

El deporte popular y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación

Reflexiones en torno al caso del Parque de Can Peixauet en Santa Coloma de Gramanet o como transformar un espacio deportivo en una plaza

Gaspar Maza

Universidad Rovira i Virgili. Tarragona

Xavi Camino

Elisava Escola Superior de Disseny i Enginyeria de Barcelona

I. UN NUEVO CAMPO DE ACCIONES Y EXPERIMENTACIONES: EL DEPORTE Y LAS TIC

Esta comunicación parte de la necesidad de investigar los espacios públicos de deporte en una época donde las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son cada vez más presentes y están produciendo impactos en múltiples campos y direcciones.

Aquí vamos a analizar algunas de estas experiencias que se inician cuando el deporte se mezcla con un proyecto de intervención en el espacio público, con la arquitectura participativa y finalmente se acaba también combinándose con experimentos procedentes de las nuevas tecnologías.

Así uno de los puntos de partida que nos ha animado a presentar esta comunicación es el amplio espacio social ganado por el deporte en los últimos años así como el auge de las TIC y los negocios que están generando¹. En las diferentes encuestas de

¹ TIC significa tecnologías de la información y la comunicación. Herramientas computacionales e informáticas que procesan, almacenan, sintetizan, recuperan y presentan información representada de la más variada forma (ordenadores, teléfonos móviles, USB).

Datos del año 2012 referentes a la TIC en España: 24.779 empresas dedicadas a este negocio. 397.579 personas ocupadas, generan 53.860 millones de euros. Fuente: Instituto Nacional de Estadística 2013:

hábitos deportivos² vemos que ha habido un aumento importante de personas que en la actualidad eligen el espacio público para hacer deporte.

Con el ejemplo del proyecto *SNTKO Besos Lab*³ vamos a tratar de ver y evaluar cómo se combinan estas nuevas realidades en un caso concreto y como se gestionan. También vamos a explorar la idea de ir más allá del deporte, al incorporar algunos de los conceptos y novedades desarrollados desde los sectores más creativos de las TIC.

Nuestra pre-disposición hacia la experimentación y la mezcla de disciplinas nos ha hecho también conscientes de los límites de estas experiencias. En relación a las TIC, no lo solucionan todo, y no todos participan de igual manera o no todos tienen la misma facilidad de acceso o disponibilidad. Asimismo, hay efectos de las TIC no siempre positivos sobre nuestros cuerpos y conductas. Por otro lado, las mezclas o las hibridaciones no siempre son útiles, no siempre se consolidan o se intercambia en los mismos niveles. En el proyecto que presentamos, al experimentar con la combinación entre deporte, arquitectura y nuevas tecnologías, nos han aparecido algunos de estos límites que trataremos de abordar en las diferentes partes de esta comunicación.

2. IDENSITAT⁴ UN LABORATORIO DE EXPERIENCIAS EN EL ÁMBITO DE LA CREATIVIDAD, EL DEPORTE Y EL ESPACIO PÚBLICO

Idensitat es una asociación cultural nacida en 1999 y formada en la actualidad por un perfil variado de miembros (artistas, antropólogos, diseñadores, urbanistas...). Idensitat no es ningún club de fútbol, ni ninguna asociación de carácter deportivo, ni tampoco un proyecto tecnológico, ni un proyecto exclusivamente artístico. "ID/ Idensitat" se define en su página web como "un proyecto artístico que investiga formas de incidir en el espacio público a través de diferentes propuestas creativas en relación al lugar y al territorio tanto en sus dimensiones físicas como sociales". El sitio web también nos informa del tipo de actividades que Idensitat promueve⁵

Idensitat mantiene así una línea constante de intervenciones experimentales en la frontera entre todos estos campos, es decir, la tecnología, los procesos sociales y culturales, las actividades deportivas y artísticas, el espacio público, la intervención y la investigación.

En la práctica, desde esta asociación se investiga en los contextos sociales en los que artistas, diseñadores, antropólogos e identidades de diferentes tipos planifican y ejecutan sus proyectos. En este sentido, podemos hablar también de proyectos enfocados por la metodología de la investigación-acción. En el proyecto la acción es la misma investigación y a menudo cuentan con la participación de los mismos sujetos que se estudian y otros colectivos que se incorporan en busca de su propia transformación.

2 Encuesta de hábitos deportivos CSD 2010 y en Catalunya Observatori Catala de l'esport (2013).

3 Ver: <http://www.idensitat.net/es/sntk-bes%C3%B2s-lab-cast/930-sntk-besos-lab-2>. El proyecto "STKO BESOS LAB" fue fruto de la colaboración entre Idensitat, el Consorci del Besòs y el municipio de Santa Coloma de Gramenet. SNTK significa Santa Coloma. LAB significa Laboratorio, experimental.

4 Ver: www.idensitat.net. Los autores de la comunicación formamos parte del colectivo Idensitat.

5 Ver: www.idensitat.net.

En Septiembre de 2013 el Ayuntamiento de Santa Coloma y el Consorci del rio Besos se pusieron en contacto con Idensitat haciéndole el encargo de diseñar y producir una intervención en la zona de Can Peixauet con un proyecto intermedio de conexión entre este lugar, el resto de la ciudad y el espacio cercano del Rio Besos.

3. EL PROYECTO *ID SNTK BESÒS LAB* Y SUS FASES

ID SNTK Besos Lab consistió esencialmente en una serie de intervenciones en el espacio público a partir de actividades culturales, sociales, deportivas, tecnológicas con las que se pretendía dinamizar las diferentes redes sociales del territorio de Santa Coloma de Gramenet⁶.

Las actividades se desarrollaron en el espacio público a lo largo de dos meses y medio, entre julio y septiembre del 2014 siguiendo el orden que presentamos a continuación.

3.1. El análisis

El análisis de la zona comenzó en Febrero 2014. Tras los primeros trabajos de observación pudimos comprobar que en el espacio del parque Can Peixauet, el fútbol era la principal actividad que allí se generaba. En gran parte, esto era debido a una decisión del diseño inicial del espacio, en tanto que el campo de futbol ocupaba el espacio central de las pistas, desaprovechando los metros cuadrados que reunirían las dos áreas laterales que quedaban libres.

El conjunto de las pistas era también un espacio con muchas horas de sol y sin ninguna sombra posible. Todavía en invierno se agradecía el sol por la mañana, pero prácticamente no se utilizaban por la tarde debido a que anoecía pronto y hacía frío. Cuando llegaba el buen tiempo, en primavera, la vida social de la pista cambiaba. Todas las tardes se convertían en el punto de encuentro de jóvenes (entre 20 y 40) de los barrios cercanos con ganas de jugar a fútbol o baloncesto. En pleno verano el excesivo calor volvía a convertirse en un obstáculo para hacer deporte y las actividades no se iniciaban hasta las 19h.

En términos deportivos, podríamos catalogar las pistas como un espacio con un buen uso pero con interrupciones importantes por el calor en verano o por el frío en invierno. Un espacio monopolizado por la práctica del futbol y, en segundo término, el baloncesto.

3.2. La interrupción. La Cúpula “Can Peixauet” una plaza generada desde la arquitectura participativa

La Cúpula de “Can Peixauet” fue la primera intervención en el espacio y a la vez la más visible del proyecto *SNTK Besos Lab*⁷. Para hacerle un lugar en el parque de Can Peixauet se

6 Ver memoria Proyecto STKO Besos Lab.2014.

7 La cúpula fue uno de los proyectos ganadores de la convocatoria: “Proyectos de deporte, creatividad e inclusión social” 2011 Idensitat- Consejo Superior de Deportes. Bajo el nombre de Kabia Har-Etxea se instaló por primera vez en Rentería en al año 2012. El proyecto fue obra de tres colectivos de arquitectos: Straddle 3, TPX, M- Etxea.

introdujo en el espacio una nueva disposición del campo de fútbol pre-existente. Se evitó su eliminación colocándolo a un lado del espacio con lo que se generaron dos espacios diferenciados.

La Cúpula, una gran estructura de metal y lona prefabricada, quedó instalada en la zona tras una semana de trabajo colectivo. En este trabajo colectivo de construcción participaron los colectivos de arquitectos, los propios miembros de Idensitat, algunos vecinos de la zona y miembros de entidades del territorio.

La estructura se adaptó perfectamente al espacio deportivo de Can Peixauet ofreciendo un espacio de encuentro para alojar diferentes tipos de actividades. Con la introducción de la cúpula el espacio deportivo pasó inmediatamente a hacerse practicable durante todo el día. La estructura invitaba a la gente a demorarse en un espacio que antes sólo se transitaba. La gente se sentaba en los bordes de la misma, donde estaban los cimientos de soporte, para conversar a la sombra y observar las actividades que se generaban dentro y fuera de la misma. La estructura se convirtió en un espacio híbrido, a la vez, espacio público abierto, pero parcialmente organizado, donde comenzaron a realizarse diversidad de actividades y acciones de carácter comunitario (culturales, deportivas, vecinales, etc.). La idea de autogestión de las actividades que incorpora el concepto de "wikiplaza" en el espacio de la cúpula se introdujo mediante la instalación de una gran pizarra donde la gente podía ver la programación del día o sugerir una actividad que podría organizar por su cuenta.

En las pistas de Can Peixauet, la Cúpula se consolidó como una estructura que a la vez interrumpía un espacio deportivo, pero sin entrar en conflicto ni en competencia con el monopolio que detentaba el deporte en su espacio central y, a la vez, lo complementaba.

Durante tres meses la cúpula funcionó como una acupuntura urbana (J. Lerner, 2004), en el sentido que revitalizó la actividad social del espacio, dando continuidad y expansión al fútbol y al baloncesto pre-existentes. Al mismo tiempo, introdujo la posibilidad de otras actividades y otros públicos, rompiendo con ello el monopolio de los dos deportes en el espacio.

■ 3.3. Las conexiones

Los aspectos más técnicos de la programación abierta fueron asumidos de forma mixta entre Idensitat, asociaciones del territorio y diferentes técnicos del Ayuntamiento de Santa Coloma. A través de una comisión se puso en marcha una serie de actividades dentro de la cúpula que se regían con una idea de autogestión, donde los contenidos estaban abiertos a programaciones de diversa índole.

Bajo esta modalidad se organizaron actividades propuestas por entidades vecinales, culturales o deportivas (baile, castellers, exhibiciones deportivas, cine,...) con cierta proximidad al espacio, hasta actividades de ámbito ciudad, como las derivadas de la fiesta mayor de Santa Coloma (conciertos de rock, música folklórico-regional), y otras actividades de ámbito metropolitano, propuestas por Idensitat (encuentro de arquitecturas colectivas).

Se contó con la colaboración de 15 entidades e instituciones del territorio y se realizaron más de 30 actividades organizadas. Más de 1000 personas participaron o asistieron a estas actividades.

3.4. Experimentaciones

En esta fase es donde más claramente se pueden apreciar algunos de los resultados de la mezcla entre actividades deportivas y nuevas tecnologías de la información. En definitiva, artilugios procedentes del mundo de las aplicaciones comerciales que fueron tuneados y experimentados de forma creativa para dar apoyo y visibilidad a diferentes actividades deportivas.

Idensitat trabajó en estos dos casos concretos con colaboradores procedentes de las TIC.

3.4.1. *Id/SKATE+ música: SK8Sound*⁸

Este fue uno de los experimentos híbridos interactivos más interesantes que pudimos ver en Can Peixauet. A través de diferentes aplicaciones informáticas los monopatines se convirtieron en instrumentos musicales.

Esta actividad empezó con un taller de construcción de una rampa de *wallride* para la práctica del monopatín con la participación de skaters de la zona y la colaboración del centro cultural juvenil Mas Fonollar, que cedió sus instalaciones para realizar el taller. Posteriormente, se realizaron dos jornadas de exhibición práctica de la rampa combinada con la aplicación y experimentación del proyecto tecnológico sonoro del colectivo Mobilitylab.

La música digital sobre tabla de skate invitó a los skaters a salir de su mundo particular para convertirse en productores de música electrónica. La combinación de la práctica del monopatín sobre la rampa con la aplicación tecnológica sonora convirtió la actividad del skate en una multiexhibición. Se asignaron tres tablas sonoras a skaters que producían efectos sonoros que se coordinaron para dar lugar a una coreografía de patinaje y música.

3.4.2. *Ecuavoley + Dispositivos Tecnológicos “marcadores”*⁹

El Dispositivo Marcador fue otra experimentación que contribuyó a generar espectadores en un deporte minoritario como el ecuavoley practicado por un colectivo de inmigrantes ecuatorianos de la zona.

Este proyecto tuvo como objetivo principal revalorizar las actividades deportivas informales a través del uso y programación de unos marcadores digitales diseñados para tal fin.

El marcador se construyó como un aparato electrónico especialmente diseñado para favorecer la visualización de la puntuación de un partido de ecuavoley. La gestión del marcador se realizó mediante una aplicación de teléfono móvil android especialmente producida para hacer funcionar el aparato tecnológico.

El marcador llamó la atención a los practicantes tanto como a los espectadores y contribuyó a ayudar al espectador autóctono a entender un deporte nuevo y a entrar en comunicación y relación con el grupo de inmigrantes.

8 Sk8 Sound fue una colaboración entre Mobilitylab y Idensitat. Mobilitylab es una plataforma creada por Efraín Foglia enfocada a la interacción digital y la investigación crítica tomando como foco de estudio la movilidad contemporánea.

9 Proyecto en colaboración con Pratipto Lab- Raul Nieves y Asociación ecuatoriana de Ecuavoley de Can Peixauet.

4. CONCLUSIONES

Los aprendizajes que se desprenden tras el proyecto de intervención en el espacio deportivo de Can Peixauet son variados y apuntan en sentidos diferentes. En primer lugar destacaríamos la necesidad de cuestionarnos y repensar algunos aspectos de los espacios públicos deportivos para hacerlos más sociales. La inclusión social que se le presupone al deporte, en la mayoría de los casos, pasa por la promoción deportiva, es decir, hacer más deporte o construir más instalaciones deportivas. En la experiencia de *ID SNTK Besos Lab*, la promoción deportiva pasó por la propia inclusión del deporte en contextos sociales más amplios y en la experimentación de prácticas híbridas y tecnológicas, en el espacio deportivo pre-existente.

Cuando pusimos en marcha el proyecto *ID SNTK Besos Lab* no pensamos el mismo como un mecanismo para interrumpir un uso deportivo que estaba monopolizado por el fútbol. Sí que pensamos en introducir una buena convivencia con esta actividad y respetar parte de su espacio. Fue la práctica la que nos hizo descubrir que el espacio se mejoraba al introducir otros deportes y otras actividades, porque mejoraba el uso y los sentidos que ya tenía. Porque le daba un sentido de plaza con cosas tan sencillas como crear una sombra y dar espacio a otro tipo de actividades.

Al final de la experiencia podemos decir que Can Peixauet, por un tiempo, fue una plaza cuando anteriormente solo era un espacio deportivo, limitado en buena parte por las condiciones ambientales. El proyecto nos ha dejado así una pequeña lección de algo podríamos denominar como "urbanismo deportivo".

Como pudimos comprobar en Can Peixauet, tras nuestro diagnóstico inicial, el espacio se encontraba en un estado de cierto "autismo", en forma de especialización, auto-segregación deportiva. En los informes sobre instalaciones deportivas, los espacios deportivos de las características como las de Can Peixauet están catalogados como "otros". Solo en Catalunya tenemos más de 5.000¹⁰. ¿Pueden estar en condiciones similares a las que nos encontramos en Can Peixauet?, ¿se pueden implementar proyectos de características parecidas a las de *ID SNTK Besos Lab* que los hagan más abiertos, más sociales, sin renunciar a su carácter deportivo?, ¿estos espacios, además de espacios deportivos, pueden ser plazas?.

En el ámbito de las nuevas tecnologías se constataron las enormes posibilidades de futuro en algunas de las mezclas y combinaciones con las TIC que se probaron, como en el caso del skate con la música electrónica o el ecuavoley con los "marcadores". Ambos experimentos apuntan en direcciones diferentes, pero complementarias. Por una parte, hacia el desarrollo de una nueva actividad deportiva y cultural (skate+música) y, por otra, hacia lo social, es decir, la inclusión de un deporte excluido, el ecuavoley, así como la comunidad que lo practica.

Se nos ha hecho evidente la necesidad de investigar más en profundidad, con métodos más cualitativos, el mundo de las aplicaciones y las nuevas tecnologías porque nos han quedado en el aire preguntas a responder. Delante de las grandes expectativas que prometen

10 En Catalunya (2014) según datos del Observatori Català de l'Esport, a partir de Consell Català de l'Esport en Catalunya, se encuentran registrados 5.386 espacios de las características como las de Can Peixauet. La cantidad de este tipo de instalaciones representa el 17% del total de instalaciones deportivas en Catalunya.

estas aplicaciones como la facilidad de generar contactos y puntos de encuentro, queda por ver cómo se autogeneran, qué tipo de relaciones se dan o cómo perduran en el tiempo.

En este sentido, hay que destacar que en el proyecto participaron aquellos que fuimos capaces de movilizar desde el trabajo tradicional, cara a cara, con redes sociales sobre el territorio. La colaboración con estas redes se dio a partir del reconocimiento personal, la confianza, el compromiso y el vínculo que se generó en las visitas sobre el terreno.

Hay que reconocer también que el papel de los “dispositivos” que podríamos considerar como más tradicionales continúa siendo importante. El balón de fútbol o de baloncesto, la canasta y la portería también fueron dispositivos que funcionaron paralelamente al proyecto y de una forma también autogestionada.

En conclusión, creemos que *ID SNTK Besos Lab* puede ser un ejemplo para reflexionar de cómo funcionan este tipo de espacios, a la vez que nos permitió ver las potencialidades y limitaciones de lo que intuimos como un “urbanismo deportivo”, desde el que seguir discutiendo espacios de este tipo.

BIBLIOGRAFIA

- AYUNTAMIENTO DE BARCELONA (2007): Els espais públics urbans i l'esport com a generadors de xarxes socials a les grans ciutats: el cas de Barcelona. Ed. Institut Barcelona Esports.
- CAMINO, XAVI (2008). “Oportunitats de l'esport a l'espai públic”, en VV.AA. *Els jocs i la interculturalitat*. Institut Ramon Muntaner.
- CAMINO, XAVI (2012). *Estudio cultural del skateboarding en Barcelona (1975-2010)*. Tesis doctoral inédita, dirigida por Joan Josep Pujadas y Gaspar Maza. Universitat Rovira i Virgili (Tarragona), Departamento de Antropología, Filosofía y Trabajo Social. <<http://www.tesisenred.net/handle/10803/81714>>
- CAMINO, XAVI; MAZA, GASPAR; PUIG, NURIA (2008). “Redes sociales y deporte en los espacios públicos de Barcelona”. *Revista Apunts Educación física y deportes*. Inefc Nº 91 pp.12-28.
- LERNER, JAIME (2004). *Acupuntura urbana*. Institut d'Arquitectura Avançada de Catalunya, Barcelona.
- MAZA G. (2010). *El espacio público como lugar de encuentro y convivencia: el papel de la práctica deportiva*. Diputación de Barcelona. http://www.diba.cat/butlletins/detallRevista_cas.asp?id=12963.DDDipu
- MAZA G. (COORD.) (2011): Deporte, actividad física e inclusión social. Una guía para la intervención social a través de las actividades deportivas. Consejo Superior de Deportes. Subdirección de promoción deportiva y deporte paraolímpico. Madrid.
- MAZA G. (2013): “IDENSITAT”: A Hybrid Anthropology of Identity, Creativity and Intervention in Public Spaces”. Aceptada publicación próximo número Junio 2013 Ed *American Anthropologist*.
- MAZA G (2014): “Esport popular i noves tecnologies”. *El 9 Esportiu*. 17-1-2014.

