su día fueron curtidurías. Tomando la calle Mayor, incluso en la misma plaza de los Fueros, podemos ver a ambos lados de la misma como hay gremios y oficios derivados **(11)** de la industria curtidora como zapateros o imprentas.

Estaríamos en el final del recorrido cuando en la calle Calderería llegásemos a la Guarnicionería de Domblás **(12),** actual sede del ProyectoPiel · AzalaProiektua. En ella, además de familiarizarnos con herramientas y elementos de la guarnicionería, pudimos ver como Antonio Domblás (hijo), restauraba una antigua silla de montar.

Figura 139: Elaboración propia (2016). Tras la huella de la piel. Herramientas para el trabajo con cuero en la Guarnicionería de Domblás.

Datos de participación:

El aforo era de 25 personas y participaron 33, además de Mikel Ramos quien se encargó de realizar la visita guiada.

- 7 personas quedaron fuera
- 12 personas se apuntaron online por el evento creado en *eventbrite*. https://visitacurtidores.eventbrite.es
- 13 personas se inscribieron en la oficina de turismo
- 8 personas vinieron sin apuntarse
- 4 personas quedaron fuera

Figura 140: Flyer informativo entregado en la visita guiada. Elaboración propia, (2016).

Expo

Exposición de fotografía y material.
Fotografías expuestas, contextualización del paisaje y elementos materiales.

Fotografías expuestas e hilo conductor.

Figura 141: Casa de la Moneda | Txanponaren Etxea. Fotografía Antonio Goñi (2015).

En enero del 2015 aparecieron restos de lo que fuera una antigua tenería en la llamada Casa de la Moneda.

Figura 142: Santo Domingo y Santo Sepulcro | Santo Domingo eta Hilobi SantuaFotografía Postal de Mariano Zunzarren cedida por Segundo Ruiz Roca al Archivo Municipal de Estella-Lizarra (s.f.)

Esto nos teletransportaba a otra época, a otros tiempos. Imaginad el río salpicado por pequeños talleres, fábricas, molinos y batanes.

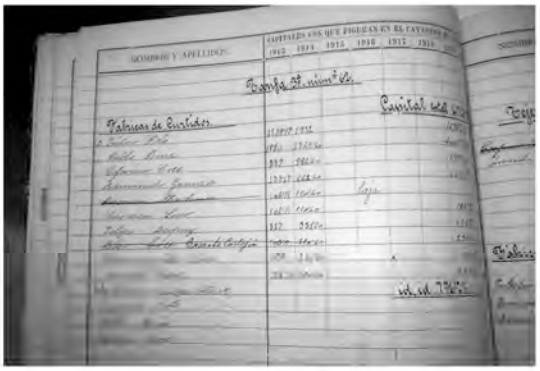


Figura 143: Padrón de Riqueza Industrial de Estella 1913|Fotografía de Mikel Ramos (2016)

Y es que no eran pocas las industrias que a lo largo de los siglos han morado a orillas del Ega. Esta foto, de un documento de principios del siglo pasado, enumera hasta 14 curtidurías en nuestra ciudad.

Figura 144: Almuerzos en "El Recial" junto al Bodegón, agosto 1973 | Hamaiketakoak "El Recial"-enFotografía de Domingo Llauró (1973).

El río era lugar de trabajo que congregaba a curtidores, lavanderas, laneras ...; aunque debemos entenderlo más allá, como un lugar social, en el que podíamos encontrar a niños bañándose a jóvenes que celebraban las fiestas.

Figura 145: Curtidores en el río | Larruontzaileak ibai ertzean.Fotografía del Archivo Municipal de Estella-Lizarra. De izquierda a derecha: padre de Gabino “el peletero”, Amatria, Luis “el lechero”(s.f.).

Pero volvamos a los curtidores. En esta foto los vemos en acción, trabajando las pieles entre bastrenes y canfustres.

Figura 146: Traseras de casas del barrio de San Miguel, 27 de junio de 1958| San Miguel auzoko etxean Ega ibai ertzean. Fotografía de Domingo Llauró (1958).

Imaginadlos a las bajadas del río con el bichero en mano para recoger las pieles que se humedecían en las aguas del Ega.

Figura 147: El zumaque y su fruto | Zumakea eta bere fruitua.Fotografía de Antonio Goñi (2016).

Además del río encontramos otro elemento importante, que sin ser autóctono de aquí, lleva 10 siglos entre nosotros, siendo huella viva de ese pasado curtidor. El Zumaque.

Figura 148: El mar rojo. Zumaqueras en la niebla. | Itsaso gorria. Zumakeak lainopean. Fotografía de Asun Ruíz (s.f.).

Este arbusto fue importado en el Medievo desde Oriente Medio como fuente de tanino en el curtido de las pieles. Con él se curtía y también se teñía. ¿Quién no ha visto esos colores rojizos que rodean nuestras laderas a finales de octubre?

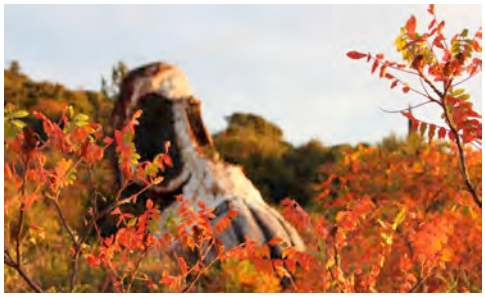


Figura 149: La calaveras | GarezurrakFotografía de Leyre Urtasun (s.f.).

Seguro que conocéis sus frutos, esas bolitas que saben a pica-pica… o el Parque de los Desvelados "las calaveras" que Luis Vidal realizó con ramas de Zumaque en homenaje a su hermano fallecido.

Figura 150: San Pedro a orillas del Ega | San Pedro Ega ibai ertzeanFotografía de Cecilia de Vitori (2015).

Como veis son muchas las huellas que aún podemos encontrar sobre este pasado, no tan pasado, industrial de la ciudad. Si bajamos a las orillas del río, veremos como esa otra identidad sigue reflejándose a ambos lados.

Figura 151: Fábrica de Curtidos Castejón | Castejón Larruontzaileen lantegiaFotografía de Blanca Puente (2015).

Si seguimos río abajo, llegaremos incluso a encontrarnos con la última curtiduría que sigue en activo a orillas del río: Curtidos Castejón.

Figura 152: Antigua imprenta Zunzarren | Zunzarren inprenta zaharraFotografía de Marian del Río (2015).

Si callejeamos por la vieja Lizarra, encontraremos a su vez muchas referencias como nombres de calles o gremios derivados de la industria curtidora como imprentas, zapaterías o guarnicionerías.

Figura 153: Antonio Domblás, guarnicionero trabajando en las Ferias de San Andrés. Antonio Domblás, guarnizioneroa San Andres ferietan lanean.Fotografía de 'Salsamendi' (s.f.).

Y es que aún podemos encontrar artesanos cuyas manos trabajan el cuero para calzado, instrumentos o monturas de caballo.

Figura 154: Botas de vino en la guarnicionería de Goyache | Goyache guarnizioneriako ardo botak.Fotografía de Ivan Martínez (2015).

Tiendas en las que podremos encontrar testigos de este material que hasta hace 50 años era el plástico de nuestros días.

Figura 155: Abarcas | AbarkakFotografía de Luis Azpilikueta (2015).

Bailemos pues al recuerdo de este pasado, de nuestra memoria, de nuestra identidad. Bailemos por aquello que nos diferencia, ...y bailemos, ¡bailemos! ¡¡bailemos!!

Relación de elementos expuestos en las vitrinas de la exposición:

Figura 156: Bichero.Se empleaba para varear las pieles hacia arriba y hacia abajo.Pieza cedida por Carmelo Boneta.

- **Antiguo cartel de la Calle de Curtidores.**
  Realizado en cerámica de Estella-Lizarra.
  Pieza cedida por Carmelo Boneta.
- **Pergamino.**
  Material hecho a partir de la piel, especialmente para escribir sobre él.
  Pieza cedida por Joaquín Pinillos.
- **Bastrenes.**
  Cuchillos para curtir pieles sobre canfustres.
  Piezas cedidas por Carmelo Boneta.
- **Tornillos de bombo curtidor.**
  Piezas cedidas por Carmelo Boneta.
- **Bruñidor.**
  Piedra dura que sirve para pulir.
  Pieza cedida por Carmelo Boneta.
- **Cuchillas.**
  Herramientas utilizadas en Guarnicionería.
  Pieza cedida por Antonio Domblás.
- **Pieles.**
  Pieles de ternera para guarnicionería.
  Piezas cedidas por Antonio Domblás.
- **Bota de vino**
  Piezas terminadas y por terminar.
  Piezas cedidas por Andrés Díaz de Cerio
- **Manual de “El buen uso de una bota de vino”**
  Documento cedido por Andrés Díaz de Cerio

- **“El arte de curtir cuero”**

  Texto del año xx…

  Libro cedido por Javier Lana
- **Fotografías.**

  Antiguas fotografías de los “Boteros” vendiendo botas; curtidores curtiendo y secando pieles…

  Fotografías cedidas por Domingo Llauró.

Taller para txikis.

En la última década, son múltiples los ejemplos que encontramos en los que, si bien bajo una mirada más urbanística, han trabajado sobre el entorno con los más pequeños.

Desde la UIA[149] (Unión Internacional de Arquitectos), se creó un programa de trabajo internacional de “Arquitectura y niños”, en el que se han desarrollado las directrices para la educación en el entorno construido (Built Enviroment Education Guidelines)[150], una práctica guía donde se especifican aspectos tales como los objetivos de un programa de introducción de la arquitectura en el ámbito escolar, la preparación del profesorado den la temática de arquitectura y urbanismo, así como los campos de trabajo más recurrentes en la educación para el desarrollo urbano sostenible. (Barnó et al, 2012, p.2)

Uno de los ejemplos más conocidos a nivel estatal es *Proxecto Terra*, propuesta que desde la educación formal lleva quince años funcionando en Galicia bajo la coordinación del arquitecto Xosé Manuel Rosales.

Es un proyecto de cooperación con el mundo de la educación del Colegio de Arquitectos de Galicia y financiado por el Departamento de Medio Ambiente, Territorio e Infraestructuras de la Xunta de Galicia, dirigida a las diferentes etapas de la enseñanza obligatoria, con el fin de colaborar en el proceso de construcción del conocimiento que Galicia debe tener de nuestra arquitectura y nuestra identidad territorial”. (Proxecto Terra, 2017)

149 The UIA Built Environment http://uiabee.riai.ie/

150 Built Environment Education Guidelines http://uiabee.riai.ie/downloads/uia_bee_en.pdf

Dada la dificultad por introducir nuevos proyectos en las escuelas, en paralelo a la generación de toda la documentación didáctica, también realizan (fuera de la educación reglada) talleres y otras actividades.

Tal y como afirman Müller-Using y Bachmann (s.f.): “Los métodos docentes y de trabajo flexibles y abiertos estimulan especialmente los procesos creativos”. Es precisamente de esta forma, con una perspectiva lúdica y respetando el desarrollo educativo individual de cada niño como se enfocan estos talleres, como se fomenta la creatividad. “El aprendizaje a través del descubrimiento, la docencia orientada al trabajo por proyectos y el aprendizaje orientado a la acción permiten el desarrollo de un aprendizaje exploratorio e iniciado o dirigido por el propio alumno” (Müller-Using y Bachmann, s.f.). De modo que el planteamiento de talleres abiertos permite, además de “profundizar en sus propios intereses, el pensamiento divergente, donde no solo hay una respuesta válida para cada problema, sino varias” (Barnó et al, 2012, p.12).

Hoy en día son muchos los profesionales que trabajan en este ámbito de la “educación no formal”, habiéndose incluso constituído colectivos a nivel estatal como PlayGrounds, que en Facebook cuenta con un grupo de profesionales de más de 1600 miembros.

La Asociación Sinergia Sostenible, encargada de la realización del taller en la Casa de la Cultura, lleva desde 2008 realizando talleres para los más pequeños en el ámbito de la creatividad y la ciudad, y fue en 2015 cuando organizaron, con la colaboración de la Fundación Caja Navarra y el Colegio de Arquitectos Vasco-Navarro, las primeras jornadas de educación en arquitectura y sostenibilidad para la infancia. Encuentro que contaba con una exposición colectiva compuesta por varios miembros del grupo *Play Grounds*; una charla-coloquio; y dos talleres de interpretación del patrimonio y la ciudad de Pamplona-Iruña.

Con el fin de conseguir una percepción del paisaje lo más inclusiva posible, la exposición fotográfica y de material, se completó con las obras que realizaron los más pequeños en el “Taller para *txikis*”.

Concurso **Concurso de fotografía.**

Relación de fotografías presentadas al concurso fotográfico:

Figura 157: Curtidurías de Fez Autor: Diego Gómez

Figura 158: Atardece en Las Calaveras. Autora: Leyre Urtasun

Figura 159: Zumaque cambiando de color. Autor: "Candelitera Estella"

Figura 160: Título: Laderas de Zumaque. Autora: "Candelitera Estella"

Figura 161: Curtidores de cuero. Autor: Diego Gómez

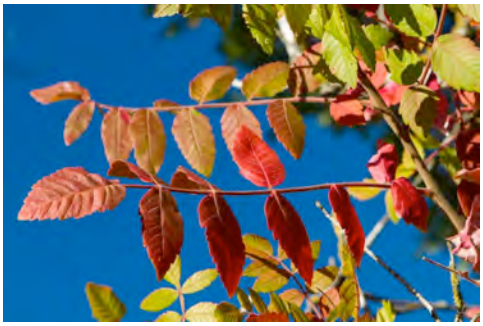


Figura 162: Zumakea. Autor: Luis Azpilikueta Urra

Figura 163: Ruta del Zumaque. Autora: Vitori Vidaurre.

Figura 164: Edaten. Autor: Luis Azpilikueta Urra

Figura 165: Ruta del Zumaque, los inicios. Autor: Eduardo Azcona.

Figura 166: Años de piel. Autora: Paz Molinari

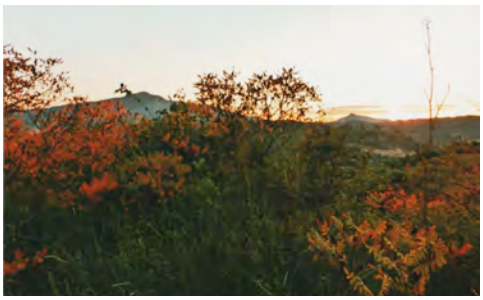


Figura 167: Montejurra y Monjardín a través de zumaqueras. Autor: José Mari Ruiz Artegui

Figura 168: Los zumaques colorean el término de Tierra Estella.Autor: Juan Andrés Zudaire

Figura 169: Las zumaqueras van cambiando el color. Autor: José Mari Ruiz Artegui.

Figura 170: Campos de Zumaques entre la niebla. Autora: Asun Ruiz

Figura 171: Cabañas entre Zumaques. Autora: Asun Ruiz

Figura 172: Atardecer en las Calaveras. Autora: Leyre Urtasun.

Figura 173: Título: Zumaques en Santa SoriaAutor: Deportes Belagua (Estella-Lizarra)

Entrega de premios:

El concurso contaba con dos patrocinadores: Restaurante Bar Izarra, que ofrecía una cena para dos, y la distribuidora de Aceite de Oliva Virgen Extra Spanish Oil, que ofrecía un lote de productos.

Así se pudieron otorgar dos premios:

Premio Votación Jurado de la Asociación Fotográfica de Tierra Estella-Lizarraldeko Argazkilarien Elkartea.

Un jurado compuesto por miembros de AFTELAE, la Asociación Fotográfica de Estella-Lizarra, colaborador habitual a lo largo de todo el proceso de ProyectoPiel·AzalaProiektua, fue encargado de valorar las propuestas recibidas.

La fotografía ganadora fue “Curtidurías en Fez” de Diego Gómez, de Vitoria.

Premio Votación popular

Todas las propuestas se sometieron a votación popular en un álbum público vía Facebook.Los algoritmos de esta aplicación hacen que si se sube contenido visual sea más viral por lo que la iniciativa tiene más visibilidad y alcance orgánico.

La fotografía más votada fue “Los zumaques colorean el término de Tierra Estella” de Juan Andrés Zudaire, vecino de Estella-Lizarra.

Figura 174: Diploma diseñado para la entrega delos premios. Elaboración propia (2016).

Ruta del Zumaque **Fotografiando desde el Zumaque.**

Ese mismo fin de semana de octubre, tal y como lo habíamos programado, colaboramos junto con AFTELAE, en la actividad "Fotografiando desde los Zumaques". Esta sería la ocasión para realizar la ruta piloto de los zumaques que nos ofrecería un *feedback* de los participantes y al mismo tiempo podríamos apuntar mejoras sobre terreno.

Figura 175: Participantes de la Ruta del Zumaque en el Parque de Los Desvelados, "Las Calaveras", Estella-Lizarra. Por Eduardo Azcona (2016).

Desarrollo

Mientras se hacía una pequeña introducción y aterrizaje sobre contexto de qué es la ruta del zumaque y cómo se ha diseñado, se fueron repartiendo los *flyers* entre los participantes.

La ruta finalmente es una circular de 12km que en 3 puntos conecta con la ciudad, permitiendo su realización en una (0-5,5km), dos (5,5-10,5km) o tres (10,5-12km) fases. Es un recorrido que realizado desde una perspectiva puramente deportiva tardaremos xxh en realizarla; si la realizamos guiada (con explicaciones y paradas en los miradores) tardaremos bastante más, como resultó en esta ocasión.

La primera parte corresponde a la zona de San Lorenzo y San Millán, pasando los restos de la ermita de San Lorenzo y el parque de Los Desvelados; por las cabañas de pastores, el alto de San Millán; la cruz de Peñaguda con la panorámica de la ciudad; la Basílica del Puy y la Iglesia de San Pedro de Lizarra, para llegar al puente del Convento de Recoletas.

Lynch decía que toda exposición visual de la senda o de su meta realza su imagen (Lynch & Revol, 2014), en este tramo la senda viene marcada en todo momento por la Cruz de Peñaguda; Es uno de los puntos de verificación que facilitan la ubicación. Esto también sucede en los otros dos tercios del recorrido, con la de los Castillos y en menor medida el pinar de Santa Bárbara, sin embargo, es en el recorrido más largo, en la zona San Lorenzo y San Millán donde la persona en movimiento no solo puede sentir que “va en la dirección exacta” sino también que “ya casi ha llegado” (Lynch & Revol, 2104). La cruz es un hito, una referencia, una meta.

Figura 176: Participantes en la Ruta del Zumaque de la Semana de la Piel, Estella-Lizarra.
Izda: Eduardo Azcona (2016) dcha: Ion Varela (2016).

La segunda parte (parte que no la llegamos a realizar en esta ocasión) discurre por el monte de *Santa Bárbara*; entrando por el Paseo de Valdelobos, subiendo por el camino de Las Lecheras y llegando a la ermita de Santa Bárbara. Allí, si buscamos bien, encontraremos los restos de un antiguo Fuerte Militar Carlista. Seguiremos entre pinares y llegaremos al Convento de Rocamador.

La tercera, a pesar de ser la más corta, acumula un gran desnivel hasta llegar a la Cruz de los Castillos. Al bajar, conectaremos con el punto nº1, el Puente de la Cárcel. Donde podremos adentrarnos en el barrio histórico de San Pedro y zona de Curtidores, pudiendo acercarnos hasta la Casa de la Moneda[151].

Flyer entregado a las personas participantes:

Figura 177: Segunda edición del tríptico informativo. Cara A. Contiene la imagen del producto, la génesis del proyecto, breve descripción de la ruta (con tiempos). Elaboración propia. (2016).

151 Ver Casa de la Moneda, (capítulo 5.1).

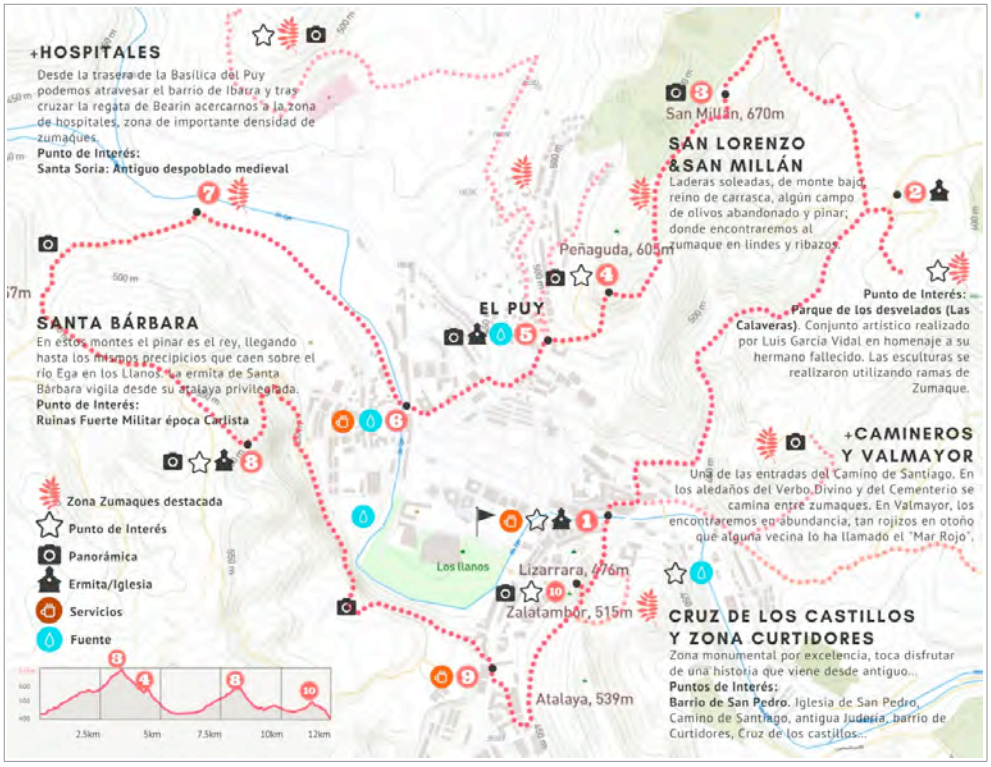


Figura 178: Segunda edición del tríptico informativo. Cara B. Contiene el mapa iconográfico de la ruta, con las zonas más relevantes descritas y el perfil del recorrido. Elaboración propia. (2016).

Se abren nuevas vías de investigación:

Una conversación, al hilo del trazado de la ruta, nos advertía de su habitual uso en la cocina de Oriente Próximo. De este modo, fuimos en busca de más información ya que la familia de este arbusto es amplia y no todas las especies de la misma tiene por qué ser comestibles. Rhus Coriaria, la especie que podemos encontrar en las laderas de Estella (en menor medida en otras zonas de Navarra), no está claro que pueda servir para ello, por lo que haría falta un estudio de laboratorio para confirmarlo.

Existen más de 200 especies del género Rhus, siendo algunas de ellas clasificadas como tóxicas a causa de algunos compuestos alérgenos que contienen sus frutos y hojas. En el caso de estudio, Rhus Coriaria, son las hojas las que al tacto pueden desprender cierto acidulante que se manifiesta a las 24 horas como un sarpullido en la piel.

Figura 179: Screen de la conversación mantenida en el perfil del proyecto en Facebook, en la que conocimos su uso culinario. Elaboración propia. (2016).

Respecto al fruto de la planta, "en su estado inmaduro y consumido en ciertas cantidades puede resultar tóxico, mientras que el fruto maduro de esta especie es conocido de la época de los romanos como un acidulante sustitutivo del limón o el vinagre, siendo posible que se utilizara en vinagretas. Hoy en día se emplea seco (a menudo junto con granos de sal) en las cocinas libanesa, siria como un condimento característico con el pescado, los iraquíes y turcos, por ejemplo, en el *lahmacun*,

en ensaladas y los iraníes, en las brochetas de carne. Si se vierte sobre arroz proporciona un color rojizo. Es uno de los ingredientes de la mezcla de especias denominada *zahtar*; se utiliza también en la mezcla egipcia denominada *dukka*."

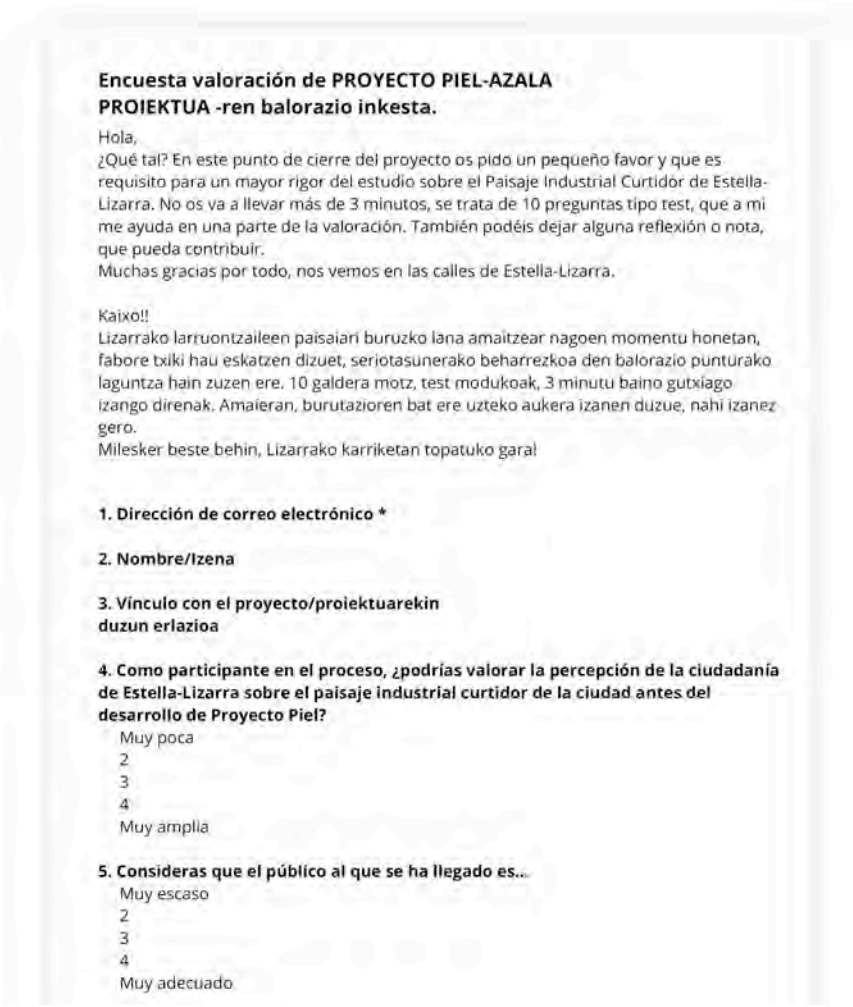
Figura 180:
Especia de Sumac importada desde Iran para su utilización en la Semana del Pintxo. Elaboración propia. (2016).

Así que para la colaboración que realizamos con el *Restaurante Bar Izarra* en la *Semana del Pintxo*, que a su vez coincidía con la *Semana de la Piel*, compramos la especie a una conocida marca de productos gastronómicos que la traería desde Irán.

Figura 181: Pintxo del Zumaque que ofrecían en el Restaurante Bar Izarra durante la Semana del Pintxo en Estella. Elaboración propia. (2016).

ANEXO 5 Información complementaria a la Valoración Proyecto Piel (5.2.7).

Para poder contextualizar las conclusiones obtenidas en el apartado de valoración del Proyecto Piel · Azala Proiektua, es preciso conocer la encuesta que se les hizo llegar a las personas que han estado implicadas en sus diversas fases.



Encuesta valoración de PROYECTO PIEL-AZALA PROIEKTUA -ren balorazio inkesta.

Hola,
¿Qué tal? En este punto de cierre del proyecto os pido un pequeño favor y que es requisito para un mayor rigor del estudio sobre el Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra. No os va a llevar más de 3 minutos, se trata de 10 preguntas tipo test, que a mi me ayuda en una parte de la valoración. También podéis dejar alguna reflexión o nota, que pueda contribuir.
Muchas gracias por todo, nos vemos en las calles de Estella-Lizarra.

Kaixo!!
Lizarrako larruontzaileen paisaiari buruzko lana amaitzear nagoen momentu honetan, fabore txiki hau eskatzen dizuet, seriotasunerako beharrezkoa den balorazio punturako laguntza hain zuzen ere. 10 galdera motz, test modukoak, 3 minutu baino gutxiago izango direnak. Amaieran, burutazioren bat ere uzteko aukera izanen duzue, nahi izanez gero.
Milesker beste behin, Lizarrako karriketan topatuko gara!

1. Dirección de correo electrónico *

2. Nombre/Izena

3. Vínculo con el proyecto/proiektuarekin duzun erlazioa

4. Como participante en el proceso, ¿podrías valorar la percepción de la ciudadanía de Estella-Lizarra sobre el paisaje industrial curtidor de la ciudad antes del desarrollo de Proyecto Piel?
Muy poca
2
3
4
Muy amplia

5. Consideras que el público al que se ha llegado es...
Muy escaso
2
3
4
Muy adecuado

6. Consideras que la información obtenida y compartida es...
Muy escasa
2
3
4
Muy adecuada

7. Consideras que la participación de los vecinos y vecinas así como de los diversos colectivos y asociaciones ha sido...:
Muy escasa
2
3
4
Muy adecuada

8. La coordinación, dinamización y ejecución del proyecto consideras que ha sido...
Nada adecuado
2
3
4
Muy adecuado

9. Evalúa la metodología, dinámicas y/o actividades realizadas:
Nada adecuada
2
3
4
Muy adecuada

10. ¿Recomendarías estos procesos para dar a conocer otros paisajes?
Si
No
Otro:

11. ¿Cuáles son las lecciones aprendidas?

12. ¿Cuáles son las buenas prácticas que resaltarías y las que mejorarías?

13. ¿Qué impacto crees que ha tenido Proyecto Piel en la socialización del Paisaje Industrial Curtidor de Estella-Lizarra? ¿algún ejemplo?
Bajo impacto
2
3
4
Alto impacto

14. Para finalizar, ¿hay alguna reflexión/observación que quieras compartir?

MUCHAS GRACIAS POR TU COLABORACIÓN /MILESKER
ZURE LAGUNTZAGATIK

ANEXO 6 Matriz de elementos identificados / recordados Proyecto Piel.

Por último, se exponen la relación de los elementos identificados y recordados por las personas participantes en cada actividad de Proyecto Piel·Azala Proiektua. Y con esta recopilación de datos cuantitativos cerramos el capítulo de los anexos, por ello, también el documento.

En las tablas, se indican a su vez, el público potencial y la capacidad de difusión de las mismas. Las más representativas, por el público al que se alcanzó, son las actividades vinculadas a la semana de socialización "Semana de la Piel". Estas son las comprendidas entre la actividad 1 y la actividad 8. Las siguientes (9-21) son actividades que se han ido realizando a lo largo del proceso.

Todos estos elementos son considerados como las huellas que componen la identidad del paisaje industrial curtidor de la ciudad y que han sido esenciales en su socialización.

ACTIVIDAD 1	**INDICADORES**	**VISITA MUSEO ETNOLÓGICO DE NAVARRA JULIO CARO BAROJA**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Adultos interesados en el patrimonio cultural - Asistentes: 22 (7 en lista de espera) - Temporalidad del evento: 1 /año
	Capacidad de difusión	Divulgación a través de las RRSS y del boca a boca.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	Relatos vinculados a la práctica de los distintos gremios; de padres curtidores, madres costureras, cordeleros…
	Imagen	Herramientas que se utilizaban tanto para curtir como las que estaban realizadas en cuero y eran del día a día: Cepillos zurradores, melenas/ kopetakoak, polainas o eskalapuinak (chocles/zuecos)…

ACTIVIDAD 2	INDICADORES	VISITA URBANA "TRAS LA HUELLA DE LA PIEL"
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Todos los públicos, pero principalmente orientado a adultos interesados en curiosidades de Estella, Cultura…etc. - Asistentes: 33 (4 en lista de espera) - Temporalidad: 2 veces al año
	Capacidad de difusión	- Divulgación a través de los flyers informativos que se reparten, las RRSS y del boca a boca.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Gremios - Familias curtidoras - Lavanderas y curtidores en el río - Familia Ruiz de Alda - Los zumaques - Gabino el peletero - Historias de curtidores en el río y de dónde se encontraban cada taller curtidor / cómo se utilizaba el molino del zumaque / que la casa de la moneda era un antiguo matadero / que todas las terrazas al río estaban repletas de pieles secando...
	Imagen	- Iglesia del Sto. Sepulcro - San Bartolomé - Casas de Curtidores - Molino de Zumaque

		- Antiguo Matadero - Casa de la Moneda - Antigua Fábrica Ruiz de Alda - Bajadas al río - Callizo de Pelaires - Imprentas/Zapaterías/Guarnicionerías y otros gremios derivados de la industria

ACTIVIDAD 3	**INDICADORES**	**EXPOSICIÓN FOTOGRÁFICA Y DE MATERIAL INDUSTRIA CURTIDORA ESTELLA-LIZARRA**
DIFUSIÓN/ DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Todos los públicos especialmente a adultos interesados en el patrimonio cultural y curiosos de la fotografía y gremios antiguos. - Asistente: 232 personas en 5 días - Temporalidad: ¿?
	Capacidad de difusión	- Podría salir una micro-edición con las fotografías, el material y la historia que se contaba en la exposición. - El hecho de ser una exposición generada colectivamente hace que la gente se implique en darla a conocer y personas que quizás de primeras no están interesadas en el tema se acerquen a ver el trabajo de sus conocidos o familiares.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos,	**Recordar**	- Hallazgo arqueológico en la Casa de la Moneda - El río salpicado por pequeños talleres, fábricas, molinos y batanes.

de estructura)		- El río era lugar de trabajo que congregaba a curtidores, lavanderas, laneras u otras actividades; aunque debemos entenderlo más allá, como un lugar social, en el que podíamos encontrar a niños bañándose a jóvenes que celebraban las fiestas. - Gabino el peletero - Bajadas del río con el bichero en mano para recoger las pieles que se humedecían en las aguas del Ega. - Zumaque se importó en el Medievo desde Oriente Medio como fuente de tanino en el curtido de las pieles. Con él se curtía y también se teñía. Sus colores rojizos rodean nuestras laderas a finales de octubre. Sus frutos, esas bolitas que saben a pica-pica. - El Parque de los Desvelados "las calaveras" que Luis Vidal realizó con ramas de Zumaque en homenaje a su hermano fallecido. - Familia de los boteros - Curtidores secando pieles en las terrazas de las casas
	Imagen	- Bichero - Canfustre - Bruñidor - Bombos de curtir - Manual del buen uso de la bota de vino - Calaveras

		- El zumaque - El río - Documento de principios del siglo XX que testimonian la existencia de hasta 14 curtidurías en la ciudad. - Talleres a ambos lados de las orillas del río. - Curtidos Castejón; última curtiduría a orillas del río. - Imprentas - Guarnicionerías - Botas de vino- - Albarcas de dantzaris - Antiguo cartel de la calle Curtidores - Pergamino - Cuchillas - Pieles: de vaca/ternera/badana de oveja

ACTIVIDAD 4	**INDICADORES**	**TALLER CREATIVO PARA TXIKIS “CREANDO CON LA PIEL”**
DIFUSIÓN/ DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a los pequeños de entre 4 y 8 años - Asistente: 7 con acompañantes adultos (12 personas en total) - Temporalidad: 1 al año
	Capacidad de difusión	- Compartir conocimiento con los más pequeños para generar inquietudes y sentimiento de identidad desde peque-

		ños.
IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN	**Recordar**	- Se consiguió un doble objetivo al hacer reflexionar a los adultos acompañantes.
(de elementos, de estructura)	**Imagen**	- Elementos que les llamaron la atención: las bajadas al río, las botas de vino, el cuero en general que los relacionaban directamente con zapatos, las herramientas para trabajar el cuero…etc.

ACTIVIDAD 5	**INDICADORES**	**CHARLA-COLOQUIO "EL PAISAJE INDUSTRIAL CURTIDOR DE ESTELLA-LIZARRA"**
DIFUSIÓN/ DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a adultos interesados en el patrimonio, la cultura y la historia. También para nostálgicos y curiosos a los que les guste conocer memorias y peculiaridades del tema. - Asistentes: 27 - Temporalidad: 1 al año o cada 2 años ¿?
	Capacidad de difusión	- Divulgación de primera mano entre la ciudadanía. - Información que puede servir para realizar artículos científicos sobre los procesos de la industria curtidora.
IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Tenerías Omega antigua Ruiz de Alda, trabaja en pieles que están en la Estación Espacial Internacional. - Es una de las empresas que más contrata en Navarra. - Ruiz de Alda tenía tb. una fábrica de bo-

		tas militares y una guarnicionería. - Ubicación de las curtidurías del S XX - Proceso de curtir, técnicas etc. - Desarrollo de la excavación - El paisaje urbano como elemento estructurante de la memoria
	Imagen	- Ubicación de curtidurías existentes.

ACTIVIDAD 6	**INDICADORES**	**CONCURSO FOTOGRÁFICO "A FLOR DE PIEL"**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a adultos interesados en el patrimonio, la cultura y la historia. También para nostálgicos y curiosos a los que les guste conocer memorias y peculiaridades del tema. - Participantes: 17 fotografías / 12 participantes - Temporalidad: 1 al año ¿?
	Capacidad de difusión	- El simple hecho de participar en el concurso hace que uno tenga que hacer una mínima reflexión o pequeña investigación en torno al tema. - Muy interesante para la divulgación del proyecto en la red. (la gente comparte el concurso y se da a conocer el tema en cuestión).
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN	**Recordar**	- Las curtidurías de Fez como ejemplo vivo de la industria curtidora medieval. - Las hojas y el color del Zumaque en oc-

(de elementos, de estructura)		tubre. - Las calaveras - Estella rodeada por Zumaques - Las zumaqueras de Valmayor y el "Mar Rojo". - Cabañas de pastores en San Millán también entre zumaques - Términos de Santa Soria abundancia de zumaque.
	Imagen	- La bota de vino - Las hojas y el color del Zumaque en octubre. - Las calaveras - Sofás de piel y otros elementos que nos hablan de su uso. - Cabañas de pastores en San Millán.

ACTIVIDAD 7	**INDICADORES**	**RUTA DE SENDERISMO CULTURAL "LA RUTA DEL ZUMAQUE"**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a todos los públicos; amantes del senderismo y curiosos del arbusto del Zumaque. También itneresados en el patrimonio cultural y natural que tiene la ciudad. - Asistentes: 37 - Temporalidad: 1 al año en octubre.
	Capacidad de difusión	- Muy importante por la divulgación en las RRSS, en especial en *Instagram* a

		partir de la cual se está creando una galería colectiva en torno a este arbusto. - El conocimiento de la cultura a través del medio natural es algo inesperado y que hace que nos acerquemos al mismo casi sin quererlo.
IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- El Zumaque se importó en el Medievo para fines curtidores. - Se trajo desde Oriente Medio. - Su fruto sabe a pica-pica - Su proceso en el curtido puede durar 2 años. - Actualmente no se usa para este fin. - Por sus dimensiones ha sido utilizado en límites de lindes y ribazos.
	Imagen	- Sectorización parcelaria. - Inventario de Zumaques? - Interrelación con patrimonio preexistente: antiguo fuerte militar, parque de los desvelados, san Lorenzo, San Millán, Peñaguda, ermita de Santa Bárbara, Cruz de los Castillos, panorámicas de la ciudad…

ACTIVIDAD 8	**INDICADORES**	**GASTRONOMÍA Y CULTURA: PINTXO DE ZUMAQUE**
DIFUSIÓN/ DI-VULGACIÓN (contenidos/ co-	**Público potencial**	- Dirigido al público joven y adulto que a través de la gastronomía puede acercarse al Zumaque.

nocimiento)		- Asistentes: ¿? - Temporalidad: 1 al año en octubre.
	Capacidad de difusión	- Muy importante la divulgación a través del boca a boca y de su introducción en eventos como “la semana del pintxo” ya que es una manera lúdica a través de la cual nos acercamos a él.
IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Por las redes hemos conocido que en otros lugares lo comen. A raíz de ello varias personas nos lo han afirmado en Estella. - Los romanos lo comían en vinagreta y actualmente en Libia, Turquía…etc. lo comen en especia.
	Imagen	- Especia Iraní: *Sumac*

ACTIVIDAD 9	**INDICADORES**	**TALLER DISEÑO PLAN ACCIÓN**
DIFUSIÓN/ DI-VULGACIÓN (contenidos/ co-nocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a adultos en general, aunque se priorizó con aquellas personas vinculadas a la industria curtidora, cultura e historia de la ciudad o a la educación - Asistentes: 12 - Temporalidad: ¿?
	Capacidad de difusión	- Importante para ir generando los grupos motores, hacer un *sociograma* y crear sinergias. - Divulgación por los medios de comunicación tradicionales anunciando el inicio del proceso.

IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Tenerías Omega había realizado unos asientos para la Estación Espacial Internacional. - Existe falta de documentación escrita - Propuestas de actividades: Charla, visita a Tenerías, visita al Museo Etnológico, visita guiada, rutas en la web, Unidad Didáctica para centros educativos, documentación de fotografía antigua, visita teatralizada, salida montañera por las zumaqueras, actividades con los centros educativos, jornada de cierre,…
	Imagen	- Taller de la guarnicionería - Tenerías Omega - Curtidos Castejón - Guarnicionería Goyache - Casa de la Moneda - Museo Etnológico de Navarra Julio Caro Baroja

ACTIVIDAD 10	**INDICADORES**	**ARCHIVO FOTOGRÁFICO MUNICIPAL**
DIFUSIÓN / DI-VULGACIÓN (contenidos/ co-nocimiento)	**Público potencial**	- Principalmente historiadores y aficionados, nostálgicos o curiosos de la fotografía antigua. - Asistentes: 2 - Temporalidad: ¿?
	Capacidad de difusión	- Divulgación en las RRSS, superponiendo las imágenes sobre las mismas en la actualidad.

		- Uso de la documentación hallada en la generación de nuevo material como flyers, web… - Difusión del paisaje industrial curtidor a través de sus imágenes en artículos científicos, etc. o medios más generalistas.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Existencia de una Harinera junto a la Presa de San Juan. - Como se utilizaban las aguas de esa presa para baños y ocio. - Antiguo matadero en La Merced - La cantidad de talleres que se sucedían por la calle de curtidores junto al río. - Las tipologías edificatorias típicas de curtidores con los secaderos en última planta. - Fotografías antiguas de la Casa de la Moneda - Gabino el peletero, “el santanderino” y otros curtidores trabajando en el río. - El uso de las terrazas como secadero - Fotografías de la desaparecida Fábrica de Curtidos Ruiz de Alda. - Las ferias de ganado que antiguamente se hacían en el paseo de Los Llanos. - La cantidad de bajadas al río repartidas entre curtidores y lavanderas. - El río como lugar de relación social. - Conocimos también el lavadero que existió en el paseo de los Llanos.

		- La transformación tan radical que sufrió la zona de Santo Sepulcro a finales de los 80, principios de los 90 del s. XX. - Fotografía antigua de la Fábrica de Curtidos Ganuza.
	Imagen	- El Molino de curtidores - Presa San Juan - Bajadas al río - Casa de la Moneda, actual Hostería de Curtidores - El Recial

ACTIVIDAD 11	**INDICADORES**	**VISITAS ACADÉMICAS**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigida a los/as alumnas del Máster de Rehabilitación y Gestión Integral del Patrimonio Construido. - Asistentes: 3 grupos (7 ,6, 8 personas) - Temporalidad: 1 vez al año ¿?
	Capacidad de difusión	- Difusión, transmisión e intercambio de conocimiento a través de una visita guiada y de un taller posterior.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos.
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 12	INDICADORES	ENTREVISTAS
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigidas a las personas que tienen un vínculo con el pasado y paisaje industrial de la ciudad. - Entrevistados: Josean Mosquera Mikel Ramos … - Temporalidad: Recogida testimonios 1 año ¿?
	Capacidad de difusión	- Divulgación durante el proceso de socialización. - Como recogida de patrimonio inmaterial.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- Documentación interesante en *L'Encyclopédie Diderot d'Alambert.* - Hallazgo de una curtiduría/tenería/tinturería siglos XIII-XIV en la calle de la Rúa. Año 2015 - Hallazgo de una tenería del XIX en la Casa de la Moneda. Importancia del vínculo de la época moderna con el pasado de la piel. - Vínculo directo de los entrevistados con el mundo de la piel, por ellos mismos o por conocidos/amigos. - Antiguos propietarios de la Casa de la Moneda tenían sus propias curtidurías/ adoberías. Documentación histórica que nos demuestra que el Burgo nuevo lleva mucho tiempo dedicado a la piel.

		- Comunicación de la industria del cuero en la ciudad a los extranjeros y a los propios ciudadanos. - A diferencia de hacer un centro de interpretación de la piel, será el propio albergue para peregrinos el que comunique y sea escenario de ese pasado. - Paisaje natural y cultural rico que sirve para alimentarnos en espíritu y economía (que es muy equilibrada) - …
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 13	**INDICADORES**	**VISITAS URBANAS SEMANA MEDIEVAL**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Todos los públicos, principalmente orientado a adultos interesados en el paisaje medieval que envuelve a Estella. - Asistentes: 23 - Temporalidad: 1 vez al año
	Capacidad de difusión	- Oportunidad divulgación del Paisaje Curtidor, como novedad, dentro del programa de la Semana Medieval que cuenta ya con gran arraigo, promoción y visitantes.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos. -
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 14	INDICADORES	VISITAS URBANAS QR
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Todos los públicos, pero principalmente orientado a jóvenes y colegios, para acercarles al patrimonio desde el juego. - Asistentes: 15 - Temporalidad: 1 vez al año
	Capacidad de difusión	- Divulgación del contenido con ayuda de las TIC. Convocar una *gynkana* o un concurso, dinamiza e incrementa el interés sobre tema.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos. -
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 15	INDICADORES	VISITA CON LA UNIVERSIDAD DE MAYORES
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Alumnos de la Universidad de Mayores de Estella-Lizarra - Asistentes: 18 - Temporalidad: 1 vez al año
	Capacidad de difusión	- Difusión del conocimiento entre ciudadanos que muestran especial sensibilidad por el pasado y presente cultural de la ciudad.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos.
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 16	INDICADORES	DERIVA FOTOGRÁFICA
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a fotógrafos, aficionados a la fotografía y curiosos que tengan un móvil en general. - Asistentes: 12 - Temporalidad: 1 vez al año
	Capacidad de difusión	- Divulgación de los elementos que detectamos en el paisaje industrial curtidor a través de la fotografía *geolocalizada.* - Interesante juego a través del cual nos acercamos a las huellas del paisaje industrial y a lo que nos lo recuerda.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- El coliseo lugar donde encontraron una antigua tinturería - Parking bajo del puente de Fortunato Aguirre, lugar donde antiguamente había talleres y curtidurías. - Pradera del Santo Sepulcro, lugar donde antes se encontraba la Fábrica de Curtidos Ruiz de Alda.
	Imagen	- Imprentas - Zapaterías - Comercio Antiguo - Tapicerías - Marroquinerías - El río - Calle de Curtidores

- Bajadas al río
- Casa de *Ruiz de Alda*
- Los talleres, la trasera de la c/Rúa
- Casa de la Moneda
- C/San Lázaro cerca del trujal
- Curtidos Castejón
- Piezas de bombos para curtir
- Tornillería de bombos para curtir
- Pelo de animal
- *Canfustres* y *Bastrenes*
- Cartel de la c/Curtidores
- Iglesia del Santo Sepulcro
- San Bartolomé
- Casas-taller en la zona de la judería y curtidores.
- Albarcas
- Botas de vino
- Pieles de la guarnicionería *Goyache*
- Guarnicionerías
- Zumaques
- Calleja de los Pelaires
- Casas de los curtidores
- Tanino vegetal

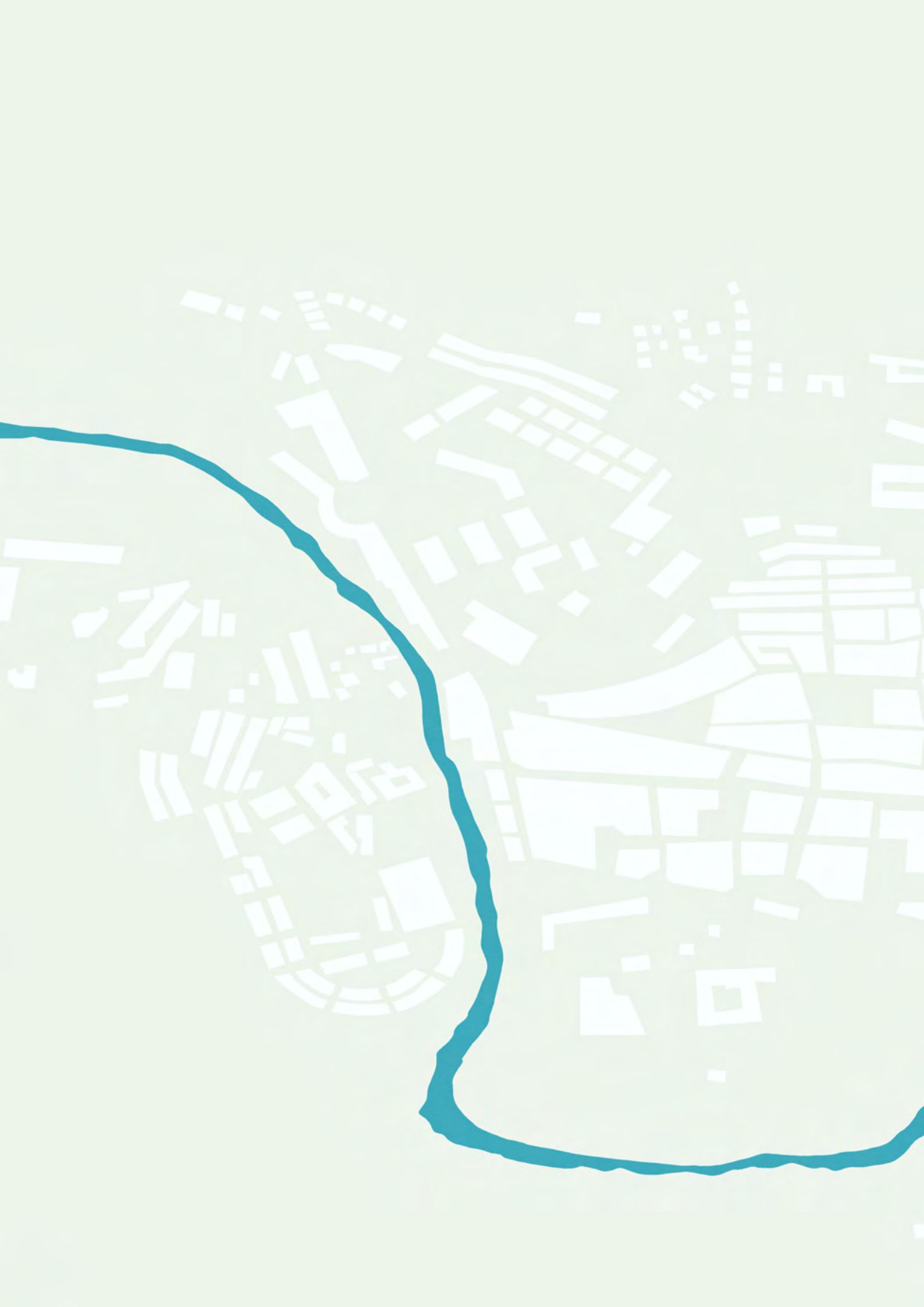
ACTIVIDAD 17	INDICADORES	EXPLORACIONES ZUMAQUERAS
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a senderistas y curiosos de este arbusto. - Asistentes: 7 - Temporalidad: 1 vez
	Capacidad de difusión	- Acercamiento al medio cultural a través del natural.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos. -
	Imagen	- Zumaque en lindes y ribazos - Fuerte militar de Sta. Bárbara - Cabañas de pastores - Los Desvelados/Las Calaveras

ACTIVIDAD 18	INDICADORES	TALLER CO-DISEÑO RUTA ZUMAQUE
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido especialmente a vecinos, expertos y técnicos administrativos que puedan tener algún vínculo o interés en la creación de senderos culturales. - Asistentes: 17 - Temporalidad: 1 vez
	Capacidad de difusión	- La información generada será utilizada para la creación de un *flyer* informativo de la Ruta. - Toda la información se volcará sobre un soporte web con las fichas de cada elemento.

IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos. -
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 19	**INDICADORES**	**EXPO INTERACTIVA**
DIFUSIÓN / DI-VULGACIÓN (contenidos/ co-nocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a todos los públicos. Especialmente a aficionados de la cultura e identidad de la ciudad y curiosos del arbusto Zumaque. - Asistentes: 27 - Temporalidad: 1 vez
	Capacidad de difusión	- Divulgar vinculando el arbusto con el pasado industrial de la ciudad para seguir generando engagement.
IDEN-TIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos.
	Imagen	- Zumaque en lindes y ribazos - Fuerte militar de Sta. Bárbara - Cabañas de pastores - Los Desvelados/Las Calaveras

ACTIVIDAD 20	**INDICADORES**	**PRESUPUESTOS PARTICIPATIVOS RUTA ZUMAQUE**
DIFUSIÓN / DI-VULGACIÓN (contenidos/ co-	**Público potencial**	- Dirigido a todos los públicos. En especial a aquellos que han estado vinculados al proceso pero también a aquellos que ven en el senderismo cultu-

nocimiento)		ral una nueva forma de acercarnos y poner en valor el patrimonio de la ciudad. - Votantes: 124 de 1024 votos - Temporalidad: 1 vez
	Capacidad de difusión	- Medios de comunicación tradicional (prensa y radio) - Campaña realizada por las RRSS (se hizo con poco tiempo)
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos.
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.

ACTIVIDAD 21	**INDICADORES**	**FOTOGRAFIANDO DESDE EL ZUMAQUE**
DIFUSIÓN / DIVULGACIÓN (contenidos/ conocimiento)	**Público potencial**	- Dirigido a amantes y aficionados a la fotografía. También a curiosos de este arbusto, la naturaleza y de la cultura de Estella-Lizarra. - Temporalidad: 1 vez al año
	Capacidad de difusión	- Flyer informativo de las visitas guiadas del Ayuntamiento. - Importante para generar nuevo contenido gráfico de manera colectiva.
IDENTIFICACIÓN/ VALORACIÓN (de elementos, de estructura)	**Recordar**	- No se recordaron nuevos elementos.
	Imagen	- No se identificaron nuevos elementos.