

## **Ciudades de Código Abierto**

### **Hacia nuevos modelos de gobernanza local**



#### **Domenico Di Siena**

*Arquitecto, socio del estudio Ecosistema Urbano, Profesor asociado en la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Zaragoza, Universidad San Jorge y consultor para el programa ConectaDEL del Banco Interamericano de Desarrollo.*

### **Resumen**

*La ciudad contemporánea vive un complejo proceso de transformación. Las relaciones sociales y la vitalidad urbana son cada vez más escasas y fragmentadas. Nuestros vecinos se vuelven completos desconocidos y los espacios públicos urbanos simples lugares de transición.*

*En Internet no paran de crecer nuevas dinámicas de comunicación basadas en el uso de los Social Network. Este nuevo ecosistema de información reduce la influencia de los medios de comunicación de masa y por ende los administradores se verán obligados a relacionarse con este nuevo tipo de comunicación, más horizontal y distribuida: una*

*oportunidad para generar una especie de "control social" que mejore la transparencia y obligue a los administradores locales a tener en cuenta la opinión pública.*

## **Palabras clave**

*Creatividad - Tecnología – Comunicación - Redes - Internet*

*Gobernanza – Participación – Ciudadanía – Procomún – Accountability – Open Data*

## **Abstract**

*The contemporary city is experiencing a complex process of transformation. Social relations and urban vitality are increasingly rare and fragmented. Our neighbours are complete strangers for us and public spaces become a crossing over places.*

*New dynamics of communication based on the use of Social Network are constantly growing on the Internet. This new ecosystem of information reduces the influence of mass media and force administration to communicate in a more horizontal and distributed way. It is an opportunity to generate a kind of "social control" to improve transparency and force local administration to concern about public opinion.*

## **Key Words**

*Creativity - Technology - Communication – Networks - Internet*

*Governance - Citizenship – Commons - Accountability – Open Data*

## ***La ciudad fragmentada***

Hoy, las dimensiones del espacio y del tiempo, históricamente fuertemente relacionadas entre ellas, se están progresivamente separando, volviéndose cada vez más independientes. Actualmente un número muy grande de personas se desplaza cada día de un punto a otro de la ciudad para llegar al trabajo y rehacer el mismo recorrido para volver a casa. La distancia entre estos dos puntos (dimensión espacial) y todo lo que ocurre entre ellos no les afecta para nada y parece que tampoco les interesa. Lo único que importa es el tiempo de desplazamiento (dimensión temporal), que gracias a los avances tecnológicos es cada vez más breve.

La ciudad ya no es un lugar continuo, más bien se caracteriza por tener una estructura de nudos conectados en red. Estos nudos se vuelven cada vez más definidos, organizados, eficaces y los desplazamientos entre ellos cada vez más rápidos. Cada espacio de la ciudad, que no consiga acercarse a estas características y que no tenga una función única pierde importancia, entre ellos los espacios públicos.

En este tipo de ciudad, la “ciudad fragmentada” gestionamos nuestras relaciones sociales utilizando tecnologías de bajo coste (Internet, teléfono y transporte) para elegir uno o más lugares para vernos y cualquier momento para comunicarnos, sin tener que compartir un espacio continuo como podría ser un barrio.

Muy a menudo la complejidad de un punto consiste exclusivamente en dar acceso a otros puntos. De allí volvemos a la importancia que ha adquirido hoy en día el

movimiento. En lugar de vivir en un espacio continuo, nos movemos continuamente entre espacios discontinuos.

La estructura por puntos, frente a una estructura continua disminuye el nivel de diversidad y de complejidad. A menos diversidad y complejidad se corresponde una mayor necesidad de movimiento. Cada punto tiene su función y su identidad. Todo parece más organizado y más fácil de encontrar. Sin embargo para encontrar lo que buscamos nos vemos obligados a movernos constantemente.

La mayoría de estos desplazamientos se hacen con medios de transporte y con una velocidad que no permiten relacionarnos con el entorno. El desplazamiento rápido es una actividad exclusiva, no permite hacer otras cosas, otras actividades. Sólo tiene un inicio y un fin, sin posibilidad de una "sorpresa", de un cambio. Todo esto supone un empobrecimiento de los espacios intermedios, los espacios que relacionan los puntos, consecuentemente los espacios públicos.

Para actuar sobre este tipo de ciudades es indispensable intervenir sobre aspectos de la vida cotidiana que aparentemente no tienen nada que ver con el diseño del espacio público urbano.

Puesto que nuestros estilos de vida se desarrollan ya entre dos dimensiones, la presencial y la digital, hoy tenemos a disposición una nueva dimensión donde intervenir que es la que comúnmente llamamos "virtual" o "digital". Como dice el sociólogo Manuel Castells *"Todo lo que hacemos, desde que empezamos el día hasta que acaba, lo hacemos con Internet..... la conexión entre lo virtual y lo presencial (no diría lo real,*

*porque la realidad es virtual y presencial a la vez) la establecemos nosotros. No hay dos sociedades, hay dos formas de relación y actividad social en nosotros mismos. Somos nosotros los que tenemos que buscar la mejor forma de acomodarlas y adecuarlas”.*

## ***Espacios Públicos, Espacios Sensibles***

Según dice Daniel Innerarty en la ciudad, el espacio homogéneo y estable ya no es más que un caso límite en el seno de un espacio global de multiplicidades locales conectadas, en lugar de vecindarios se desarrollan redes locales y el debate público se realiza en un espacio digital, con las calles y las plazas que han dejado de ser el principal lugar de encuentro y escenificación.

Internet parece ofrecer un "lugar" para las relaciones sociales alternativo a los lugares "tradicionales". Este hecho se puede entender como un problema capaz de incrementar el sucesivo vaciamiento del espacio público; o por el contrario, se puede considerar como una extraordinaria oportunidad para fortalecer las relaciones sociales locales, creando los presupuestos necesarios a la mejora de la vitalidad de los espacios públicos. Internet es hoy en día el "lugar" donde con más éxito se están experimentando modelos de gestión colectiva.

Es muy importante volver a considerar la ciudad como el resultado de la “construcción” de todos, y el espacio público como el lugar donde este proceso pueda tener lugar. Hoy disponemos de herramientas capaces de catalizar dinámicas participativas que antes eran imposibles de coordinar. Son cada vez más los ejemplos de procesos de “creación” de ciudadanía ligados al uso de las nuevas tecnologías y es

indudable que Internet representa uno de los mayores factores de cambio de la sociedad. Dicho esto creo que es evidente que no podemos pensar en el espacio público sin tener en cuenta las potencialidades de estas tecnologías, en cómo se usan y cómo pueden aportar valor añadido.

Deberíamos empezar a hablar de un nuevo tipo de espacio público, un espacio híbrido, donde la tecnología pueda llegar a catalizar dinámicas de hibridación entre actividades que tradicionalmente no se encuentran conectadas o se encuentran alojadas en otros espacios (privados).

Juan Freire lo explica muy claramente: *“La diferenciación entre espacios y comunidades físicas y virtuales está ya superada. Asistimos a un proceso de hibridación que modifica nuestras identidades individuales, comunitarias y territoriales. Internet ha facilitado el desarrollo de redes globales, pero paradójicamente se ha reconocido menos su influencia en los entornos locales. Sin embargo las tecnologías digitales modifican radicalmente la forma en que nos relacionamos y organizamos en nuestro entorno de modo que vivimos ya en territorios en que lo digital es tan relevante como lo físico. Las redes híper-locales y los espacios públicos híbridos son las nuevas realidades a las que nos enfrentamos con la irrupción de Internet y la cultura digital en el entorno local”*.

Según Juan Freire la crisis de los espacios públicos urbanos se debe también a la falta de un diseño abierto que vuelva a ofrecer a los ciudadanos un verdadero interés para que lo usen; y ha conseguido introducir en el debate conceptos como el de "espacios híbridos", para hacer referencia a las oportunidades ofrecidas por la hibridación de lo físico con lo digital en los espacios públicos.

Podemos dar por asumida la existencia de una piel digital que caracteriza los espacios públicos y dedicarnos a definir sus cualidades y características. En lugar de "híbrido" podemos usar el concepto de "sensible", y con "espacio sensible" hacer referencia al carácter "vivo" de estos espacios; a su capacidad de promover una relación bi-direccional con sus usuarios, de catalizar redes sociales híper-locales y visualizar de manera transparente la información relacionada con el entorno.

## ***Redes Sociales y Auto-organización***

Si analizamos el crecimiento del uso de las redes sociales en Internet nos damos cuenta que estamos presenciando un proceso de cambio que nos llevará a la desaparición de la actual disociación entre la identidad digital y la identidad presencial.

La mayoría de las personas puede seguir viviendo con toda normalidad sin tener que cuidar de su presencia (identidad) digital en las redes sociales, sin embargo es muy probable que en unos años, el concepto de identidad integre inevitablemente tanto la dimensión digital como la física. Como consecuencia, cada persona se verá obligada a cuidar con la misma atención tanto de su identidad presencial como de su identidad digital, algo que muchas personas ya venimos haciendo desde hace unos años.

Hay que tener en cuenta algunos factores específicos de este nuevo tipo de identidad, entre ellos su peculiar dimensión temporal. El proceso de construcción de la identidad digital a lo largo del tiempo deja huella en la red, una huella visible y accesible por cualquier usuario. El resultado es una identidad que se percibe como suma de la identidad del pasado (la huella) y de la identidad del presente.

Normalmente estamos acostumbrados a controlar nuestra imagen pública enseñando en cada momento sólo lo que queremos. Sin embargo, cuando nuestra identidad deja huella en la red, su control ya no es algo en nuestro poder exclusivo sino que está repartido entre mis amigos y mis conocidos (es decir el *peer group*).

Cada persona que me conoce puede publicar informaciones (fotos, textos, etc.) directa o indirectamente relacionadas con mi identidad sin necesitar mi aprobación. Es lo que pasa en la mayoría de las redes sociales.

Lo cierto es que la identidad digital estará totalmente integrada en el proceso de aprendizaje y estará cada vez más asociada a un lugar físico; es decir que la idea que teníamos de una (o más) identidad digital paralela desligada de la realidad creo que ya no interesa a nadie: en realidad ni siquiera tenemos tiempo para crear identidades paralelas.

Nuestra identidad ya no se produce sólo a través de la información publicada por mí y mis amigos sino también por la información que publican mis dispositivos. Un ejemplo es el uso de servicios como "Foursquare" que aprovechando la conexión a Internet de nuestros móviles permite publicar en mis redes sociales donde nos encontramos en cada momento.

Para explicar este fenómeno Tim Berners-Lee habla de *Giant Global Graph*, es decir, de la futura Web semántica con la que pasaremos de recoger la relación entre las personas a centrarnos en la relación entre las personas y sus intereses (documentos). Es decir, que si "Internet" nos ha permitido conectar ordenadores y la "Web" nos ha permitido



conectar documentos, entonces el "Gráfico" (o *Graph*) nos permitirá conectar las personas y los documentos (lugares, objetos, etc.). Así que podríamos definir el *Graph* como el tercer nivel de abstracción, teniendo en cuenta que en cada capa (Internet, Web, o Gráfico) hemos cedido algo de control llegando sin embargo a conseguir mayores beneficios. Consecuencia directa de esta dinámica es la afirmación definitiva de una identidad (única) en la Web, reconocible por cualquier agente, persona o aplicación.

Esta identidad digital inequívoca facilita el desarrollo de innovadores proyectos de hardware social basados en un tipo de participación sin carácter colectivo donde la dinámica de colaboración es el resultado de una acción e interacción individual. Se descubren, poco a poco, las capacidades de auto-organización de las sociedades informadas capaces de revolucionar sus estructuras, aprovechando el fenómeno del espejo virtual que permite asociar las informaciones sobre el estado de una situación con las decisiones individuales.

## ***Control y Descentralización***

Las redes sociales potencian un nuevo tipo de control: un control descentralizado operado por una pluralidad de individuos independientes que colaboran utilizando capacidades repartidas y móviles, de cálculo y de comunicación. Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) no representan la solución, sino una oportunidad para mejorar nuestra capacidad de gestión del territorio. Éstas se pueden usar para fines completamente distintos y contrapuestos. Por un lado, se puede aprovechar su enorme capacidad de proceso de datos para centralizar toda la información e intentar "solucionar"

la complejidad urbana; pero también se pueden usar para abrir y descentralizar la toma de decisiones.

Se trata de investigar cómo las TICs permiten definir una estructura de gestión urbana donde polos de control discontinuo vivan entre un entorno de auto-determinación y libertad. Una idea muy cercana a la definición del concepto de “*tensegrity*” que hace Buckminster Fuller: “*islas en compresión dentro un océano en tensión*”.

La integración de tecnologías digitales en el espacio físico permite desarrollar nuevas dinámicas de comunicación y relación entre vecinos, que mejora la cohesión de las colectividades locales y al mismo tiempo su calidad de vida, ofreciendo una sensación de mayor seguridad.

Gracias a las nuevas tecnologías y a algunas “mutaciones” culturales, sistemas y mundos, antes totalmente cerrados y muchas veces poco transparentes, se abren a la participación de agentes (y personas) externas a sus estructuras organizativas. Los ciudadanos se vuelven más disponibles a participar y a colaborar porque son mejor informados y finalmente son considerados interlocutores útiles para la gestión urbana. Arquitectos y urbanistas pueden razonablemente empezar a trabajar en constante comunicación con los ciudadanos, “compartiendo” con ellos su “poder” de decisión.

Para explicar este fenómeno se puede hacer referencia al concepto de “larga cola” de Chris Anderson. Internet y el entorno digital han cambiado las leyes de distribución (del poder) y las reglas del mercado. El actual sistema económico y político se basa en una estructura piramidal donde el poder (o el potencial económico o creativo) de muchos se

considera inferior al de los pocos que están en la parte más alta de la pirámide. Existe un nuevo sistema basado en la suma o acumulación de todas las pequeñas potencialidades (o poderes) de la masa, que gracias a los sistemas de comunicación en red ofrecidos por Internet pueden igualar o superar el poder (o potencial) de los que hoy se encuentran en una posición privilegiada. Son el antiguo mercado de masas y el nuevo nicho de mercados, representados por la cabeza y la cola de la conocida gráfica de distribución estadística.



**Figura 1 : La larga cola es el nombre coloquial para una bien conocida característica de las distribuciones estadísticas (Zipf, Ley de potencias, distribuciones de Pareto o/y en general distribuciones de Lévy). La característica es también conocida como heavy tails, power-law tails, o las colas de Pareto.**

La presencia de una entidad centralizada no es necesaria cuando los dispositivos de control y de retorno de la información (*feedback*), permiten a los actores visualizar o tomar conciencia de las consecuencias de sus acciones. El fenómeno de auto-organización inconsciente se vuelve control consciente e intencionado cuando se permite a los individuos entender los efectos de sus acciones. Aquí entra el concepto de *tensegrity*,

cuando se refiere a un modelo de gestión donde las decisiones descentralizadas se juntan a las centralizadas evitando una dinámica de control totalmente cerrada y omnipresente.

Invirtiendo la supremacía de la centralización sobre las decisiones individuales, se consigue que los ciudadanos tomen consciencia de sus acciones y así coordinarlas de manera intencionada. Este proceso puede conseguir devolver la necesaria legitimidad y credibilidad a las intervenciones en las áreas urbanas degradadas.

## ***Accountability y Open Data***

*"La participación demanda de un sistema de información, de un observatorio y de unos indicadores que reflejen periódicamente la situación de aquellas variables que estimemos como claves para establecer nuestra evolución y que sean accesibles y comprensibles por los ciudadanos."*  
(Agustín Hernández Aja, 2002)

Así, en 2002, Hernández Aja, catedrático de Urbanismo de la Universidad Politécnica de Madrid, describe los supuestos indispensables para la participación ciudadana. Una década más tarde empiezan a popularizarse modelos de comunicación y dinámicas de gestión que nos acercan mucho a estos supuestos. Entre ellos me gustaría destacar el *accountability* y el movimiento *Open Data*.

*Accountability* es un término anglosajón que podríamos traducir por "responsabilidad" u "obligación de rendir cuentas". Aproximándonos al concepto de *accountability* podemos crear un ecosistema de comunicación y transparencia que permita al ciudadano exigir responsabilidades a la administración. Lo cual nos ayuda a cumplir el objetivo de descentralizar el control necesario para una verdadera democracia.

*Open Parlamento* es un ejemplo estupendo de como trabajar para mejorar y conseguir *accountability*. Se trata de una herramienta Web que permite monitorizar de forma distribuida el trabajo de los diputados del parlamento italiano. La pagina Web ofrece mucha información sobre los proyectos de ley y en general sobre toda la actividad del Parlamento Italiano. Lo más interesante es su sistema de seguimiento distribuido que permite controlar la actividad política de cada diputado. Cada ciudadano puede "adoptar" un diputado, publicar todas sus declaraciones y confrontarlas con su actividad parlamentaria.

Imaginemos este mismo sistema aplicado a escala local, donde los ciudadanos tienen una mayor capacidad de organización y de ejercer presión. El control al que se someterían todos los administradores locales serían tan intenso que estos se verían casi obligados a poner en marcha un proceso de transformación de la estructura administrativa hacia un modelo más abierto y participativo.

El movimiento *Open Data* supone uno de los mayores empujes para conseguir transparencia sobre la gestión pública. *Open Data* consiste en poner a disposición de la sociedad datos de la Administración Pública, como son datos de proyectos financiados con dinero público o gestionados por instituciones públicas.

El objetivo es sacar provecho de esos datos que las organizaciones públicas no quieren o no tienen capacidad de analizar. Liberar esos datos permite a cualquier persona u organización construir nuevas fórmulas de consultación y visualización, simplificar, diversificar e incluso enriquecer las informaciones iniciales.

En España, entre los ejemplos de esta nueva tendencia destaca el proyecto de Open Data Euskadi, parte integrante de la iniciativa de *Open Government* del Gobierno Vasco: un portal de exposición de los datos públicos en formato reutilizable, bajo licencias abiertas. A escala urbana, destacan los proyectos activados por dos ciudades españolas como Zaragoza y Córdoba, que empiezan a dar sus primeros pasos en el mundo del Open Data.

Estoy convencido de que la presión ciudadana obligará en muy poco tiempo a todas las grandes ciudades a sumarse a este proceso de apertura y transparencia.

## ***Open Source y Conciencia de Red***

Como decíamos, invirtiendo la supremacía de la centralización sobre las acciones individuales, los ciudadanos toman consciencia de su “poder” y empiezan a organizarse en red.

Disponemos de la tecnología, el conocimiento y las dinámicas necesarias para poner en marcha procesos de gestión urbana más abiertos. Los ciudadanos ya han empezado a moverse; las administraciones podrían aprovechar estos procesos autónomos e independientes para la gestión de situaciones muy complejas, sin embargo sigue faltando una clara voluntad política.

Probablemente los administradores han conseguido retrasar el paso hacia un nuevo modelo de gestión participada gracias al apoyo indirecto e incluso directo del

denominado “cuarto poder”: la prensa. El sistema de información actual todavía ofrece a los administradores y a los “poderosos” amplia oportunidad para manipular y controlar ciertos procesos.

La emergencia de un modelo de información mucho más distribuido, empieza a ofrecer a cualquier ciudadano la posibilidad de producir información local relevante. Nace un ecosistema de comunicación basado en el social media.

Este nuevo ecosistema de información puede reducir la influencia de los medios de comunicación de masa y por ende obligar los administradores locales a rendir cuentas de sus decisiones. Los administradores se verán obligados a relacionarse con este nuevo tipo de comunicación, más horizontal y distribuida: una oportunidad para generar una especie de "control social" que mejore la transparencia y obligue a los administradores locales a tener en cuenta la opinión pública.

Un ejemplo muy claro de todo lo que estamos presentando aquí son las últimas movilizaciones ciudadanas que están teniendo lugar en España. Tras la manifestación del 15M, un evento autorizado y organizado durante semanas, que congregó a decenas de miles de personas, nacen unas acampadas en numerosas plazas en toda España. Estas acampadas se organizaron en cuestión de horas, usando únicamente Twitter y Facebook. Ejercer un control sobre todos estos flujos de información y catalizadores de acciones como las acampadas es imposible. Se ha dado un paso hacia un modelo en el que gobernantes y administradores van a tener que entender, que no pueden seguir ignorando a los ciudadanos y defendiendo los intereses de otros.

Nos encontramos delante a un innovador proceso de construcción de un nuevo ámbito de lo público y de lo común; el desarrollo de un nuevo modelo de espacio público que hemos denominado espacio sensible. Los medios tradicionales no consiguen comunicar lo que cotidianamente los ciudadanos estamos debatiendo u organizando, sin embargo gracias a los Social Network, cualquier persona puede informarse e interactuar a tiempo real con aquellas personas que están protagonizando nuevos debates o movimientos, como es el caso de las acampadas en las plazas públicas.

Es interesante comprobar como lo presencial es absolutamente imprescindible y como lo digital simplemente está ofreciendo un entorno de comunicación y organización aumentado, que permite ir más allá de las posibilidades de organización de cualquier acción que se quede exclusivamente en lo presencial: todo se vuelve descentralizado y al mismo tiempo conectado y sincronizado.

Estos procesos parecen ser casi inevitables y una vez instaurados como procesos naturales de gestión local, entonces estaremos hablando de un entorno más que favorable para una Ciudad de Código Abierto, es decir una ciudad abierta a la participación de todos.

Domenico Di Siena | [urbanohumano.org](http://urbanohumano.org)  
Ecosistema Urbano | [ecosistemaurbano.org](http://ecosistemaurbano.org)



## **Bibliografía**

- ANDERSON, C. (2009): *Free. The future of a radical price*. New York: Hyperion.
- AMENDOLA, G. (2000): *La ciudad Postmoderna*. Madrid: Celeste Ediciones.
- BAUMAN, Z.(2002): *Modernidad Líquida*. México: Fondo de Cultura Económica de España.
- BERNERS-LEE, T. (2007): *Giant Global Graph*,  
<http://dig.csail.mit.edu/breadcrumbs/node/215>>. Consultado en 27 de junio 2009.
- BOLLIER, D. (2003): "El redescubrimiento del procomún". Disponible en:  
<<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/bollier.html#foot11>>. Obtenido en 23 de agosto de 2009.
- BRUEGMANN, R. (2005): *Sprawl: A Compact History*. Chicago: The University of Chicago Press.
- CASTELLS, M.(1997): *La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- CASTELLS, M. (2008, 12 de Enero): "Citilab demuestra que es posible cambiar la realidad con el poder de la imaginación y de las ideas", Citilab de Cornellá (Barcelona). Disponible en: <<http://es.citilab.eu/actualidad/opinion/citilab-demuestra-que-es-posible-cambiar-la-realidad-con-el-poder-de-la-imaginaci>>. Obtenido en 12 de agosto de 2009.
- CINGOLANI, F.; DI SIENA, D.; FERNANDEZ, M.; GONZALEZ, P.; REYESS, C.;
- BARAONA POHL, E. (2010): "Urban Aperture(s) >< Porosity as a new model for hybrid public space". <<http://www.urbanhybridization.net/apertures.htm>>. Obtenido en 11 de abril de 2010.
- CRAWFORD, M. (2001), "Desdibujando las fronteras: espacio público y vida privada", *Quaderns* n. 228, Barcelona.

DELGADO, M. (2007), “Lo común y lo colectivo”, Universitat de Barcelona. Disponible en [http://medialab-prado.es/article/lo\\_comun\\_y\\_lo\\_colectivo](http://medialab-prado.es/article/lo_comun_y_lo_colectivo)>. Obtenido en 28 de julio de 2009.

DE KERCKHOVE, D. (2001): *The Architecture of Intelligence*. Basel: Birkhauser.

DERESIEWICZ, W. (2009, 30 de enero): “The End of Solitude”, The Chronicle of Higher Education, Washington, D.C. Disponible en: <http://chronicle.com/article/The-End-of-Solitude/3708>>. Obtenido en febrero de 2009.

DI SIENA, D. (2009): “Espacios Sensibles. Hibridación físico digital para la revitalización del espacio público. Director: José Miguel Fernández Güell. Universidad Politécnica de Madrid. Departamento de Urbanismo y Ordenación del Territorio, 2009.

HABERMAS, J. (1962), *Historia y crítica de la opinión pública. La transformación estructural de la vida pública*. Barcelona: Gustavo Gili.

HABERMAS, J.(1987) *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Taurus.

HERNANDEZ AJA, A. (2002), Ciudadanos fecundos: participación y calidad de vida. Disponible en <http://habitat.aq.upm.es/boletin/n24/aaaher.html>>. Obtenido en 11 de abril de 2010.

INNERARITY, D. (2006). *El nuevo espacio público*. Madrid: Espasa-Calpe.

LÓPEZ DE LUCIO, R. (2000), “El espacio público en la ciudad europea: entre la crisis y la iniciativa de recuperación. Implicaciones para Latinoamérica”, en: *Revista de Occidente*,n.230-231, Fundación José Ortega y Gasset, Madrid. Disponible en <http://www.etsav.upc.es/personals/monclus/cursos/lucio.htm>>. Obtenido en15 de julio de 2009.

SARTORI, G. (1997): *Homo videns. Televisione e post-pensiero*. Roma: Laterza.

SMIERS, J. (2007): “Abandonar el copyright: una bendición para los artistas, el arte, y la sociedad” (Traducción: Kamen Nedev). Disponible en:

<[http://www.medialabmadrid.es/smiers\\_abandoning\\_copyright.pdf](http://www.medialabmadrid.es/smiers_abandoning_copyright.pdf) >. Obtenido en 10 de mayo de 2009.