

Estudio de caso: Dreamhamar. Reimaginando colectivamente el espacio público de Stortorget, Hamar¹

Paco González

Dreamhamar es un proceso de diseño en red liderado por Ecosistema Urbano para reimaginar colectivamente el espacio público de Stortorget en la ciudad de Hamar, Noruega.

Hamar kommune² decidió abordar la transformación y renovación de la plaza Stortorget abriendo la participación a sus ciudadanos en un proceso colectivo de *brainstorming* para definir su espacio público.

Ecosistema Urbano distingue en Dreamhamar dos esferas: la construcción de una comunidad-red³ viva, y una propuesta de diseño que adopte la actividad y expectativas de dicha comunidad-red.

De esta forma, si a la materialización del espacio le corresponde el *urban design*, el diseño urbano, a la construcción de esta comunidad-red le correspondería el *network design*, el diseño de redes o comunidades-red.

1 Del texto: CC BY-SA Paco González. Imágenes: © de los autores.

2 El Ayuntamiento o Municipalidad de Hamar: hamar.kommune.no.

3 Se usa intencionadamente el concepto de comunidad-red en referencia al de sociedad red, para evitar traducciones del inglés como comunidad en red o comunidad conectada.

Ecosistema Urbano expone⁴ que el proceso que construye esta comunidad-red debe ser abierto⁵ a incorporar a cualquier participante para que pueda pensar el futuro de la plaza y sus usos. De esa forma, el *network design* está destinado a crear las conexiones sociales y la conciencia (o cultura) en la comunidad local, para que se genere una participación efectiva en la ideación del futuro espacio público.

El proceso promoverá un debate público ciudadano en el que los encargados de realizar el *urban design*, o diseño urbano, participan activa y presencialmente, para así poder escuchar atentamente a la ciudadanía y ser capaces de trasladar e incorporar el resultado del debate público a un diseño urbano.⁶

1. Contexto

1.1. Hamar, Noruega



Fuente: «Hamar from air» (Wikipedia) | CC by Jon Kristian Fjellestad

4 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (pág. 14).

5 Incluyente y democrático. Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects*, y en coherencia con la propuesta de plaza *open source*, de código abierto, de ONETHOUSANDSQUARE.

6 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (pág. 111).

Noruega es un país de cinco millones de habitantes del norte de Europa, que pertenece al Espacio Económico Europeo (EEE) de libre comercio con la Unión Europea. Cuenta con vastos recursos naturales y energéticos, manteniendo uno de los niveles de vida más altos del mundo con un sistema del bienestar estatal (*welfare*). Su capital es Oslo, que cuenta con aproximadamente 640.000 habitantes y un área metropolitana, «El Gran Oslo», que congrega a más de 1,4 millones de habitantes (2011).

Hamar es un municipio o comuna⁷ urbana a orillas del lago Mjøsa, situado a unos 100 km al norte de Oslo en Hedmark, una de las dos regiones⁸ del interior de Noruega. Cuenta con una población de 31.593 habitantes (2015) de los 194.236 de Hedmark (2014), y tiene como municipio o comuna urbanas cercanas a Elverum (18.922 hab.) a 30 km al este, y Brumunddal (8.890 hab.) a 12 km al noroeste.

Hamar fue una de las sedes olímpicas de los Juegos Olímpicos de Invierno de Lillehammer en 1994. Lillehammer, situada a 50 km al noroeste de Hamar, también a orillas del lago Mjøsa, tiene 26.639 habitantes (2011) y es la capital de Oppland, de 187.723 habitantes (2014), la otra región interior de Noruega.

Hamar fue fundada en 1848 como una población con derechos comerciales, se trazó una trama urbana en cuadrícula bordeando el lago Mjøsa, que se consolidó a finales del siglo XIX. Entre el trazado urbano y el lago Mjøsa se estableció un área de libre comercio, derecho reconocido que mantiene Hamar hasta 1952, cuando se liberaliza en todo el país.

En esa zona de libre comercio se sitúa la estación ferroviaria que articula las conexiones con el interior y el norte de Noruega a finales del siglo XIX, conectando Hamar con Oslo a través de Eidsvoll, al sur del lago Mjøsa. El puerto lacustre de la ciudad también se establece en el entorno del ferrocarril, generándose en el entorno una zona fabril

7 A los municipios en Noruega se les denomina *kommune*.

8 La región se denomina *fylke*, un equivalente al *county* anglosajón.

y de depósitos, sirviendo de cabecera industrial de la región. Desde la puesta en funcionamiento en 1994 de la Escuela Superior de Hedmark (Høgskolen i Hedmark), Hamar se ha convertido también en una ciudad que atrae población estudiante.

La ciudad cuenta con tres calles principales paralelas a la orilla y un eje simbólico que las cruza en perpendicular, uniendo la catedral con el lago Mjøsa. Justo en esa intersección con la zona de libre comercio junto al lago, se genera el mayor espacio público de la ciudad, su plaza principal: **Stortorget**.⁹

1.2. Stortorget



Fuente: Stortorget, Hamar. Dreamhamar (Flickr) | CC BY-SA Christoffer Horsfjord Nilsen

Stortorget es un espacio abierto de 8.500 m² que se usó como el principal lugar de mercado y comercio de Hamar y su región durante todo el siglo XIX y comienzos del XX. Después de la Segunda Guerra Mundial, su uso cambió por la adopción social del automóvil y por las actividades de los nuevos edificios en su perímetro. Se transformó en los años sesenta en un estacionamiento, y durante cincuenta años ese fue su principal uso. Stortorget solo recuperaba temporal-

⁹ Stortorget significa 'plaza principal o central'. En adelante, se omite la palabra plaza porque está incluida en el nombre.

mente su condición de espacio público pleno en fechas conmemorativas y como mercado temporal durante los fines de semana de los meses de verano.

El eje norte-sur que conecta la catedral con el lago Mjøsa es la línea de máxima pendiente que salva casi 3 metros de altura de un extremo a otro de la plaza. Tanto en su borde norte como en el sur, la plaza enlaza con dos de las tres calles principales del trazado urbano de Hamar. La situada al norte, la más cercana a la catedral, es **Torggata**, una calle peatonal con carácter comercial y de ocio. Al sur, la más cercana al lago, **Strandgata**, que integra el tráfico de la zona con diversos modos de transporte: bicicleta, autobús público y automóviles privados.

En su perímetro se sitúan distintos edificios: al norte se encuentra la **Folkets Hus** (La Casa del Pueblo), de carácter cívico, y un centro comercial, ambos de los años sesenta. Al este, edificaciones históricas de restauración y un edificio de los años sesenta que concentra negocios y servicios. Al sur, el **Basar**, un edificio histórico de inicios del siglo XIX que servía de base al mercado. Al oeste, y conectando con la Folkets Hus, se sitúa la Kulturhus, un nuevo edificio que sustituye a la que fue la biblioteca de la ciudad.

La **Kulturhus** (Casa de la Cultura) es un proyecto estratégico de la ciudad de Hamar que se inicia en 2011 y se inaugura en marzo de 2014, con un coste de 697 millones de coronas noruegas (unos 84,5 millones de euros).¹⁰ La Kulturhus es un equipamiento de escala regional que promueve a Hamar como centro cultural de la región, intentando atraer, mediante la organización de eventos, a la población local y parte del flujo turístico que acude anualmente a Noruega, alrededor de 4,4 millones de visitas anuales.¹¹

10 Estimando un cambio medio de 8,29 en marzo de 2014, fecha de las inauguraciones. Consultar www.ecb.europa.eu.

11 Número de llegadas de turistas internacionales entrantes (visitantes que pernoctan). Datos de 2009 del World Bank.

2. Antecedentes

2.1. Art on the Square



Fuente: Stortorget. Dreamhamar (Flickr) | CC by Ecosistema Urbano

Dentro de la estrategia de reforzar la centralidad de Hamar en la región, y con ocasión de la construcción de la Kulturhus as nuevo equipamiento de la ciudad, se promueve, por parte de **Hamar kommune**, un plan de mejora de los espacios públicos de la ciudad (2009) con el arte en el espacio público como elemento central y articulador de las mejoras.

En el caso de Stortorget se decía lo siguiente:

«El plan deberá habilitar el desarrollo de la plaza como uno de los espacios urbanos más relevantes, y deberá organizar el uso y actividades de los diferentes modos de tráfico, comercios y servicios, el centro cultural planeado, así como acoger tanto pequeños como grandes eventos».

Traducido de Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects* (pág. 51), que a su vez está traducido Hamar kommune (2009), pág. 1(B). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

Así, en 2010 se convoca, por parte del departamento de Planificación, el concurso internacional **Art on the Square**.

Las bases¹² solicitaban propuestas de arte en el espacio público en coordinación con las mejoras que se iban a realizar en la plaza, el uso diario, el de eventos y celebraciones, y también en relación con la Kulturhus. Se dejaba abierto el tipo de intervención artística requerida a la definición de los equipos redactores. Estos debían estar integrados por artistas en colaboración con técnicos (arquitectos, paisajistas, etc.). El presupuesto para la mejora de la plaza es de 25 millones de coronas noruegas, siendo 5 millones para la obra de arte, incluyendo honorarios y producción de la obra.¹³

A la fase final de concurso son invitados cinco equipos (dos daneses, uno sueco, uno español y otro noruego) con 50.000 coronas noruegas como honorarios de participación y una fecha de entrega previa al plazo límite el 5 de noviembre de 2010. El fallo del jurado¹⁴ se publica el 6 de diciembre, después de iniciar la deliberación el 17 del mes precedente. El jurado elige la propuesta ONETHOUSANDS-SQUARE, del artista Lluís Sabadell,¹⁵ en colaboración con Ecosistema Urbano¹⁶.

2.2. ONETHOUSANDSQUARE

«¿Qué pasaría si los ciudadanos de Hamar pudiesen testar mil plazas y entonces escoger una?».

One Thousand Square. Video by Laboratorium. Vimeo. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

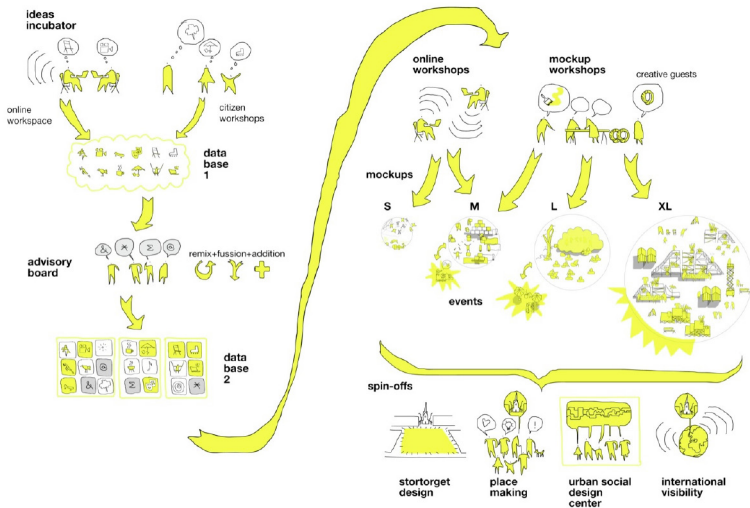
12 Hamar kommune. Program for Competition - Art in the Main Square, Stortorget, Hamar. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

13 Aproximadamente 3,07 millones de euros en la plaza y 615.000 para la obra de arte. Cambio a 5 de noviembre de 2010: www.ecb.europa.eu.

14 Hamar kommune. Jury's Statement - Public art for Stortorget Square in Hamar. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

15 Para más información: www.sabadellartiga.com.

16 Para más información: ecosistemaurbano.com.



Fuente: ONETHOUSANDSQUARE (Archdaily) | Lluís Sabadell + Ecosistema Urbano

ONETHOUSANDSQUARE¹⁷ se define en su propuesta como un proyecto de diseño colaborativo y como una innovadora experiencia de empoderamiento y participación pública. La intención final de la propuesta es involucrar al mayor número de personas, locales y globales, en el proceso de diseño de la plaza para que, al incorporar sus deseos y demandas, el resultado definitivo sea mejor y al mismo tiempo pertenezca a la ciudadanía.

El proyecto propone la creación de dos laboratorios, uno local en la plaza y otro global en las redes digitales:

- **Physical Lab.** Un edificio efímero situado encima del edificio del Basar que sirve como centro de operaciones del proceso, con un espacio para talleres y una fachada digital hacia la plaza. En el Physical Lab existe un equipo local que incluye un coordinador local y dos investigadores para coordinar, comunicar y desarrollar el proceso.

17 Ecosistema Urbano. One Thousand square (artículo web, vídeo y pdf). También en Hamar kommune. Hamar BOOK-FINAL (ONETHOUSANDSQUARE Proposal). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

- **Digital Lab.** Una plataforma web con herramientas digitales para abrir el proceso y coordinar las diferentes propuestas de plazas. En el Digital Lab, el artista y los arquitectos conforman el *Global Team*. Trabajando a distancia o puntualmente en el lugar, serían el equipo de comisariado a cargo de catalizar las entradas, fases, comunicaciones y trabajo en red.

El proceso integra todas las acciones que suceden en estos dos laboratorios: comunicación local y global, *workshops*, las pruebas o *mockups*¹⁸ a realizar en la plaza, un *call* abierto para presentar propuestas, etc.

Los resultados de esos procesos y acciones se irán documentando en el Digital Lab para ser comparados, revisados y evaluados por el equipo global en su labor de comisariado, incluyendo también el cumplimiento presupuestario.

Todas las propuestas serían votadas, comentadas y apoyadas en tiempo real y de forma transparente del Digital Lab. Cada seis semanas se escogerían tres, o sus mejores ideas, para desarrollarlas a escala real en la plaza. El proceso se repetiría ocho veces en un año, y el resultado de estos ocho ciclos serían tres propuestas finales que reunirían las mejores ideas o soluciones implementadas en las pruebas o *mockups*. Finalmente, se elegiría la versión definitiva a desarrollar.

En el fallo que premia ONETHOUSANDSQUARE el jurado¹⁹ entiende que el proceso propuesto es el proyecto artístico, y que el resultado final de ese proceso se creará en la plaza.

«Encontramos muy interesante vuestra iniciativa porque es una vía para difundir, como decís, la “experiencia Stortorget”, un sueño urbano innovador y colaborativo para el futuro de Hamar» (jurado de Art on the Square).²⁰

18 Un *mockup* es una maqueta a escala o tamaño real: es.wikipedia.org/wiki/Mockup

19 Hamar kommune. Jury's Statement - Public Art for Stortorget Square in Hamar. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

20 Hamar BOOK-FINAL (ONETHOUSANDSQUARE Proposal, pág. 60). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

En lo positivo, el jurado expone que la propuesta refleja los ideales de transparencia, participación activa y proceso democrático que representan a Hamar. Entre las fortalezas, está el hecho de que las ideas serán trabajadas a escala completa y que el proceso en sí mismo podría ser una experiencia de valor para Hamar al contribuir a incrementar la percepción de la importancia del espacio público. Igualmente, se valora que al haber una esfera internacional de colaboradores y una presencia en los *digital media*, el nombre de la ciudad se relacionará con la participación.

En lo negativo, el jurado cree que la propuesta tiene una gran carencia porque necesita establecer un claro liderazgo local. Se destaca el riesgo de la dependencia del resultado final respecto del proceso, y la carencia de garantías *a priori* de un resultado de calidad. Tampoco el presupuesto deja claras las finanzas de la propuesta.

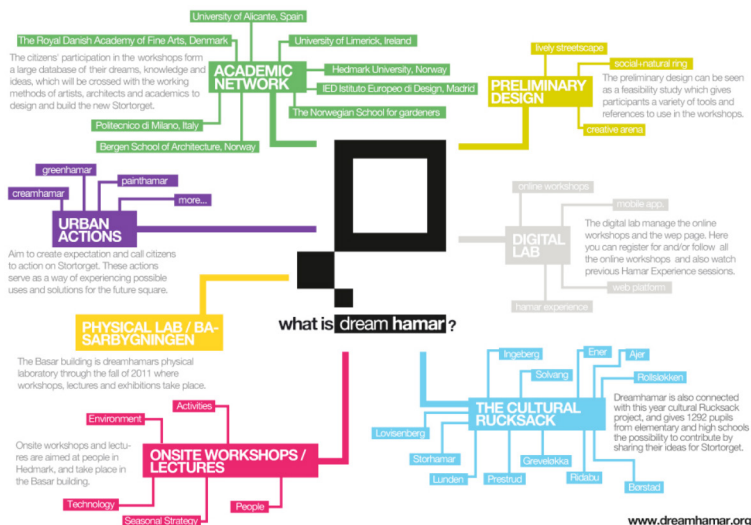
Con posterioridad al fallo, se abre un proceso de diálogo²¹ y negociación entre Hamar kommune y el equipo de la propuesta. La intención es resolver las incertidumbres que se destacaban como comentarios negativos en el fallo.

3. ¿Qué es Dreamhamar?

«Dreamhamar no solo trata acerca de crear físicamente un nuevo espacio público innovador, es también, y mucho más importante, construir una comunidad-red que lo soporte, lo cuide, lo use, lo llene y sea parte antes, durante y después de su materialización.»

Belinda Tato (2013). *Dreamhamar* (pág. 11). Ecosistema Urbano.

21 Hamar kommune. Answers to the Questions (2 de noviembre de 2011). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].



Fuente: «Dreamhamar diagram» (dreamhamar.org) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

Durante los primeros meses de 2011, Ecosistema Urbano y Hamar kommune cooperan para dar forma y coherencia al desarrollo de la propuesta ONETHOUSANDSQUARE y resolver sus incertidumbres. Es en este periodo cuando se decantan definitivamente las ideas y conceptos y se le da nombre a la propuesta para Stortorget: **Dreamhamar**.

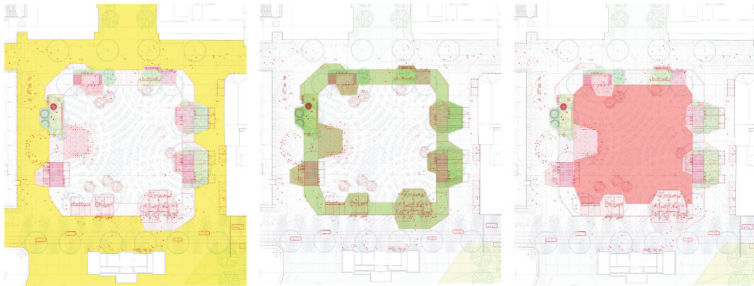
En abril de 2011 se acordó que la fecha de entrega de la propuesta definitiva sería junio de 2012, dejando dieciocho meses para la ejecución de la plaza y así hacer coincidir su entrega e inauguración junto con la de la Kulturhus, en diciembre de 2013. La consecuencia más notable de este nuevo calendario es que el proceso se redujo de los veinte meses previstos a tan solo doce.²²

Este periodo de doce meses se dividiría en tres fases diferenciadas, con tres resultados a entregar en forma de documento: un **diseño preliminar** (tres meses), el **proceso participativo como proyecto de arte** (cuatro meses) y su informe, y posteriormente el **desarrollo**

22 Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book* (pág. 108). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

del **diseño definitivo** (cinco meses) desarrollado sobre la base del proceso participativo. El proyecto participativo tendría como fecha de arranque el mes de septiembre de 2011 y se extendería hasta diciembre del mismo año.

3.1. Diseño preliminar



Fuente: «Preliminary design» (*Dreamhamar*, pág. 112) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

«En esta fase, no estamos interesados en los objetos o el espacio. Estamos enfocados en crear diferentes atmósferas caracterizadas por materiales específicos, que ofrecen condiciones para varios usos».

José Luis Vallejo (2013). *Dreamhamar* (pág. 114). Ecosistema Urbano.

Preliminary urban design

El diseño urbano preliminar es presentado en Hamar en su versión definitiva²³ el 15 de agosto de 2011. Tiene como objetivo ser una herramienta que muestre algunas de las posibilidades de la futura plaza, y proveer de contexto e información útil para cualquiera de las propuestas futuras.

El documento se estructura en tres bloques temáticos que responden a lo siguiente: análisis urbano y de la plaza, presentación de un diseño urbano preliminar para la plaza, y la introducción del proceso

23 Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2011). Dreamhamar.org/preliminary-urban-design y [Booklet Preliminary Design_eng \(Scribd, pdf\)](#). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

participativo. Estos temas se presentan en el documento bajo el siguiente índice:

- 1) Análisis urbano de Hamar en relación con Stortorget (historia, clima, topografía, estructura urbana, tráfico, etc.).
- 2) Análisis de detalle de la escala de la plaza (desde usos actuales, infraestructuras, mobiliario y vegetación, relación con los edificios, paisaje urbano...).
- 3) Introducción de los *workshops* y sus temáticas (personas, entorno, actividades, tecnología y estrategia estacional) como principios fundamental del proceso participativo.
- 4) Propuesta de plano general y diagramas de la plaza (en relación con los puntos 1, 2 y 5).
- 5) Atmósferas, que son concéntricas unas a otras, del exterior al interior: una calle viva que conecte los alrededores y calles circundantes; un anillo social y de naturaleza, que contenga los espacios de socialización; y una arena creativa en el centro, que acoja diferentes usos como eventos, mercado, juegos, etc. Cada una de las atmósferas va acompañada de un conjunto de posibilidades y soluciones en referencia a los cuatro capítulos anteriores y ejemplos similares existentes en otros espacios públicos.
- 6) Desde el diseño preliminar hacia el proceso participativo.

Los dos primeros capítulos (1 y 2) son presentados como mapeado (*mapping*)²⁴, los tres siguientes (3, 4 y 5) conforman la estrategia (*strategy*), y el último hace la introducción al *network design process*²⁵, el proceso participativo como proyecto de arte.

Es en este último punto donde se describe el proceso participativo como un proceso de *brainstorming* colectivo para que los ciudadanos piensen, reaccionen y generen ideas y conceptos para la plaza. De las visiones y sueños²⁶ que tengan los ciudadanos, Ecosistema Urbano, presente en el proceso, hará un resumen y síntesis de esos aportes y

24 En una clara referencia a la práctica de situar información y/o conocimientos en un mapa.

25 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (pág. 19).

26 De ahí el nombre definitivo: Soñar Hamar, *dreamhamar*.

resultados del *network design process* para proponer el diseño urbano definitivo.

En este punto, Ecosistema Urbano es consciente de la contradicción que sugiere el presentar una propuesta preliminar tan prolija en elementos y relaciones cuando se va a abordar un proceso participativo. El argumento que ofrecen es que la propuesta preliminar se presenta como un conjunto de posibilidades y no cómo ha de ser la plaza. Igualmente, el documento del diseño preliminar servirá a los participantes internacionales de referencia para poder incorporarse al *network design process*.

Network design process

«Hoy en día, deberíamos explorar el nuevo rol del diseñador como un activador, mediador y *curator*²⁷ de los procesos sociales en una realidad interconectada (en red) en la que los ciudadanos han dejado de ser receptores o consumidores para ser productores o *prosumers*²⁸.»

Belinda Tato (2013). *Dreamhamar* (pág. 35). Ecosistema Urbano.

El *network design process* es el nombre que recibe la metodología que genera el proceso participativo. Ecosistema Urbano la presenta²⁹ como una innovación que responde al cambio cultural producido en los conceptos de conocimiento y creatividad en el contexto de la tercera revolución industrial³⁰ en el que las redes constituyen un elemento central.

Las características que diferencian esta metodología de otros procesos participativos residen principalmente en:

27 Curador o comisario, en referencia al que selecciona y elige siguiendo un criterio.

28 Anglicismo. Al mismo tiempo se es productor y consumidor.

29 Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book* (pág. 17). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

30 Rifkin, J. (2011). *The Third Industrial Revolution*.

- No busca el consenso que permita el acuerdo para elegir una solución determinada. Busca abrir un debate que permita involucrar a la comunidad en el espacio público y que lo transforme en plataforma de la propia comunidad.
- No hay un protocolo previo que defina el proceso participativo. El proceso en sí mismo generará conexiones e interacciones entre los diferentes actores, locales e internacionales. Al hacer evidentes y tangibles estas conexiones e interacciones, es posible que los individuos y la comunidad tomen conciencia del propio proceso.
- El resultado será emergente. No es producto de un proceso democrático lineal y analítico que persigue el consenso como resultado.

Lo que establece el *network design process* son las **arenas**³¹ o escenarios en donde sucede el proceso participativo y donde operan las redes, y ocurren relaciones e intercambios. Es en cada una de estas arenas o escenarios donde Ecosistema Urbano afirma que, del diseño de sus **atmósferas**³², es decir, de las condiciones subjetivas materiales e inmateriales, se puede promover un mayor intercambio en las redes que participen para que se genere conocimiento y creatividad.

3.2. *Network design*: Dreamhamar

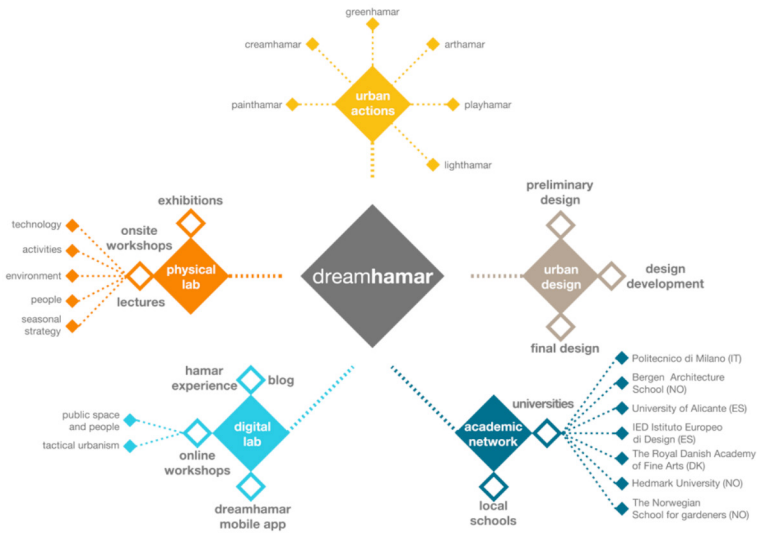
En el caso de **Dreamhamar**, las arenas o escenarios son en parte desarrollos de las propuestas en ONETHOUSANDSQUARE: las *urban actions* tienen a los *mockups* como concepto original, el caso del Digital Lab en la web y el Physical Lab, que se hará en el Basar y no sobre él. La cuarta arena, la **Academic Network**³³, surge de establecer

31 El concepto de **arena** está tomado de Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects*, y sustituye al de componentes o terreno fértil que se utiliza en: Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book*. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

32 *Atmósferas* es el término utilizado en Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book* (pág. 17). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

33 Se respeta la nomenclatura de los documentos, pese a que se mencione una arena o escenario con el nombre de una red.

relaciones con redes locales durante la preparación del proceso participativo. Es el caso de la colaboración con las escuelas de Hamar a través del programa de fomento de arte The Cultural Rucksack³⁴, o la relación con distintas universidades de Noruega, España, Italia, Dinamarca e Irlanda que involucran sus programas académicos, estudiantes y profesores.



Fuente: Dreamhamar (ecosistemaurbano.com) | Ecosistema Urbano

Urban actions³⁵

Las **acciones urbanas** son una serie de eventos realizados aproximadamente cada quince días en el mismo espacio público de Stortorget. Su objetivo es despertar la expectación y llamar a los ciudadanos

34 En Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 101-109), The Cultural Rucksack aparece como parte de la red académica, mientras que aparece como arena propia en Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book* (pág. 22). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

35 Ecosistema Urbano; Hamar kommune (2012). *Future Hamar Book* (págs. 27 y 37-45). [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016]. Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 40-63).

a la acción en la plaza. Son tanto una forma de experimentar posibles usos y soluciones futuras como de modificar temporalmente las condiciones del espacio público para que los ciudadanos tengan otras visiones sobre la futura plaza.



Fuente: «Lighthamar dreamhamar» (Flickr) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

- **Painthamar** (septiembre de 2011). Es el evento que inaugura públicamente el proceso: una intervención realizada con pintura sobre la superficie de asfalto por Boamistura. Con poca interacción con los ciudadanos durante la propia acción, sirvió de escenografía base para el resto de acciones y como la primera evidencia de los cambios que se avecinaban en la plaza.
- **Creamhamar** (septiembre de 2011). Organizada por los estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Bergen, se centró en atraer a las personas a la plaza. Para ello, se ofreció comida con la plaza acondicionada para la ocasión: leche fresca recién ordeñada de una vaca, así como comida de agricultores y ganaderos del entorno de Hamar. Fue un éxito de convocatoria y un elemento clave en la activación ciudadana en el proceso.
- **Greenhamar** (octubre de 2011). Promovida por estudiantes de Veia –una escuela estatal de jardinería y flores– y coordinada por sus profesores arquitectos paisajistas. Las acciones promovieron la cultura asociada a la naturaleza, la reutilización y la sostenibilidad. Sus instalaciones, en particular un coche-jardinería y un escenario hecho con troncos, permitieron visualizar a los ciudadanos el potencial de un cambio en la plaza.

- **Arthamar** (octubre de 2011). Realizada por los estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Bergen dirigidos por la artista Eva Kun. La más conceptual de las intervenciones exploraba las cualidades del espacio con intervenciones efímeras mediante instalaciones y *performances*.
- **Playhamar** (noviembre de 2011). Liderada por Audun Jensen, maestro de Hamar, que conecta con proyectos preexistentes en la ciudad y elementos culturales de la sociedad noruega. Se instalan cinco camas elásticas en la plaza para disfrute lúdico de los pequeños. Al mismo tiempo, se propuso a los niños realizar un intercambio de juguetes como actividad de aprendizaje. Siempre apartados de los procesos urbanos, incluso en ocasiones segregados del espacio público, los niños fueron en esta ocasión el centro de la plaza.
- **Lighthamar** (noviembre de 2011). Es el evento de cierre de la fase de participación, y en el primero que empiezan a percibirse que diferentes comunidades y actividades comienzan a coexistir en el espacio público. Por un lado, existe una instalación lumínica de los colectivos de artistas Uncoded + Fitzmedia, a la que se suma un mobiliario urbano realizado por la escuela local Ungdom i Farta, y como colofón una *flash-mob* realizada por varios coros locales conducidos por Thomas Caplin, del Hedmark University College.

Physical Lab³⁶

El edificio Basar, situado en Stortorget en la calle Strandgata, permanece abierto y en uso durante todo el proceso de participación como **laboratorio físico** (presencial). Se transforma y adapta en un espacio multiusos donde trabaja el equipo de Dreamhamar, acoge la exposición durante cuatro meses, se hacen lecturas y talleres en torno a los temas principales, y se genera un espacio abierto para que cualquier ciudadano establezca comunicación y diálogo con quienes lideran el proceso.

36 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (pág. 64-87).



Fuente: Physical Lab Dreamhamar (Flickr) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

La **exposición** inicial recogió materiales del diseño preliminar, así como los diseños propuestos por los escolares a través del programa de The Cultural Rucksack. En el cierre del proceso, se expusieron los proyectos para la plaza realizados por los estudiantes de la Universidad de Alicante.

Las **lecturas y talleres** abordaron los temas que, en relación con el diseño preliminar, catalizaban las atmósferas. Se involucró como conductores a personas expertas o figuras locales públicamente reconocidas por impulsar anteriormente acciones relacionadas con los temas a tratar. Cada uno de los temas se abordó en una semana intensiva con lecturas y sesiones de taller.

- **Technology** (tecnología, septiembre de 2011). Promotora de la activación de la comunidad y los espacios públicos.
- **Activities** (actividades, octubre de 2011). En lugar de describir la plaza por cómo debería ser, se aborda desde la perspectiva de qué actividades tendría que acoger para el ocio, y la actividad cultural y comercial.
- **Environment** (medio ambiente/entorno, octubre de 2011). La perspectiva territorial de aquellos procesos que afectan a Hamar y su entorno. Y en particular, un trabajo colectivo sobre lo que podría incorporar la plaza y otros espacios públicos en este sentido.

- **People** (personas, noviembre de 2011). Cómo la identidad y las historias personales tienen un papel al definir la imagen y significados de Stortorget para los ciudadanos de Hamar. La plaza como un espacio inclusivo que permita la comunicación entre personas de distintas procedencias, experiencias y generaciones.
- **Seasonal Strategy** (estrategia estacional, noviembre de 2011). Cómo hacer de la plaza un lugar activo todo el año para que establezca lazos entre la vida urbana y la naturaleza, reaccionando ante los cambios estacionales.
- **Stories** (historias, noviembre de 2011). Este taller, propuesto por una participante de anteriores talleres, trajo a colación mucha de la historia pasada de Stortorget y su entorno. El resultado evidenció que muchas personas querían recuperar el uso de mercado previo al aparcamiento de coches.

Digital Lab³⁷

Fuente: Dreamhamar.org | CC BY-SA Ecosistema Urbano

37 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 88-99).

El **laboratorio digital** es una plataforma web que tiene tres funciones: ser un primer elemento de comunicación y contacto tanto local como global; ser la arena de participación que habilita, a los participantes no presentes en Hamar, para poder debatir, trabajar y proponer; y haber sido un blog como «diario de navegación» de lo que sucedió en Dreamhamar, convirtiéndose en un archivo digital abierto a la consulta. Dos elementos articularon la atención sobre la plataforma:

- **Online Workshops.** Dos fueron los talleres, Espacio Público y Urbanismo Táctico, en los que participaron algunas personas de Hamar, y en su mayoría de fuera de Noruega. El flujo de propuestas e información estaba dirigido hacia Hamar.
- **Hamar Experience.** Un encuentro semanal emitido por *streaming* en el que el equipo que lideraba Dreamhamar exponía lo sucedido e invitaba a personas involucradas en el proceso. El flujo de información partía de Hamar.

Existió un tercer elemento no público, una red social interna de unos cincuenta miembros que incluía a los diferentes perfiles involucrados en el laboratorio digital y que servía para compartir propuestas y debatirlas.

Academic Network³⁸

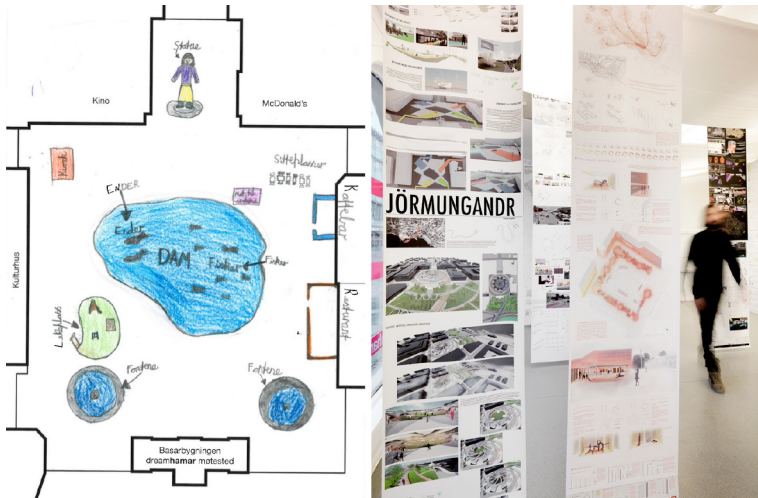
La **red académica** tiene, como principales funciones, introducir distintas voces que difieran o que *a priori* no estén atadas al contexto, y al mismo tiempo empoderar a los estudiantes y alumnos para trabajar sobre un proyecto real que se va ejecutar y sobre el que podrán tener influencia.

- **Universidades.** Diversas universidades de Noruega, España, Italia, Dinamarca e Irlanda integran sus programas, estudiantes y profesores en el desarrollo de propuestas para Stortorget. Algunos

38 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 100-109).

de ellos, como la Universidad de Alicante, llegan a viajar a Hamar para presentar sus propuestas.

- **Escuelas.** Las escuelas locales se involucran en Dreamhamar a través de The Cultural Rucksack, un programa cultural estatal para la promoción del arte en las escuelas que trabaja con educación primaria e infantil. Es un proceso guiado y tutorizado por cuatro artistas mujeres en el que se involucra a 1.292 niños para producir propuestas para Stortorget. Las que avanzan, elegidas en un proceso democrático por los propios niños, acaban realizándose en maquetas 3D. Las artistas destacan el hecho diferencial de trabajar con los niños en un espacio público y a escala real.

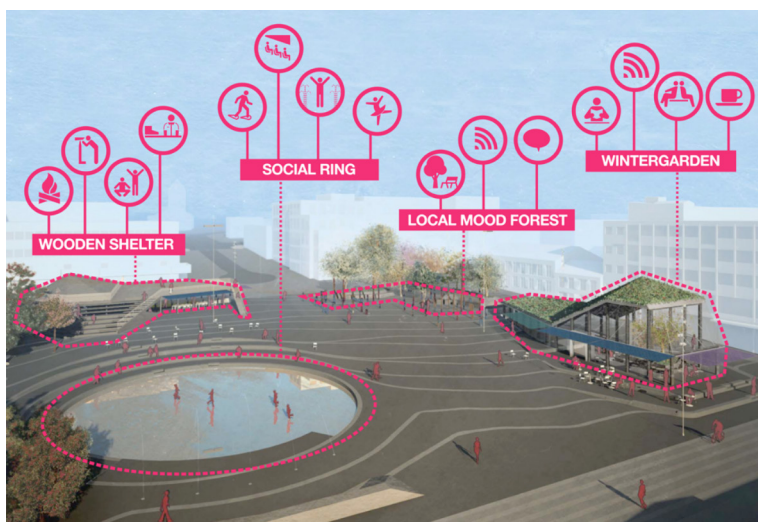


Fuente: «Cultural Rucksack drawing and University exhibition» (469) | CC BY-SA dreamhamar (Flickr)

3.3. Design development

«Después de recoger todas esas propuestas e ideas... ¿cómo podemos traducirlas en un diseño factible y creativo que incorpore los sueños y expectativas de la comunidad?.»

Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (pág. 120).



Fuente: «Dreamhamar diagram» (ecosistemaurbano.com) | Ecosistema Urbano

El desarrollo del diseño definitivo³⁹ o de la propuesta final para Stortorget se realizó en Madrid, entre enero y junio de 2012. El reto era trabajar con una ingente cantidad de datos y documentos, resultado del proceso participativo de cuatro meses y con la propia experiencia de haber estado insertos en el proceso. El objetivo era poder presentar una propuesta de diseño urbano definitivo para Stortorget. El método propuesto es coherente con el concepto de *network design*⁴⁰: el equipo de personas que participó del proyecto de Dreamhamar se reuniría periódicamente para conversar, debatir y revisar críticamente los resultados en forma de propuestas e ideas de cada arena o sus elementos. De nuevo, la relevancia estaba puesta en las conexiones entre los distintos elementos.

Pasado un mes, el primer resultado fue una taxonomía con los conceptos más repetidos. De esa taxonomía se construyó una ontología sobre la base de las relaciones entre los distintos conceptos, bajo

39 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 116-128).

40 Por este argumento se puede entender que, para Ecosistema Urbano, el propio proceso de diseño urbano sea una arena de participación más en los distintos documentos.

un mismo concepto clave que se relaciona con otros.⁴¹ Los temas que emergieron fueron: identidad local e historia, cambio estacional y tiempo, vida urbana, diseño universal, elementos básicos como luz, agua y fuego, mobiliario, espacios relacionales para niños, diversidad funcional, economía y mantenimiento, etc. Todos como resultado del proceso de *brainstorming* y conversación colectiva de Dreamhamar.

Después de esta fase, se comenzó de forma intuitiva a hacer propuestas y borradores que persiguieron sintetizar los resultados en soluciones coherentes como programa aplicado en el espacio. Así, se definieron cuatro elementos en Stortorget:

- **Social ring.** Anillo social junto con la Kulturhus y Strandgata. Es una superficie horizontal de 24 metros de diámetro en la que el agua es el elemento principal. En verano es fuente, y en invierno es pista de patinaje. En su contorno tiene graderíos naturales que sirven de anfiteatro a la arena que constituye.
- **Wooden shelter.** Refugio de madera preparado para acoger un mercado protegido mediante textiles en cualquier época del año. Junto con la Kulturhus en Torggata, continúa el nivel del suelo de estas, y sirve de mirador sobre la plaza y el lago Mjøsa.
- **Winter garden.** Jardín de invierno en el extremo opuesto al *social ring*, en perpendicular a Strandgata. Es un espacio acondicionado como invernadero para estar siempre a 15 °C por encima de la temperatura exterior durante el invierno. De uso flexible, acogería diferentes actividades.
- **Local mood forest.** Bosque del ánimo local, una pequeña arboleda equipada con tecnologías que permiten conectarse a internet, habilitan el acceso a contenidos y posibilitan interacciones.

41 Ejemplo: aparecen diferentes palabras como fuente, lago, hielo, nieve, etc., su clasificación (taxonomía) bajo un mismo conjunto con la palabra clave agua, y otras palabras clave como vegetación generan una ontología que podríamos llamar **medio ambiente** o **entorno**.

3.4. El nuevo Stortorget



Fuente: Stortorget på Hamar (blark.no) | StorBjørbeek & Lindheim Landskapsarkitekter.
Cortesía de Bjørbeek & Lindheim Landskapsarkitekter.

El 22 de marzo de 2012,⁴² Ecosistema Urbano presenta el diseño urbano públicamente en Hamar, entregando el proyecto constructivo en julio de 2012;⁴³ se procede a la licitación de un concurso público por 62 millones de coronas noruegas para la ejecución de las obras que desarrollará Bjørbeek & Lindheim Landskapsarkitekter. La redacción del proyecto técnico de ejecución se realiza durante el resto de 2012, siendo el inicio de las obras en el verano de 2013 y su finalización al año de su comienzo ya en 2014.⁴⁴

La Kulturhus⁴⁵ es entregada en noviembre de 2013 e inaugurada en marzo de 2014. También el Basar es rehabilitado durante 2013, re-

42 Hamar kommune | Stortorget slik Ecosistema Urbano presenterte det. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

43 Ciudades para un futuro más sostenible | Dreamhamar. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

44 Hamar kommune | Fakta Stortorget. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

45 Hamar kommune | Fakta Kulturhuset. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

cuperando su uso de mercado de alimentos locales el mismo marzo de 2014.⁴⁶

Las actividades de la propuesta ejecutada están claramente vinculadas a los usos de los edificios del perímetro de la plaza. Al oeste, una banda de actividad pública en relación con la Kulturhus y la Folket Hus: la pista que hace de arena al graderío y la plataforma que hace al mismo tiempo de acceso a ambos edificios y de mirador hacia el lago Mjøsa. Al este y al otro lado del eje norte-sur, aparece una banda en relación con el centro comercial, los negocios de restauración y el edificio de oficinas.

En la ejecución final se descartan del diseño urbano propuesto por Ecosistema Urbano los elementos construidos del *wooden shelter* y del *winter garden*. La vegetación del *local mood forest* es integrada en el paisajismo de la plaza. El *wooden shelter* se sustituye por una zona para arquitecturas efímeras (toldos, tiendas, etc.), fijadas en anclajes integrados en el suelo previstos para tal fin. En la zona del *winter garden* se ejecuta una intervención más convencional con elementos tradicionales de espacio público: mobiliario, graderíos, plataformas a nivel que salvan la topografía, vegetación y arbolado, etc.

El elemento que permanece con total rotundidad de la propuesta del diseño urbano de Ecosistema Urbano es el *social ring*, que define y distingue a Stortorget simbólicamente de otros espacios públicos de Hamar.

46 Hamar kommune | Fakta Basarbygningen. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

Conclusiones



Fuente: Dreamhamar hamar 185 (Flickr) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

Cuando comparamos el Stortorget finalmente construido con el ideal y propuesto en Dreamhamar como diseño urbano, podríamos preguntarnos en qué forma influyó el proceso participativo en la confección de ese espacio público.

El elemento simbólico que aparece en Stortorget con gran potencia es el agua. La relación de la ciudadanía con los elementos naturales del entorno, y en particular con el lago Mjøsa, son el catalizador para que exista una pista de hielo y un lugar de juego con fuentes de agua según la estación. El graderío, que también incluye el *social ring*, sirve tanto para congregar en torno al elemento simbólico del agua como para establecer el centro en una arena pública para actuaciones, celebraciones y encuentros que han sucedido en Stortorget a lo largo de su historia.

Ni en la propuesta ONETHOUSANDSQUARE, ganadora del concurso Art in the Square, ni en el diseño preliminar para Dreamhamar, aparecen estos elementos, y menos aún que el agua tenga un valor tan simbólico en el diseño urbano. ¿Cómo se podría imaginar que el agua es uno de sus valores simbólicos? ¿Quién podría imaginar que, con el lago Mjøsa tan cerca, Hamar necesitase una «naturaleza domesticada» como es el incorporar el agua al *social ring* del diseño? Solo los habitantes de Hamar de forma colectiva podrían imaginarlo.

Una de las claves destacadas de Dreamhamar tiene que ver con la idea de cuestionar cómo se definen los programas de usos y actividades de los espacios públicos.

Con la oportunidad que marcaban las bases del concurso de proponer una obra de arte, se desmarcan de propuestas centradas en el objeto (la escultura, la arquitectura, etc.) para centrarse en un proceso artístico participativo que sitúa en el centro a la ciudadanía. Se hace una propuesta desde un pensamiento crítico a la concepción de muchos espacios públicos promovidos por cualquier gobierno local que repiten programas y soluciones estándar.

Los resultados e impactos de Dreamhamar no se limitan a la obra y construcción de Stortorget con mayor o menor fidelidad al diseño final presentado por Ecosistema Urbano. La sola transformación de la percepción ciudadana del espacio público es, por sí misma, remarkable. Después de casi medio siglo como aparcamiento establecido en los usos y costumbres de la ciudad, se le restituye a Stortorget la centralidad como espacio público peatonal en tan corto periodo de tiempo. También lo es el legado de aprendizajes y experiencias que han obtenido el equipo de planificación de Hamar kommune y la propia ciudadanía de Hamar,⁴⁷ y que podrían aplicarlo a otros espacios públicos y otros procesos participativos.

La valoración del despliegue del proceso participativo de *network design* de Dreamhamar, durante los cuatro meses que duró, más el previo de preparación, hay que encuadrarlo en su propuesta original: un proceso de *brainstorming* colectivo para que los ciudadanos piensen, reaccionen y generen ideas y conceptos para Stortorget.

El esfuerzo realizado en comunicar y difundir Dreamhamar hace que sea un elemento central del propio proceso, generando ese estado de consciencia que permita debatir en una esfera pública que estuviera al tanto de lo que ocurría en Stortorget para poder idearlo.

47 Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects* (págs. 70 y 93).



Fuente: Stortorget på Hamar (blark.no) | Storbjørbekk & Lindheim Landskapsarkitekter.
Cortesía de Bjørbekk & Lindheim Landskapsarkitekter

Es en Ecosistema Urbano en quien recae la tarea de impulsar este estado de opinión, liderando la comunicación con los agentes y participantes involucrados principalmente en la fase previa a la ejecución del proceso participativo, y durante la misma tanto su comunicación como difusión.

En la fase previa, encontramos distintos momentos a destacar en este esfuerzo. El primero con Hamar kommune, para clarificar el resultado del concurso y cómo se abordan las siguientes fases y también durante el proceso, tanto desde el punto de vista político como técnico, con el departamento de planificación.⁴⁸ Igualmente, para involucrar a las escuelas con el programa The Cultural Rucksack, con la mediación de Hamar kommune. Con el equipo impulsor ya en Hamar, durante el mes previo se contactó y entrevistó a personas relevantes y destacadas que hicieron de conectores con las comunidades locales.⁴⁹

48 Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects*.

49 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 159-171). Grad, H.; De Diego, A.; López, A.; Sanz, D. *Improving participatory methodology in urban social design: listening to the voices from the community*.

Ya en la ejecución del proceso se extendió la comunicación en esos cuatro meses a los participantes de los *workshops*, a los asistentes a las acciones urbanas, así como a los visitantes del *Physical Lab* en el Basar. El hecho de que el equipo residiera en Hamar en esos meses habilitó también la comunicación cotidiana, y no solo la formal o la propia del proceso.⁵⁰

La difusión de qué es Dreamhamar, y las actividades y eventos que se programaron más los avances y descubrimientos del mismo también influyeron en la presencia de Dreamhamar en el debate público de la ciudad. En este caso, los canales principales fueron dos: el *Digital Lab*, con la web *dreamhamar.org* como repositorio de contenidos, con distribución a través de las redes sociales y la emisión semanal por *streaming* de un programa con invitados locales o internacionales; el segundo canal de difusión fueron la prensa y radio local. Se estableció contacto y relación con los medios locales con la ayuda de Hamar kommune,⁵¹ con el resultado de la publicación de noticias y reportajes que promovieron el proceso y su ejecución, pero al mismo tiempo se dio espacio a otras voces críticas o simplemente en desacuerdo con el proceso.

Mediante la comunicación y difusión y las actividades de dinamización cultural (acciones urbanas, *workshops*, exposición), se generó una participación efectiva en la ideación del futuro espacio público, pero no en la construcción de una comunidad-red que apoyase, cuidase, usase y fuera parte antes, durante y después de la materialización del espacio público.

Un plazo tan corto de ejecución del proceso, cuatro meses, no basta para generar una comunidad-red con el propósito original. Sí fue suficiente para que los ciudadanos idearan Stortorget, participando en las actividades y estando al tanto de la conversación generada en la esfera pública de Hamar.

50 *Ibíd.*

51 Rasmussen, C. (2012). *Participatory design & planning in contemporary urban projects* (pág. 67).

Quizás dos elementos para que una posible comunidad-red se estableciera, o al menos se generase una memoria común que reflejase la identidad de cómo Stortorget se ideó en Dreamhamar, son el Cultural Rucksack y los contactos previos con personas relevantes de la comunidad.

En el caso del primero, no solo se involucra a los niños de las escuelas en el diseño de la plaza, sino que estos, indirectamente, portan la conversación a sus familias trascendiendo así la esfera escolar. De igual forma que el proceso arranca con anterioridad y dentro de un marco institucional, este mismo puede darle soporte en el tiempo para que se tenga memoria de él.

Respecto de la relación construida con los actores locales que se transforman en embajadores o *community activators* de Dreamhamar, el proceso es inverso. Al exponer Dreamhamar a estas personas, no solo hay una difusión del proyecto; hay un intercambio de conocimientos previos que influyen en cómo se plantean los *workshops* y actividades que finalmente afectan a los mismos resultados de Dreamhamar.

Lo que se evidencia de este esfuerzo y sus resultados es la concepción de que el espacio público no solo es un espacio físico presencial; también es uno de los escenarios del debate en la esfera pública, junto con los medios de comunicación tradicionales y los nuevos medios.



Fuente: «Opening ceremony of Stortorget», 12 de septiembre de 2014.
Dreamhamar (Flickr) | CC BY-SA Christoffer H. Nilsen

Dreamhamar incidió en la esfera pública de Hamar a través de la comunicación, difusión y del programa de actividades de los cuatro meses de ejecución del proceso, y mediante la documentación del proceso y sus trabajos se generó información de forma intensa y extensa.⁵²

Esta información fue procesada por Ecosistema Urbano en dos momentos diferentes que enmarcan la ejecución del proceso participativo de Dreamhamar: el diseño preliminar y todas las actuaciones (negociaciones, contactos, etc.) que devienen en él, y el desarrollo del diseño urbano definitivo, haciendo resumen y síntesis de los aportes y resultados de la fase de ejecución del proceso participativo.

En el primero, Ecosistema urbano es consciente de las contradicciones⁵³ que conlleva desarrollar un diseño preliminar previo a involucrar a las personas en un proceso participativo. Así lo hace constar, y prepara y expone ese diseño preliminar como un catálogo de posibilidades y atmósferas. En el segundo, se hace responsable único de la selección y comisariado de la información y los resultados emergentes del proceso participativo, para realizar la propuesta de diseño urbano final.

Podemos destacar entonces que la figura del experto –el que sugiere y el que elige– está muy presente en el proceso, encarnada en el equipo curador (o comisarios)⁵⁴ que, mediante la escucha activa y atenta, selecciona cuáles son las soluciones que emergen del proceso participativo.

Esto nos lleva a valorar que el proceso participativo propuesto tiene como principal innovación la metodología propuesta (cómo se

52 La prueba de esto es que pocos procesos desarrollados en el espacio público cuentan entre sus resultados con tanta cantidad y una calidad excepcional en la documentación (propuesta preliminar y definitiva, informe por cada fase, web-archivo, artículos y libro) y diversidad de materiales (planos, dibujo, vídeo, fotografía, texto, etc.) que lo describen.

53 Ecosistema Urbano (2013). *Dreamhamar* (págs. 159-171).

54 Este concepto originalmente expuesto en la propuesta ONETHOUSANDS-QUARE no se explicita en el resto de documentos, pero se infiere su validez una vez se expone en el relato del desarrollo del diseño.

construye el programa, *brainstorming* colectivo con participación abierta, incidir en la esfera pública a través de la comunicación), pero cuestiona menos los roles habituales en estos procesos.

En la descripción del proceso de *urban design* y de *network design* se expone que Ecosistema Urbano es responsable del diseño urbano, y que este está basado en los resultados emergentes de las ideas y propuestas generadas en el proceso participativo público. Las condiciones de este debate público también están en parte establecidas por Ecosistema Urbano por las decisiones de diseño de arenas, atmósferas y programación de actividades. Es decir, no solo eran responsables del resultado final, sino también de las condiciones que ofrecen el resultado emergente del proceso de *network design*.

De la misma forma que se opone a cómo los programas de espacios públicos están constituidos, en Dreamhamar se refuerza la figura de los expertos al situarlos en una posición determinante tanto en el diseño del proceso (*network design*) como en el diseño urbano (*urban design*).

Los participantes (ciudadanos de Hamar, expertos, red global, etc.) que acuden a las distintas arenas del proceso de Dreamhamar son contribuidores en el proceso general y productores en cada una de las arenas de participación. Ecosistema Urbano, en su relato, detecta bien los momentos en los que algunos procesos pasan a ser autónomos y trascienden la arena de participación propia. Son dos en particular: Creamhamar y el *workshop* de Historia.

Creamhamar, la segunda acción urbana, fue clave para involucrar a la ciudadanía en el conjunto del proceso después de la inauguración con Painthamar, donde no hubo involucración ciudadana. Creamhamar fue organizada de forma activa por estudiantes de la Universidad de Bergen, en donde tomaron decisiones que Ecosistema Urbano acepta dentro de su flexibilidad y con el espíritu abierto del proceso para luego entender Creamhamar como clave para involucrar a la ciudadanía en el conjunto del proceso.

El *workshop* «*Stories of Hamar*» (Historias de Hamar) no estaba previsto dentro de la programación oficial, pero al ser propuesto por una

de las participantes más activas de anteriores *workshops*, se aceptó y se incluyó dentro del programa oficial. Es en este *workshop* donde, al compartir memorias e historias del pasado de Stortorget, claramente se percibe la voluntad de los participantes de recuperar su condición de espacio público.

Sirvan estos dos momentos en donde los participantes se empoderan y actúan, en los que abren brechas dentro del propio proceso de *network thinking*, que se restringe al *brainstorming* o al debate público acerca de ideas o propuestas para la plaza. Lo positivo de Ecosistema Urbano es que, dentro de su rol de experto, acepta con flexibilidad y espíritu positivo estos cambios y propuestas que provienen de la ciudadanía de Hamar respetando el hecho de que Dreamhamar era un proceso abierto a la ciudadanía.



Fuente: Skating rinkt 170115 - 04 Dreamhamar (Flickr) | CC BY-SA Ecosistema Urbano

Esta libertad en la metodología y en los resultados del proceso va más allá de la cultura democrática y el *welfare* de las sociedades nórdicas. Solo se puede entender que Hamar kommune aceptase el riesgo de desarrollar una propuesta que rompía con lo establecido desde el convencimiento y la apuesta del gobierno local por la opción de promover la participación ciudadana.

Si el fallo del concurso no era lo suficientemente claro, Einar Busterud⁵⁵, uno de los líderes de la región y alcalde de Hamar por cuarta vez en el periodo de la convocatoria del concurso, dijo ya como exalcalde en la inauguración del proceso participativo:

«Hoy estamos construyendo los cimientos de lo que en cien años desde ahora van a sentir los ciudadanos acerca de nuestra plaza principal. En el futuro, la pregunta será: ¿dónde estabas tú cuando Stortorget estaba siendo rediseñada?

Entonces tendrás dos posibles respuestas: o bien dirás cuál fue tu participación, o bien podrás explicar por qué no estabas aquí. Si no participas, no te quejes después. La única certeza es que la plaza tiene que cambiar. Por favor, ven y únete a nosotros en este proceso. ¡Actúa y sé un ciudadano responsable!»

Es una llamada en toda regla a la participación como acción, no a una participación formal deliberativa, o a una de carácter voluntario electivo o propositivo simple.⁵⁶

Las consecuencias para quien lideraba el proceso, Ecosistema Urbano, fueron más parecidas a las que experimentan los gobiernos locales en el ejercicio de gobierno que al rol tradicional de un técnico o experto.

Son varios los momentos en los que esto se detecta: la dificultad para que la ciudadanía entendiera que no eran parte de la institución pública, pese a saber que eran contratados por ella, como las personas que acudieron al Basar en un *workshop* para hacer una lectura de un documento como si se tratara de una audiencia pública; las consecuencias de difundir a través de los medios de comunicación locales,

55 Wikipedia | Einar_Busterud. [Fecha de consulta: 15 de febrero de 2016].

56 Procesos en los que se participa dentro de los marcos establecidos (consejos y asambleas de barrio/distrito), o se vota una opción entre las posibles de un listado cerrado, o en donde se restringe la participación a decidir un elemento secundario del conjunto, por ejemplo, la elección de un color o colores.

y tener que gestionar junto con Hamar kommune, las voces críticas que los medios incorporaron para compensar el espacio prestado; las polémicas en torno a las acciones urbanas iniciales, y en particular la crítica al gasto de Painthamar, cuando se trataba de una intervención artística de presupuesto modesto; la queja de los comercios del entorno de Stortorget sobre la supresión de los aparcamientos, sin ni siquiera plantearse que sea un interés privado del sector y no general de la ciudad.

Esta serie de tensiones mencionadas, directa e indirectamente, en el relato hacen ver que quien lidera el proceso se introduce en primera persona en el debate político local con todas sus consecuencias.

Es decir, con Dreamhamar se articuló un elemento central del debate político local en relación con Stortorget: su condición de espacio público y de centralidad urbana, no solo en Hamar, sino en toda la región de Hedmark.

Finalmente, en el caso de Stortorget como nuevo espacio público, ¿es resultado solo de Dreamhamar o también lo es de los diferentes ensamblajes, acuerdos y decisiones?

Dreamhamar canalizó, con su nueva metodología de participación, no solo el *network design* y su diseño urbano como resultado técnico; también tuvo que abordar, en toda su complejidad, los debates de la esfera pública de Hamar en sus dimensiones políticas y de comunicación pública y colectiva. En diferentes momentos, estos debates públicos, dentro o no del propio proceso participativo, se resolvieron con ensamblajes, acuerdos/desacuerdos y decisiones entre los agentes que influyeron tanto en Dreamhamar como en sus resultados e impactos en el espacio público de Stortorget.

Epílogo

El resultado de este documento ha sido posible por dos circunstancias excepcionales. La primera es haber impartido junto con Ethel Baraona el *workshop* Tactical Urbanism como parte del *digital lab* de Dreamhamar. Si bien fue una participación no central del proceso, el haber estado situado como parte del proceso es una ventaja para abordarlo.

Dada la centralidad de la comunicación en el proceso de Dreamhamar, la segunda circunstancia excepcional es la abundancia de documentación de acceso público en cualquier tipo de formato. Desde el libro *Dreamhamar* (2013), pasando por la web dedicada al proyecto dreamhamar.org, y las referencias en la web de Ecosistema Urbano y sus redes sociales (portfolio, blog, tumblr, Flickr, YouTube).

La Kommune Hamar también da acceso a un apartado de Stortorget i Hamar y a los informes Future Hamar Booka⁵⁷ (en noruego). También *a posteriori* de la finalización del proceso y la entrega definitiva del diseño urbano Ecosistema Urbano hace presentaciones públicas de Dreamhamar en Ciudad Open Source, Carpe Via (UPV, 20 feb. 2014) y Diseño Cívico (11 ene. 2016) o documentos como la ficha para Habitat Best Practices 2014 (Dubai): Ciudades para un futuro más sostenible.

De especial interés por su enfoque externo son el informe «Improving participatory methodology in urban social design: listening to the voices from the community», entregado como autoevaluación en el libro de *Dreamhamar* (2013) y la investigación de Christina Rasmussen (2012) «Participatory design & planning in contemporary urban projects», Aalborg University.

57 Versión inglesa disponible en issuu.com/noawork/docs/future_hamar