

Aproximación al Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz como espacio para la cultura. Un ensayo de análisis hermenéutico

(An approach to the Medieval Quarter of Vitoria-Gasteiz as a space for culture. An essay of hermeneutical analysis)

Aranes Usandizaga, José I.; Landa Montenegro, Carmelo; Paz Camaño, Catarina; Sebastián García, Lorenzo
DOKU. Servicios de Información y Documentación.
Camino Portuetxe, 18, 2. 20009 Donostia
jjaranes@dokue.com

BIBLID [1137-439X (2009), 31; 431-447]

Recep.: 22.01.2008
Acep.: 17.03.2009

Esta propuesta plantea un recorrido reflexivo sobre la experiencia metodológica de un equipo interdisciplinar (DOKU), cuyo primer fruto figura en el libro Casco Antiguo de Cultura Contemporánea de la ciudad de Vitoria-Gasteiz (2003). Se abordan las bases con las que se preparó esta obra colectiva, que actualmente se desarrolla en el proyecto web Casco de Culturas: una cartografía de la ciudad histórica.

Palabras Clave: Casco Antiguo. Ciudad. Política cultural. Urbanismo. Hábitat urbano. Sociología Urbana. Metodología. Hermenéutica.

Proposamen horrek Vitoria-Gasteizko hiriko Kultura Garaikidearen Alde Zaharra (2003) izeneko liburuan bere lehen emaitza agertzen duen jakintza arlo aniztun (DOKU) talde baten metodologia-esperientziari buruzko ibilbide gogoetatsu bat azaltzen du. Kulturen Hirigune izeneko web egitasmoan egun garatzen den askoren lan hori prestatua izan zen oinarriak aztertzen dira: hiri historikoaren kartografia.

Giltza-Hitzak: Alde Zaharra. Hiria. Kultura-politika. Hirigintza. Hiri-habitata. Hiri-soziología. Metodología. Hermeneutika.

Cette proposition suggère un parcours réflexif sur l'expérience méthodologique d'une équipe interdisciplinaire (DOKU), dont le premier fruit figure dans le livre Casco Antiguo de Cultura Contemporánea de la ciudad de Vitoria-Gasteiz (2003). On y aborde les bases avec lesquelles cette oeuvre collective a été préparée, qui est actuellement développée dans le projet web Casco de Culturas (Quartiers culturels) : une cartographie de la ville historique.

Mots Clé : Casco Antiguo (Vieille Ville). Ville. Politique culturelle. Urbanisme. Habitat urbain. Sociologie Urbaine. Méthodologie. Herméneutique.

INTRODUCCIÓN

La comunicación que se presenta: *Aproximación al Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz como espacio para la cultura. Un ensayo de análisis hermenéutico**, plantea un recorrido descriptivo y una reflexión acerca de la experiencia metodológica desarrollada por un equipo de trabajo interdisciplinar (DOKU**), cuyo primer fruto pudo exponerse en el libro *Casco Antiguo de Cultura Contemporánea de la ciudad de Vitoria-Gasteiz* (editado por el Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz en el año 2003)¹.

Más en concreto, en este texto se exponen, aunque sea sintéticamente, las bases con las que se preparó el *Informe* que fundamenta esta obra colectiva que, en la actualidad, ofrece un desarrollo más amplio, destinado a perfilar una *cartografía de la ciudad histórica* materializada en el proyecto en curso de creación de la *Web: Casco de Culturas*. En su elaboración intervienen tres equipos: aQ, en diseño; Fractal, en producción, y DOKU, en contenidos.

Conviene apuntar que el *Informe* al que aludimos sirvió –como premisa metodológica– de marco de referencia y fue contrastado, de una forma u otra, por todos los colaboradores² que participarían después con una pieza de autor

* Texto-base. Este artículo sirvió de base para la comunicación homónima que Catarina Paz, en representación del equipo DOKU, expuso de forma resumida en la sede de las Juntas Generales de Bizkaia en Bilbao, el día 23 de noviembre de 2007, en el marco de las *III Jornadas de Antropología Urbana: Ciudades globales, culturas locales*, organizadas por la Sección de Antropología-Etnografía de Eusko Ikaskuntza - Sociedad de Estudios Vascos. Para su versión escrita, que se ubica también en el año 2007, la comunicación ha sido ampliada y enriquecida con aparato crítico.

** DOKU. *Servicios de Información y Documentación. Informazio eta Dokumentazio Zerbitzuak*, es un equipo profesional que desarrolla proyectos de documentación, investigación y edición en diversos formatos. Ha elaborado el Informe que vertebra el libro *Casco Antiguo de Cultura Contemporánea de la ciudad de Vitoria-Gasteiz*, proyecto en el que intervinieron los miembros de DOKU: José Ignacio Aranes (dirección), Carmelo Landa, Catarina Paz Camaño y Lorenzo Sebastián.

1. AGINAGALDE, Koldo; ARANES, José Ignacio (dirs.). *Casco Antiguo de Cultura Contemporánea de la ciudad de Vitoria-Gasteiz*. Vitoria-Gasteiz: Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz, 2003; 497 pp. Prólogo de Javier Otaola, síndico-defensor vecinal de la capital alavesa.

2. Obra colectiva. Junto a los directores del proyecto y el equipo DOKU, encargado del Informe y del tratamiento conjunto de la obra en cuanto a los contenidos, los colaboradores que trenzan la hermenéutica plural a la que hacemos referencia son mencionados por áreas.

– Como autores textuales, en piezas de análisis: Antonio Rivera (historiador), Miguel Loza (profesor pedagogo), Fernando Bajo (arquitecto), Daniel Castillejo (museólogo-conservador de arte), Igor Filibi (sociólogo-politólogo), Antonio Altarriba (escritor), Jesús Alonso (museólogo, científico-investigador), Edorta Elizagarate (psiquiatra), Hans Harms (sociólogo), Artur Serra (antropólogo) y M.^a Jesús Buxó (antropóloga); en conversaciones: José Manuel Farto (economista), y en textos literarios, los escritores Patxi Rocha, Roberto Luis Rodríguez Lastre, Luis Arturo Hernández y Pablo Milicua.

– Como creadores visuales, en Fotografía: Itxaro Delgado, Gert Voor In't Holt, Maitane Melgar, César San Millán y Brenan Duarte; en Pintura: Javier Hernández Landazábal, Ernesto Murillo [Simónides], Unzizu Oteiza e Isabel Monge; en Escultura: Blanca Sagasti, Josu Ortiz, José Vicente Cos, y José Luis Descosido, Koko Rico, Enrique Suárez-Alba Arteaga y Mar Cadarso; en Cerámica: Koro Martínez, Charo Blanco / Inés González de Zárate, Pablo Alonso y Txaro Marañón; en Vidriera: Mikel Delika; en Imágenes digitales: Pablo Milicua, Iñaki Larrimbe, José Javier Roa e Imanol Marrodán, y en Animación 3D: Mariano López Les.

(literaria o visual), planteada a partir del conocimiento y la experiencia directa que poseen sobre el Casco Antiguo: su *vivencia*. Así, la lectura de este *Informe* (un primer diagnóstico) *enmarcó* la interpretación colectiva y orientó, desde la perspectiva singular de cada autor y los códigos utilizados en cada caso, las propuestas recogidas como un *corpus hermenéutico* plural. A su virtualidad para conocer, comprender y esclarecer se sumó lo que, a nuestro juicio, contribuye también –mediante esas piezas de autor y su articulación en una obra colectiva– a que se identifique y visibilice mejor (un modo de intervenir sobre lo real) el Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz.

El objetivo básico del proyecto se centra en identificar los elementos determinantes y las *ideas-fuerza* que configuran o pueden configurar potencialmente el Casco Antiguo en el plano cultural, plano que –por otro lado– habrá de ser contemplado conjuntamente con el resto de los aspectos que sirven *para tomar las cartografías* (recorrerlas) y *levantar* las arquitecturas del Casco Antiguo (vivirlas).

Así –superando las visiones localistas– se trata de identificar, definir, analizar, reflexionar y presentar los aspectos fundamentales sobre los que se puede basar una intervención cultural que reactive (y revalorice) el universo del Casco Antiguo, que formule vías eficaces para que resulte atractivo, esto es: *habitabile* para sus vecinos; *visitable* para los demás convecinos de la ciudad y de otras ciudades; *disfrutable* para todos ellos; *proyectable* en un ejercicio individual y colectivo de participación, de desarrollo sostenible, de práctica creativa y cotidiana de la memoria (reconocible en la conjunción y despliegue del *pasado*, del *presente* y del *futuro*).

1. LÍNEAS DE UNA CARTOGRAFÍA URBANA

En la construcción metodológica desplegada, con una mirada atenta a la semiosis de la ciudad (a los anclajes básicos para una lectura hermenéutica), pueden advertirse cinco grandes líneas acometidas para acercarnos a una *cartografía* capaz de representar y comprender los territorios urbanos. Partimos además, en el caso de los Centros Históricos, de la importancia del *lugar*: de acuerdo al modo en que un Casco Antiguo sepa ejercer como *sitio* o conjunto de *sitios*, será su personalidad, sus *marcas* y el mantenimiento de su singularidad.

Las cinco líneas de aproximación orientadas a componer la cartografía urbana del Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz, que después expondremos, son las siguientes: Conceptualización: en torno a la ciudad y al Casco Antiguo; Espacio urbanístico-arquitectónico; Aproximación histórica; Aproximación sociológica, y Referencias documentales. Las presentamos a continuación:

- **La 1ª línea: Conceptualización: en torno a la Ciudad y al Casco Antiguo**

Se dirige a anclar los elementos definitorios del Casco Antiguo, particularmente del Casco de Vitoria-Gasteiz. Conceptualización no sólo sobre *lo que hay*: el Casco Antiguo actual, sino respecto a *lo que puede ser*: el Casco Antiguo proyectado o proyectable.

El ejercicio de conceptualizar lo asociamos asimismo a la exploración y delimitación del sentido de las ideas-fuerza que manejamos. Al componente semántico (de proyección amplia: semiológico, atento a la connotación): qué significan, qué *dicen las cosas*, qué revela *la realidad*, se sumará el reflexivo: repensar los aspectos configuradores del Casco Antiguo.

- **La 2ª línea: Espacio urbanístico-arquitectónico**

Procura delimitar física, urbanística y arquitectónicamente el espacio del Casco Antiguo. Será, por tanto, la *entrada física* a la *Almendra*, la *lectura topográfica*, la visión arquitectónica.

- **La 3ª línea: Aproximación histórica**

Nos introducirá en las claves históricas que han configurado el Casco Antiguo en cuanto a lo que actualmente es y, en este sentido, nos llevará a los elementos fundamentales que representan y transmiten su naturaleza.

- **La 4ª línea: Aproximación sociológica**

Sitúa las principales *ideas-fuerza* que participan en lo que el Casco Antiguo es y puede ser desde el punto de vista sociológico y antropológico. La perspectiva utilizada ha querido evitar la mirada puramente localista y descriptiva, para avanzar de una forma más amplia los rasgos constituyentes del universo del Centro Histórico.

- **La 5ª línea: Referencias documentales**

Aspira a ofrecer las referencias documentales con las que se han de trabajar y, sobre todo, con las que –para cualquier intervención– resultaría necesario contar previamente. Aludimos a los *Documentos-eje*, las *Referencias incompletas para una cartografía del Casco* y la *Bibliografía*.

2. HACIA UNA CARTOGRAFÍA HERMENÉUTICA

A su manera, esta *cartografía* múltiple puede representar la hermenéutica que se ha procurado idear y activar para *conocer* el *universo-Casco Antiguo*. Pensamos en una hermenéutica que nos ayude a *leer* el Casco en los planos diacrónico y sincrónico, histórica y sociológicamente. Como sentencia Aldo Rossi³: *la ciudad es el texto de la historia*. Y añadiremos, más ampliamente: *la historia sería uno de los grandes textos para interpretar la ciudad*. En cualquier caso, si somos certeros, en *el texto de la historia* (diremos mejor: en los textos de las historias) nos encontramos con el pasado, el presente y el futuro. La ciudad como el texto plural del pasado, el presente y el futuro. El reto consistirá en *saber leer* dichos textos: el *discurso-mosaico* de la ciudad.

3. ROSSI, Aldo. *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982; p. 222.

La tarea de conceptualizar, consustancial a un trabajo como éste, la valoramos especialmente por la importancia que tiene la delimitación de los sentidos y las nociones relevantes en cuanto al Casco Antiguo, la ciudad y los espacios culturales, particularmente los relativos a Vitoria-Gasteiz. La significación otorgada a ello se refuerza más cuando la propia tarea de anclar las ideas-fuerza supone no sólo *conocer la realidad* (y facilitar elementos para que otros lo hagan desde su perspectiva), sino también cumplir con uno de nuestros objetivos: avanzar planos, arquitecturas, modelos con los que idear y levantar propuestas de intervención sobre el Casco Antiguo.

Recorrer ideas-clave, conocer la realidad y avanzar planos del Casco Antiguo. En otro orden, entendemos que la mejor manera de descubrir el Casco Antiguo es *recorrerlo*: realizar un viaje, un proceso de inmersión en su medio, sea el físico-arquitectónico o incluso el virtual, por la Red (*¿la Almendra electrónica?*).

La experiencia –y aquí radica el potencial del Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz– puede ser singular y placentera, nutrida por los encuentros y los diálogos de los que nos habla también Marc Augé⁴.

Las ciudades tienen una memoria que dialoga con la nuestra, la provoca y la despierta. Tienen una memoria histórica: en la concepción moderna de la ciudad, los monumentos se añaden para dar al paisaje su dimensión temporal y el ciudadano está confrontado cada día a las huellas de un pasado que su propio recorrido reencuentra, recubre y supera.

El Casco Antiguo: un espacio para que sea *re-inventado*, pero no desde el punto de vista de la estética pasiva y complaciente, sino y sobre todo desde la percepción ciudadana del encuentro con los Otros, encuentro difícil si se aspira a que sea en condiciones satisfactorias para cada uno. En esto consiste también el ejercicio de la ciudadanía.

2.1. El Casco Antiguo

Hemos optado por el término *Casco Antiguo*, por su uso extendido y también por su significación: por el modo *simétrico* en que se opone –y puede incorporarse como parte esencial– a *Cultura Contemporánea*. En esa contraposición, entre *lo antiguo* y *lo contemporáneo*, encontramos una complementariedad que propicia los contrastes creativos y fértiles entre el ejercicio de la memoria (su representación y vivencia) y el ejercicio de la proyección (su ideación y ejecución): *la memoria proyectiva*.

Como ha recordado Carlo Aymonino, “el centro antiguo constituye, cada vez más claramente, una parte de la ciudad contemporánea”⁵. Una *parte* cuya rein-

4. AUGÉ, Marc. “Lugares y no lugares en la ciudad”. En: Maderuelo, J. (ed.). *Desde la ciudad. Arte y Naturaleza*. Huesca: Diputación de Huesca, 1997; pp. 237-248.

5. AYMONINO, Carlo. *El significado de las ciudades*. Madrid: Hermann Blume Ediciones, 1981; pp. 39-41.

interpretación –a juicio del mismo autor– debería comportar una proyección efectiva que se base en una visión global sobre la ciudad contemporánea.

Actualmente, pensamos en el Casco Antiguo como *la ciudad dentro de la ciudad*: la ciudad germen en cuanto a su primera configuración netamente urbana, el asentamiento medieval originario, una ciudad que fue “racionalmente pensada como plaza fuerte, mercado y centro de producción artesanal” (J. Caro Baroja)⁶; “la primitiva ciudad-fortaleza, avanzada fronteriza de los reinos castellano o navarro” (A. García de Amézaga)⁷; la ciudad fundacional; la ciudad *matrona* (como antiguamente se calificaba a la *polis*)⁸; la ciudad *madre* de la ciudadanía gestada en la convivencia, enriquecida históricamente.

El suyo, el del Casco Antiguo, es un espacio densamente ciudadano si no sufre las desocupaciones física, simbólica y funcional y / o las *ocupaciones* precarias; un espacio en el que *lo cultural* puede también aquí erigirse en un foco de reactivación social y económica, en un *activo* que estimamos decisivo para la regeneración y la proyección del mismo Casco, de la ciudad de Vitoria-Gasteiz y del territorio de Álava.

Y ello desde las diversas dimensiones territoriales de relación (y de focalización, por nuestra parte): *intra*, *inter* y *supra*. Las tres son complementarias y habrían de ser utilizadas⁹.

- La dimensión *intra* estaría referida al ámbito propio del Casco Antiguo.
- La dimensión *inter* correspondería a la relación del Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz con su ciudad, así como con zonas antiguas de otras ciudades.
- La dimensión *supra* se encaminaría hacia espacios más allá de la configuración interna del Casco y de sus relaciones con otros Cascos Antiguos.

Sobre las tres dimensiones citadas, convendrá ser conscientes del alcance y la proyección que posee el universo del Casco Antiguo (plural también en

6. CARO BAROJA, Julio; SCHOMMER KOCH, Alberto. *Vitoria*. Barcelona: Lunwerg Editores, 1987; p. 16.

7. GARCÍA DE AMÉZAGA ELGUEA, Ángel. *Aportación a la geografía urbana de Vitoria*. Vitoria-Gasteiz: Institución Sancho el Sabio ; Departamento de Geografía Aplicada del Instituto Juan Sebastián Elcano, 1961; p. 233.

8. *La polis*. Se trata de una licencia, ya que no nos referimos aquí a la ciudad de la antigüedad clásica, a la ciudad griega.

9. Las dimensiones *intra*, *inter* y *supra*, y la visión global. El concepto de *sistema de ciudades* al que hace años hacía referencia L. Racionero alude a la necesidad de superar en lo urbano la perspectiva exclusivamente *intra* o interna a una ciudad («*los problemas de una ciudad no se originan solamente en esa ciudad y tampoco pueden ser resueltos sólo desde dentro de la ciudad*»), para atender así a los efectos *multiplicadores no locales* y estar en mejores condiciones de intervenir eficazmente. Cfr. RACIONERO, Luis. *Sistemas de ciudades y ordenación del territorio*. Madrid: Alianza, 1986; pp. 15-16. La abierta competencia planteada entre las ciudades (también las vascas) en el ámbito cultural (económico-cultural) refuerza lo argumentado.

microuniversos). Ofrece unos rasgos singulares, pero su existencia actual (su realidad vivencial) no puede entenderse sin tener en cuenta el modo en que se relaciona (o se impide o dificulta que lo haga) con el resto de la ciudad. Nos referimos a los aspectos funcionales, estructurales y simbólicos, y a través de ellos al modelo de ciudad y al papel desarrollado por el Casco Antiguo respecto al conjunto de Vitoria-Gasteiz, su *centralidad* (desplazada): la que ejerce o puede ejercer, y el tipo al que responde.

Los tres aspectos mencionados, sobre todo los simbólicos (procedentes de su creación y evolución históricas), fundamentan la capacidad que –virtualmente– posee el Casco Antiguo para encarnar y representar la ciudad. Esto es: los rasgos sobre los que se puede asentar una parte esencial de su identidad perfilada en la historia y por ello normalmente vinculados a su origen y evolución.

La *marca* o las *marcas* de la ciudad, asociadas preferentemente a las huellas relevantes de su trayectoria y, por tanto, del Casco Antiguo, materializan esto que apuntamos. Lo constata y señala una de las vías de reconocimiento e impulso del Casco, internamente en la ciudad y fuera de ella: la *marca* de lo medieval (¿la ciudad medieval?).

La fuerza de una *marca* ha de pasar por su identificación, por la profundidad y amplitud de su reconocimiento. Y el futuro del Casco Antiguo, más allá de meras operaciones de maquillaje, escenografía y mercadotecnia, comporta intervenir mediante estrategias de comunicación sólidas e inteligentes, que movilicen lo que ya existía y lo que puede existir.

Se piensa en estrategias representativas y creadoras, que potencien las posibilidades del Casco Antiguo sin que incurran en el desequilibrio o la falta de correspondencia entre lo sugerido por la *marca* y el sustrato de lo real; estrategias que desde el urbanismo procuren “la continuidad entre lo viejo histórico y lo nuevo por edificar” (F. de Gracia)¹⁰. Es decir, la posibilidad de intervenir en los Centros Históricos y de lograr en la ciudad la *transferencia* del pasado al futuro. Y esto sin las hipotecas de las posiciones extremas: la sacralización de la historia por la historia –sin criterio estético ni funcional– o la afirmación de lo novedoso –sin la conciencia del contexto o la memoria–; estrategias que no terminen devoradas o hipotecadas por la *ciudad-simulada*, la *ciudad-espectáculo* (G. Amendola)¹¹, el *Casco-parque-temático*; estrategias que cuenten explícita y realmente con la fuerza y el principio de la participación social.

Una inteligente política de promoción de la ciudad: el *city-marketing* –bien orientado–, al que se refieren Jordi Borja y Manuel Castells¹², completaría esta

10. GRACIA, Francisco de. *Construir en lo construido. La arquitectura como modificación*. Hondarribia: Nerea, 2001; p. 62.

11. AMENDOLA, Giandomenico. *La ciudad postmoderna. Magia y miedo de la metrópolis contemporánea*. Madrid: Celeste Ediciones, 2000; pp. 155-165.

12. BORJA, Jordi; CASTELLS, Manuel. *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Taurus, 1997; pp. 353-357. Con la colaboración de Mireia Belil y Chris Benner.

estrategia, que suele apoyarse en instrumentos como los *rankings* de ciudades, cuya utilidad *sirve* para potenciar –mediante los factores positivos– a la propia ciudad y para desprestigiar a las ciudades competidoras.

El concepto de *red social* se inscribirá –a nuestro juicio– en los modelos de intervención *en red*, en la idea –incluso vaga y plural– de red. La red en sus diversos niveles: red social, red institucional, red de Cascos Antiguos, red de ciudades¹³, red de asociaciones, red de colectivos, red de comerciantes, red de artesanos, red de artistas, red de vecinos, etcétera, la red también virtual, la web, el Observatorio...

La red, además, como una *idea-fuerza* aplicable en los diferentes entornos: en las dimensiones y relaciones distinguidas (*intra, inter, supra*), sobre la misma representación *cartográfica* del Casco Antiguo.

En cuanto a la red social, lo relevante será considerar la necesidad de partir de los sistemas de interacción social existentes en el Casco Antiguo (los agentes, los sujetos y sus interlocutores), y con ellos favorecer su formulación o participación (reales). Al Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz le correspondería, sustancialmente, estimular y ofrecer la cobertura necesaria para favorecer el desarrollo efectivo de las redes sociales. La función de éstas resulta vital para activar el cuerpo social: son las que potencian la *alimentación* y la *circulación* ciudadanas (acciones, proyectos, ideas, imágenes, etc.) del universo del Casco: *¿El casco del universo medieval?*

Junto a este aspecto metodológico (previo a las acciones públicas), será interesante tener en cuenta el componente reflexivo del intento de trabajar con una red social, esto es: lo que permite adoptar plenamente la condición de sujetos y de protagonistas de un proyecto definido (o codefinido) por ellos mismos.

2.2. El espacio como recurso

El espacio: el espacio urbano, lo concebimos con *la potencia* de un recurso con el que trabajar, un recurso que posee la condición cualificada para favorecer, dificultar o perjudicar la vida ciudadana. Esto es, la forma en la que el espacio puede influir en el ciudadano. Pero también –como resalta Aldo Rossi¹⁴– respecto a los enfoques de la ecología urbana, la manera en que el individuo puede incidir y transformar su entorno.

13. Red de ciudades. J. Borja y M. Castells se han referido, en el marco de la creciente internacionalización de las urbes, al funcionamiento de las ciudades, a los flujos y a las redes. «Las ciudades se integran en sistemas urbanos que no siguen una lógica de continuidad territorial, sino que se estructuran en función de unos módulos –los centros urbanos– y unos ejes –los flujos de mercancías, personas, capitales e información– entre ellas». Cfr. BORJA, Jordi; CASTELLS, Manuel, *op. cit.*, 1997; p. 318.

Pero junto a esta constatación de las dinámicas *naturales* que impulsan a las ciudades, J. Borja y M. Castells destacarán la concepción y formalización de las redes de ciudades como una opción claramente estratégica en la política y gestión contemporáneas de las urbes.

14. ROSSI, Aldo, *op. cit.*, 1982; p. 196.

Por nuestro lado, resaltaremos –principalmente–: el modo en que el ciudadano puede establecer sus relaciones: consigo mismo, con los demás y con el entorno en su conjunto. Y las relaciones, las que el individuo establece en y con la ciudad a lo largo de su historia, poseen un componente afectivo por el que el urbanismo debería velar. “La primera condición de calidad de una intervención urbana será hacer que esta relación sea lo más positiva posible”, afirmará Ricardo Bofill¹⁵.

El espacio urbano –se ha dicho– como producción social, obra colectiva y hábitat ciudadano. Como sabemos, al espacio físico actualmente se suma el espacio electrónico, el espacio virtual, la *teleciudad*, el ciberespacio: los nuevos entornos. Y todo ello, también en el caso del Casco Antiguo, obliga a que sea considerado para la formulación de propuestas de gestión, difusión y creación. O de otro modo, el Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz ha de estar –activamente– en la Red, ha de configurarse en y con el espacio virtual. En ambos casos (espacio físico y electrónico), debería ser objeto de especial atención en cuanto a su naturaleza pública, su accesibilidad, su polivalencia y su multifuncionalidad¹⁶.

Amalia Signorelli¹⁷ ha resaltado, desde la disciplina que nos ocupa: la antropología urbana (así se titula la obra referenciada), esta concepción del *espacio* como un elemento crucial con el que operar.

Todo el espacio con el que los seres humanos se relacionan en cualquier circunstancia y ocasión viene de esa misma relación transformado en recurso: es decir, en medio de supervivencia, estímulo a su utilización, ocasión de crecimiento, pero también de riesgo, tanto a nivel biológico como psicológico, para los individuos solos, no menos que para los grupos. En el concepto de recurso está implícita la utilización de un potencial del que se puede disponer y la intervención de un autor consciente que utiliza ese potencial para conseguir un fin.

Pero A. Signorelli¹⁸ advierte que el resultado de dicha intervención no está garantizado. La gestión del *recurso-espacio* puede encaminarse al fracaso por múltiples razones. Esta constatación le llevará a formular varios interrogantes: ¿cómo se podrá conseguir una gestión óptima del espacio? Y: ¿de acuerdo a qué criterios? La respuesta, en su caso, se inclinará por entender que en el punto de vista del arquitecto primará *lo funcional* y en el del usuario-ciudadano se optará por *lo relacional*.

15. BOFILL, Ricardo. *La ciudad del arquitecto*. Barcelona: Círculo de Lectores; Galaxia Gutenberg, 1998; p. 77.

16. *En torno a los espacios públicos urbanos y a su gestión*, cfrs. MARTÍNEZ SERANDESES, José; HERRERO MOLINA, M^a Agustina; MEDINA MURO, María. *Espacios públicos urbanos. Trazado, urbanización y mantenimiento*. Madrid: Ministerio de Obras Públicas, 1990; y CERASI, Maurice. *El espacio colectivo de la ciudad. Construcción y disolución del sistema público en la arquitectura de la ciudad moderna*. Barcelona: Oikos-Tau, 1990.

17. SIGNORELLI, Amalia. *Antropología urbana*. Barcelona / Iztapalana (México): Anthropos / Universidad Autónoma Metropolitana, 1999; pp. 53-54.

18. *Ibidem*; pp. 54-64.

Por nuestra parte, diremos que *lo relacional* es un componente clave de las propiedades funcionales que el espacio ha de poseer. En cierta forma, si superamos un estrecho *funcionalismo*, comprobaremos que el grado en que la dimensión relacional del espacio esté resuelta determinará la satisfacción de lo funcional. Y ello, con mayor claridad, por la naturaleza eminentemente social del espacio.

Como la propia Signorelli observa, la gestión del espacio puede ser un instrumento de subordinación o de liberación sociales. Las nociones de *ecosistema* y de su estudio: la *ecología*, se dirigen precisamente a delimitar las condiciones del espacio vital, en este caso: del espacio humano. Desde este enfoque se plantea también la base de nuestro trabajo.

Lo apuntado: la necesidad de actuar globalmente sobre el espacio, sobre los aspectos funcionales, estructurales y simbólicos (todos ellos interdependientes en una ciudad y en el modelo de un Casco habitado y vivido), conduce obligadamente a una intervención integral.

De hecho, realmente la configuración de una ciudad será el resultado de la interrelación de los aspectos mencionados: los estructurales (enmarcados sobre lo urbanístico), los funcionales (de acuerdo a la distribución por zonas y servicios) y los simbólicos (depositarios o encargados de representar y proyectar el *imaginario* de la ciudad).

A esta interacción en el entorno de la ciudad de los aspectos mencionados se suma internamente el hecho de que, si pensamos en este caso en el aspecto simbólico, sus repercusiones funcionales resultan evidentes, hasta el punto de que sobre el eje de lo simbólico y lo cultural se plantea el desarrollo de un entorno que refuerza sus servicios. La clave también estará en que dichos servicios no se destinen únicamente a los *visitantes-consumidores* del Casco y de su *imaginario* (la función lúdico-cultural), sino que estén pensados asimismo –de forma preferente– en quienes forman parte de la población del Casco Antiguo: sus vecinos, habitantes, moradores, ciudadanos, creadores (bienestar comunitario).

Estos difíciles equilibrios serán también los que permitan conseguir (en lo urbano-humano) una naturaleza *multifuncional* y un desarrollo sostenible.

2.3. La ciudad: objeto y sujeto

El necesario enfoque integral con el que nos planteamos la aproximación al Casco Antiguo surge de la consideración de la ciudad como un espacio que supera las dimensiones parciales, del tipo que sean: físicas, económicas, demográficas, etcétera. Más cuando dichas dimensiones específicas suelen *producir* estudios que pretenden además agotar *la realidad* (su conocimiento) desde una perspectiva unilateral, ajena a la condición plural y sumamente compleja del espacio ciudadano: origen y resultado de relaciones sociales, económicas, culturales, políticas, físicas y simbólicas.

La ciudad es el espacio y la consecuencia de la interacción de ese conjunto de relaciones individuales y colectivas. A esta concepción, que puede resultar un tanto pasiva o ajena en la consideración de la ciudad, se suma su reconocimiento como entidad propia. Una entidad que genera, favorece y potencia, o bien dificulta o amortigua, esa interacción plural.

Como observará Italo Calvino en su libro *Las ciudades invisibles*¹⁹, no tendría sentido clasificar a las ciudades de acuerdo con su condición de *felices* o *infelices*, pero sí, en cambio, en función de dos clases:

las que a través de los años y las mutaciones siguen dando su forma a los deseos y aquellas en las que los deseos, o logran borrar la ciudad, o son borrados por ella.

Esto es: la ciudad creadora y cómplice, de un lado, y la ciudad distante y no participada, de otro.

La ciudad será, además, *consumidora* y *productora* de individuos, tanto en el plano demográfico (L. Wirth)²⁰ como en el plano de la gestación política, económica, social, cultural.

Así, el grado de vitalidad de una ciudad se manifestará por el modo en que propicie la generación de relaciones sociales, económicas, políticas, simbólicas, etc. Y a partir de este *sustrato-red* de interacciones es como se va desarrollando una ciudad y su *imaginario*.

Aunque difuso, este territorio de lo *imaginario* resulta perceptible y forma parte del patrimonio de lo que inconfundiblemente configura cada ciudad: su *personalidad*, como suele también apuntarse. *La materia prima* de un proyecto de ciudad (como todo proyecto) no puede realizarse, desde luego, sin identificar y trabajar con el *imaginario*, esa *fuerza multiplicadora* de la propia ciudad.

La ciudad se presenta en su doble condición –cargada de posibilidades–: la de ser objeto y sujeto²¹. Algo que desde hace años constatamos con la emergencia persistente de las ciudades como protagonistas y espacios de la realidad política, económica, cultural y social: la realidad de las ciudades de este siglo XXI.

Manuel Castells y Peter Hall²² han subrayado la capacidad de las ciudades (y las regiones) para asumir la función de nuevos actores económicos: agentes con

19. CALVINO, Italo. *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, 1994; pp. 49-50.

20. WIRTH, Louis. "El urbanismo como forma de vida". En: Fernández Martorell, Mercedes (ed.). *Leer la ciudad. Ensayos de Antropología Urbana*. Barcelona: Icaria, 1988; p. 49.

21. *La ciudad: sujeto y objeto*. J. Velilla se ha referido también en estos términos a la ciudad como sujeto y objeto de la actividad, de *la expresión humana en el curso del tiempo*. Cfr. Velilla, Jaione. "La ciudad: Arte y cultura produciéndose en la Historia". En: *Inguruak. Revista Vasca de Sociología y Ciencia Política*, n.º 9, Leioa (Bizkaia), 1994; pp. 51-72 (número monográfico dedicado al tema de «Ciudad y Cultura»).

22. CASTELLS, Manuel; HALL, Peter. *Tecnópolis del mundo. La formación de los complejos industriales del siglo XXI*. Madrid: Alianza, 2001; pp. 27-29.

mayor versatilidad que los Estados para crear iniciativas innovadoras, generar crecimiento económico y riqueza cultural, para “convertirse en un lugar mejor para vivir y más efectivo para los negocios”²³.

2.3.1. La ciudad como objeto

La urbe se entiende como espacio para la intervención de los diversos agentes que participan en la vida ciudadana. La ciudad concebida como el resultado de quienes la habitan: los primeros o últimos actores sociales. La ciudad se contemplaría como ese ente más bien pasivo u objetivado, al que le corresponde ser depositario de la actividad de sus habitantes y, por consiguiente, representarlos.

Ahí, en los puntos de referencia más significativos encontraríamos la ciudad representada en sus ejes fundamentales. Su observación podría llevarnos a examinar las *imágenes* que articulan la arquitectura múltiple de la ciudad: su *topografía*, su *cartografía*. Pero en este recorrido ya estaríamos atendiendo también a la dimensión de la ciudad como sujeto, buena prueba de la presencia activa y recíproca de las dos condiciones que apuntamos: la de sujeto y la de objeto.

2.3.2. La ciudad como sujeto

La ciudad reconocida y tratada como protagonista también de su historia, de su presente y de su futuro. La ciudad, por consiguiente, dotada de capacidad para personificar –con su *sello*– la conjugación de las relaciones-*mimbres* que componen el entramado ciudadano. La ciudad facultada como sujeto colectivo para liderar su propio proyecto: movilizar y planificar sus *sueños*²⁴, erigir su universo simbólico: su *imaginario*.

Nos atrevemos a observar o asegurar que la pujanza de una ciudad en buena medida reside en su capacidad para erigirse en sujeto-protagonista, para *sentir-se*, *pensar-se* y *vivir-se* con esa conciencia (una suerte de hermenéutica resolutiva y optimista). Esa identidad es el resultado y, sobre todo, es el origen de la realización de sus aspiraciones: de los sueños que descansan –a su vez– en el terreno de lo posible.

23. *La ciudad*. En torno a las nuevas modalidades de ciudad y al impacto de la sociedad de la información, cfrs. Manuel CASTELLS (1989). *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano regional*. Madrid: Alianza, 1995; BORJA y CASTELLS, op. cit., 1997.

24. *La ciudad y los sueños: las ciudades soñadas*. El protagonismo de la ciudad como sujeto y objeto de intervenciones públicas puede constatarse en las diversas iniciativas que se han planteado con el recurso explícito en sus enunciados de conceptos como *lo estratégico* (*reflexiones y planes estratégicos*, etc.) y *lo soñado* (*las ciudades soñadas*). Este modo de formular las acciones emprendidas, más allá de lo que puede derivarse del efecto *moda*, refleja la importancia que se concede a los dos aspectos citados. El de *lo estratégico* revela la percepción que se tiene de la ciudad como objeto definido de intervenciones así calificadas.

Sobre ambas dimensiones de la ciudad en permanente interacción: la de objeto y sujeto, trabajamos en este *Informe*. Y sobre estas dos dimensiones consideramos también que ha de partir cualquier análisis, reflexión e intervención que aspire a plantearse global y expresamente la ciudad y su futuro.

2.4. *Imaginario ciudadano*

Imaginario, hermenéuticas de la ciudad. La idea de la ciudad, de las ciudades; la idea de Vitoria-Gasteiz, del Casco Antiguo; la idea de la ciudad –según la perspectiva de Aldo Rossi²⁵– como arquitectura colectiva que se construye en el tiempo.

La idea de la ciudad como

[...] la más alta expresión geométrica que organiza el espacio donde se realizan los intercambios sociales y cuyo comportamiento responde a los cambios permanentes, propios de un ser vivo (Juan Adrián Bueno)²⁶.

O la ciudad como construcción formal, como arquitectura, como obra de arte, de acuerdo a Francisco de Gracia²⁷, quien nos remite de nuevo a Aldo Rossi.

O, necesariamente –a nuestro entender– la ciudad poliédrica, polisémica, la *ciudad policéntrica*: la *polis*.

La ciudad que requiere una visión globalizadora: la ciudad pensada...

La idea, en efecto. ¿Y cuál es la idea –las ideas– del Casco Antiguo? ¿Qué se entiende por *Casco Antiguo*? ¿Cómo se concibe lo que existe y lo que puede existir?

Éste es el espacio sobre el que hay que trabajar, el proyecto de ciudad o Casco Antiguo, el modelo elegido, la reflexión estratégica.

Pero antes y para ello habrá que conocer el *imaginario* de la ciudad (y del Casco Antiguo): identificar los elementos que lo configuran; el entrecruzamiento entre los planos de la ciudad *real* y la ciudad *ideal*; la presencia y el protagonismo de las imágenes y representaciones de la ciudad.

De hecho, la ciudad de Vitoria-Gasteiz se ha visto representada en los últimos años a través de su *línea del cielo*: la de las cuatro torres emergidas del Casco Antiguo. El proyecto de incorporar otra nueva modificaría el *skyline* y, además de recuperar –con otra distinta– la quinta torre que existió (la de la Iglesia de San Ildefonso), podría significar el deseo de revitalización de la ciudad también hacia

25. ROSSI, Aldo. *Op. cit.*, 1982; p. 60.

26. BUENO AGERO, Juan Adrián. “El crecimiento urbano de Vitoria-Gasteiz y el desarrollo de la ciudad”. En: MOZAS, Javier; FERNÁNDEZ, Aurora (eds.). *Vitoria-Gasteiz. Guía de Arquitectura*. Vitoria-Gasteiz: Colegio Oficial de Arquitectos Vasco-Navarro, 1995; p. 14.

27. GRACIA, Francisco de. *Op. cit.* Nerea: Hondarribia, 2001; p. 28.

el cielo y desde el Casco Viejo, como si se tratara de aprovechar la supuesta condición volcánica de la colina, que nutre con fertilidad simbólica a la ciudad.

La representación espacial del *imaginario* de la ciudad o su percepción vendría, para Miguel Aguiló, de la silueta y del alzado: particularmente en las ciudades medievales²⁸. Lo interesante será –en cualquier ciudad– advertir la forma en que se manifiesta y se reconoce su identidad en cuanto a lo físico, lo funcional, lo simbólico.

A los ojos de un arquitecto urbanista esta identidad sin duda se podrá recorrer en su paisaje urbano.

De manera especial, en la imagen de la ciudad, en la fisonomía de sus casas, se manifiesta, más allá de la geometría de la ciudad, la aspiración espiritual y cultural en el transcurso de los tiempos. La arquitectura es la que primero descubre su sustancia (Josef Paul Kleihues)²⁹.

Excavar en las arqueologías de la ciudad para conocer su sentido, se ha escrito antes, con M. Vázquez Montalbán. Entendemos que esa tarea, la de las excavaciones de las *arqueologías*, resulta vital, tanto la orientada a las de carácter literal (las actualmente planteadas sobre la Catedral de Santa María), como la dirigida a las simbólicas y textuales. *¡Leamos la ciudad y el Casco Antiguo!* Pero estas *excavaciones arqueológicas* alcanzarán verdadero sentido cuando formen parte de un programa que trate de responder a las preguntas anteriormente formuladas: ¿cómo se concibe el Casco Antiguo, el proyectado y el proyectable?

3. CONCLUSIONES

Las notas que siguen poseen un carácter abierto –sujeto a mayores precisiones y desarrollos– y se quieren situar en el punto de partida para ulteriores propuestas de análisis, debate e intervención sobre el Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz: un espacio para la vida y la cultura (*la vida de la cultura y la cultura de la vida*). En todo ello estará presente el esfuerzo por pensar, analizar y proponer desde un paradigma que requiere ser ideado, articulado y aplicado con acierto para que sea capaz de interpretar satisfactoriamente las claves contemporáneas del *espacio-Casco*.

He aquí diez conclusiones (para empezar con un paradigma integrador).

28. El Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz (la ciudad vieja, se escribe) es uno de los enclaves calificados por el autor de especial interés: AGUILÓ, Miguel. *El paisaje construido. Una aproximación a la idea de lugar*. Madrid: Colegio de Ingenieros de Caminos, Canales y Puertos, 1999; pp. 296-298.

29. KLEIHUES, Josef Paul. "Urbanismo es recuerdo. Reflexiones en torno a la reconstrucción crítica". En: ARIS, Carlos Martí (ed.). *La ciudad histórica como puente*. Santiago de Compostela: Ediciones del Serbal, 1995; p. 149.

3.1. Vitoria-Gasteiz: hacia un modelo de ciudad de centralidad compartida

Vitoria-Gasteiz ha de aspirar a desarrollar un modelo de ciudad compacta, de centralidad compartida, que integre los diferentes barrios y sus singulares aportes al universo ciudadano. En el caso del Casco Antiguo este planteamiento se traduciría en el intento de proyectar –cuando lo son o están en camino de serlo– sus espacios como lugares privilegiados (democráticamente), de y para la cultura, recuperando o renovando así su atractivo y su merecida *centralidad simbólico-cultural para el corazón* –fundacional– de la ciudad.

3.2. Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz: núcleo del imaginario colectivo y del universo simbólico-cultural de la ciudad

El Casco Antiguo se concibe como el núcleo del *imaginario colectivo* de la ciudad, que genera identidad e imagen, interior y exteriormente, de Vitoria-Gasteiz. Ciudadanos y visitantes crean y transforman la ciudad a través de sus intercambios, con los que pueden configurar redes, ya sean éstas de ciudadanos, núcleos urbanos, sectores específicos, colectivos y asociaciones, etc., e incluso pueden *tomar cuerpo* en un *Universo de Cascos Antiguos* que colaboran, desde el encuentro y el reconocimiento, en la reflexión y aprendizaje derivados de *historias y estrategias de vida* colectivas, hechas también –como el caso vitoriano– de *desafíos cotidianos* y experiencias de conservación, regeneración, y/o rehabilitación de sus entramados urbanos y sociales.

3.3. Transformación del Casco Antiguo: sobre el tejido urbano, humano y social

El Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz, a diferencia de otros entornos de la ciudad, es un espacio contenido en su seno, y como tal presenta límites evidentes en su transformación. Las ciudades históricamente han entendido sus cambios como crecimientos físicos, horizontal o verticalmente. El Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz ha de concebir sus posibles cambios desde la conservación y la renovación creativa de un frágil y singular entorno urbano, y desde la dinamización de su tejido humano y social. Fragilidad urbana, humana y social son algunas de las características del Casco Antiguo, cuyo *cuerpo almendrado* posee por otra parte una identidad sólidamente perceptible.

3.4. Casco Antiguo: el depósito de la memoria de la ciudad (vivo y multifuncional)

El Casco Antiguo, como espacio donde reside la huella del pasado, uno de los símbolos de Vitoria-Gasteiz, muestra la ciudad como un producto histórico, como realidad pretérita a conservar pero no a *museificar*. El Casco Antiguo ha de ser un espacio *multifuncional*, vivo, transitado, habitado, reconocido en su condición de valioso *depósito* de la memoria de la ciudad y de su ciudadanía.

3.5. Con-vivir con la diferencia en el Casco Antiguo: pluralidad y participación

El Casco Antiguo se encuentra habitado por un tejido social caracterizado por contrastes que pueden ser fuente de riqueza social y cultural, pero también origen de conflictos. La diversidad alcanza su correspondencia en los desarrollos de políticas y actitudes ciudadanas con planteamientos plurales, desde los que únicamente puede existir una Vitoria-Gasteiz con espíritu de acogida: *vivir con la diferencia* supone hablar de la participación del *otro* en la vida ciudadana, *con-vivir* con una diversidad de valores que han de traducirse en posibilidad de acceso y uso de una serie de infraestructuras sociales en las que se plasme esa participación como ciudadanos, en forma de diferentes modos de *hacer* y de intercambiar cultura (hacia la *interculturalidad*: suma de encuentros).

3.6. Mejora sostenible en la calidad de vida de los habitantes del Casco Antiguo

Vitoria-Gasteiz ha de fomentar una heterogeneidad elegida e integrada por quienes configuran el tejido habitante de su núcleo histórico. Las iniciativas de rehabilitación han de plantear la mejora de la calidad de vida de sus gentes, evitar su degradación y, asimismo, no activar un proceso de *sustitución social*, consecuencia de la *elitización* del Casco Histórico, que podría transformarse en un lugar social, económica y simbólicamente cotizado, y del que se habría *des-terrado* la riqueza social y cultural que puede singularizar la vida del Casco Antiguo, a diferencia de otras áreas urbanas de la ciudad.

3.7. La cultura como materia prima para la reactivación

La cultura cumple un importante papel en las tareas de reactivación del Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz:

- a. Como instrumento generador de integración, sociabilidad y participación social –aunque también puede ser elemento de marginación–.
- b. Como una importante fuente de proyección e inversión de y en la ciudad.
- c. Como elemento de atracción turística (el patrimonio histórico-artístico, los equipamientos envueltos en un contexto sereno y atractivo).
- d. Como manifestación de innovación y creatividad.

3.8. El Casco Antiguo: un espacio dinámico de producción y consumo (artístico, cultural y comercial)

El Casco Antiguo de Vitoria-Gasteiz ha de ser espacio dinámico de producción y consumo para el barrio y el resto de la ciudad desde la singularidad de su oferta artística, cultural o comercial (pequeño comercio de calidad y altamente especializado).

3.9. El Casco Antiguo: un espacio de sostenibilidad y servicios

Sostenibilidad y oferta de servicios (con el Turismo como una de las direcciones de trabajo) se conjugan como una combinación imprescindible para reactivar económica, social y culturalmente el enclave histórico de la ciudad, sin olvidar que su riqueza está constituida por elementos de gran fragilidad y no *renovables*, ya sean estos patrimonio histórico-artístico, humano o ecológico-urbano.

3.10. Enfoque metodológico (estratégico): inteligencia y creatividad en la renovación-promoción del Casco Antiguo sin maquillaje mediático y con visiones de alcance

Desde el punto de vista metodológico (estratégico), la renovación y promoción del Casco Antiguo en Vitoria-Gasteiz no pueden hipotecarse o supeditarse a operaciones mediáticas con *ruido*, efectistas y de mero *maquillaje*. Y tampoco puede eludir los nuevos espacios de intervención, los destinatarios de sus propuestas (internas y externas al Casco) y la competencia –creciente y a menudo mal entendida– que están experimentando las ciudades: focos de atención y, en consecuencia, de renovación y reactivación que –se piensa– han de ser orientadas con inteligencia y creatividad. Las redes de ciudades (redes también de Cascos Antiguos) constituyen una manera eficiente de optar por fórmulas de cooperación y desarrollos de alcance.

Por todo ello, la gestión –ciudadana– del Casco Antiguo ha de contemplar asimismo (en su concepción general y según su ritmo: su *tempo*) una intervención comunicativa que permita al propio Casco Antiguo descubrirse (y *visibilizarse*) como sujeto y, a la vez, ser descubierto en su ciudad, Vitoria-Gasteiz, en Álava, en el País Vasco, en España y en el entorno europeo.