

DE LA CIUDAD DE CONSUMIDORES A LA CIUDAD DE PRODUCTORES

La Fábrica de Cultura en Barranquilla como esencia transformadora para una ciudad más inclusiva

EÍDOS N°15.
Revista Científica de Arquitectura y Urbanismo,
ISSN: 1390-5007
revistas.ute.edu.ec/index.php/eidos



¹Prof. Hubert Klumpner, ²Arq. Diego Ceresuela

¹ETH Zurich, Zurich - Suiza, klumpner@arch.ethz.ch

²ETH Zurich, Zurich - Suiza, ceresuela@arch.ethz.ch

Resumen:

A pesar de que el reconocido “efecto Guggenheim” haya en muchos casos fracasado, el museo, en su concepción tradicional, sigue proliferando como edificio cultural por antonomasia, pero actualmente cuestionado y ávido de innovación. Frente a numerosos proyectos de museos sin éxito, enfocados a aparecer por su imagen exterior (contenedor) y concebidos como tesoro inerte de la cultura (contenido), el artículo está orientado a demostrar la necesidad de generar proyectos culturales a partir de redes de actores que fortalecen la relación entre cultura, educación, sociedad y espacio urbano. A través de la experiencia del proyecto de la Fábrica de Cultura / Escuela Distrital de Artes y Tradiciones Populares en Barranquilla, Colombia, se evidencia el proceso para reforzar la generación de alternativas que permiten concebir una nueva idea de espacio cultural, no un simple contenedor reluciente de consumo de la obra de arte, más bien un espacio de la producción colaborativa del conocimiento, capaz de interactuar con la sociedad y el contexto. El proyecto, en fase de construcción, se fundamenta a partir de la idea de infraestructura integrada, que no solo expondrá la experiencia del Carnaval de Barranquilla, sino será la “fábrica” donde el evento mismo se produce y comparte. El proyecto, aún en proceso de construcción, se percibe ya como parte de la comunidad en la cual se inserta, potenciando la identidad local como paradigma de una ciudad más inclusiva.

Palabras clave: cultura, educación, producción, redes, arquitectura.

Abstract:

Despite the recognized “Guggenheim effect” has in many cases failed, the museum, in its traditional conception, continues to proliferate as a cultural building par excellence, but currently challenged and eager for innovation. Faced with numerous unsuccessful museum projects, focused on appearing by their external image (container) and conceived as inert treasurer of culture (content), the article aims to demonstrate the need to generate cultural projects starting from a network of actors that strengthen the relationship between culture, education, society and urban space. Through the experience of the project of the Factory of Culture/ District School of Arts and Popular Traditions in Barranquilla, Colombia, the process to reinforce the generation of alternatives that allow to conceive a new idea of cultural space is evidenced. This new idea of space is not a simple shining container of consumption of the work of art, but rather a space of collaborative production of knowledge, capable of interacting with society and context. The project, under construction, is based on the idea of integrated infrastructure, which will not only present the experience of the Carnival of Barranquilla, but will be the “factory” where the event itself is produced and shared. The project, still under construction, is already perceived as part of the community in which it is inserted, enhancing local identity as a paradigm for a more inclusive city.

Keywords: Culture, Education, Production, Network, Architecture.

I. INTRODUCCIÓN

La tipología de museo como proyecto emblemático en la transformación urbana marcó el inicio de la globalización cultural, económica y arquitectónica en las grandes urbes europeas a finales del siglo XX. Esta estrategia de desarrollo difiere en espacio y tiempo de otros motores de regeneración basados en eventos y espectáculos temporales como los Juegos Olímpicos o mundiales de fútbol, cuyas opacas maniobras de selección y ejecución de las obras han demostrado grandes dificultades y sus organizaciones han quedado en entredicho y, en ciertos casos, los anfitriones en bancarota, desaprovechando oportunidades de reinventar la ciudad.

El formato autárquico del museo, capaz de ocultar problemáticas de la ciudad de mayor extensión e importancia, la capacidad de poder ser erigido durante un mandato político y por su efectividad como generador de marca para hacer de los centros urbanos también centros mundiales, han consolidado este producto o contenedor arquitectónico como un modelo repetido a lo largo y ancho del globo, en ciudades con distintos estados de su proceso de transformación.

El contenido a su vez, en plena transición de lo regional a lo global y con una demanda creciente para poder admirar obras cada vez más cerca de casa, en muchos casos pretende representar el poder adquisitivo de las ciudades en términos culturales, con estrategias más cercanas a posiciones neoliberales, que a una inversión sostenible para generar mayor acceso a la cultura para el conjunto de la sociedad.

Hoy en día, se está averiguando una crisis del edificio museo en su concepción dicotómica entre contenido y contenedor. Otros aspectos parecen tomar importancia a lo largo de estas dos primeras décadas del siglo XXI. El museo no debería ser solo concebido como un repositorio, más bien involucrar dinámicas relacionales a distintos niveles y enlazar un fuerte compromiso con la sociedad y el lugar. Aspectos que hoy en día se rescatan a partir del proceso de creación del modelo Guggenheim de

Bilbao, entendido este como parte de un conjunto de acciones urbanas integrales que fueron ignorados en la repetición de su “modelo” estético.

A partir de estas premisas, este artículo presenta un desafío: la construcción de una nueva idea de museo: no un “objeto” reluciente que se conoce por su poder adquisitivo, sino una infraestructura de producción del conocimiento y de regeneración urbana. Este desafío está en proceso de realización en Barranquilla, Colombia; es la “Fábrica de Cultura”.

II. DESARROLLO DEL ARTÍCULO

Del “efecto Guggenheim” de Bilbao al Rabbit de Jeff Koons

Entre los primeros contactos de la administración vasca y el director de la Fundación Guggenheim Thomas Krens, hasta la inauguración en 1997 de la obra de Frank O. Gehry, pocos podían predecir que este modelo de regeneración urbana a través de un megaproyecto representaría el paradigma que muchas ciudades intentarían emular en los años venideros.

Uno de los factores esenciales del éxito del proyecto fue la cohesión que existía entre las distintas fuerzas políticas, definida en el Acuerdo para la Normalización y Pacificación de Euskadi, conocido como los Pactos de Ajuria Enea de 1988 y una sociedad hastiada de la violencia terrorista de ETA.

Esto a su vez permitió tener una visión de largo recorrido, con estrategias de más de cuatro años y mayor calado, pensando en ciudad como organismo vivo y no en la suma de edificios, que permitió una transición fluida de una sociedad industrial en decadencia a una urbe del nuevo siglo.

Veinte años más tarde, podemos hablar de una intervención urbana (no solo de un megaproyecto) exitosa en Bilbao, pues vino rodeado de muchas otras transformaciones cuyo centro era y es el ciudadano, con alta inversión en infraestructura de transporte público, espacios verdes y otros equipamientos. La idea de que el prototipo a imitar era un solo contenedor y de autor, a ser posible

del star system, y no una estrategia urbana global, ha hecho que muchas interacciones posteriores de este modelo de intervención en otras ciudades hayan fracasado, cortoplacistas en términos políticos y sin cohesión con los habitantes ni el barrio.

En muchos de los casos, a su vez, las elevadas inversiones en estos elefantes blancos llegan a consumir el presupuesto con el que cuentan las distintas administraciones, reduciendo más la capacidad de compartir contenedores y contenidos a lo largo del tejido urbano.

Si las franquicias culturales descentralizaban el arte de grandes maestros, más de 130 ciudades se han puesto en contacto con la Fundación Guggenheim para proponer nuevas sucursales, la actual industria del arte no hace más que alejarse de una sociedad que el museo trataba de acercar. La reciente venta de la escultura "Rabbit" de Jeff Koons, a través de la casa de subastas Christie's por 91 millones de dólares, representa la lenta caída del museo como tesorero de arte para la ciudadanía, para dar paso a un paisaje nuevo de coleccionistas privados cuyas obras adquiridas como inversiones en un mercado ascendente, difícilmente podrán llegar a ser contempladas por la gran mayoría del público.

La tipología de museo, tanto como contenedor como en su contenido, está ávida de innovación.

Barranquilla, más allá del carnaval

En su libro *Crónica de una seducción: el Museo Guggenheim Bilbao*, Joseba Zulaika (1997) relata la anécdota de cómo miembros de la administración vasca junto con Thomas Krens, sobrevolaron en helicóptero la ciudad para definir dónde se ubicaría el museo. Otra aproximación a la problemática aboga por un consenso entre ciudadanos, administración e instituciones nacionales e internacionales, traduciendo las necesidades de todos los agentes tanto *top-down* como *bottom-up*.

Desde la Cátedra de Arquitectura y Urbanismo del Instituto Federal Suizo de

Tecnología (ETH Zurich), se considera esta metodología de importancia fundamental, comenzando con el compromiso de la academia con los problemas reales de la sociedad y derribando la cuarta pared del papel para actuar sobre el entorno físico de la ciudad desde el nivel de la calle.

En Barranquilla, frente a la propuesta de la realización de un museo del Carnaval, se ha aplicado una metodología de acción que actúa en el doble frente *top-down* y *bottom-up* con la voluntad de determinar una red de actores, de diseño, gobernanza, financiación y operación, capaces de proporcionar todas las informaciones necesarias a la construcción de un espacio del conocimiento innovador desde el punto de vista social, espacial y por supuesto cultural.

El primer contacto con Barranquilla, conocida como la Puerta de Oro de Colombia, ciudad en rápida expansión y una población de 1.2 millones de habitantes, fue en 2013 en colaboración con el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y su Iniciativa Ciudades Emergentes y Sostenibles en cuyo plan de acción estábamos participando. Con el posterior apoyo del Gobierno suizo y la Secretaría de Estado para Asuntos Económicos Suiza (SECO), se logró una presencia continuada, que desde entonces ha incrementado nuestra participación, iniciativas e intercambio de investigación y creación de proyectos piloto en ciudades y comunidades vulnerables de Colombia.

Entre las muchas comunidades e instituciones encuestadas, fue con la Secretaría de Cultura de Barranquilla junto con la alcaldesa, en esos momentos, Elsa Noguera con la que se generaron mayores sinergias y predisposición de colaboración. Con un Carnaval, declarado por la UNESCO Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, como seña de identidad y referente mundial, percibimos como primera impresión su deseo de fortalecer, tal vez encapsular, este evento anual en un museo.

Con la tipología de museo en entredicho, el reto era fortalecer la relación existente entre cultura y sociedad. La oportunidad se ofrecía en este entorno multicultural y de creatividad



Figura 1. Espacio existente danza ETHZ Daniel Schwartz



Figura 2. Espacio existente danza ETHZ Daniel Schwartz



Figura 3. Espacio existente danza ETHZ Daniel Schwartz

rebotante, para proponer nuevas vías de investigación y diseño con nuevas tipologías, trabajando indistintamente en diferentes escalas que la era digital nos está ayudando a superponer y alineadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS).

Partiendo de la premisa estratégica de diseñar en el espacio, pero también en el tiempo, la idea era estirar el Carnaval como evento anual más allá de la semana festiva, para potenciar a sus creadores, haciendo visible durante todo el año este proceso de preparación y formación.

Se reveló la necesidad de mapear todas aquellas organizaciones que se involucran y son parte activa de la realización del Carnaval. Así que, luego de haberse enfrentado con las autoridades, la investigación pasa a relacionarse con la sociedad directamente interesada a la “producción” del evento cultural.

En el transcurso de la investigación se ha contactado con los programas existentes de Escuelas Distritales de Arte y Tradiciones Populares y Casas Culturales, auspiciados por la Secretaría de Cultura. Esto permitió trabajar desde el principio con una comunidad existente y activa, sin sedes propias, que aprovechan espacios dentro de casas particulares o de colegios tras las horas lectivas de los alumnos, con un programa de actividades que abarca disciplinas como: la danza, música, escultura, pintura, poesía y teatro, entre otras (Figuras 1-3).

Tras un trabajo de análisis minucioso en talleres y entrevistas con participantes y coordinadores, se genera una traducción del programa básico existente para desarrollar una integración de actividades duales entre estudio y práctica, que más que una intervención centralizadora, pretendía completar las necesidades de los otros espacios compartidos y de esta forma enriquecer la red existente de las escuelas con un nuevo carácter, espacios propios y la incorporación de tecnología mediática para consolidarlo también como centro de innovación en el ambiente físico y digital.

Una vez detectadas las redes de actores y determinando un programa para

el proyecto a desarrollar, la metodología sigue a través de la identificación del lugar de intervención. Tal identificación, en acuerdo con la municipalidad, considera algunos aspectos importantes como la posibilidad de reactivar una zona de la ciudad en abandono y potenciar infraestructuras de calidad en contextos de vulnerabilidad.

La ubicación del edificio fue definida junto con la alcaldía para lograr que su inserción se realizara a través de una “Acupuntura urbana” como define en su libro Jaime Lerner (2005), para tener un mayor impacto de regeneración, aceptación y apropiación por la comunidad en un contexto social, cultural y urbano más amplio (Figura 4).

Como resultado de estos análisis, se decidió ubicarlo en el Barrio Abajo, un barrio popular próspero en los años treinta del pasado siglo por su proximidad a la aduana, al tren y al río Magdalena, pero que hoy sigue sufriendo un declive paulatino, iniciado por el desplazamiento de la población hacia otros sectores de la ciudad, la sustitución del comercio por industria y galpones, un aumento de la inseguridad y la reducción de oportunidades laborales.

Dentro del barrio, y con la intención de recuperar el escaso patrimonio histórico que queda de los años dorados, se seleccionó, para iniciar el proceso de transformación urbana, el conjunto de edificios de la antigua compañía de Colombia de tabaco, COLTABACO. Esta ubicación es un punto clave en esta estrategia de renovación que ha comenzado con el ensanchamiento de la Carrera 50, para la ampliación del transporte público y la canalización del arroyo.

Barranquilla en su contexto del Caribe colombiano mantiene un carácter industrial frente a localidades vecinas más enfocadas al turismo como Cartagena de Indias, cuyo casco histórico es patrimonio de la humanidad; o Santa Marta, con activos como uno de los puertos más importantes de Colombia o el Parque Nacional Tayrona; estas oportunidades proponen evitar la competición en el escenario global para encontrar sinergias entre ciudades e

infraestructuras regionales a través de una identidad propia y complementaria basada en la creación y posicionamiento cultural.

La metodología aplicada ha permitido establecer las bases para la definición de un proyecto innovador en su proceso decisional debido a la creación de una red de actores heterogénea, pero integrada, que abarca todas las esferas de la comunidad, academia e instituciones públicas. A través de los actores “políticos” se han definido los aspectos estratégicos del proyecto: un espacio no conmemorativo del Carnaval, más bien activo, productivo y educativo. El contacto con la sociedad que permite la realización del carnaval ha permitido

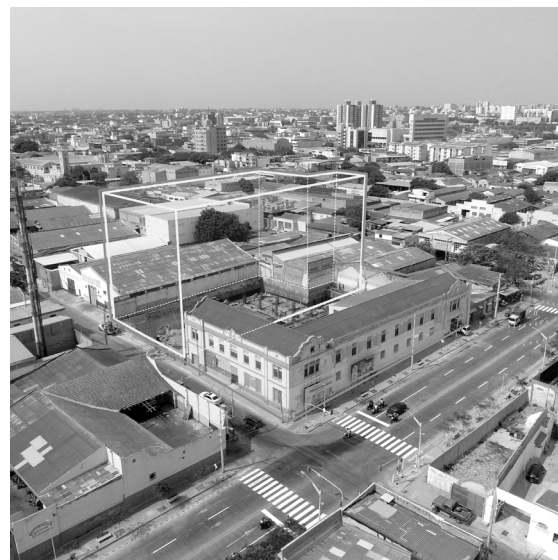


Figura 4. FABRICA DE CULTURA VISTA AÉREA DEL BARRIO ABAJO, BARRANQUILLA
Fuente: ETH Zurich

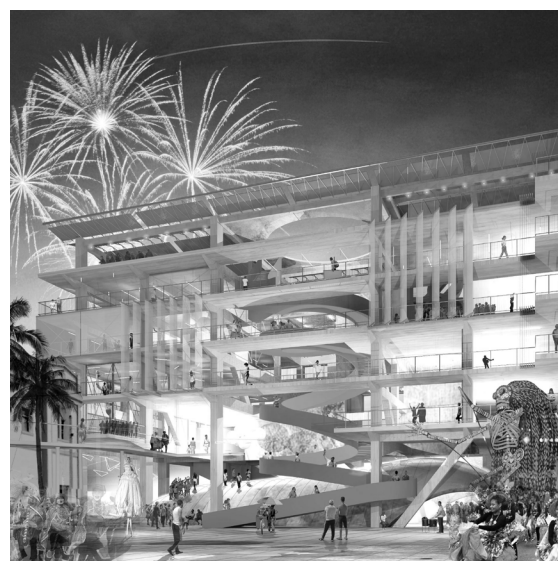


Figura 5 - FABRICA DE CULTURA BARRANQUILLA 2
Fuente: ETH Zurich

comprender los espacios necesarios para la redacción del programa del proyecto y el alma que este lugar tiene que transmitir.

III. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La “Fábrica de Cultura”. Hacia una sociedad de hacedores

Como se ha mencionado, la metodología ha puesto las bases del proceso decisional y de diseño como valor indispensable, transferible y replicable, que a su vez tiene como resultado tangible la ejecución del material de la “Fábrica de Cultura”. El título asignado al proyecto ya evidencia un cambio de paradigma en la concepción de un espacio cultural o museo incremental. No se considera un lugar pasivo y de consumo de la obra de arte, sino un lugar de producción e intercambio del conocimiento. El lema del carnaval es “quien lo vive es quien lo goza”. Desde el inicio del proyecto era importante trabajar con esta idea y tratar de ampliar los horizontes de las tradiciones populares de la sociedad (Figura 5).

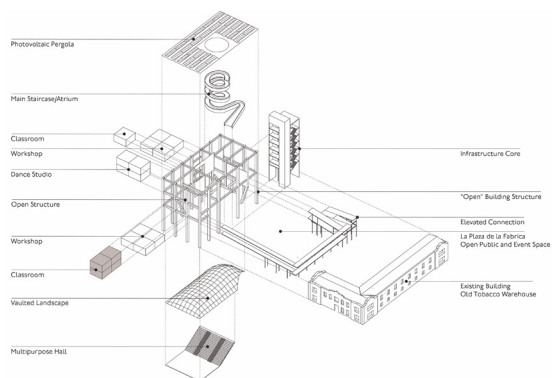


Figura 6. Escuela Distrital de Arte BAQ_axo
Fuente: ETH Zurich

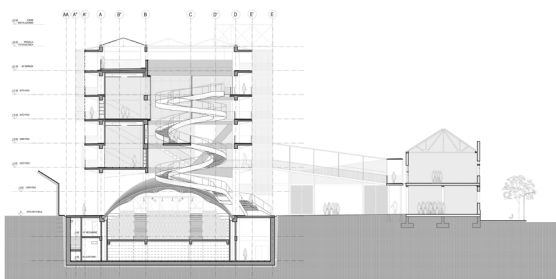


Figura 7. Escuela Distrital de Arte BAQ_Section
Fuente: ETH Zurich

Tanto el proceso de diseño, que comenzó con un programa aprobado por las instituciones, los usuarios y habitantes del Barrio Abajo, como el diseño participativo llevado a cabo con continua retroalimentación por parte de los actores involucrados, tiene como objetivo generar una infraestructura integrada de cultura, educación y espacio público dentro de un contexto en plena ebullición, activado por diferentes programas de producción colectiva.

Desarrollado junto con la Universidad del Norte de Barranquilla, como socios locales, el concepto general del edificio se aleja de la tendencia a trabajar la arquitectura desde la filigrana en fachada, para darle la vuelta al planteamiento arquitectónico: el interior es lo principal, contemplar lo que se está produciendo desde dentro, la esencia (Figuras 6 y 7).

Los 10 000 metros cuadrados destinados a esta obra se organizan en torno a una plaza como nexo entre el edificio existente y el nuevo. Un auditorio sumergido y cinco plantas sobre rasante, donde están las distintas aulas y talleres, configuran la nueva intervención, cuyo núcleo de comunicación principal por el atrio se realiza a través de una escalera en espiral enfatizando la virtud para deambular por el interior del edificio y comprender los programas que se están desarrollando en los diferentes espacios que lo conforman.

Para fomentar la tradición constructiva local a través de la arquitectura, como elemento de unión entre la plaza y la terraza del edificio se genera una alfombra urbana con mosaicos de cemento característicos de Barranquilla, con motivos y señaléticas desarrolladas por nuestro equipo de diseño junto con Ruedi Baur.

Al tratarse de un edificio público, una de las premisas era reducir los costos generados por el mantenimiento. La estructura en hormigón pretende minimizar los elementos metálicos, muy expuestos a la corrosión en la costa del Caribe. Los corredores perimetrales funcionan como sistemas de control solar pasivos y rutas de evacuación, reduciendo los espacios

con fachada exterior, meramente performativa, para proteger de los vientos y la lluvia (Figuras 8 y 9).

Esta obra gruesa, en la línea de los pensamientos de John Habraken (1972) en su visionario libro *Supports3*, separando la infraestructura principal de un sistema de *software* cuya evolución en el tiempo irá determinado por el acto de apropiación de los usuarios, pretende evitar el hiperdiseño para ofrecer un edificio abierto capaz de adaptarse a nuevas necesidades.

La reducción de consumo energético se plantea, no solo a través de una cubierta fotovoltaica, sino mediante la limitación de los espacios con aire acondicionado a los estrictamente necesarios por su programa, dejando el resto de aulas y talleres abiertos, aprovechando la ventilación natural de zonas estratégicas del proyecto en un contexto de arquitectura tropical y pasiva.

La “Fábrica de Cultura”, como condensador social y catalizador de cambio de forma parte de una red que engloba talleres en el barrio, comunidades e industrias creativas en la ciudad, pretende impulsar los bienes culturales y lo que el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) ha denominado “economía naranja” (Buitrago y Duque, 2013), para fomentar nuevas oportunidades de trabajo con una inversión relativamente baja y conectar distintos sectores de una sociedad hoy todavía segregada.

Tras recibir en 2016 el premio a la mejor infraestructura cultural de América Latina por el “Chicago Athenaeum Museum of Architecture and Design”, el Órgano Colegiado de Administración y

Decisión de Colombia (OCAD) aprobó a su vez la financiación de la obra a través del Sistema General de Regalías, demostrando como proyecto piloto la posibilidad de hacer ciudad y arquitectura



Figura 8. PATIO FÁBRICA DE CULTURA
Fuente: ETH Zurich



Figura 9. VISTA DESDE LA CALLE 40
Fuente: ETH Zurich



Figura 10. LOBBY AUDITORIO
Fuente: ETH Zurich

mediante la colaboración entre múltiples instituciones y la comunidad con un objetivo en común, mediante nuevas fórmulas de cooperación y financiamiento (Figura 10).

IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Si bien los museos pueden y deben ser considerados equipamientos urbanos esenciales dentro de la ciudad, lo cual se sustenta en su efectividad como generadores de cultura y marca para hacer de los centros urbanos también centros mundiales, proveedores de intensas dinámicas sociales, propulsores de identidad, de memoria tangible de la historia, cultura de los lugares y sus personas, también debe redefinirse la misión del condensador cultural mediante nuevas tipologías y programas. Lo que lo coloca no como un “objeto” reluciente, sino como una infraestructura de creación e intercambio de conocimiento, participando en una regeneración urbana integral.

Es importante destacar que la experiencia desarrollada en Barranquilla a partir de la implementación de una metodología singular, ha permitido establecer las bases para la definición de un proyecto innovador en su proceso de toma de decisiones e integración de actores interesados, debido a la creación de una red heterogénea y comprometida que abarca todas las esferas de la sociedad en la co-creación de ciudad.

Desde la perspectiva arquitectónica esta experiencia pone en evidencia un cambio de paradigma en la concepción de un espacio cultural, que como objeto en sí mismo no solo provee un espacio de esparcimiento para el ocio y el disfrute de la cultura, sino que se convierte en un espacio del conocimiento, innovador desde el punto de vista social, espacial y programático, impulsando un posicionamiento cultural y educativo para la Barranquilla que puede ser replicado y adaptado en otras ciudades y países latinoamericanos.

Como continuación de experiencias previas de cooperación en Colombia,

el Programa de Transformación Urbana (2019-2022) en su segunda fase, amplía la escala para investigar e implementar nuevos prototipos en distintas ciudades del país, reconociendo las tradiciones culturales, la identidad y las oportunidades sociales a través de la arquitectura y el urbanismo.

América Latina es hoy un espacio de desarrollo urbano efervescente, que nos impulsa a seguir proponiendo desde la academia, en colaboración con gobiernos y comunidades, nuevos conocimientos y paradigmas para una ciudad más inclusiva para todos.

V. AGRADECIMIENTOS

Créditos:

Fábrica de Cultura / Escuela Distrital de Artes y Tradiciones Populares de Barranquilla. Proyecto financiado por: Cooperación Económica al Desarrollo del Gobierno de Suiza SECO. La construcción del proyecto es financiada por OCAD (Regalías del Estado).

Un proyecto de Urban-Think Tank / Cátedra de Arquitectura y Urbanismo (ETH Zurich), con apoyo de la Cooperación Económica al Desarrollo del Gobierno de Suiza (SECO), en colaboración con la Alcaldía Distrital de Barranquilla, la Universidad del Norte de Barranquilla (UN), Banco Interamericano de Desarrollo (BID) y Banca de Desarrollo Territorial (FINDETER)

Ubicación: Barranquilla, Colombia

Años: 2013-2020 (en construcción)

Cliente: Alcaldía de Barranquilla: alcalde Jaime Pumarejo (2020-actualidad), Alejandro Char (2016-2019), Elsa Noguera (2012-2015) / Secretaría de Cultura, Patrimonio y Turismo / secretaria María Teresa Fernández (2020-actualidad), Juan José Jaramillo (2016-2019), Afif Siman (2012-2015)

Equipo de diseño, investigación y arquitectura: Instituto Federal Suizo de Tecnología de Zurich (ETH) / Cátedra de Arquitectura y Urbanismo.

Directores de Proyecto: Prof. Hubert Klumpner & Alfredo Brillembourg, Diego Ceresuela

Zulaika, J. (1997). *Crónica de una seducción*: el Museo Guggenheim, Bilbao: Nerea.

Equipo de Arquitectura: Pablo Levine, Blanca García, Alejandro Jaramillo, Lea A. Ruefenacht, Marie Grob, Sofía Avramopoulou, Lucas Lerchs, Diogo Figueiredo, María Paula Celia

Estructuras: Prof. Dr. Philippe Block, Dr. David López, Marcel Aubert, Dr. Tomás Méndez

Bioclimática: Prof. Dr. Arno Schlueter, Dr. Jimeno A. Fonseca, Dr. Prageeth Jayathissa

Estudios Solares: Prof. Dr. Gerhard Schmitt, Dr. Estefanía Tapias

Universidad del Norte de Barranquilla (UN)
Arquitectura: Prof. Manuel Moreno (coautor), Prof. Sergio Chirivella, Prof. Fabián Amaya

Estructuras: Prof. Dr. Andrés Guzmán, Osvaldo Guzmán

Ingeniería Mecánica: Prof. Dr. Antonio Bula, Prof. José Solano

Ingeniería Eléctrica: Prof. Daniel Soto, Prof. Rafael de Jesús Castillo

Ingeniería Hidrosanitaria: Prof. Dr. Augusto Sisa

Movilidad: Prof. Víctor Cantillo, Prof. Boris Goenaga

Presupuestos: Prof. Luis Villadiego
Redes y Telecomunicaciones: Lácides Ripoll

VI. REFERENCIAS

Buitrago Restrepo, F., Duque Márquez, I. (2013). *La Economía Naranja: una oportunidad infinita*. Bogotá: Puntoaparte / BID.

Habraken, J. (1972). *Soportes: una alternativa al alojamiento de masas*. Madrid: Alberto Corazón

Lerner, J., Müller, G. (2005). *Acupuntura Urbana*.