

La ciudad escondida y el espacio público. (App para una nueva cultura)

Adriana Román Román y Lola Moreno Sánchez

Universidad Politécnica de Valencia, Dpto. de Pintura y Escultura

Resumen

Este proyecto se basa en la investigación de las prácticas artísticas que han utilizado cartografías del imaginario para buscar otras formas de experiencia y apuesta por las miles de formas de ver y entender la vida, real o imaginada. Para ello, se ha desarrollado un prototipo de diseño y análisis de una interfaz basada en la web participativa. Entendemos por web participativa al término que se usa para la Web 2.0 que está asociado a aplicaciones web que facilitan el compartir información. Está orientado a promover procesos de participación ciudadana y creatividad colectiva. Es un proyecto para web y dispositivo móvil que se visualiza a través de un mapa.

Descriptor: Web participativa, Interface, participación ciudadana, memoria colectiva, visualización de datos, geolocalización, narrativas no lineales.

Abstract

This project is based on the research of artistic practices which used cartographies to search other ways of experience and other ways of seeing and understanding life, real or imagined. To do this, a design prototype and an analysis of an interface based on participatory web has been developed. We understand "participatory web" as the term used in Web 2.0 referring to web applications that simplifies sharing of information. It is oriented to promote citizen participation and collective creativity. It is a project for static and mobile devices that uses maps for visualizing data.

Keywords: Participatory Web, Interface, citizen participation, collective memory, data visualization, geolocation, nonlinear narrative.

I. Introducción

El objetivo general de la interfaz es la creación colectiva de un poema visual usando Google Maps para su representación a través del mapa de la ciudad de Valencia, sobre el cual se localizan imágenes y texto. El usuario participa cargando una imagen creada por él, de algún espacio vinculado al tema “ciudad escondida”. Dicha imagen ligada a un verso sobre el sentimiento que le produce, será ubicada en el mapa.

Como ciudad escondida se entienden los acontecimientos que ocurren espontáneamente en la ciudad marcando su carácter haciéndola más humana pero, que son desapercibidos. Están ahí, denotan existencia, pero el ritmo acelerado de la ciudad no permite apreciarlos. En el espacio público confluyen no solo las dimensiones físicas del lugar, sino también la dimensión social, cultural y simbólica.

“¿Qué es una ciudad? Un lugar con mucha gente. Un espacio público, abierto y protegido. Un lugar, es decir, un hecho material productor de sentido. Una concentración de puntos de encuentro. En la ciudad lo primero son las calles y plazas, los espacios colectivos, luego vendrán los edificios y las vías.”

Artnodes [1].

La interfaz es el medio y el pretexto para construir el poema que crecerá mediante las aportaciones de las personas que muestren estos espacios escondidos, así como para generar poemas cortos a partir de la recombinación de versos. Por tanto, la visualización de estos datos debe ser ordenada, representada y transmitida de la mejor forma tanto para la usabilidad y navegación, como para comunicar acertadamente la poética del proyecto.

Objetivos específicos según los requerimientos:

1. Construir metafóricamente una visión global de los lugares que conforman la ciudad escondida, generando el poema colectivo sobre Valencia.
2. Diseñar una interfaz multiplataforma y multidispositivo con capas de información.
3. Generar y transmitir una poética a través del diseño de interfaz e interacción.
4. Capturar y optimizar imágenes.
5. Localizar y visualizar imágenes en el mapa con datos geográficos reales.
6. Referir y orientar los puntos de información a través del mapa de navegación.
7. Visualizar versos por separado (sin imágenes), tanto para la creación del poema colectivo como para ser guardados, enviados o publicados en redes sociales.

8. Generar poemas cortos acotando versos por: barrios o zonas, aleatoriedad o selección por parte del usuario de distintos versos en un orden específico.
9. Visualizar los poemas cortos de forma efectiva y estética.
10. Generar derivas a partir de la selección de versos.
11. Notificar si el usuario se encuentra cerca de algún verso.

Antecedentes y estado actual del tema

Hoy en día los mapas son herramientas para expresar inquietudes o reflexionar sobre el espacio público y la vida urbana de manera subjetiva, ampliando y dando otro valor a lo representado con informaciones y significados que ubican al usuario como sujeto activo en el espacio global, haciéndolo parte de una identidad. Más allá del razón geográfica, el mapa virtual se construye para incitar una nueva percepción de la ciudad, desarrollada gracias a Internet y a las tecnologías geoespaciales que con la confluencia de espacio, tiempo e información, producen una nueva dimensión.

Como observa Juan Martín Prada:

“La conformación de contenidos mediáticos participativos basados en la anotación espacial, apuntan interesantes indicios de que estas prácticas “espacializadoras” de la información, albergan intensos potenciales “socializadores”, al implicar el desarrollo de una conciencia recíproca entre las personas y su entorno, partiendo en muchos casos, de la pertenencia a contextos espaciales comunes. La Web empieza a canalizar el deseo colectivo de conocer más acerca de los que nos desplazamos, así como de las personas que viven o se mueven a nuestro alrededor. Deseo que ha encontrado en las tecnologías participativas propias de la “Web social”, uno de sus cauces más activos de satisfacción, conformándose las bases de lo que podríamos denominar como la “Web 2.0 local”. Crece la importancia del conocimiento contextual en la constitución de la nueva sociedad conectada, así como de las posibilidades abiertas para el desarrollo de memoria colectiva localizada.”

Juan Martín Prada [2].

Un referente es la deriva situacionista, con la cual se intentaba crear nuevas formas de experiencia urbana e identidad local, enfocándose en las emociones para admirar los acontecimientos urbanos de forma radical. La interfaz fomenta en el usuario el seguimiento de derivas creadas a través de la selección de versos, usando Google Maps.

La creación del poema colectivo se basa en las técnicas de “cut-up” y “fold-in” descritas por William Burroughs en “*The Future of The Novel*” (1964) y que son una contribución de Burroughs a la narrativa no lineal contemporánea, en la que azar y remezcla de textos son

elementos importantes de la composición. El poemario formado por poemas cortos, se basa en “*Cent mille milliards de poèmes*” de Raymond Queneau (1961), que consistía en poemas creados a partir de la combinación de los 14 versos de 10 sonetos (140 versos). Respecto a estas narrativas Korsakow (<http://korsakow.org/>) permite al usuario generar una interfaz incorporando contenidos audiovisuales para contar historias no lineales dando oportunidad al espectador de elegir rutas narrativas que son la navegación. La interfaz, el medio de exploración de contenidos, es la pieza en sí.

III. Investigaciones y referentes artísticos dentro de la web participativa

Yellow Arrow

Precursor de la “web geoespacial”, comenzó en 2004 como proyecto de arte urbano en el Lower East Side de Manhattan. Desde entonces, ha incluido 380 ciudades en más de 35 países, convirtiéndose en una forma de experimentar y publicar ideas e historias a través de mensajes de texto desde el teléfono móvil y los mapas interactivos.

Turbulence.org

Basada en la web participativa, representa el mapa de Nueva York en donde cualquier persona puede agregar historias sobre situaciones incómodas en espacios públicos. Las historias localizan en el mapa malentendidos, altercados físicos o discusiones, generando una visualización de datos que representan el terreno emocional de Nueva York.

Allisnotlost

Allisnotlost utiliza Google Chrome para visualizar un video interactivo, en el cual, el público introduce una frase que se reproduce como parte integral del video y que al finalizar puede ser enviada por correo o almacenada y geolocalizada en una galería global.

Arcade Fire

En este video producido por Google Chrome, la geolocalización es parte fundamental para personalizar el video.

Los referentes anteriores fueron elegidos por basar su interfaz en la geolocalización a través de Google Maps, no solo como parte de la generación de contenidos sino también como forma de explorar y visualizar la información generada por los propios usuarios.

IV. Diagrama de interacción

A. Interacción con los usuarios

Interacción con los usuarios por medio de la interfaz digital con entrada de datos tipo imagen, texto y geolocalización. Para publicar contenido, el usuario ejecuta acciones como: crear, comentar, subir archivos. Las imágenes (1Mb máx.) y versos (50 caracteres máx.), son localizables e identificables en el mapa según lugar, fecha y hora de captura. Los datos son introducidos desde cualquier dispositivo con acceso a Internet. Además, el usuario visualiza un poema colectivo y poemas cortos, los cuales modifica seleccionando: versos registrados en una zona determinada, 14 versos al azar o 14 versos dispuestos en un orden deliberado por él, ya sea de una zona específica o del total de versos. El usuario se convierte en prosumidor generar contenidos.

- Las tareas y objetivos de la interacción y del interfaz son:
 - Generar archivos PDF.
 - Guardar PDF en ordenador.
 - Enviar PDF por email.
 - Publicar en Facebook o Twitter.
 - Capturar imagen en caso de acceder a través de la APP.
 - Convertir automáticamente imágenes a cierto formato en caso que el usuario no cuente con programa para transformar las imágenes.
 - Cargar imagen, texto y demás información a la base de datos.
 - Alimentar automáticamente la base de datos.
 - Visualizar datos ordenando imágenes con texto por:
 - * Fecha y hora.
 - * Autor.
 - * Localización geográfica (mapa) de forma general o por zonas.
 - * Selección automática al azar.
 - * Selección del usuario (14 versos).
 - * Generación de derivas.
 - * Detectar versos cercanos a la posición del usuario por el GPS.

- Conectar con GPS (recibir y enviar datos).
- Conectar con Google Maps.

Para interactuar con el mapa no se requiere crear un usuario, y en el caso de la app es necesaria la descarga e instalación de la misma.

B. Interacción de los usuarios en el espacio público

Interacción de los usuarios en el espacio público a través de la aplicación móvil que automáticamente detecta localización, fecha y hora de captura y carga la imagen. El usuario solo completa el espacio del verso y firma de autor para publicar su contenido en el mapa. Así mismo, también cuenta con la opción de enviar poemas por correo electrónico.

Además de los 4 modos web de visualización disponibles, el usuario puede generar una deriva de acuerdo a su ubicación, al detectarse los 14 versos más cercanos a su posición indicando un recorrido, por lo que visualiza y “recorre” el poema.

La interfaz distributiva asincrónica, se incluye dentro de las interfaces colaborativas porque los usuarios participan en lugares e instantes diferentes y esta basada en la Graphical User Interface (GUI) conocida como “What you see is what you get” y las Responsive Interfaces.

C. Nivel de interacción.

Los conocimientos necesarios del usuario han de responder a una serie de acciones como: acceder a Internet, usar una cámara digital, descargar y guardar ficheros de imágenes, navegar por el sitio, enviar correos electrónicos, utilizar Google Maps, introducir datos en un formulario, manejar un dispositivo móvil como iPod, tablet o Smartphone y descargar aplicaciones.

En cuanto a navegación, el nivel de interacción es básico porque hay una parte donde la interfaz no cambia dando pie a la navegación. Cuenta con un alto nivel de generación que puede llegar a la modificación ya que la interacción produce comportamientos emergentes que determinaran el curso de la pieza como agregar versos al poema colectivo creando directamente en la base de datos nuevos contenidos.

En el aspecto físico y material el nivel de interacción es exploratorio y contributivo porque se pueden modificar aspectos con restricciones y según los niveles de interacción de Peter Weibel, se basa en el punto de referencia del comportamiento y la consecuencia.

El estilo de interacción es de selección de menú, el usuario lee una lista de elementos, selecciona el que más le convenga y observa lo que produce. También es de formulación, entrada de datos con una única selección de menú y obligatoriedad de los mismos.

D. Tiempo de interacción.

Está a disposición del usuario, el obtener información en un tiempo inmediato y real de lo que le rodea. Además permite la creación de un lugar común interactivo en donde la red crea otro espacio virtual de la ciudad de Valencia. Depende del ancho de banda, el acceso a la señal WI-FI y de la capacidad de control del usuario.

E. Prototipo de diseño gráfico de la web y aplicación móvil.

Para el desarrollo del diseño de interfaz se ha tomado en cuenta lo siguiente:

1. Resolución sitio web: ancho de 950 px monitores con un estándar de 1440px.
2. Limitaciones y cualidades de los sistemas operativos y exploradores así como de la herramienta de Google maps.
3. Diseño gráfico consistente:
 - * Menú claro, sencillo y congruente, con pocos enlaces y sin sub-menú para una navegación directa. Menú fijo para no desorientar.
 - * Layout basado en 3 franjas horizontales en donde la cabecera y el pie se mantienen siempre igual. La franja central es donde se concentra la información que cambia.
 - * Diseño gráfico basado en la simplicidad de modo que la estética no afecte a la funcionalidad o viceversa. Portabilidad.
4. Usabilidad universal y visualización simple. Reducir la memoria a corto plazo:
 - * Accesible para distintas plataformas y dispositivos tanto la web como la app debido al poco movimiento de ventanas que evita el uso excesivo de java o el uso de flash, favoreciendo la multiplataforma y el multidispositivo. Sin uso de plugins específicos.
 - * Desde un móvil se puede acceder a la web si no se tiene la app.
 - * Imágenes ligeras para su rápida visualización.
 - * Ajuste de tamaño del texto (A++). Tipografía san serif estándar (helvética, verdana, etc), con un tamaño de texto no menor de 12 pts en los textos largos.
 - * Colores constantes según los requerimientos de accesibilidad de la 3W Organization.
 - * Descripción breve de las imágenes para las personas con discapacidad visual.

- * Descripción de imágenes que puede ser utilizada por los programas de lectura para personas con problemas de visión o ceguera. Esto les permite, además, participar en la creación de poemas cortos.
- * Rango de edad de usuarios amplio, solo hace falta saber leer, escribir y capturar una imagen para participar, por lo que los usuarios infantiles también pueden participar. En cuanto al nivel de conocimiento pueden acceder principiantes y nativos digitales.

5. Retroalimentación informativa

- * Confirmación de acciones realizadas correctamente y de errores cuando una acción es incorrecta, cuando no se pueden ejecutar acciones o cuando no se cumplen los requisitos de los datos que se solicitan en el formulario, mediante alertas textuales.
- * Las acciones son visualizadas inmediatamente después de ser ordenadas.

6. Diálogos para conducir hasta la finalización

- * Indicar paso a paso las acciones a seguir para completar los procesos. Ejemplo:
 - Paso 1 - “Elegir cargar o capturar imagen”
 - Paso 2 - “Cargar imagen”
 - Paso 3 - “Agregar descripción de imagen”
 - Paso 4 - “Agregar verso a la imagen”
 - Paso 5 - “Indicar fecha y hora de la captura”
 - Paso 6 - “Ubicar en el mapa”
 - Paso 7 - “Confirmar la publicación de verso”

7. Deshacer cosas y soporte de control interno

- * Oportunidad de borrar o editar imágenes ya cargadas, limpiar formularios, etc.

F. Diagrama de Flujo

G. Ventajas y desventajas.

Como comentaba Juan Freire, doctor en Biología y profesor en una entrevista:

“Los usos locales de Internet han demostrado que apoyan la revitalización de las redes sociales locales y de los espacios físicos donde se desarrollan. Por lo tanto, un mayor uso de Internet y el desarrollo de una cultura digital devuelve a la gente a las calles y devuelve muchos usos de las calles y la ciudad como espacios públicos”.

Juan Freire [3]

Aunque, el espacio público donde se desarrollan esta y otro tipo de propuestas, esta siendo cada vez más controlado y restrictivo.

La aplicación móvil de Ciudad Escondida solo será asequible para aquellos que cuenten con acceso a dispositivos de comunicación inalámbrica. Por otro lado, queda la posibilidad de participar a través del sitio web aunque no sea en tiempo real.

Ya que se trata sobre todo de un poema visual, el público que cuente con alguna discapacidad visual no podrá apreciarlo en su totalidad.

Permite a los usuarios jugar con los contenidos por lo que promueve la creatividad a distintos niveles y desde generadores de datos originales como la imagen y el texto.

IV. Trabajo a Realizar

El trabajo se encuentra en la fase de prototipo y es necesario para completar su desarrollo realizar pruebas de usabilidad y funcionamiento para corregir errores y hacer mejoras.

Comenzar el poema con cierta cantidad de versos iniciales como estrategia de promoción.

V. Conclusiones

La inclusión de un vasto público en proyectos colaborativos es difícil debido a la variedad tanto de sistemas operativos, como de dispositivos y exploradores de internet. Sin embargo, este problema puede convertirse en un objetivo alcanzable siempre y cuando se sacrifiquen ciertos factores. Esto parece ser uno de los grandes retos de las interfaces colaborativas.

Por otro lado resulta interesante explorar las posibilidades que estos medios ofrecen no solo para situar geográficamente a los ciudadanos dentro de unas coordenadas globales, sino que también sirven para situarlos dentro de una problemática, de una experiencia social, de una identidad. Importante es el hecho de poder compartir esto con el resto del mundo, pero también, ver que tan lejos pueden estar los individuos unos de otros a pesar de vivir en el mismo sitio. Las tecnologías, del mismo modo que unen a los individuos, los aíslan más, todo depende del uso que se les de. Este es entonces un buen ejercicio para procurar generar actividades o usos de estas tecnologías que en lugar de aislar, permitan la creación colectiva para ampliar la consciencia social y la memoria colectiva.

Notas

¹ **ARTNODES (2008):** *Revista de arte, ciencia y tecnología. Nudo: Locative media y práctica artística: exploración sobre el terreno*, Diciembre 2008. (Consulta: Diciembre, 2012).

<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/HYPERLINK>

“<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/HYPERLINK>”

“<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>”artnodes/article/view/768”artnodes/article/view/HYPERLINK

“<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/HYPERLINK>”

- "<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/768>"artnodes/article/view/768"768
- ² **AUGE, Marc (1992):** *Los no-lugares*, Barcelona, editorial Gedisa.
- ³ **BORJA, Jordi (2001):** *La ciudad del deseo*. Ecuador, Flacso.
- ⁴ **BULHOES, Maria Amelia (2011):** *Web Arte e Poéticas do Território*, Brazil, Editora Zouk.
- ⁵ **CÉSAR DE VICENTE, Hernando (1999):** *Discurso sobre la vida posible: textos situacionistas sobre la vida cotidiana*, Sediciones 11.
- ⁶ **HEIDEGGER, Martín:** *Construir, habitar, pensar*, url: <http://www.laeditorialvirtual.com>, consulta: Diciembre 12, 2012.
- ⁷ **INCLUSIVA-NET#2 (2008):** *Redes digitales y espacio físico. Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net*, dirigido por Juan Martín. Consulta: Noviembre, 2012.
<http://medialab-prado.es/mmedia/HYPERLINK>
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"/HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5234HYPERLINK "http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"/HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5234HYPERLINK "http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf".pdf
- ⁸ **JENKINS, Henry (2008):** *La Cultura de la Convergencia de los medios de comunicación*, Barcelona, Paidós Comunicación.
- ⁹ **LEMONS, André:** *Manifiesto sobre los medios locativos*, url: <http://andrelemos.inf>, consulta: Diciembre 07, 2012.
- ¹⁰ **LEVY, Pierre:** *Inteligencia colectiva*, (pdf) url: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>
- ¹¹ **LEVY, Pierre (2007):** *Cibercultura: Informe al Consejo de Europa*, Barcelona: Anthropos Editorial Rubí.
- ¹² **NOLD, Christian:** *Cartografía emocional*, url: <http://biomapping.net/>, consulta: Diciembre 07, 2012.
- ¹³ **MARTÍN PRADA, Juan (2011):** *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales*. Madrid, Akal.
- ¹⁴ **PACKER, Randall and JORDAN, Ken (2002):** *From Wagner to virtual reality*, E.U.A., Norton & Company, Inc.
- ¹⁵ **AA.VV (2011):** *Cien mil millones de poemas: homenaje a Raymond Queneau*, Editorial Demipage.

Citas

- [1] **BORJA, Jordi (2001):** *La ciudad del deseo*, Ecuador, Flacso.
- [2] **INCLUSIVA-NET#2 (2008):** *Redes digitales y espacio físico*, Textos del 2º Encuentro de la plataforma Inclusiva-net , dirigido por Juan Martín, p. 7, <http://medialab-prado.es/mmedia/HYPERLINK>
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"/HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5234HYPERLINK "http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"/HYPERLINK
"http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf"5234HYPERLINK "http://medialab-prado.es/mmedia/5/5234/5234.pdf".pdf
- [3] **DI SIENA, Domenico (2009):** *Sentient City: Juan Freire – Espacios Públicos Híbridos*, Noviembre. [Consulta: Diciembre, 2012] <http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/> utm_source=rssHYPERLINK
"http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/HYPERLINK
"http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/?"

utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”
utm_source=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_medium=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_campaign=rss”&HYPER-
LINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibri-
dos/HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss” utm_source=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_medium=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_campaign=rss”utm_mediu-
m=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibri-
dos/HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”
utm_source=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK “http://eco-
sistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/?utm_
source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_medium=rssHYPERLINK “http://
ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/?utm_
source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_campaign=rss”&HYPER-
LINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibri-
dos/HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss” utm_source=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_medium=rssHYPERLINK
“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hi-
bridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”&HYPERLINK

“http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=rss”utm_campaign=rss

(Artículo recibido: 14-06-2013 ; aceptado: 15-07-2013)