



**HAL**  
open science

## La Movida. Hacia una estructura itinerante de co-producción urbana

Raphaël Besson

► **To cite this version:**

Raphaël Besson. La Movida. Hacia una estructura itinerante de co-producción urbana . 2016. halshs-01726451

**HAL Id: halshs-01726451**

**<https://shs.hal.science/halshs-01726451>**

Submitted on 8 Mar 2018

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Raphaël Besson

Director de Villes Innovations (Madrid, Grenoble)

Investigador asociado a PACTE-CNRS

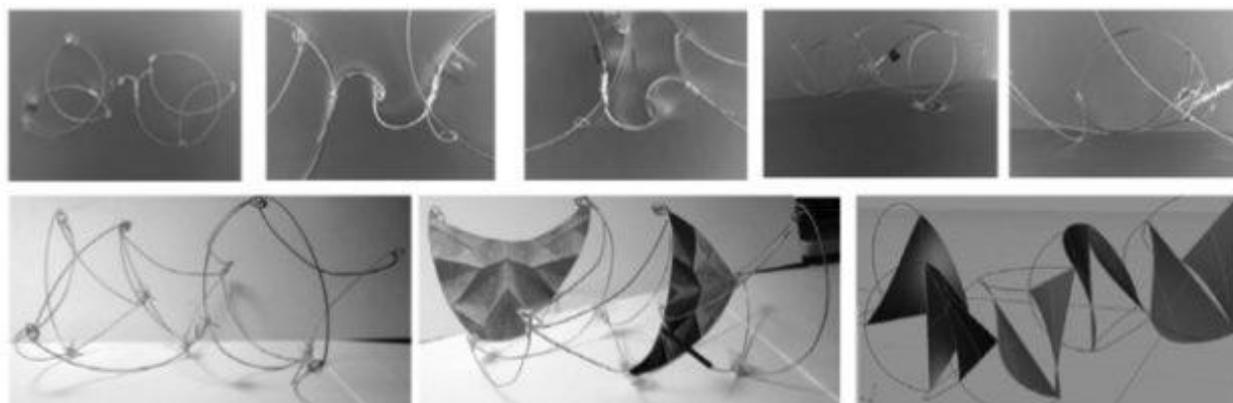
[r.besson@villes-innovations.com](mailto:r.besson@villes-innovations.com)

LA MOVIDA. HACIA UNA ESTRUCTURA ITINERANTE DE  
CO-PRODUCCION URBANA  
REVISTA ECOSISTEMA URBANO

5 de agosto 2016

Para mencionar el artículo: Besson, R., 2016, « La MovidA. Hacia una estructura itinerante de co-producción urbana », *Revista Ecosistema Urbano*, 5 de agosto 2016. URL : <http://ecosistemaurbano.org/castellano/la-movida-hacia-una-estructura-itinerante-de-co-produccion-urbana/>

*Raphaël Besson (Villes Innovations) y el arquitecto Jesús Ágreda Ruano presentan “La Movida”, un proyecto desarrollado en el marco del Media Lab Prado (Madrid). El objetivo ? Democratizar la producción sea industrial, cultural, tecnológica o científica, gracias a una estructura itinerante de coproducción y de prototipaje rápido.*



*Modelos de prefiguración de La Movida. Jesús Ágreda Ruano.*

## TECNOLOGÍAS, NUEVA ECONOMÍA E ITINERANCIA DE LOS SABERES

Tres fenómenos socio-económicos contemporáneos permiten afirmar que resulta sumamente urgente imaginar nuevos espacios híbridos e itinerantes, que permitan co-producir el procomún. Ambos primeros se refieren al fenómeno de aceleración de las innovaciones y al proceso de transformación de las economías, donde el conocimiento y la innovación abierta reemplazan los recursos naturales así como el trabajo físico, como herramientas de desarrollo económico (Von Hippel E., 1976, Foray, 2000 ; Howkins, 2001 ; Scott, 2006 ; Boutang, 2008).

El tercer fenómeno es vinculado a los dos primeros. Se refiere a la intensificación de las investigaciones sobre la itinerancia de los saberes (Meyer, Kaplan, Charum, 2001 ; Jacob, 2007). Estas investigaciones permiten a nuestras sociedades ser conscientes de los beneficios de la itinerancia, tanto en las dinámicas de aprendizaje como en los procesos de hibridación y de producción de conocimientos nuevos. Al contrario de la concentración masiva observada en los pasados siglos (museos, bibliotecas, campus universitarios, tecnópolis), el periodo contemporáneo se enmarca en una lógica más reticular y favorable a la apertura y a la difusión de conocimientos.

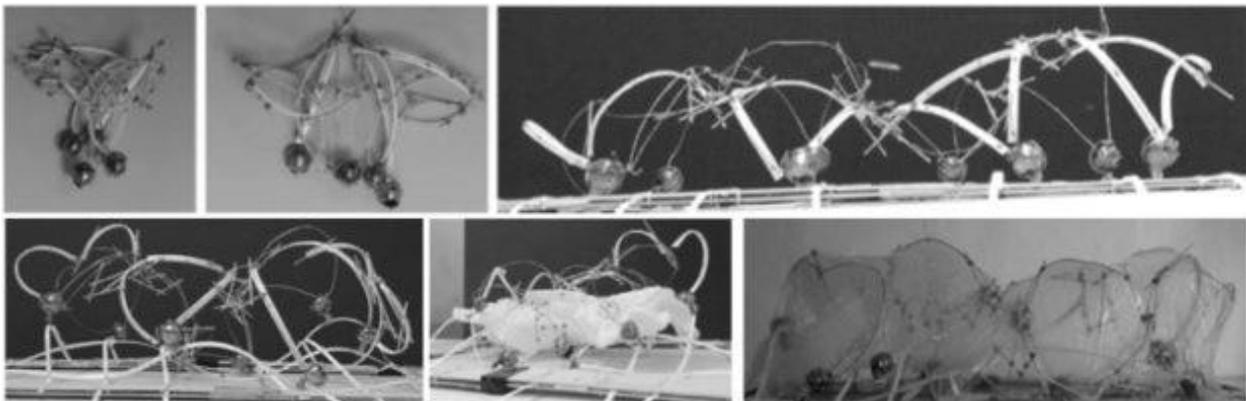


*Modelos de prefiguración de La Movida. Jesús Ágreda Ruano.*

### Pensar la coproducción de las ciudades y de los territorios

Estos fenómenos de mutación de las economías, de aceleración de las innovaciones y de difusión del conocimiento ejercen un impacto decisivo sobre la fábrica y el funcionamiento de las ciudades contemporáneas. Los ciudadanos confían en pasar a ser coautores de las respuestas urbanas a sus necesidades e aspiraciones. Desean formar parte de las reflexiones acerca de la sociedad del conocimiento y de la “ciudad tecnicizada”. No solo reclaman un derecho a la ciudad (Lefèvre, 1968), sino también un derecho a la infraestructura y a infraestructurar la ciudad (Corsín, 2014).

Frente a tales fenómenos contemporáneos, nos parece muy importante imaginar un proyecto como el de “La Movida”. Este proyecto permitirá acercar la sociedad civil local a las actividades de creación, de investigación y de producción industrial, urbana y tecnológica para pensar colectivamente el “procomún”.



*Modelos de prefiguración de La Movida. Jesús Ágreda Ruano.*

## EL CONCEPTO ESPACIAL Y LA METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN DE “LA MOVIDA”

### Los grandes principios espaciales de “La Movidia”

“La Movidia” deberá proporcionar una respuesta rápida y efímera a aspiraciones, problemas y necesidades localizados, que estén situados en el centro de la ciudad, en sus afueras, en un centro comercial, un museo o en un espacio urbano en obra. Para desarrollar y experimentar el concepto de “La Movidia”, Madrid parece constituir un soporte privilegiado. Desde décadas, la capital española es cuna de corrientes como el movimiento cultural creativo de la Movidia en los años 80 o el fenómeno más reciente de los Indignados.



*De la Movidia madrileña a los movimientos de los « indignados » (Madrid, 2011, Flickr).*

La ciudad cuenta con numerosos espacios abiertos de innovación y con la presencia de un centenar de espacios de co-working, así como lugares emblemáticos (Utopic\_Us el Medialab Prado, Matadero o el Campo de la Cebada). Además, Madrid dispone de situaciones urbanas distintas e interesantes para localizar “La Movidia”: espacios públicos centrales, suburbios, carreteras de circunvalación, descampados públicos, zonas comerciales y de ocio, espacios en obra (proyectos de rehabilitación urbana, urbanas fantasmas), parques urbanos, etc.



*Mapa de solares vacíos públicos de Madrid. Jesús Ágreda Ruano.*

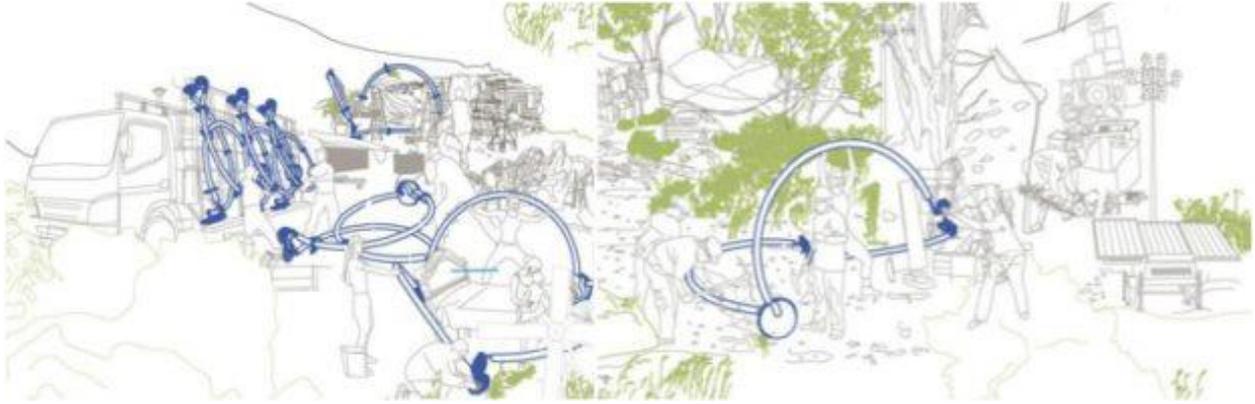
Más allá de las especificidades madrileñas, el diseño urbano y arquitectónico de “La Movida” será guiado por grandes principios :

- NÓMADA. “La Movida” será un espacio itinerante y nómada. En consecuencia, la estructura deberá ser fácil de llevar y construir (2 personas).
- MODULABLE. La estructura arquitectónica y espacial de “La Movida” será lo suficiente flexible y modulable como para adaptarse a la evolución de los proyectos.
- ECONÓMICO. Los costes de diseño, construcción, despliegue y repliegue de “La Movida” deberán ser escasos y optimizados.
- EFICIENCIA ENERGÉTICA. “La Movida” propondrá soluciones ejemplares en términos de eficiencia energética, medioambiental, estructural, constructiva y de producción (/ex. no necesitará electricidad durante la fase de construcción).
- PROYECTO EVENTO. El diseño urbano y arquitectónico de “La Movida” será artístico, espectacular y extraordinario, con el fin de provocar una situación urbana y social inédita e improbable. Es un “proyecto evento”.



Las « Machines » de Nantes y el « Cloud Gate » en Chicago (« The Bean ») (Flickr, cc).

- DIMENSIÓN TECNOLÓGICA. La estructura arquitectónica externa de “La Movidia” (fachada) deberá expresar las dimensiones digital y numérica del proyecto. Por ejemplo, una pantalla digital interactiva y contributiva podría componer la fachada externa de “La Movidia”.
- ADAPTABLE A TOPOGRAFÍAS. La estructura arquitectónica deberá adaptarse a terrenos muy distintos y potencialmente muy irregulares.
- PROGRAMAS DIVERSIFICADOS. “La Movidia” acogerá programas diversificados y complementarios. Un “espacio recurso” permitirá el acceso a diferentes contenidos (libros, revistas, vídeos) y al test de prototipos numéricos (dispositivos de realidad aumentada, obras interactivas visuales y sonoras, maquetas inmersivas). Otro espacio se dedicará a los seminarios, a los talleres de cocreatividad y de innovación abierta. Un último lugar se consagrará al prototipaje rápido. Se incluirán las herramientas de un taller tradicional y un conjunto de máquinas numéricas (fresadoras numéricas, impresoras 3D y máquinas de corte).
- REPRODUCIBLE. “La Movidia” tiene que ser fácilmente repetible por personas ajenas. Talleres de autoconstrucción serán programados en “La Movidia”.



*Imágenes de prefiguración de “La Movida”. Jesús Ágreda Ruano*

Los nuevos criterios precitados serán discriminantes en el diseño de “La Movida”. Según estos requisitos, estudiamos distintas formas arquitectónicas nómadas (esfera, carpa, construcción de madera, caravana, etc.) para identificar la solución idónea. Enseguida nos ha parecido evidente que ninguna estructura respondía a nuestros criterios, y que era necesario imaginar una nueva arquitectura nómada.



*The space Buster (Flickr) ; Wikouse making at MAKlab (Flickr) ; Fab Lab House, Barcelona (Flickr) ; Le chapiteau des Colporteurs pour leur spectacle Le Bal des Intouchables (Flickr) ; Maximus Minimus food truck Seattle Washington (wikimedia) ; Yourte de l'Atelier Arts Sciences (Grenoble) ; Habitat 67, Montréal, assemble de containers (wikimedia, CC).*

## La metodología ¡ de la idea al prototipo en 3 semanas!

El objetivo de las experimentaciones de “La Movida” es facilitar la emergencia de ideas de renovación o desarrollo urbano, cuya pertinencia será experimentada al final de tres semanas de trabajo por el entorno del prototipaje y del test por los habitantes en los espacios públicos. La metodología escogida se enmarcará en la cocreación y la innovación abierta. Un equipo pluridisciplinario (formado por habitantes, artistas, diseñadores, desarrolladores, investigadores, urbanistas, ingenieros, etc.) animado por un “Fab Manager” y mediadores, deberá, en un tiempo bastante corto, formular una respuesta a la problemática de un barrio, de un espacio público de Madrid, de un proyecto de desarrollo cultural, etc., antes de confrontarla con la realidad de su aplicación. Esta operación se realizará mediante la inmersión de los participantes en un contexto urbano madrileño, que, por un tiempo, se transformará en el laboratorio en el cual nacerán, se construirán y se probarán las ideas. La ubicación de “La Movida” en un espacio dado permitirá a los participantes impregnarse del “genio de los lugares”, para que surjan invenciones, se reorienten, se recomponga o reordene la realidad urbana.

El objetivo de esta metodología es acompañar y guiar a los participantes a lo largo de la experimentación. Está asociado con objetivos precisos, destinados a ayudar los equipos en su progreso hacia la formalización de un dispositivo urbano. Esta metodología se desarrolla en ocho etapas:

- La constitución de un grupo de voluntarios heterogéneos.
- La inmersión urbana, territorial en la problemática de un barrio (cuestiones sociales, urbanas, económicas y medioambientales, de movilidad, de uso, etc.), de un espacio público con un proyecto de investigación, de desarrollo cultural, de desarrollo económico, o de un prototipo tecnológico. También contará con un tiempo de observación libre del barrio en forma de reportaje foto, vídeo, dibujos, etc.
- La inmersión tecnológica y numérica en “La Movida”: test de soluciones, de prototipos numéricos y expuestos de conceptos nuevos.
- Sesión de cocreatividad. Brainstorming, workshops, dibujos, juegos, barcamps, post-its, mapas mentales, etc.
- Guión. Escritura de un “pitch” (historia condensada) para ilustrar la experiencia que el equipo querrá hacer vivir entre los habitantes.

- Prototipaje del guión. La idea es realizar, con los medios a disposición en “La Movida”, un prototipo operacional del proyecto elaborado en grupo, con la ayuda de dos diseñadores y mediadores.
- Prueba, evaluación y debate en tamaño real, de dispositivos numéricos instalados en el espacio público de ciertos barrios de Madrid.
- Los resultados. Restituciones públicas de los resultados de la experiencia.

El modelo económico de “La Movida”

El modelo económico de “La Movida” será híbrido y contará con distintas fuentes de financiación: subvenciones públicas, mecenazgo y fundaciones privadas, alquileres, consultorio, adhesiones, crowdfunding, etc.

## EL CONCEPTO ARQUITECTÓNICO DE LA MOVIDA

El sistema arquitectónico y productivo de la Movida se funda en conceptos que, asociados, generan un nuevo ente. Algunos se depositan claramente en agentes que nos resultan muy familiares:

- EL CIRCO: nos interesa que sea un sistema nómada, asentado en espacio público no desarrollado, que aglutina a una serie de agentes muy heterogéneos y autónomos.
- EL DESCAMPADO: es el comodín del barrio, acoge una serie de usos extra que se solapan en el tiempo. Como plano, los distintos entes físicos que se sitúan sobre él, árboles, arbustos, charcos, restos de mobiliario, zonas asfaltadas... sirven de polos organizadores del espacio.
- RUTA DE LA SEDA: Este sistema comercial trascendió lo meramente económico y se convirtió en un potente intercambiador de cultura, productos manufacturados y arquitecturas.
- PLAYGROUND la PLAZA PÚBLICA: La actitud hacia uno mismo y hacia los demás, en cualquier ámbito, genera fuerzas que territorializan el espacio, se genera una geografía humana.
- CUEVA RUPESTRE-PINTURA: la actividad humana sobre las cavernas dejaron impreso un amplio muestrario de seres, rituales, actividades y creencias, que constituyen la base del conocimiento, punto de partida para la visualización de sus procesos ancestrales. Procesos transmitidos.



*Evolución del sistema constructivo de “La Movida”. Jesús Ágreda Ruano.*

Constructivamente esta fábrica móvil es la suma de una estructura-encofrado y unas envolventes tecnológicas. El conjunto nómada se genera a partir de unidades estructurales formadas por tres arcos unidos mediante unos mecanismos, que nos permiten desplegar y fijar la posición relativa de los mismos. Una estructura secundaria compuesta por tensores rígidos y tejidos conformadores se traba a los distintos arcos formando la envolvente estructural de todo el espacio. A partir de este momento y definida la forma primaria una serie de aditivos-envolvente se suman para dotar de habitabilidad al espacio, mostrar la actividad interna y servir de herramienta tecnológica a los usuarios.



*Evolución del sistema constructivo de “La Movida”. Jesús Ágreda Ruano.*

### Envolvente procesador

Está formada por una serie de sucesivas capas que contienen información, datos en la superficie que dejan antiguos ciudadanos en anteriores solares de procesos y actividades vecinales y que nos transmiten como documentos de tecnología avanzada para nuestros procesos. Debe permitir

también la existencia de pequeñas herramientas mecánicas para el corte, el envasado...para la manipulación de productos.

### Envolvente bioclimática

El confort humano es el principal objetivo de los componentes de esta piel. Conocen el Medio y deben interpretarlo para que la temperatura en el interior siempre sea la adecuada y este en las condiciones de estanqueidad.



*Imágenes de referencias. Frei Otto (Flickr), Theo Jansen (wikimedia commons), Institute for Advanced Architecture of Catalonia (Heliocell).*

### LA REALIZACIÓN DE UN PRIMER PROTOTIPO !

Todos estos componentes y el concepto general han sido desarrollados en el Medialab Prado Madrid dentro del Taller “Madrid Laboratorio Urbano” pero el recorrido de este sistema es amplio y necesita de espacios que nos permitan completar el diseño de la construcción definitiva, que sponsoricen los materiales y de lugares donde plantear las primeras situaciones de transformación de la realidad productiva de las ciudades.

El proyecto de “La Movida” se basa en los principios de la innovación abierta, con lo cual no es un producto ; por lo contrario, su vocación es transformarse a lo largo de los encuentros. Así pues estamos dispuestos a recibir propuestas colaborativas que permitan enriquecer, desarrollar y testar el concepto de la Movida : ayuda a la construcción de una primera estructura operacional, propuesta, de campos de experimentación de “La Movida”, préstamos o donaciones de materias textiles dedicadas a la construcción ; propuestas de seminarios que permitan iniciar un debate en cuanto a la incidencia teórica de “La Movida”, etc.

## Bibliografía

Boutang Y.M (2008), *Le Capitalisme Cognitif : La Nouvelle Grande Transformation*, Multitude/Idees, Editions Amsterdam.

Charum J., Kaplan D., Meyer J-B., (2001), *Nomadisme des scientifiques et nouvelle géopolitique du savoir*, *Revue Internationale des Sciences Sociales (RISS)*, n°168, pp 341-354.

Corsín Jiménez, Alberto (2014). 'The right to infrastructure: a prototype for open-source urbanism'. *Environment and Planning D: Society and Space*, 32 (2), 342-362

Foray D. (2000), *L'économie de la connaissance*, Paris : La Découverte.

Howkins J. (2001), *The Creative Economy : How People Make Money from Ideas*, Londres : Allen Lane.

Jacob, C., (2007), *Circuits et dynamiques de la mobilité*, in *Lieux de savoir*. Vol. 1. *Espaces et communautés*, Paris, Albin Michel, p. 779-786.

Lefèvre H., (1968), *Le droit à la ville*, Paris, Editions Anthropos.

Scott A.J. (2006), « Les ressorts des villes créatives : Quelles leçons en tirer pour les décideurs », *Examens territoriaux de l'OCDE, Villes, compétitivité et mondialisation*, OCDE, pp.261-272.

Von Hippel E. (1976), *The dominant role of users in the scientific instrument innovation process*. *Research Policy*, 5(3), 212-239.