

BEING GLOBAL?

LA CRISIS Y LOS MUSEOS VIRTUALES EN ARTE PÚBLICO Y DISEÑO URBANO

A. Remesar¹

ABSTRACT

This work arises from the implementing experience developed in Barcelona, Zaragoza and Lisbon of the respective public art information systems of these cities and from research development projects made possible thanks to the projects BHA2002-00 520; HUM2005-00420; HUM2006-12 803-C02-01, HAR 2009-13989-C02-01, founded by the Science and Innovation Ministerior of Spain and the projects 2009SGR903 2005SGR00150 founded by the Generalitat de Catalunya, as well as the various agreements between the University and the city of Barcelona. Surprisingly, in the international innovation landscape, are the projects in southern Europe, which for the first time present a systematic use of the Internet for better understanding and dissemination of this part of the heritage that is the city's Public Art, a written history in bronze and stone forming part of the cultural heritage of the roots of identity and pride in city.

However, international crisis is a major halt to these projects and the possibility of developing a Virtual Museum of Public Art and Urban Design

RESUMEN

Este trabajo surge de la experiencia desarrollada en Barcelona, Zaragoza y Lisboa de puesta en marcha de los respectivos sistemas de información del Arte Público de estas ciudades, así como del desarrollo de investigación posibilitado por los proyectos BHA2002-00520; HUM2005-00420; HUM2006-12803-C02-01, HAR 2009-13989-C02-01, del Ministerior de Ciencia e Innvoción español y de los proyectos 2005SGR00150 y 2009SGR903 de la Generalitat de Catalunya, así como de los distintos convenios entre la Universidad y el Ayuntamiento de Barcelona.

Sorprendentemente, en el panorama de la innovación internacional, son proyectos del sur de Europa los que plantean por primera vez un uso sistemático de Internet para el mejor conocimiento y difusión de esta parte del patrimonio que es el Arte Público de las ciudades, una historia escrita en bronce y piedra que forma parte de la herencia cultural, de las raíces identitarias y del orgullo de ciudad

Sin embargo, la crisis internacional supone un frenazo importante a estos proyectos y a la posibilidad de desarrollar un Museo Virtual del Arte Público y el Diseño Urbano

¹ Antoni Remesar es professor titular de la Facultat de Belles Arts de Barcelona y co-director del Museo Virtual del Arte Público de Barcelona <http://www.bcn.cat/artpublic>, partnership entre el Ayuntamiento de Barcelona y la Universitat de Barcelona.

RESUM

Aquest treball sorgeix de l'experiència desenvolupada a Barcelona, Saragossa i Lisboa de posada en marxa dels respectius sistemes d'informació de l'Art Públic d'aquestes ciutats, així com del desenvolupament de recerca possibilitat pels projectes BHA2002-00.520; HUM2005-00.420; HUM2006-12.803-C02-01, HAR 2.009-13.989-C02-01, del ministeris de Ciència i Innovación espanyol i dels projectes 2005SGR00150 i 2009SGR903 de la Generalitat de Catalunya, així com dels diferents convenis entre la Universitat i l'Ajuntament de Barcelona. Sorprenentment, en el panorama de la innovació internacional, són projectes del sud d'Europa els que plantegen per primera vegada un ús sistemàtic d'Internet per al millor coneixement i difusió d'aquesta part del patrimoni que és l'Art Públic de les ciutats, una història escrita en bronze i pedra que forma part de l'herència cultural, de les arrels identitàries i de l'orgull de ciutat.

No obstant això, la crisi internacional suposa una frenada important a aquests projectes i a la possibilitat de desenvolupar un Museu Virtual de l'Art Públic i el Disseny Urbà

Cuestiones iniciales

Los avances en las TIC, especialmente en el terreno de internet y de la realidad virtual, han producido en los últimos años una avalancha de propuestas sobre "museos virtuales". De entre estas propuestas, deberíamos establecer una clara distinción entre las que podemos denominar "maduras" y las que denominaremos "tecnológicamente ingenuas".

Las propuestas maduras provienen, mayoritariamente de los propios grandes museos de arte. La tecnología utilizada es internet y, muy raramente, están presentes las técnicas vinculadas con la realidad virtual. El fundamento de estas propuestas es que, en ningún caso, lo virtual substituye lo presencial. Todo lo contrario, lo virtual se convierte en una "plataforma amplificadora" de lo real.

Los sitios web de estos museos generan una serie de productos que podemos clasificar en expositivos, formativos y documentales o de investigación. Los productos expositivos pueden ser, a su vez, de **reproducción** de exposiciones realizadas materialmente en el museo, o de **innovación**, planteando nuevas propuestas que aprovechan al máximo la capacidad hipertextual del medio, alguna de las experiencias reproduce la organización narrativa del museo, a través de sus salas.

Importa resaltar que no se pretende substituir las sensaciones de lo real, por las sensaciones de la realidad virtual. Las imágenes se presentan en dos dimensiones, los textos amplifican las cartelas reales, aumentando la información que acostumbra a constar en las guías y se puede llegar a establecer otra dimensión de **navegación** por el sitio gracias a los hipervínculos, permitiendo otro tipo de lectura (temática, por autores. . .) que es imposible en el "museo real".

Aunque escasos, podemos hallar, también, algunos productos de tipo educativo y finalmente, podemos concluir que el apartado menos desarrollado es el dedicado a la documentación/ investigación. Todavía es difícil acceder a las bases documentales de los museos, aún más acceder a estudios e investigaciones sobre sus colecciones. En cualquier caso el museo real es amplificado por las posibilidades virtuales de la red.

Las pocas experiencias tecnológicamente ingenuas, se fundamentan en la idea, bastante extendida en el mundo de la comunicación y del espectáculo, de que la realidad virtual es equivalente a la “realidad sensorial”. Olvidan que para acercarse a la reproducción de las sensaciones reales, debemos dotarnos de prótesis (gafas, joystics, cascos, etc) con lo que nuestra experiencia de lo virtual es, de entrada, una experiencia vicaria y castrada. La ilusión tecnológica permite pensar que podemos substituir la experiencia de recorrer las salas del museo por una experiencia de navegar por las salas del museo reconstruido en tres dimensiones. De entrada no se valora en absoluto el cambio de escala. La experiencia real se produce en el interior de unas volumetrías muy considerables, habitadas y vividas. En definitiva la experiencia real del museo se produce en el esfera de lo público. Por el contrario la experiencia virtual se produce en la esfera de lo privado, en casa, frente a una pantalla y al mando del conjunto de prótesis necesarias para que la experiencia se pueda producir. Así, comprobamos que en el orden ontológico estamos hablando de dos tipos de experiencias que no pueden compararse.

Como bien resume Jesús Pedro Lorente:

“ Hay que reconocer que la denominación “museo virtual”, que está cada vez más en boga, se está empleando con significados muy diversos y sólo en los últimos años se ha ido clarificando un poco su uso más apropiado. Expertos en el tema, como la profesora María Luisa Bellido Gant², proponen llamar “museo digital” al diseño informático de un supuesto museo, en el que se emula la exposición de obras de arte digital, mientras que cuando las obras evocadas sí corresponden a creaciones artísticas materiales e incluso su exposición conjunta reproduce la existente en un museo o colección real, prefieren hablar de “museo virtual”. No es necesario que se reproduzcan el recorrido por las galerías de exposición y los demás espacios del museo real, como por ejemplo hace con espectaculares resultados la página web del Rijksmuseum de Ámsterdam, pues el mayor interés de un museo virtual no es presumir de efectos tecnológicos, sino el hecho de presentar en un portal una colección que a veces corresponde a la de un museo real, pero a menudo es una reunión virtual de piezas desperdigadas por diferentes territorios³. En este sentido, bien podría decirse que la reunión de fotografías de obras artísticas de cualquier lugar del mundo que coleccionó Malraux en su despacho ya era un museo virtual, y de hecho su “museo imaginario” es uno de los ejemplos favoritos aducidos como antecedente por quienes han abordado este debate terminológico no desde las nuevas tecnologías sino desde la filosofía y la estética, como Bernard Deloche y Simón Marchán Fiz⁴; pero aún se podrían rastrear precedentes históricos, como las boîtes-en-

2 BELLIDO GANT, M..L., Arte, museos y nuevas tecnologías, Gijón, Trea, 2001(esp. el capítulo VIII: “Museos virtuales y digitales”, p. 237-259). Su explicación está basada en amplias citas de otros especialistas, como Sergio Talens Oliang, José Hernández Orallo, Arturo Colorado Castellary, o Antonio Cerveira Pinto.

3 Para más información sobre este tema véase el monográfico sobre museos virtuales del boletín ICOM News, vol. 57 (2004), nº 3 (consultable en internet: <http://icom.museum/news.html>) y la bibliografía sobre museos virtuales colgada en el sitio web del ICOM (http://icom.museum/biblio_virtual.html). Para un análisis reciente es muy recomendable el artículo de Lianne McTAVISH “Visiting the virtual museum: art and experience online” en MARSTINE, J. (ed.); New Museum Theory and Practice. An Introduction. Malden-Oxford, Blackwell Publishing, 2006, p. 226-246.

4 Cf. DELOCHE, B, El museo virtual, Gijón, Trea, 2002 (ed. orig. francés, 2001) y MARCHÁN, S. (comp..), Real/virtual en la estética y la teoría de las artes, Barcelona-Buenos Aires-México, Paidós, 2005.

valise de Duchamp, o el Liber Studiorum de Turner, un álbum de grabados donde guardaba reproducciones de sus cuadros, de los que tanto le costaba separarse”⁵.

Una consideración importante. Desde nuestra perspectiva, nunca contemplaríamos el museo de Malraux como el primer museo virtual, incluso no lo consideraríamos ni tan sólo un antecedente. El libro de Malraux está escrito como libro y establece, sencillamente, aquellas obras que para el autor configurarían un museo ideal. Para la existencia de los museos virtuales es preciso que se den unas condiciones tecnológicas, de “medio” en terminología de McLuhan, que no se daban en el museo de Malraux ni en el museo imaginario de Heinrich Kúrtz, el personaje de la novela *“El Gabinete del Aficionado”* de Georges Péréc⁶.

O ¿acaso serían museos digitales los distintos textos que han pretendido difundir la monumentalidad, el arte público de las ciudades? En este sentido es muy curioso constatar, como el tema del “arte público” ha estado siempre presente en determinadas esferas de la intelectualidad y cómo, a través de la divulgación, de la crónica ciudadana o de la simple crónica periodística, ha ocupado un espacio significativo en la producción de conocimiento más ligada a una determinada ciudad. En 1903 Buenaventura Bassegoda publicaba un precioso libro *“Las estatuas de Barcelona”* orientado a un público amplio y con la clara intención de crear una cultura de catalana a través de la explicación de los personajes representados en los distintos monumentos que describe. En Lisboa João Ribeiro Christino da Silva, publica su *“Estética citadina”* en el periódico *O século*, un suculento conjunto de artículos en los que se muestran, al mismo tiempo que se critican los monumentos de la ciudad. Incluso, no debemos olvidar que el gran Fernando Pessoa, escribiría en 1929 *“O que o turista debe ver en Lisboa”* un texto bilingüe, en portugués y en inglés, orientado a valorizar el patrimonio artístico de la ciudad y en el que la estatuaria pública tiene un papel relevante.

Desde entonces, en diversos momentos y circunstancias, muchas veces en relación a la potenciación turística de la ciudad como en el caso de los artículos de la revista *Barcelona Atracción*, periodistas-cronistas han desarrollado una importante labor de divulgación de esta parte del patrimonio ciudadano. En el contexto de la ciudad condal cabe resaltar el trabajo publicado en 1984 por el equipo de Jose M. Huertas y Jaime Fabre sobre los monumentos barceloneses. Trabajo que se ha convertido en un punto de referencia indiscutible para el estudio de esta problemática en Barcelona. A pesar de todo y como decíamos al principio este patrimonio es prácticamente desconocido, se ha convertido en invisible para buena parte de los ciudadanos y en el mejor de los casos ha perdido su capacidad de representación social a favor de una capacidad puramente icónica como símbolo o punto de referencia en la ciudad.

En términos contemporáneos, y como muy bien señalara Nicholas Negroponte⁷ lo

5 LORENTE, Jesús Pedro. Museos Virtuales de Arte Público: Consideraciones generales y especificidades para el proyectado para el web del Ayuntamiento de Zaragoza. on the w@terfront, vol. 11, oct. 2008, pp.189-194 www.ub.edu/escult

6 PÉREC, George. (1979) *El Gabinete del Aficionado*. Historia de un cuadro. Barcelona, Anagrama, 1989

7 NEGROPONTE, Nicholas. *Being Digital*. New York: Knopf., 1995. Ver también RONCORONI, Umberto. *Arte y Estética Digital*. Estudios y Críticas desde Latinoamérica. Lima, Universidad San Martín

digital, se puede definir como cualquier sistema procesamiento o de transmisión de información en el cual la información se encuentre representada por medio de cantidades físicas (señales) que se hayan tan restringidas que sólo pueden asumir valores discretos (cero y uno). Lo digital se contrapone a lo analógico, sistemas en los cuales las señales, tanto de entrada como de salida no poseen ningún tipo de restricción y pueden asumir todo un continuo de valores (es decir, infinitos).

La principal ventaja de los sistemas digitales respecto a los analógicos es que son más fáciles de diseñar, de implementar y de depurar, ya que las técnicas utilizadas en cada una de esas fases están bien establecidas. Las operaciones digitales también son mucho más precisas y la transmisión de señales dentro del circuito y entre circuitos es más fiable porque utilizan un conjunto discreto de valores, fácilmente discernibles entre sí, lo que reduce la probabilidad de cometer errores de interpretación. Los sistemas digitales tienen también una gran ventaja cuando nos referimos al almacenamiento. Por ejemplo, cuando la música se convierte a formato digital puede ser almacenada de una forma mucho más compacta que en modo analógico⁸.

Lo digital, sustentada en el desarrollo de la computación, es el fundamento de lo que hoy en día podemos llamar virtual, puesto que lo virtual no es otra cosa que la “salida” analógica (sonido para la música, imagen en dos o tres dimensiones para la luz). Lo virtual es la manifestación sensorial (analógica) resultante de las operaciones de procesamiento de la información en los Computers (digitales). Para lo que aquí nos interesa, lo virtual es hacer accesible (con o sin prótesis) la información digital.

Si ontológicamente las experiencias no son comparables y, únicamente, una mediación tecnológica nos permite “vivir la ilusión” de substituir una experiencia real por una virtual, no menos cierto es que la amplificación sensorial que permiten las tecnologías vinculadas a la realidad virtual, puede conseguir que determinados colectivos con deficiencias sensoriales, puedan disfrutar del simulacro de la experiencia real. No es de extrañar, por ello, que se hayan puesto en marcha distintas experiencias vinculadas con esta “substitución de lo sensorial”, con el objetivo de facilitar a determinados colectivos de deficientes sensoriales un mejor acceso y disfrute de la experiencia del arte.

De los sistemas de información al museo virtual

Sin embargo, este no es el problema central que nos interesa discutir. Lo que pretendemos reflexionar en este trabajo es hasta que punto un sistema de información sobre el arte público o el diseño urbano constituye lo que podemos denominar un museo virtual.

En el año 2006, la Red Temática Paudo⁹ en colaboración con el Museo Casa da Cerca de Porres, 2009

⁸ Piénsese en la evolución constante de los formatos de almacenamiento MP2, MP3, MP4, etc

⁹ Red creada a partir del proyecto HUM2004- 22086_E del Ministerior de Ciencia e Innovación español y que agrupa las Universidades de Barcelona, de Zaragoza, el Instituto Superior Técnico de Lisboa, la Universidade Lusófona, y los Ayuntamiento de Barcelona, de Zaragoza y de Almada

de Almada, organizó el Seminario internacional “*Public Art and Urban Design: Production, Management and Dissemination*” con el objetivo de evaluar algunos de los avances que la implementación de las TIC habían permitido en este campo. Los objetivos del seminario se expresaban así

“City councils face a series of common problems when they decide to launch programmes or projects of public art. We can define these problems in three sections: Production, Management and Dissemination

1.- PRODUCTION *Public Art Programmes have to be decided and implemented. However, there appear some strategic questions: Who for? Who does finance them and how? What pretexts?, What symbolic values to be implemented by means of Public Art? Is it useful to appeal to Public Art to foment the construction and affirmation of territories and their signs of identity? Which municipal departments are they implied? Is public competition formula the best? Is it possible programmes that overcome the limit of the electoral cycles? Is it possible and pertinent to collaborate with other institutions? Or is preferable externalize the responsibility by means of curatorial operations? Is it possible to intervene in temporal programmes more than in permanent?*

2.- MANAGEMENT . *The public art of the city is a part of its heritage, with the particularity that, the sculptures or other works located in the streets, they possess a very important symbolic value, able to generate processes of local identity. As patrimony exposed to the elements and the contamination their preservation becomes difficult and expensive. In this context we can put some questions as: Does it exist an integrated management of public art? Do the on-line processes of dissemination really contribute as factors of development of the citizenship? How is it carried out the maintenance, through own bodies or by means of external contract? Which is the cost of the maintenance? Do they exist procedures or protocols that allow the preventive maintenance, at the same time that to improve their economic performance?*

3.- DISSEMINATION. *In spite of the symbolic and identitary value that it possesses, the public art of a city is the great stranger. Many citizens only repair in those interventions when a reaction takes place against dispositions of city council, be the reason they don't like the intervention, be the reason it is wanted to remove a consolidated intervention. The experience of the Public Art Information System in Barcelona, as well as other efforts like it, they are the catalogues, exhibitions and guides, they seek to establish a good diffusion of the public art. In spite of it, this type of actions is carried out in an intermittent way and few times they are designed in a stable and articulate programme.*

The questions that we could formulate are: What role has the City council in the diffusion of their heritage? Do we have political strategies that maintain the citizen systematically informed? How can we take advantage of the public art for the diffusion and the knowledge of the city? Do we have formation programs that use the public art as their formative core?”¹⁰

(www.ub.edu/escult)

10 Texto del call for papers del seminario consultable en <http://www.ub.edu/escult/paudo/index.htm>

Como es fácil de imaginar, el conjunto de las preguntas planteadas no se respondieron en las sesiones del seminario. Sin embargo, nos interesa resaltar aquí unos fragmentos de la intervención de A. Remesar y Ana Isabel Ribeiro¹¹ en su exposición inicial al simposio¹².

Una primera constatación es que se sitúa la problemática del Museo Virtual en un contexto urbano y no en un contexto artístico. En este sentido el trabajo se sitúa en la línea de considerar el arte público como uno de los elementos pertinentes en los procesos de “hacer ciudad”¹³ y no en la línea, altamente dependiente del imperialismo cultural anglosajón¹⁴, de considerar el arte público como una problemática derivada de la búsqueda de nuevos mercados para los artistas (controlados por galerías y curadores) en el contexto político de la guerra fría¹⁵ primero y en el despegue neoliberal asociado con el postmodernismo después.

El texto de presentación planteaba claramente el problema a partir de la experiencia barcelonesa, concretamente en el marco de lo que se ha venido en denominar “modelo Barcelona”¹⁶

“Coerente com a lógica do “Modelo Barcelona”, Ignasi de Lecea¹⁷ não se canso de repetir, em fóruns locais e globais

- *A rua não é um museu*
- *A rua não é uma rodovia*
- *A rua não é uma estrada*
- *O espaço público não é um armazém de tralha*

A prática de “fazer cidade” derivada do modelo de Barcelona, está a ter uma estreita ligação entre a concepção dos espaços públicos e os equipamentos que o qualificam, especialmente aqueles que podem incluir-se na categoria de “Arte Pública”.

Certamente, essa prática não é específica para a cidade de Barcelona¹⁸, mas pode ser considerada como uma característica do desenvolvimen-

11 Directora del Museo Casa da Cerca de Almada

12 REMESAR, A – RIBEIRO, A.I. Rumo a um Museu Virtual da Arte Pública e do Desenho Urbano. on the w@terfront, vol. 11, oct. 2008, pp, 182-188, www.ub.edu/escult/

13 Posición que ya se adoptó a finales del s.XIX, en el contexto de los Congresos Internacionales de “Arte Pública” que derivarían en la creación y desarrollo del pensamiento urbano y de la disciplina del urbanismo

14 Sobre el determinismo de los modelos anglosajones en la producción de la ciudad contemporánea ver ARANTES, O; VAINER, C; MARICATO; H. A Cidade do Pensamento Único. Desmanchando consensos.. Petrópolis. Editora Vozes, 2002.

15 En este sentido consultar ABREU, José Guilherme. Escultura Pública e Monumentalidade em Portugal 1948-1988. tese de doutoramento. Universidade Nova de Lisboa, 2006; RICART, N. Cartografias de la Mina: Art, Espai Públic i Participación Ciutadana. 2009, Tesi doctoral em xarxa <http://www.tdx.cat/handle/10803/1549>. REMESAR, A – NUNES DA SILVA; F , “Regeneração urbana e arte pública”. In AA.VV. Arte pública e cidadania – novas leituras da cidade criativa, Lisboa. Caleidoscópio, (2010) ISBN 978-989-658-075-9, pp.83-102; REMESAR, A- RICART, N Arte público 2010, Ar@cne REVISTA ELECTRÓNICA DE RECURSOS EN INTERNET SOBRE GEOGRAFÍA Y CIENCIAS SOCIALES, Nº 131, 1 de abril de 2010, ISSN 1578-0007 (<http://www.ub.edu/geocrit/ aracne/ aracne-132.htm>).

16 Las referencias al Modelo Barcelona y su posible agotamiento son múltiples y diversas. En el contexto de este trabajo sería interesante consultar BORJA, J. Luces y Sombras del Urbanismo en Barcelona. Barcelona. Editorial de la UOC, 2009 y CAPEL, H. El modelo Barcelona, un examen crítico. Barcelona, Editorial Serbal, 2002

17 Ver “DEL ARTE DE LA CIUDAD. IGNASI DE LECEA “IN MEMORIAM”, número monográfico de on the w@terfront, dedicado a los trabajos de Ignasi de Lecea (fallecido en 2005) on the w@terfront , nr 8 april, 2006, <http://www.ub.edu/escult>

18 Aunque un crítico de arte tan reconocido como Robert Hughes, llegara a decir que Barcelona poseía el programa de Arte Público más importante del mundo. Ver. HUGHES, R. Barcelona, Barcelona, Anagrama Ed. 1992.

to urbano postmoderno. No entanto, o sucesso do “modelo Barcelona”, permite ter a referência da cidade e, perguntar: como é que é produzida a Arte Pública no contexto do Desenho Urbano?, como é gerida?, como é difundida?

De um ponto de vista prático e depois de estudar a literatura produzida por diversas cidades e organismos públicos dedicados à gestão da Arte Pública, o artigo propõe uma série de questões. Perguntas que abordam problemas comuns aos diferentes actores implicados com a Arte Pública. Estas perguntas articulam-se em três planos: a produção, a gestão e a difusão da Arte Pública.

•**Produção** porque se deveria transformar o pensamento ou o desejo em materialidade física com a obra no espaço público. Porque se deveria avaliar o seu impacto nas políticas da cidade e no sector da economia simbólica. Porque se deveria analisar a capacidade de carga simbólica que uma cidade possui. Porque embora do mobiliário, a expressão artística deveria estar na rua, próxima aos cidadãos.

•**Gestão** porque deveria garantir que o trabalho produzido fica no espaço público em as possíveis melhores condições possíveis para completar as suas funções de memória e ornato público. Porque, pouco a pouco, os pedaços isolados vão a conformar uma colecção e, isto transforma-se em património.

•**Difusão** porque deveria dar-se para conhecer a arte pública à cidadania. Porque deveria entender-se que o conceito de cidadania é toda vez mais largo e pode abraçar, até mesmo, para o turista, local ou global. Porque, pela arte pública deveria poder melhorar a formação estética e urbana da cidadania e desenvolver os sentimentos sociais de pertinência e orgulho da cidade. Porque deveria entender que a melhor ferramenta para desenvolver a participação cívica é a informação¹⁹.

La ponencia presentaba, además, un análisis de cómo diversas ciudades trataban de abordar la problemática y el posible papel que la cooperación institucional podría tener en la consecución de un Museo Virtual del Arte Público y el Diseño Urbano.

Estos mismos planteamientos – específicamente el tema – se abordaron nuevamente en el Vth Waterfronts of Art International Conference, celebrada en Barcelona en 2007²⁰. En el trabajo presentado y publicado Sezin Cagill²¹ de la Manchester Metropolitan University señalaba:

“The nature of the virtual environment provide wide opportunity for public art that isn’t bounded with any boundary, across the world and between different cultures. Moreover, may help people to understand other cultures while partially involving others daily life and interacting with them in tele-

19 Vide REMESAR, A- RIBEIRO, A.I. Op. Cit pp 181-182

20 Vide AA.VV. PUBLIC ART IN URBAN DESIGN. Producing, Managing and Disseminating aspects. On the w@terfront, vol 11, octubre 2008, y REMESAR, A. Public Art, strategies for the regeneration of public space. on the w@terfront, vol.17, February 2011 <http://www.ub.edu/escult>

21 CAGIL, S. THE EFFECT OF VIRTUAL ENVIRONMENTS IN DISPLACING REAL PLACES, On the w@terfront, vol 11, octubre 2008, pp. 195-200

present. Present rejections of internet will give its place to acceptance with the time we get used to be a part of it and also with technological development that will solve all these current problems” .

En definitiva, aparte de los textos que hemos ido citando, las aportaciones no aportaron excesivamente acerca del tema planteado, a no ser considerar la producción desde el punto de vista de la “producción de obra” y no desde el de la “producción de programas”. Sin embargo, en el texto antes citado²² se planteaba, esquemáticamente el núcleo de lo que podría ser un Museo Virtual:

“ Um museu virtual? – [se preguntaba el texto] - Embora o projecto é um sistema de informação e gestão da arte pública²³ do ponto de vista do marketing do projecto é interessante para comprovar que

- Existe uma colecção física de objectos*
- O sistema tende para “preservar” os objectos*
- Esta colecção é classificada com argumentos*
- Esta colecção divulga-se na rede*
- Esta colecção gera estudos e investigações²⁴*
- Esta colecção e o sistema de informação e gestão facilitam o desenvolvimento de “programas educacionais”²⁵*

Nos últimos anos, a Universidade de Barcelona, em colaboração com a Câmara Municipal dessa cidade e da Universidade e da Câmara Municipal de Zaragoza e com o apoio da Câmara Municipal de Almada, a Câmara Municipal de Lisboa e o CESUR do Instituto Superior Técnico de Lisboa, estão a desenvolver o projeto “MONERE: Museu Virtual de Arte Pública e Desenho Urbano”.

O projeto é baseado na existência dos sistemas de informação de Arte Pública nas respectivas cidades²⁶. A existência destes sistemas permite

22 Vide REMESAR, A- RIBEIRO, A.I. Op. Cit pp 186-188

23 Refiriéndose al Sistema de Información del Arte Público de Barcelona www.bcn.cat/artpublic

24 Entre otras tesis de doctorado desarrolladas en este contexto cabe señalar ELIAS, H. A Encomenda da Arte Pública nas Instituições do Estado Novo. Universitat de Barcelona 2007. AGUAS, S. Design de Iluminação Pública. Uma abordagem multidisciplinar para o Eco-Design de elementos de Iluminação Pública. Universitat de Barcelona, 2009. HERNÁNDEZ, Adriana. El espacio público en el centro Histórico de Puebla- México. Universitat de Barcelona, 2009. RICART, N. Cartografías de La Mina, Universitat de Barcelona, 2009. HAMANN, J. Monumentos públicos y espacios urbanos. Lima, 1919-1930, Universitat de Barcelona 2011 y CROUSSE, V. Reencontrando la especialidad en el arte público del Perú, Universitat de Barcelona 2011. También ha sido la base de distintas tesis de final de Master en las Maestrías de Diseño Urbano (Universitat de Barcelona), de Arquitectura y Urbanística e Gestão do Território (IST-Lisboa) y de História del Arte (Universidade Nova de Lisboa)

25 Como se planteó en el curso sobre Museografía contemporánea, dirigido por Jesús Pedro Lorente y celebrado en ARTIUM (Vitoria) en 2004, estas características eran suficientes como para denominar a los sistemas de información, Museos Virtuales

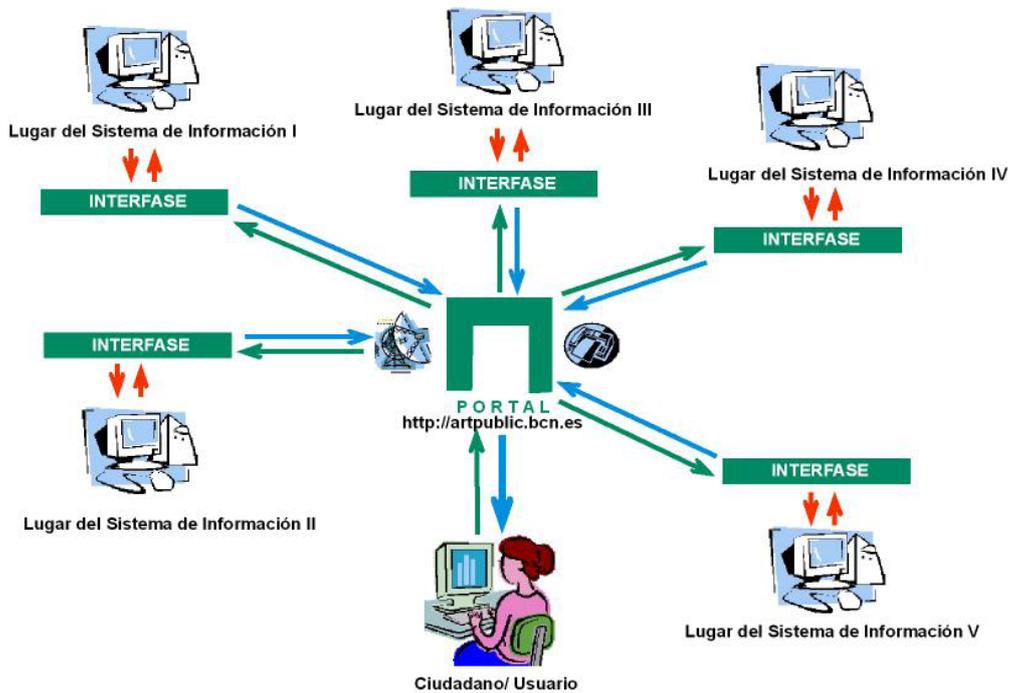
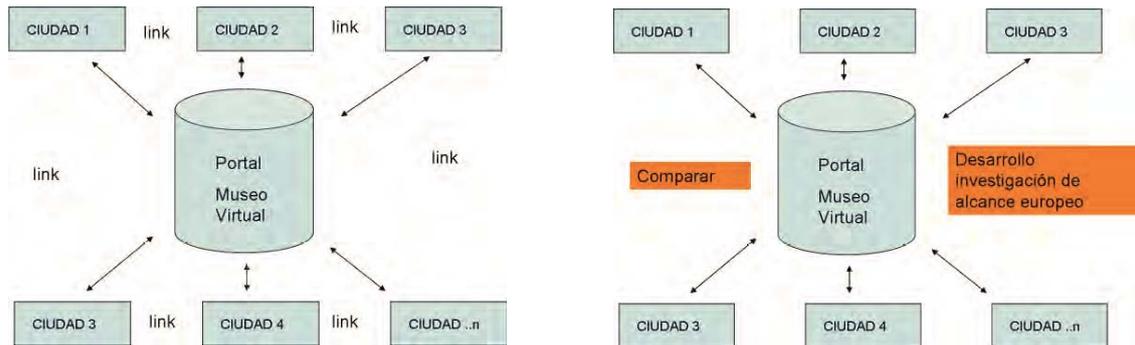
26 En 2005, tras la inauguración oficial del Sistema de Información del Arte Público de Barcelona en Julio de 2004, el Ayuntamiento de Barcelona, el de Lisboa y el de Turín, con la Universitat de Barcelona, presento una candidatura al proyecto europeo Cultura 2000. que tenía por acrónimo LVPAM (Local Public Art Virtual Museum). Se justificaba así. *“The Municipality of Barcelona has an old tradition in managing public space and mixing cultural, leisure and working places as other mediterranean cities do. In the Urban Planning Department of the City Council the Department of Public Art takes care of the huge number of Public art items you can find around city public spaces. It is its responsibility no only inventory but also manage restoration works and disseminate intrinsic value of the collection. In this field, Department of Public Art has recently delivered a website that allow where citizens and people in general access to the whole collection of Public Art. This website is a Catalogue raisonné of public art in the city of Barcelona: sculptures, monuments, decorative elements and mementoes in the public space of the city, or which one can see from these public spaces. They have been erected by the civil society over the past seven centuries with the intention that they will last.*

The Catalogue has been set up to be comprehensive without establishing any criteria for appraisal.

a troca de informações entre elas, proporcionando uma estrutura de Museu Virtual.

Obviamente, este Museu Virtual não pode consistir exclusivamente em um intercâmbio mecânico de informações entre os diferentes sistemas.

Compreendemos o Museu Virtual como um “portal”, que tem uma estrutura própria. Isto significa que, através do financiamento para a investigação, seria possível, com a colaboração dos diferentes parceiros o desenvolvimento deste “portal”.



Presently it contains 1,014 works grouped into 801 compositions, ranging from 14th century public fountains to the works forming part of the Fòrum Barcelona 2004 projects. The set of databases, supplemented with a geographic information system, provides details on the artists, technical and iconographic details and bibliographic references on the history of the work, as well as its present-day perception from a cultural point of view.

This study, which was carried out over the past three years, is the product of an agreement between the Urban Planning Department of the Barcelona City Council and the University of Barcelona and has received support from the National Plan for Investigation, Development and Innovation of the Ministry of Science and Technology (project BHA 2002 00520). Its fundamental goal is to bring within reach of citizens, visitors and scholars the best information available on those elements that make up the identity of the city and its urban landscape”.

Que estrutura deve ter este “portal”? Em primeiro lugar, ela deve explorar o potencial dos Sistemas de Informação, para atingir o desenvolvimento de:

- (1) Um centro de informação e documentação on-line.
 - (2) Um centro de investigação, tomando como base a estrutura da Universidade, permitindo o desenvolvimento de estudos comparativos entre as cidades participantes. Este centro deverá facilitar o desenvolvimento de trabalhos específicos de investigação, mas, sobretudo, contribuir para o desenvolvimento de trabalhos finais de mestrado e teses de doutoramento.
 - (3) Um centro de produção de exposições, físico ou virtual, sobre questões relacionadas com a comparativa da arte pública e do design urbano.
- Finalmente (4) poderia funcionar como um centro de difusão do conhecimento através da criação de materiais on-line

Em uma pequena escala este “portal” para começar a dar alguns resultados. (1) estudos comparativos. A existência de Sistemas de Informação em Lisboa e Barcelona tem permitido o desenvolvimento de artigos já publicados e de trabalhos de investigação em curso²⁷.

No apartado das “Exposições”, o CR Polis, da Universidade de Barcelona, o Instituto de História da Arte da Universidade Nova de Lisboa, com o apoio dos seus respectivos programas de financiamento da investigação e com a colaboração da Câmara Municipal de Barcelona, Museu Casa da Cerca (Almada) e da Câmara Municipal de Lisboa, ter iniciado um projeto de exposição de três anos (2009 - 2011) sobre “Arte Pública e Cidade nas ditaduras peninsulares”, que, além de três seminários internacionais (Barcelona, 2009 - Lisboa, 2010 - Almada-Barcelona, 2011), haverá uma exposição itinerante que eventualmente serão alojada no Museu Virtual”

Lo que se proponía en este trabajo, luego veremos en que han quedado alguna de las propuestas, no se aleja mucho de lo que se planteara en el año 2005 en la candidatura al programa Cultura 2000:

“ Objectives *The project aims to establish a common and homogeneous description criteria and taxonomy to be applied in public art knowledge area. At the same time the project aims to develop a common software tool to favour the use of that homogeneous description criteria and taxonomy in order to easily create a city’s catalogue of public art.*

Activities planned *At a more in deep view, main tasks are:*

- *Participate on a co-operative development of a homogeneous description criteria and taxonomy for public art with other partners.*
- *Adapting actual data entry application developing new functionalities to allow digitally support the reasoned catalogue on each city.*
- *Adapting actual web site application builder already running in Barcelona to a new generic web site application to be deployed and*

27 En este sentido pueden consultarse las tesis antes mencionadas, pero también REMESAR, A. Historia de dos ciudades. Geoinova, Universidade Nova de Lisboa Revista do Departamento de Geografia e Planeamento Regional, vol.10, 2004, pp. 115-128 y REMESAR, A; de LECEA, I; GRANDAS, C. La Fuente de Iãs Três Gracias en Barcelona. On the w@terfront, Nr, 5, march, 2004, pp. 19-36 www.ub.edu/escult

customised on each city web server.

- Defining the technological infrastructure to better support data entry application and web site on each city.*
- Participate on a co-operative development of a homogeneous description criteria and taxonomy for public art with other partners.*
- Development and implementation of a reasoned catalogue containing the Public Art collections of the city.*
- Improvement of cities database of Public Art*
- Set up a web site about Public Art on the city based on generic web applications builder developed by Barcelona*

Expected Benefits

- Common language to be used in public art databases. As it will be standardised, it will be seamlessly implemented by different cities.*
- Drastic reduction on time-to-market. The “standardised” software tool will allow the creation of Public art catalogues, introducing data (pictures, geographical information, history...) in a very easy and intuitive manner.*
- Public and easy access to an exhaustive public art information*

Anticipated outputs

- A “standardised” software application that will allow either the management of the information and the creation of dynamic web sites containing information regarding Public.*
- A common taxonomy and description criteria to be used on each city.*
- A reasoned catalogues, using the software tool, in each city that participates in the project.*
- A manual explaining the way the developed system works, in order to be easily applied by other cities around Europe.*
- An Internet portal to easy access to all cities that joined the project.*

Co-organisers co-operation

LPAVM Project is a collaborative effort of cities and universities of Barcelona (Spain), Turin (Italy), Lisbon (Portugal). The methodology will be based on alternating local work on each city working together co-organiser and associated partners, that is city representatives and art experts of the universities with bimonthly meetings with all consortium members. These local working periods will be supported with workgroup and communication tools (web collaborative environment, instant messenger, email and forums).

In parallel with standardisation activities around the definition of a common description criteria Barcelona will pick up specific data entry requirements for each city, and develop a generic application for data entry. For these more technical works the methodology to use will be based on iterative process of application development and will take place mainly in Barcelona with short stages at each city to help installation processes.

Added value of the co-operation on a European level

To achieve a common description criterion is the first step towards

an interoperable platform that will allow at near future, a seamless view of the Public Art in Europe. The second step should be act as a facilitator to promote database and web site spread in European cities. At the end of the project we will have a sort of vertical sites with equivalent taxonomy, description criterion and similar navigation in five European Cities as the basis for a pan-European network of Public Art Sites.

LPAVM Project has been conceived to promote the creation of a common cultural area characterised by its cultural diversity and shared cultural heritage. LPAVM Project promotes co-operation to address the use of new technologies to:

- *Easy access to a common European history and tradition*
- *Share European cultural heritage at a European level*
- *Show cultural diversity*
- *Promote common cultural awareness*

Beneficiaries from the project

Main beneficiaries of the project are:

1. *Citizenship*
2. *Students*
3. *Researchers*
4. *Tourist in general"*

Al no conseguir la financiación Europea para el proyecto cada ciudad siguió su rumbo, Barcelona con sistema de información (Museo Local) accesible en www.bcn.cat/artpublic que influyó de modo determinante en la construcción del "site" de la ciudad de Zaragoza (<http://zaragoza.es/ciudad/artepublico/>) e influyó en el de Lisboa www.lisboapatrimoniocultural.pt/artepublica

.... Y llegó la crisis

A pesar de que ocupa un lugar extraño en la teorización del arte y del urbanismo²⁸, el arte público de una ciudad constituye uno de sus activos, uno de sus atractivos, uno de sus mecanismos de memoria²⁹, al mismo tiempo que actúa como confor-

²⁸ A este respecto ver CUNHA LEAL, Joana. On the strange place of Public Art in contemporary ArtTheory. Barcelona. On the w@terfront, vol 16, dec, 2010, pp. 35-54 y BRANDÃO, P. La Imagen de la Ciudad. Estrategias de Identidad y Comunicación. Barcelona. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2011

²⁹ Durante varios años el proyecto realizado en Barcelona, así como los financiados por el Ministerio de Ciencia e Innovación de España, se fundamentaban en el acrónimo MONERE derivado del latín MONEO que significa hacer pensar, hacer recordar. Este proyecto, redactado por A. REMESAR; se caracterizaba por:

A pesar de todo y como decíamos al principio este patrimonio es prácticamente desconocido, se ha convertido en invisible para buena parte de los ciudadanos y en el mejor de los casos ha perdido su capacidad de representación social a favor de una capacidad puramente icónica como símbolo o punto de referencia en la ciudad.

1. Objetivos ¿Qué se pretende con el proyecto Monere? Este proyecto tiene diversos objetivos vinculados a los diversos públicos a los que se dirige, así como respecto a las funcionalidades respecto al patrimonio en arte público.

Visibilidad y accesibilidad Antes de pasar a describir los públicos debemos anunciar ya que este sistema tiene como soporte la web y por lo tanto será accesible, primera y mayoritariamente, por Internet. Un primer objetivo emerge de esta elección tecnológica: el de la **visibilidad - accesibilidad**. Monere pretende, en primer lugar, hacer visible y accesible este patrimonio de la ciudad a la mayor cantidad de ciudadanos posible

Conocimiento y democratización en la esfera pública En una sociedad como la nuestra fundamentada

mador del paisaje urbano.

Desde algunos cientos de años atrás, las ciudades se han ido dotando de una memoria escrita en piedra, en bronce, en hierro y, más recientemente, en una gran diversidad de materiales. Estatuas, esculturas, elementos ornamentales diversos constituyen este acervo de conmemoración y de rememoración que ha escrito páginas muy curiosas e interesantes de y sobre la historia de una ciudad.

en el intercambio simbólico de información, el acceso a la misma constituye uno de los fundamentos de la igualdad y la condición necesaria para el un desarrollo urbano que basado en la cohesión social y orientado hacia la sostenibilidad. El proyecto tiene como uno de sus objetivos maestros el hacer accesible la información de carácter histórico, social y estético vinculada a los distintos elementos de arte público de la ciudad.

Se pretende desarrollar estos aspectos desde una perspectiva local que, no por serlo, pierde de vista la dimensión global en la que estamos insertos. Así, como veremos más adelante, el proyecto pretende estar constituido en forma de red: desde un punto local se podrá acceder a otros puntos locales, de distintos países, permitiendo la comparación y el análisis de modo transversal.

Conocimiento y participación en el espacio público. A pesar de que en muchas ocasiones el espacio público se identifica con la esfera pública, en el desarrollo de este proyecto, tenemos la clara conciencia de que ampliar los conocimientos sobre el arte público, contextualizado en su entorno social y urbano, contribuirá, también, a un mayor conocimiento del espacio público físico, éste por cuya calidad han apostado muchas ciudades.

El sistema de información ofrece al ciudadano una nueva mirada sobre la ciudad, propone pautas para la organización de nuevos modos de vivencia de la misma e incluso llega a proponer **itinerarios** comentados, con el objetivo de animar al ciudadano a una mayor utilización del espacio público, reconociéndolo en directo a través de la valoración personal del arte público. Aprovechando las funcionalidades derivadas de la tecnología a utilizar, el proyecto tiene por objetivo la **participación ciudadana**, en el mantenimiento y desarrollo del arte público de la ciudad. La tecnología de soporte permite la participación directa, on-line, del ciudadano en el mantenimiento del conjunto del arte público, así como, mediante otras funcionalidades, como son los foros, su participación en el debate acerca de las características y condiciones que tienen o deben tener las obras ubicadas o a ubicar en la ciudad.

Mejora la gestión del mantenimiento del arte público

Las funcionalidades del sistema, apoyadas en su capacidad de facilitar la participación ciudadana, derivarán en un mejor mantenimiento del arte público de la ciudad, puesto que permitirán una respuesta casi inmediata a los problemas de suciedad, rotura y vandalización de aquel.

El sistema permitirá, también, el desarrollo de programas de mantenimiento y conservación fundamentados en pautas, patrones y programas establecidos de modo científico y que aportarán soluciones técnicas consecuentes con una buena política de preservación y restauración de los de materiales.

¿A qué públicos se dirige, pues, este proyecto? En primer lugar al internauta en general, al internauta que, preocupado por hallar contenidos en la red, apueste por el conocimiento de la ciudad a través de uno de sus elementos: el arte público. El proyecto pretende, también, ser interesante para un segmento de los internautas, la tercera edad, que se caracterizan por conservar todavía viva buena parte de las memorias de los lugares. La participación activa de esta parte del público es fundamental para la mejora y ampliación del proyecto.

En segundo lugar, Monere, tiene como objetivo convertirse en un instrumento útil a nivel educativo. Tanto a nivel de secundaria como a nivel universitario, el sistema, ofrece de forma amena y coherente, un conjunto de información que puede ser muy útil en el desarrollo de trabajos en las áreas de sociales, arte y humanidades. Dado que la información presente en el sistema permite diversos niveles de lectura y se halla arropada por un amplio y consistente conjunto de referencias bibliográficas, el proyecto es también un instrumento de consulta de primer orden para los estudiantes universitarios interesados en las dinámicas socio-culturales de la ciudad. En el momento en que, además, el proyecto permita la lectura transversal de la realidad de un punto local con las realidades de otros puntos locales, la capacidad educativa del sistema se multiplica al infinito puesto que el innovador acceso a la información va a permitir un tipo de análisis y lectura del que prácticamente no existe parangón en la actualidad.

Es por ello que, en tercer lugar, uno de los públicos del sistema va a ser el investigador. Monere ofrece un volumen de información contrastada que supone un ahorro de energías y de tiempo muy notables en el desarrollo de investigaciones sobre el arte público y sus vinculaciones con el desarrollo urbano.

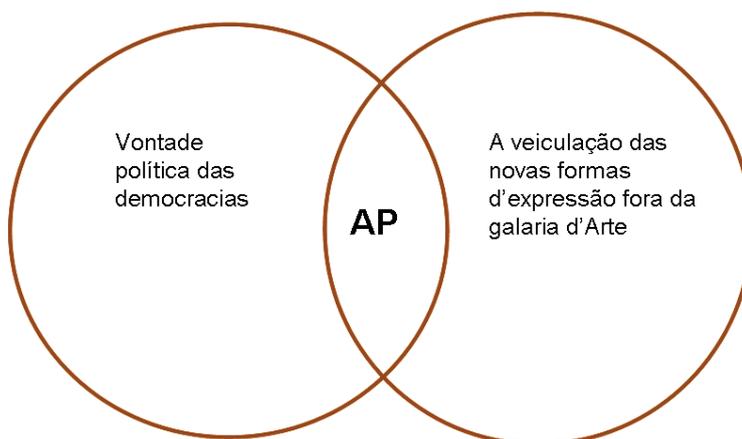
Un último tipo de público es el visitante, que puede ser el propio residente convertido en viajero urbano por unas horas, como el turista que gusta de un nuevo tipo de aproximación a la ciudad. Los contenidos del sistema, su funcionalidad basada en los sistemas GPS, la oferta de rutas calificadas, se convierten en un instrumento de primer orden para potenciar un **turismo cultural** al mismo tiempo que para la **promoción** de la ciudad.

Sin embargo, a pesar de su visibilidad, a pesar de su presencia sistemática en el paisaje urbano, a pesar de los mecanismos de apropiación social desencadenados, el arte público de una ciudad es el gran desconocido. A excepción de unas pocas piezas que tienen una función emblemática en la definición de la imagen de la ciudad o de otras que se conocen por su sobrenombre, los ciudadanos tienen una enorme dificultad en identificar y apreciar el conjunto del arte público de su ciudad.

Incluso, en años recientes, cuando las políticas de regeneración urbana³⁰ han estado asociadas a programas activos y finalistas respecto al Arte Público, el esfuerzo de la administración local no se ha visto recompensado, la mayoría de las veces, por un reconocimiento de las piezas ubicadas en distintos territorios de la ciudad. Por lo general, se recuerda y reconoce más las reacciones negativas, de rechazo de los vecinos, a alguna de estas iniciativas.

También es cierto que la enseñanza reglada del arte, en todos sus niveles, ha obviado de forma sistemática el estudio y la enseñanza de la realidad más próxima y se ha ceñido, casi exclusivamente a la reproducción de los criterios disciplinares de la Historia del Arte que se fundamentan en unos determinados patrones de seriación temporal, en el uso sistemático de la periodificación por estilos, en el entronque, prácticamente exclusivo, con las tendencias del “Gran Arte” y en el rechazo continuado de explicar la escultura en el contexto urbano que, como veremos, es el que da origen y significado a esta práctica artística³¹. Cabría matizar que, recientemente, esta tendencia parece haber cambiado al aparecer estudios sistemáticos sobre la Estatuaria pública³²

Como se expusiera en el seminario de Almada antes mencionado³³ las políticas sobre Arte Público dependen de la intersección de los factores que se esquematizan en el gráfico que sigue:



30 Vide REMESAR; A- NUNES DA SILVA, F op. Cit.

31 O en el mejor de los casos en unos esquemas de análisis provenientes del campo de las Artes Visuales con un fuerte contenido de “opinión” y con una incapacidad demostrada de superar los esquemas narrativos de varios “main stream” dominados por la cultura anglosajona

32 Con independencia de algunos trabajos pioneros iniciados en la década de los sesenta que tienen una voluntad más de inventario que de interpretación histórica, será la década de los 80 la que verá emerger una serie de trabajos sobre la realidad del arte público vinculado a localidades concretas.

33 Vide REMESAR, A- RIBEIRO, A.I. op. Cit.

A pesar de todo y como decíamos al principio este patrimonio es prácticamente desconocido, se ha convertido en invisible para buena parte de los ciudadanos y en el mejor de los casos ha perdido su capacidad de representación social a favor de una capacidad puramente icónica como símbolo o punto de referencia en la ciudad especialmente en referencia a hacer visible y accesible este patrimonio de la ciudad a la mayor cantidad de ciudadanos posible³⁴.

La actual crisis económica ha afectado a muchas cosas: al trabajo, a las finanzas, a la confianza institucional, al valor de lo político Y también al proyecto del Museo Virtual del Arte Público. En las tres ciudades que podían ser la plataforma del lanzamiento del proyecto (Lisboa, Zaragoza, Barcelona) por el cambio en la orgánica municipal que puede afectar a la continuidad del proyecto local y, mucho más al lanzamiento del proyecto colectivo.

En las tres ciudades porqué la crisis se ha expandido a la Universidad con todo el proceso de adaptación a Bolonia, lo que ha supuesto, también cambios en la orgánica propia de las Universidades y el esquema de relaciones que estas pueden mantener con otras.

Así, en parte, el proyecto se ha visto truncado

- 1.- Al no poder vincular los contenidos de los distintos sistemas : toponimia de cada ciudad, de espacios públicos, de patrimonio etc.
- 2.- Al ralentizarse el posible desarrollo de trabajos monográficos, en forma de tesis de maestría o doctoral o de estudios específicos, que permitan un aumento de la información del sistema
- 3.- Al no poder desarrollar “programas de arte público” que permitan a los artistas la implementación de propuestas reflexivas sobre el arte público de la ciudad y a los ciudadanos poder cooperar en los mismos
- 4.- Al no poderse desarrollar investigaciones transversales³⁵ entre las distintas ciudades participantes [El patrimonio común y el patrimonio específico]

Todo ello en referencia al Arte Público, sin entrar en el detalle de que las tres ciudades analizadas no disponen del sistema de información equivalente acerca de proyectos urbanos y de espacio público.

No va a haber inversión municipal en los próximos años, para solventar los déficits que aquí se señalan. La inversión en investigación también va a reducirse y, desde nuestra perspectiva, ninguna Universidad es capaz de desarrollar un proyecto de

³⁴ En el contexto actual el ciudadano de una ciudad determinada debe valorarse en relación a diversos parámetros que entroncan en la dialéctica entre lo global y lo local. Así, como es natural, los residentes en la ciudad serán los primeros beneficiarios de este proyecto. Pero también el conjunto de la población flotante que utiliza la ciudad para el trabajo o los negocios, sin dejar de lado a los visitantes y turistas. Para un análisis de las posibilidades de participación ciudadana en este tipo de proyectos consultar REMESAR, A. *Civic Empowerment: A challenge for Public Art and Urban Design* in CUNHA LEAL, J et al. ARTE E PODER. Lisboa, IHA. ESTUDOS DE ARTE CONTEMPORANEA, 2008, pp. 421-428

³⁵ A pesar de todo en octubre de 2011 se presentará en Almada la exposición “NAS MAR-GEMS” – uno de los output previstos- que analiza la evolución de dos periferias en Almada y Barcelona, durante y después de las dictaduras

estas características que requiere, necesariamente, de la participación de los Ayuntamientos.

Pero no quisiéramos concluir el trabajo con esta sensación amarga. A pesar de los más de 11 años de desarrollo en el caso de Barcelona, su sistema de Información del Arte Público .

Zaragoza. Todos los sistemas son consultados por distintos tipos de público manteniendo audiencias relativamente altas para este producto en red.

La reflexión final tiene que ver más con las posibilidades de futuro y se articula en una pregunta. Superada la crisis ¿vamos a poder disponer de un Museo Virtual del Arte Público y el Diseño Urbano?. La respuesta es: no lo sabemos. No sabemos que políticas van a desarrollarse, cual será su énfasis y su preocupación, así como tampoco si las ciudades vana poder llegar a un acuerdo decisivo: donde se instala el sistema informático que coordina los sistemas locales y que acuerdos hay para financiar su existencia.

Pero sobre todo no sabemos que efectos va a tener esta crisis en las distintas identidades profesionales³⁶ que deberían intervenir en un proyecto como el analizado.

Este es un proyecto NECESARIAMENTE interdisciplinario³⁷ que requiere de equipos transversales para su desarrollo, a menos que los queramos convertir en un proyecto disciplinar y despojarlo de todo su potencial.

En definitiva, como decimos en el título ESPEREMOS QUE LA CRISIS GLOBAL NO AFECTE MUCHO A LO LOCAL porqué un éxito de innovación del sur de Europa puede convertirse en patrimonio cultural y tecnológico del Norte, sea el europeo o el del imperialismo cultural de los EE.UU.

36 Sobre la identidad profesional en el campo del Diseño Urbano consultar BRANDÃO, P. A Cidade entre Desenhos. Profissões do desenho, ética e interdisciplinariedade. Lisboa. Livros Horizonte, 2006 y del mismo autor O sentido da Cidade. Ensaio sobre o mito da IMAGEM como ARQUITECTURA Lisboa, Livros Horizonte, 2011

37 BRANDÃO, P – REMESAR, A. Interdisciplinarity - Urban Design practice, aresearch and teaching matrix. on the w@terfront, vol.16, Decembre 2010, pp. 3-33