

# Ciudades del futuro

## El caso de High Line Park: la calle sobre la calle.

Autora: Inma Lifante Alberola

### *Calle*

6. f. *El público en general, como conjunto no minoritario que opina, desea, reclama, etc.*<sup>1</sup>

La calle ha sufrido una pérdida de identidad en los últimos tiempos, y sobre todo en las grandes ciudades. Hace algunos años, ésta era el escenario de la vida social. Se llenaba de gentes que buscaban socializarse, pasear o simplemente observar. Así surge el término *flâneur* en Francia a finales del s. XIX, haciendo referencia a ese explorador urbano que salía a la calle a empaparse de la información que le rodeaba. “El observador apasionado”<sup>2</sup>. La calle era un lugar, un espacio con recorridos y estancias, una arquitectura surgida entre arquitecturas, o quizá al revés. La calle, como la arquitectura, para las personas.

Hoy en día podemos observar nuestras calles llenas de gente mirando en una sola dirección, apenas sin tiempo para parar, sin tiempo para saber qué está pasando a su alrededor. Además, el peatón ya sólo es un personaje secundario de la calle, acaparando todo el protagonismo el tráfico rodado, el asfalto. De vez en cuando encuentras algún espacio verde, algún ensanchamiento de la calle donde puedes parar a esperar, pero ya no hay deleite en el recorrido. La circulación peatonal se ha convertido en el intersticio entre la arquitectura y el asfalto, sin identidad y sin importancia.

Un ejemplo de la anhelada regeneración urbana lo encontramos en la ciudad de Nueva York: *High Line Park*. Unas antiguas vías de ferrocarril elevadas reconvertidas en un parque para los ciudadanos en medio de la ciudad. Gracias a la casuística de que éstas se encuentran en un nivel superior a la calle convencional, se abre un campo de experimentación en cuanto a cómo viven los ciudadanos la nueva dimensión del **recorrido** en su ciudad: su calidad, su ritmo y su forma.

**La calle sobre la calle.** ¿Es este el nuevo espacio del peatón dentro de su ciudad? ¿O deberíamos reivindicar nuestro espacio en la que siempre ha sido nuestra calle? Se intentará arrojar algo de luz sobre esta cuestión en base al estudio de la exhibición Futurama de la Exposición Universal de Nueva York 1939-1940, por un lado, como utopía, y de High Line Park como realidad construida y su experiencia, para entender las necesidades de un ciudadano que ha perdido su relación íntima con la calle.

**Palabras clave:** *urbanismo, ciudades del futuro, regeneración urbana, ciudadano*

---

<sup>1</sup> Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española. 23ª edición.

<sup>2</sup> Extraído de “The Painter of Modern Life” Charles Baudelaire, Ed. New York: Da Capo Press, 1964

## 1. Comprender las necesidades del peatón en las grandes ciudades. El ejemplo de Nueva York.

Desde el año 2007, la ciudad de Nueva York está inmersa en un ambicioso programa, PlaNYC, que pretende convertir la ciudad en un lugar más atractivo para los peatones, revalorizando el espacio público y haciendo de sus calles un espacio agradable en el que caminar, pasear y observar se conviertan en un placer. A cargo del NYCDOT y siguiendo las guías *"World Class Streets: Remaking New York City's Public Realm"*, estudio en el que han participado Gehl Architects, autores de diversas regeneraciones urbanas por todo el mundo, el programa abarca un gran abanico de proyectos, entre los cuales se encuentran:

- Programa de plazas públicas
- Proyectos para boulevard en Broadway
- Completar proyectos de calles y diseñar estándares
- Calles seguras para personas de edad avanzada y estudiantes
- Programas de arte callejero
- Mobiliario urbano coherente
- Programas de fin de semana en los que la calle es para peatones y ciclistas

Además de otro tipo de cuestiones relacionadas con la correcta utilización de la energía y los recursos naturales. Todo para mejorar la vida en la gran manzana. Hasta ahora las cifras hablan de progresos<sup>3</sup>:

- El aire más limpio en los últimos 50 años
- 950.000 árboles
- Código de construcción adaptado a inundaciones, viento y clima extremo.
- 19% de reducción en emisiones de carbono desde 2005, con previsiones de alcanzar el 80% sobre el año 2050

Este manual, escrito para el peatón, incluye datos clave que ponen de manifiesto las carencias y obstáculos del ciudadano en su día a día para un pleno disfrute de la ciudad. Ejemplos de esto son la aglomeración en sus aceras, la falta de asientos y lugares de descanso en las calles o los obstáculos en los recorridos tales como andamios o puestos ambulantes.

Tráfico de gente en las calles de Nueva York



<sup>3</sup> Datos obtenidos de [www.nyc.gov/planyc](http://www.nyc.gov/planyc)

## 2. Estudiar el modelo High line como alternativa a la ciudad del futuro.

Tras años de petición por parte de los ciudadanos de una regeneración de esta antigua infraestructura urbana, el espacio se reinventa para los peatones.

El proyecto realizado por los arquitectos *Diller Scofidio + Renfro* junto al paisajista *James Corner*, bebe mucho del aspecto pasado de las infraestructuras, conservando algunos tramos de las vías originales y la estructura de hierro. La vegetación evoca los hierbajos que crecían salvajemente cuando estaba en desuso.

Se plantea con esto una nueva dimensión para el recorrido a pie a lo largo de la ciudad. A diferencia de Central Park, lugar de esparcimiento y aislamiento de la ciudad, aquí el parque se introduce en ella y la recorre. Se trata de vivir la ciudad desde el parque.

La vida social vuelve a la calle de una manera distendida y tranquila gracias a esta nueva infraestructura, que ha puesto de manifiesto, con su rotundo éxito, el anhelo de los neoyorquinos de vivir su ciudad. En él se realizan actividades como meditación, conciertos, debates o actividades para niños<sup>4</sup>.

Vista de un tramo del recorrido de The High Line. Imagen de *Diller Scofidio + Renfro*



Actividades en The High Line. Imagen de *Friends of the High Line*

<sup>4</sup> Datos obtenidos de la web oficial "Friends of the High Line" [www.thehighline.org](http://www.thehighline.org)



Alrededor de High Line, se ha empezado a construir edificios que ponen de manifiesto la relación íntima entre el parque y la ciudad. Así, el *Standard Hotel*, diseñado por *Ennead Architects*, se sitúa sobre éste, atravesándolo, o un edificio de viviendas diseñado por *Zaha Hadid*, aún en proyecto, goza de unas vistas privilegiadas del parque.

El objetivo de este estudio es comprobar si este modelo cumple con las necesidades del ciudadano establecidas anteriormente. Y nos servirá de análisis previo para establecer conclusiones acerca del futuro planteamiento de nuestras ciudades.

The Standard Hotel. Imagen de Standard Hotels

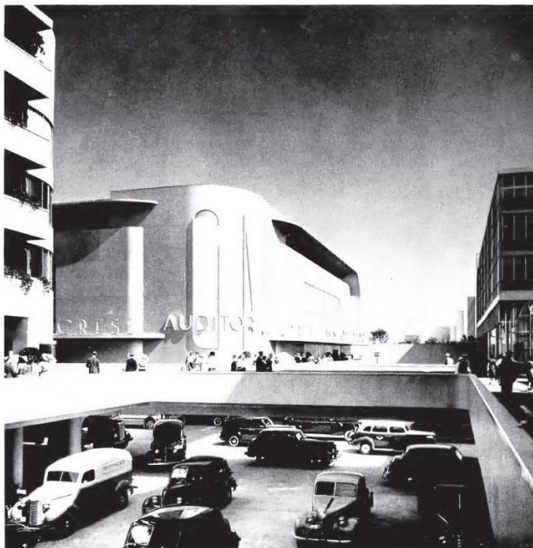


Edificio de viviendas en High Line. Render de Zaha Hadid Architects

### 3. Ciudades del futuro. Futurama y High Line: los peatones a un nivel por encima de la circulación rodada.

En la Exposición Universal de Nueva York de 1939-1940, una exhibición llamada *Futurama*, diseñada por *Norman Bel Geddes*, mostraba cómo sería la vida en las ciudades pasadas dos décadas. Se creó una gran maqueta de 3.300 metros cuadrados en los que se mostraban medio millón de edificios, un millón de árboles y 50.000 coches en miniatura.

En esta visión sobre las ciudades del futuro, se planteaba la creación de una serie de autopistas por todo EEUU y el movimiento como factor principal para la vida moderna y la prosperidad. Así, se previó un nivel diferente al del tráfico rodado para los peatones.



Exhibición *Futurama* en la Exposición Universal de Nueva York 1939-1940. Imágenes tomadas de "Magic Motorways", Norman Bel Geddes, Ed. Random House, 1940.

Es en este punto donde se centrará la investigación. Se aprovechará la casuística de la construcción de High Line, lugar para los peatones a una altura superior, respondiendo al aprovechamiento de una infraestructura existente, para plantear este modelo, augurado ya en el año 1939, como solución a la problemática presente.

¿Debemos separar los dos niveles para potenciar ambos por separado? Construir otra dimensión para los peatones, sí o no.

## *Metodología de trabajo*

1. Estudio de las necesidades de la sociedad neoyorquina y turistas en su día a día en la ciudad.

1.1. Investigación bibliográfica y de informes recientes sobre estas cuestiones.

1.2. Trabajo de campo: la fotografía como prueba ratificadora de dichas cuestiones.

2. El modelo High Line. La realidad como campo de experimentación.

2.1. Investigación bibliográfica sobre la historia de High Line como aproximación a la comprensión del proyecto. El anhelo de los ciudadanos.

2.2. Diseño de High Line. Plano de recorridos y estudio del mobiliario urbano, en relación a las necesidades establecidas en el punto 1.

2.3. Estudio de la vida social que se genera en el parque. Programación de actividades públicas.

2.4. Estudio de los equipamientos que ha generado el parque, como prueba de que el parque vive de la ciudad y viceversa. Enumeración de proyectos construidos y en fase de proyecto y su relación existente con el parque.

3. Futurama en la Exposición Universal de 1939. La calle sobre la calle.

3.1. Investigación bibliográfica sobre la exhibición diseñada por *Norman Bel Geddes* en la Expo de Nueva York de 1939, centrándose en las ventajas que proporcionaba al peatón su separación del tráfico rodado.

3.2. Se realizará una comparativa entre el proyecto de 1939 y High Line, añadiendo puntos de mejora de un modelo a otro, buscando el ideal.

3.3. Trabajo de campo. Debido a que es un proyecto con una componente sociológica muy importante, como usuarios de estas infraestructuras, se recogerán testimonios de vecinos y usuarios que son clave para entender la importancia de este proyecto, ventajas, carencias y modos de uso, para establecer las conclusiones sobre si es o no el modelo a seguir.

4. Conclusiones.

4.1. Se analizarán todos los datos obtenidos y se relatarán las conclusiones procedentes del presente proyecto de investigación.

## ***Bibliografía***

BAUDELAIRE, Charles (1964). *The Painter of Modern Life*. New York: Da Capo Press.

BEL GEDDES, Norman (1940). *Magic Motorways*. Random House.

DAVID, Joshua; HAMMOND, Robert (2011). *High Line: The Inside Story of New York City's Park in the Sky*. FSG Originals.

JACOBS, Jane (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. New York: Random House.

LAFARGE, Annik (2014). *On the High Line: Exploring America's Most Original Urban Park*. Thames & Hudson.

"Futurama o cómo se veía el futuro en 1939" (7 mayo 2014). *El Diario*.

"To New Horizons" (1939) Documental sobre la exhibición *Futurama* en la Exposición Universal de Nueva York de 1939-1940.

"Un nuevo bloque de viviendas en la High Line por Zaha Hadid Architects" (15 julio 2013). *Metalocus Magazine*.

"World Class streets: Remaking New York City's Public Realm" (2008). New York City Department of Transportation.

---

Este proyecto trata de priorizar al peatón en los modelos de ciudad futura, y analizar una de las muchas posibilidades para su consecución final. Es un proyecto puramente actual, donde el ciudadano y sus presentes necesidades juegan un papel primordial. Es, por tanto, un trabajo de análisis, en base al cual se establecerán algunas conclusiones, siempre buscando el bienestar del ciudadano, y su necesaria relación con la ciudad.