

Els codis visuals associats a l'esport: una interpretació de l'espai públic

MARCUS WILLCOCKS

Llicenciat en Disseny Industrial.

Central Saint Martins College of Art and Design (University of the Arts) London.

Màster en Disseny i Espai Públic. Elisava (Barcelona)

Becari-Investigador del Design Against Crime Research Centre (Londres)

m.willcocks@csm.arts.ac.uk

Traducció de l'anglès: Irene Strobl. Centro Linden (Pamplona)



Marcus Willcocks

Resum

Aquest article se centra en alguns temes descoberts mitjançant l'anàlisi de l'aspecte visual o del disseny realitzat en els estudis d'espais públics que s'utilitzen per a les activitats esportives. Es basa en la investigació realitzada sobre xarxes socials als espais públics de Barcelona (Puig i Maza, 2008). L'article es fonamenta en la idea que el desenvolupament de xarxes socials a través de la pràctica de l'esport en espais públics, millora la possibilitat de mantenir l'anomenada «qualitat de vida» als espais esmentats i per a les persones que s'hi troben. L'objectiu concret és, sobre la base de la perspectiva de la pràctica «centrada en l'usuari», analitzar com es poden combinar determinats elements existents als espais públics per definir o comunicar codis visuals, que per a molta gent no són sinó petits elements sense interconnexió, però que per als qui practiquen uns esports determinats, són 'ingredients' bàsics, buscats per la mateixa activitat esportiva i per les xarxes socials que s'hi associen. De la mateixa manera, els 'codis visuals' emesos per un espai indiquen si en aquest s'hi 'practica' un esport concret, o no, la forma com es realitza i qui hi pren part.

Paraules clau

Disseny de l'espai, Interpretació, Codi visual, Possibilitat, Apropiació.

Abstract

The Visual Codes Associated to Sport: an Interpretation of Public Space

This paper consolidates some of what was learned from a visual, design-focussed research approach to studies of public spaces used for sporting activity. It starts from the base of research previously conducted linked into social networks, sport and public space (Puig y Maza, 2008). The article assumes that, where social networks can develop from the practice of sport in public spaces, there is a better chance of maintaining said 'quality of life' in the respective spaces and for those that use them. The specific focus of this paper draws on a perspective offered by 'user-centred' design practice to analyse how certain elements found in public spaces can combine to define or communicate visual codes, which to many people may just appear as disconnected specific details of spaces, but which to practitioners of particular sports, the same elements communicate as key 'ingredients' sought by that sporting activity and its associated social networks. Accordingly the 'visual codes' emitted by a space play a part in determining if sport is 'played' there or not, and if so - which type(s) and between who.

Key words

Spatial design, Interpretation, Visual code, Affordance, Appropriation.

Introducció: Quins codis visuals atreuen la pràctica esportiva en un espai públic?

Perquè pugui sorgir qualsevol xarxa o grup social allà on conflueixen un esport i un espai públic,¹ cal facilitar, d'antuvi, l'activitat a l'espai esmentat. Aquest arti-

cle té com a objectiu explorar la forma en què les combinacions d'elements –planificades o no– en espais públics poden estimular la pràctica esportiva; i com tendeixen a *apropiar-se* dels espais esmentats els qui practiquen aquests esports, en funció de com hagin interpretat el conjunt d'elements o *l'equip de què es disposa en aquell lloc*, que defineix els *codis visuals*: p.e. la interpretació

¹ Cal assenyalar que el terme espai públic s'utilitza en sentit ampli. No es refereix només a places, oficialment catalogades com a espais públics, sinó també a tot tipus d'espais intermedis (solars) i altres espais de l'entramat construït, accessibles sense restriccions, 'oberts' tant en sentit formal com informal.

d'espais que pertanyen a esports concrets. En l'intent de tractar adequadament el tema plantejat, l'article es fixa en l'adequació i en la distribució de l'espai, que poden reflectir la relació entre els creadors, els gestors i els usuaris d'aquests.

Partint de la premissa que l'existència de xarxes socials esportives a l'espai públic pot propiciar la millora de la qualitat de vida de la població, tant en l'aspecte físic com en el social, l'article considera que els qui practiquen esport constitueixen una font d'activitat legítima, acceptable i positiva en els nostres entorns públics, i que són potencials catalitzadors que poden ajudar a la revitalització de zones problemàtiques. Igualment, l'article considera que propiciant activitats d'aquesta mena, es pot generar més sensació de pertinença a l'entorn geogràfic.

L'article introdueix la idea dels *codis visuals* com a elements influents a l'hora de prendre decisions relatives al tipus d'ús dels espais públics. Considera els codis esmentats com a factors de *possibilitat* espacial: les possibilitats d'acció que obre la nostra interpretació de l'espai. Mitjançant aquestes possibilitats es pot facilitar o impulsar la pràctica esportiva, perquè un grup o xarxa social pugui desenvolupar-la a l'espai públic. Donada la seva naturalesa 'pública', aquest espai presenta poques possibilitats d'autopromoció² i depèn de la seva pròpia estructura per atreure l'interès dels potencials esportistes. Tradicionalment, el suport a aquestes pràctiques esportives s'ha fet seguint les convencions establertes: acostuma a implicar una especificació del propòsit dels diferents espais amb objectes tridimensionals (p.e., la 'porteria') i límits bidimensionals (p.e., el 'camp'), que són específics de cada esport. Com veurem més endavant, es poden reconèixer de manera intuïtiva els elements espacials que es necessiten per practicar un esport concret, de manera que es poden abstrure els codis necessaris (com a interpretacions del jugador) d'entre els molts tipus d'elements que es poden trobar als espais públics. En aquests casos, les instal·lacions esportives públiques definides *institucionalment* es fan menys atractives que les definides *pels participants* o que les definides *en col·laboració*, alhora que els participants (o "usuaris", en termes de disseny) poden proporcionar la seva pròpia experiència per fer que l'espai resulti més flexible, segons la pròpia versió de l'activitat.

² El 'boca a boca' entre les xarxes socials és vital, sens dubte, per impulsar l'ús de l'espai, però no s'hauria de qualificar com a autopromoció de l'espai, com aquí s'indica.

El material que presentem aquí es divideix en dues seccions, a les quals segueixen els comentaris de la conclusió:

1. Presenta el marc teòric, sobre l'ajut que pot aportar una perspectiva de disseny a l'hora d'estudiar l'esport als espais públics. Aquesta secció es divideix, alhora, en tres parts:
 - a) *Codis visuals*. Analitza quins tipus i quines barreges de detalls de disseny, 'possibilitats' d'espais, poden definir 'equips' de 'codis visuals', interpretats pels qui practiquen esport als espais esmentats.
 - b) Els codis visuals i el disseny de l'espai com a *promoció de l'activitat*. Aquesta part presenta i subratlla el paper dels codis visuals com a estímul o catalitzador potencial d'activitats positives. Fa referència a l'anàlisi espacial centrada en l'usuari, per comprendre o impulsar l'activitat en espais públics i també es refereix a estratègies internacionals que han desenvolupat conceptes, com ara *la promoció de l'activitat i la territorialitat*, per ajudar a comprendre què és el que anima a fer que es desenvolupin comportaments desitjables o concrets als espais públics.
 - c) Apropiació = Disseny dirigit pels participants. Introdueix la reciprocitat en doble sentit en el procés de relació entre el disseny d'objectes o entorns i les respostes i l'acostament dels usuaris o participants als 'dissenys' esmentats (apropiats) en practicar l'esport, igual com en la creació i definició dels espais que utilitzen. Es fa referència als pioners en els temes de metodologia de disseny i estudis de ciències socials sobre la percepció. Més endavant, la part c) d'aquesta primera secció introdueix quatre tipus d'apropiació, segons els grups de comportament dels diferents tipus d'esportistes que interpreten la *possibilitat de l'espai* de maneres diverses, cosa que es tradueix en diferents tipus d'apropiació.
2. Presenta estudis de cas, basats en esports que s'observen als espais públics de Barcelona, en un intent d'identificar alguns dels *kits* de codis visuals adoptats pels usuaris dels diferents esports. Presenta, igualment, exemples visuals de com po-

den atreure els codis visuals a la pràctica esportiva en espais públics.

3. A la conclusió es fa una revisió dels tipus de codis visuals que semblen influir en la pràctica esportiva i es resumeixen els tipus d'apropiació dels espais observats.

1. Teoria: la contribució d'una perspectiva de disseny per a l'observació de la pràctica esportiva en l'espai públic

Com poden canviar un seguit de simples elements físics visuals l'ús de l'espai públic?

Per ajudar en l'anàlisi d'aquest tema, se suggereix que, tant els detalls dissenyats, com els no dissenyats, d'entorns construïts, influeixen en la resposta física i en el comportament de les persones, de manera que poden canviar la naturalesa d'un 'espai' determinat, convertint-lo en un 'lloc'; és a dir, dotar-lo d'una identitat associada a la pràctica d'unes activitats concretes. Sovint, l'activitat principal que es realitza en un espai tot al llarg del temps no coincideix precisament amb l'objectiu que els seus creadors li havien assignat inicialment. Al llarg de l'estudi sobre xarxes socials que es presenta en aquest dossier monogràfic (Puig i Maza, 2008) s'han identificat molts exemples en els quals l'activitat més associada a un espai públic determinat no era la prevista originàriament i, a més a més, aquesta activitat ha afavorit encara més l'apropiació de l'espai on es desenvolupa.

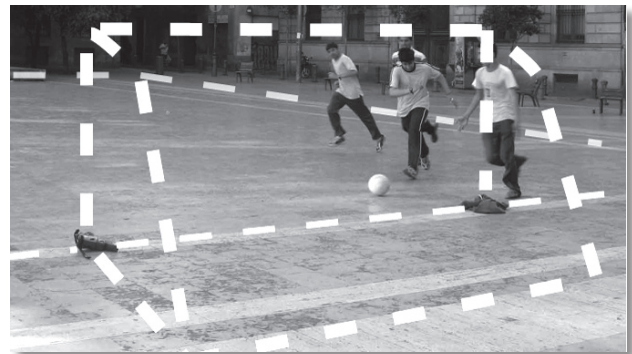
Codis visuals

Tots els espais públics contenen combinacions de detalls perceptibles, que en algunes ocasions es combinen per presentar *codis visuals* específics, que, en la terminologia del psicòleg James Gibson (1977) i del científic cognitiu Donald Norman (1999), es poden classificar com a tipus de *possibilitat* espacial. En el nostre cas, utilitzarem principalment el terme *codi visual*, atès que el nostre interès se centra en la recepció d'estímul perceptibles pel sentit de la vista (connectats de manera més complexa a la memòria, la cultura, l'àmbit social, etc.) i no tant pels altres sentits.

Els *kits* de *codis visuals* són les combinacions d'elements interpretats, que determinen l'*apropiació* i els usos corresponents en l'espai públic. Difereixen dels elements reals (equipament) previstos per a una activitat esportiva pel fet que representen elements espacials que

els usuaris utilitzen per al seu esport (p.e. els límits de la canxa) encara que no hagin estat concebuts originàriament per a aquesta pràctica. Aquests *kits* o 'equips', serveixen per comunicar el que Donald Norman anomena en ocasions com a 'imatge del sistema': "Perquè s'arribi a utilitzar bé un producte, la persona que l'utilitza ha de disposar del mateix esquema mental (esquema de l'usuari) que el mateix dissenyador (esquema del creador). Però el dissenyador (creador) només té l'oportunitat de comunicar-se amb l'usuari mitjançant el producte, per la qual cosa la comunicació es produeix només en la 'imatge del sistema': la informació que transmet el mateix producte" (Norman, 2005, p. 75-76).

En conseqüència, els *codis visuals* són el resultat de les barreges (equips) de detalls espacials que afavoreixen l'*apropiació* d'uns certs esports, i no d'uns altres. No es tracta només d'unes línies pintades i d'instal·lar equipament, sinó també de tanques, arbres i altres tipus de mobiliari urbà; de variacions a la superfície, canvis de nivell, angles, proporcions o materials i canvis, textures, colors i altres, que formen part de la paleta visual a partir de la qual s'interpreten els codis per a uns esports determinats. Podem veure un exemple d'això a les *figures 1* i *2*.



▲
Figura 1



▲
Figura 2

Els camps per jugar a futbol informal estan definits senzillament per elements preexistents o afegits, que s'interpreten com la porteria o els límits del camp: a la *figura 1* són uns patins i un jersei, que assenyalen els extrems de la porteria, mentre que el canvi de to del paviment delimita el camp de joc. En alguns punts de la Plaça de les Tres Xemeneies es poden veure espais sense marques per a la pràctica de cap esport, utilitzats per jugar a futbol. La *figura 2* mostra que el perímetre d'una tanca, en combinació amb un fanal, serveix per marcar els límits del camp de joc, i la porteria coincideix amb l'altura de la tanca. En tots els casos, els jugadors veuen un 'kit' apropiat d'elements per practicar l'esport elegit.

Codis visuals i disseny espacial per a la promoció de l'activitat

El 1961, la periodista i creadora d'elements urbans, Jane Jacobs, va defensar la necessitat dels "generadors d'activitats diverses" (Jacobs, 1961) i la importància dels "usos primaris mixtos" dels espais urbans; va assenyalar que la pràctica d'estils de vida actius als espais públics constitueix un bon indicador de la qualitat de l'estabilitat social d'una ciutat i que la presència freqüent de gent en activitat positiva, com és el cas dels qui practiquen un esport, ajuda a fer que no apareguin activitats menys desitjables en el lloc esmentat. Va suggerir que la forma en què es crea l'entorn que ens envolta pot afectar i fins i tot impulsar les "activitats diverses" de què parlava. Segons les línies mestres del CPTED (Crime Prevention Through Environmental Design –Prevenió de la delinqüència mitjançant el disseny de l'entorn–)³ pel que fa a la creació de ciutats i espais públics segurs i desenvolupats a partir dels conceptes de Jacobs, l'estímul voluntari dels esports per generar espais públics positius es classificaria com a *promoció de l'activitat*. Això, alhora, forma part de la promoció de la *territorialitat* en una zona urbana determinada, d'acord amb les opinions d'autors clau com Jeffrey (1971), Newman (1972), i d'altres. L'objectiu comú de tots ells seria dissenyar una zona perquè s'ocupi amb usos legítims, de manera que sigui més fàcil detectar les activitats no desitjades i es pugui reduir o dissuadir la delinqüència, en part gràcies a una major sensibilitat

de la comunitat a causa de l'ús regular de l'espai i en part gràcies a una major vigilància generada per la mateixa activitat. Per tant, en aquest cas, els codis visuals que faciliten les diferents pràctiques esportives poden ajudar també a reforçar un ús legítim i desitjable d'un espai públic o d'un parc.

Aquestes reflexions sobre *promoció de l'activitat i territorialitat* són importants també perquè subratllen la importància dels detalls d'un entorn públic concret i la seva influència en la generació d'activitats. El procés de creació d'espais que originin xarxes socials per mitjà de l'esport, com una de les opcions de les 'activitats diverses' (Jacobs, 1961) suposa que cal identificar i localitzar els detalls que poden fer que un 'lloc' sigui alguna cosa més que un simple 'espai'. A més a més dels autors que han tractat el tema de la seguretat urbana, alguns experts en ciències socials, entre els quals s'inclou William H. Whyte (1980), han reconegut la importància que té comprendre millor com influeix el disseny d'un espai en les activitats dels habitants. Whyte va desenvolupar diversos estudis sobre la vida diària de diverses ciutats dels Estats Units i va observar que els detalls dels espais de les ciutats es poden interpretar de maneres diferents, segons les intencions i les necessitats dels ciutadans i habitants de la zona.

"Llocs així són de valor incalculable per a una ciutat, costin el que costin. Constitueixen un conjunt d'elements bàsics i els tenim davant del nas. Això sí, cal mirar-los" (Whyte 1980, p. 101).

En relació amb els espais públics per a l'activitat esportiva, sembla que n'hi ha alguns, destinats a un ús esportiu específic, que s'utilitzen molt poc mentre que d'altres, no dissenyats per a la pràctica esportiva, tenen més ús esportiu, donada l'"apropiació" que n'han fet els usuaris: en part per l'accessibilitat que presenten per a un determinat grup social i, en part, com a resposta al fet que els elements que presenta l'espai (codis visuals) es combinen d'una forma que fan possible l'activitat o fins i tot la fomenten. En podem veure un exemple contrari a la *figura 3*.

No solament l'existència, sinó també l'aspecte d'aquest banc d'exercicis (*figura 3*) forma part de l'impacte visual general que transmet l'espai als usuaris potencials i, tal com es pot observar, sembla clar que la

³ Per a més informació, consulteu també <http://www.cpted.net>, <http://www.doca.org.uk>, <http://www.designagainstcrime.com> i <http://humanics-es.com/recc-design.htm#cpted>

imatge –el que se'n percep visualment, no la presència per ella mateixa– dissuadeix de l'ús de l'espai com a gimnàs a l'aire lliure. Dit altrament, les línies que formen una tanca del perímetre exterior de canxes esportives, són gairebé el primer que percebem en apropar-nos-hi. Podem entendre que els detalls de l'entorn –tant dins com al voltant d'una instal·lació esportiva– també podrien constituir part d'un codi visual que fa que la gent no s'hi acosti en lloc d'animar a utilitzar l'espai previst per a un ús esportiu.

Apropiació = Disseny dirigit pel participant

Els usos principals que tindrà un espai determinat no depenen únicament d'allò que ofereixi el mateix espai, sinó que poden dependre força de la demanda de les xarxes socials del lloc, sobretot, dels que estan disposats a tenir contacte amb l'espai físic. Per això, potser alguns dels espais públics més populars, en termes de facilitar les xarxes socials, han resultat ser els que permeten que els usuaris hi tinguin influència directa, o que se'n puguin apropiari. És a dir, un procés que inclou el *disseny dirigit pel participant*.

Apropiació:

“La cosa apropiada és allò que es posa al servei de les necessitats humanes, el que és propi o adequat” (Delgado, 2001, p. 34).

Aquesta definició de l'autor i antropòleg Manuel Delgado es troba molt en la línia de la descripció realitzada per l'experta en disseny centrat en l'usuari, Jane Fulton Suri d'IDEO, en relació amb els hàbits dels usuaris (o 'participants') que realitzen les apropiacions de les que parla Delgado:

“Alterem el propòsit o context de les coses per aconseguir els nostres objectius” (Fulton Suri i IDEO, 2005, p. 103).

Tanmateix, en algunes ocasions, com indica Delgado de manera més explícita, els espais poden ser també flexibles a les necessitats o interpretacions del participant. Els espais que ho aconseguen permeten als usuaris tractar l'entorn com una tela en blanc, o gairebé blanca, a la qual hi poden afegir els ingredients necessaris per completar el seu *equip* (com



Figura 3

veurem unes pàgines més endavant, a Barcelona, en el cas de la *'tanguilla'* al Pont de Calatrava, l'escalada a la Foixarda i el *skate* a la plaça dels Països Catalans), per facilitar la pràctica del seu esport. Ben al contrari, altres espais s'adapten sense canvis físics, únicament per mitjà de canvis d'interpretació, tal com ho determinen els diferents grups socials que hi practiquen esport (criquet a Folch i Torres, surf a la platja de la Barceloneta, escalada al Parc Güell). De manera paral·lela, els codis que transmeten cada un dels llocs no es refereixen tant a la funció física d'un espai com a l'associació amb un 'espai social', com el descriu Léfèbvre a *The Production of Space* (1991), en funció dels diferents grups de participants que l'utilitzen i en resposta als espais. Marc Agué assenyala que

“Les línies, marques, canvis de material, forma i color són importants per a la definició de l'espai realitzada pels grups que en fan ús... i per la societat que l'envolta. [...] Independentment de l'àmbit del projecte, l'arquitecte hauria de tenir al cap tant la singularitat de l'edifici que construirà com el seu entorn. Per damunt de tot, però, hauria de tenir en compte la relació amb la societat que l'envolta, no només perquè alguns d'ells hi acabaran vivint o passant-hi el temps, sinó fonamentalment perquè parteix de l'ambient d'aquest lloc i aquell temps recau sobre el concepte del mateix projecte. Tant si ho vol com si no ho vol, l'arquitecte expressa la seva relació (conformista o original) amb els criteris estètics del moment i a través d'aquests, expressa un cert concepte (ideologia) de vida, treball, temps lliure...” (Agué, 2001, p. 97-99).

Barcelona és una ciutat reconeguda internacionalment, tant per l'esport com pels seus espais públics, i

exerceix un paper important pel que fa a la forma en què el disseny de l'entorn respon als conceptes d'espai social, i també en la forma en què els participants l'al·teren. Com hem assenyalat anteriorment, la investigació sobre xarxes socials que presentem en aquest dossier monogràfic (Puig i Maza, 2008) va mostrar que alguns espais de Barcelona, creats *institucionalment* per a un esport concret, amb prou feines eren utilitzats, mentre que es percebia que d'altres, no dissenyats per a la pràctica esportiva, havien estat apropiats per diferents grups de *practicants* (usuaris) d'activitats esportives. La insistència d'Agué en la relació entre la creació d'un arquitecte i la societat que l'envolta serveix per a recordar que els edificis, i en el cas d'aquest estudi, sobretot els edificis situats en entorns públics, són allà per interaccionar-hi i perquè la gent que hi té qualsevol mena de proximitat els faci servir. Conseqüentment, l'estudi dels grups que fan ús d'aquests entorns i els seus hàbits (p.e., les seves apropiacions) probablement pot ajudar a reforçar la relació entre el dissenyador i el participant o usuari.

En aquest sentit, potser no sempre es dona el cas que proporcionant els *components* tradicionals d'un gimnàs a l'aire lliure, per exemple, s'aconsegueixi que l'espai es faci servir efectivament com a gimnàs o que s'utilitzi amb la freqüència desitjada; això depèn, també, del context social. D'altra banda, és possible que un o una practicant de *fíting* utilitzi al llarg del seu circuit habitual diversos elements del mobiliari urbà –graons, bancs per a estiraments, una font per refrescar-se– que, en instal·lar-se, no estaven previstos per ser utilitzats per esportistes.

Donald Norman (1988) comenta la importància del fet que els dissenyadors (o proveïdors) tinguin en compte el missatge que emet qualsevol disseny. Parla de la interpretació humana en tres nivells: visceral (resposta emotiva inicial); de comportament (de quina forma canviem els nostres actes, segons el disseny) i reflexiu (canvis conseqüents en la percepció del valor de l'objecte, afegit a la seva imatge, la satisfacció personal, els records, la tradició, etc.).

El psicòleg James J. Gibson (1979), conegut per haver encunyat el terme *Affordance* (*Possibilitat*), que suggereix que percebem l'entorn en termes de possibilitats per a l'acció, de manera que els espais ens “possibiliten” o permeten córrer, escalar, patinar, etc.

Donald Norman va més enllà en proposar que les “possibilitats percebudes” (Norman, 1999) poden estimular respostes intuïtives als objectes i entorns. Sobre

aquesta base, imagina que alguns esports busquen la presència d'elements visuals concrets als espais públics. Podem començar a reconèixer els tipus de codis visuals que formen aquestes possibilitats mitjançant els breus estudis de cas que s'exposen a continuació.

En observar els diferents esports i espais de Barcelona, es poden distingir quatre nivells d'apropiació, dividits en dos tipus d'espai: els dissenyats per a la pràctica d'un esport concret –els espais esportius ‘definitos institucionalment’– i els llocs no dissenyats originàriament per a l'esport –‘definitos pel practicant’, barreja d'espais esportius i no esportius.

Els usos i apropiacions que experimenten els espais definitos institucionalment inclouen:

1. Grups que *utilitzen* el codi visual de les instal·lacions esportives existents *tal com les troben*, o que hi afegeixen uns objectes simples durant el joc (com ara una pilota, un bat, etc.) que es retiren en finalitzar la pràctica esportiva. En aquests casos, es juga a l'esport a què correspon el codi visual que proporciona l'espai. Exemples d'aquests esports són el bàsquet, el *fíting*, el ping-pong, l'esport recreatiu/familiar i, en ocasions, el *skate* (p.e. a la platja de la Mar Bella), el futbol i d'altres.
2. Grups que *editen* el codi visual existent, perquè practiquen l'esport que preveu l'espai, però adaptant, personalitzant o mantenint l'espai. Encara que el codi bàsic que proporciona l'espai pugui ser apropiat per a l'activitat, en ocasions, sobretot si les xarxes socials estan ben establertes, els practicants de l'esport en qüestió intervenen en l'espai, mantenint-lo o millorant-lo segons la seva demanda. L'adaptació o personalització pot incloure canvis físics de l'espai, com afegir-hi, per exemple, una rampa de *skate* o un ganxo per a bosses i abrics en una pista de petanca o una marquesina per facilitar un lloc de reunió al costat d'un camp de futbol. El manteniment contempla l'arranjament o la renovació parcial dels espais existents o d'elements deteriorats, com ara parets, tanques, límits, etc. Els mètodes concrets d'aquest tipus d'apropiació varien molt però, en tots els casos, s'observa que constitueixen un intent de completar els codis que els practicants consideren necessaris per utilitzar l'espai per a la pràctica esportiva, p.e. pilota a mà, petanca, softbol, tennis, BMX, *skate*.

Entre els usos i apropiacions trobats en espais definits per l'usuari (o definits en col·laboració amb els qui els han dissenyat) s'inclouen:

3. Grups que *reinterpreten* el codi visual existent, sense canvis físics (o afegint-hi alguns elements eliminables), però per a una pràctica esportiva no prevista o diferent de la planejada originàriament. La forma en què es respecta l'espai és semblant al grup 1 (utilització), però la diferència principal rau en el fet que el codi de l'esport que es practica és interpretat a partir d'elements no connectats necessàriament amb l'activitat esmentada, p.e. vòlei-platja, *surf*, *surf de vela*, equavòlei, esport recreatiu/familiar, *fúting*, futbol, *skate*, bicicleta de muntanya, BMX, etc.
4. Grups que tant *reinterpreten* com *editen* els codis visuals d'instal·lacions no esportives. La

reinterpretació es dona en elegir un espai originàriament no dissenyat per a aquesta activitat i l'edició es produeix en adaptar, personalitzar o mantenir físicament l'espai, per adequar els codis a l'esport en qüestió. Els esports observats amb aquest tipus d'apropriació són: *tanguilla*/tuta, takatà, bitlles, equavòlei, escalada, *skate*, futbol, BMX, etc.

Aquests grups es defineixen segons l'observació de l'activitat i les apropiacions de l'espai. Per tant, alguns esports pertanyen a més d'un ús de l'espai, perquè els diferents grups responen de manera diferent dels codis i tenen accés, òbviament, a diferents entorns.

A partir dels esports observats tot al llarg de la investigació sobre xarxes socials realitzada a Barcelona, es pot traçar la taula de grups d'apropriacions següent (*taula 1*). Una anàlisi superficial de la taula indicaria que

Tipus d'espai	Espai definit institucionalment (dissenyat intencionadament per a l'esport practicat)		Espai definit pel practicant (usuari) (originàriament no dissenyat per a l'esport practicat)	
	(1) Utilització del codi existent: Espai utilitzat tal com es troba o amb elements afegits (retirats després del joc)	(2) Edició de codi: Els usuaris adapten, personalitzen o mantenen l'espai	(3) Reinterpretació del codi: Espai utilitzat tal com es troba o amb elements afegits (retirats després del joc)	(4) Reinterpretació i edició del codi: Els usuaris adapten, personalitzen o mantenen l'espai
Jocs i esports tradicionals				
		Frontó/Pilota a mà Petanca		TANGUILLA / TUTA Takatà Bitlles
Esports moderns				
Activitat esportiva practicada	Bàsquet Esport recreatiu-familiar Futbol Fúting Tennis de taula	Bàsquet Futbol Softbol Tennis	Vòlei-platja EQUAVÒLEI Esport recreatiu-familiar Futbol Fúting	Criquet EQUAVÒLEI Futbol
Esports postmoderns				
	Patinatge en línia SKATE	Bicicros SKATE	Bicicros Bicicleta de muntanya SKATE Surf Surf de vela	Bicicros CLIMBING SKATE
Totals	7	8	10	9

Els esports llistats en MAJÚSCULES són els tractats en els estudis de cas d'aquest article.

Taula 1

Grups d'apropriacions dels espais. (Font: elaboració pròpia)

prop del 56 % dels esports observats als espais públics de Barcelona es practiquen en llocs no dissenyats per a aquests esports.

Resulta també interessant assenyalar que la categoria amb més nombre d'esports practicats (10) són els espais definits per l'usuari i que són reinterpretats; és a dir, quan els usuaris poden interpretar molts dels codis que necessiten per al seu esport a partir d'elements ja existents a l'espai, encara que no hagi estat dissenyat per a aquesta activitat.

Aquesta dada pot ajudar a comprendre que els codis necessaris per atreure a la pràctica de l'esport no es limiten als elements bidimensionals i tridimensionals que tradicionalment s'associen als diferents esports.

2. Exemples de Barcelona

Per mitjà d'exemples concrets, els breus estudis de casos següents pretenen de mostrar com responen certes activitats esportives a determinats "kits" de codis visuals. Mostren com es combinen determinats detalls per emetre senyals diferents que contribueixen a facilitar o fins i tot a promoure les activitats que es poden desenvolupar als emplaçaments respectius.

En gairebé tots els casos, la identificació de límits o fronteres visuals constitueix un element important que ajuda a definir el repte i la naturalesa competitiva de molts esports. En ocasions, com ara el cas del futbol, es pot formar un mínim codi visual només amb unes intervencions gràfiques (bidimensionals) a l'espai: línies i punts de demarcació. Per a altres esports calen canvis de tipus tridimensional en els plans, formes, escales o materials, com passa amb l'escalada, el surf o el monopati. En altres casos, les interpretacions dels codis espacials deixen una mostra clara d'altres necessitats socials requerides per les xarxes relacionades amb un esport, més enllà de la mateixa activitat. En aquests casos els codis poden ser més complexos, perquè representen elements d'interacció social –seients, taules, decoració, etc.–, com s'esdevé amb la *tanguilla*, la petanca i l'equavòlei.

Skate (monopati)

Els principals elements (o codis) espacials que atreuen els patinadors solen ser les superfícies planes

i contínues, amb materials llisos per poder-hi lliscar, en combinació amb canvis de nivell i de pla que propiciïn els salts i la pràctica de piruetes. Qualsevol espai gairebé llis de l'entorn urbà –que presenti visualment cinc, sis i fins i tot vuit plans, a més a més del terra– pot representar per a un patinador un nou repte per practicar el seu esport. De vegades, quan hi ha un pla de sòl llis, s'interpreta com un bon punt de sortida per als patinadors, des del qual afegeixen nous reptes (nous codis al 'kit'), com ara rampes extres, barres a més alçada, etc. (*figura 4*).

La *figura 5* és un exemple del fet que la presència o l'addició d'aquests 'reptes urbans', que en realitat poden no ser sinó una petita elevació del nivell de la superfície, crea un efecte d'atracció sobre altres patinadors. Els patinadors són conscients dels elements que suposen reptes i es reuneixen per provar la nova temptació. En estendre's la fama de la qualitat d'uns certs codis aplicats a un espai concret, és a dir d'unes certes combinacions d'elements urbans, hi augmenta el nombre de patinadors i interpreten l'espai de noves maneres. A la Plaça de les Tres Xemeneies s'ha celebrat en diverses ocasions 'Urban Funke', un esdeveniment del *skate* i de les seves cultures relacionades, com música i ball 'hip hop'. Gairebé amb tota seguretat, es va triar el lloc en part per la fama de l'espai entre xarxes de patinadors, per ser un dels llocs preferits de Barcelona, perquè ofereix un equip excel·lent de reptes amb les seves combinacions de superfícies variades, línies, nivells i plans.

Tanguilla

Aquest espai (*figura 6*), situat sota el pont de Calatrava, al carrer de Bac de Roda, a Sant Martí, no es va dissenyar originàriament, ben segur, com a pista per a *tanguilla*, però algunes persones que hi van sovint a jugar a *tanguilla* van dedicar molt de temps i esforç a netejar-lo i agençar-lo. L'equip utilitzat per aconseguir que l'espai sigui apropiat per a la pràctica de *tanguilla* és una combinació de codis que es troben al mateix espai i altres d'afegits a l'espai pels usuaris habituals. Es va triar aquest indret i es fa servir, perquè s'entén que és un lloc adaptable a les exigències dels 'tanguillers'.

El mateix entorn ofereix dos codis importants, que constitueixen la base per reunir els jugadors: a) una pista, amb la mida i la proporció delimitades per

la distribució de bigues i pilars del pont superior i b) protecció de les condicions meteorològiques, gràcies al pla horitzontal que forma l'estructura inferior del pont. Per acabar de definir aquest codi bàsic, els jugadors han aconseguit i hi han col·locat altres elements necessaris per al joc; fustes per formar el punt de llançament, el límit final de la pista i un cordill tot al llarg de la pista acaba de demarcar el 'propri' dels jugadors.

A més a més dels codis funcionals necessaris per a la pràctica esportiva, els 'codis socials' de l'espai tenen la seva importància en contribuir al conjunt de codis que es busquen aquí. La *figura 6* mostra que l'espai percebut



▲
Figura 4



▲
Figura 6

entre la línia de la vora, delimitada pel pont i les bigues exteriors d'aquest, es reconeix formalment com a espai d'espera o de col·locació dels espectadors.

És més, els jugadors han afegit cadires darrere de la pista i han format una taula amb fustes que han trobat (*figura 7*), que simbolitzen conjuntament els principals elements de tipus social, tant per als espectadors com per als jugadors.

Per a qui passa pel lloc i observa aquest espai i els seus diversos elements pot ser que els mateixos codis no comuniquin un lloc de reunió habitual, de socialització i de pràctica de *tanguilla*, però per als qui coneixen el joc, la interpretació resulta clara.



▲
Figura 5



▲
Figura 7



▲
Figura 8



▲
Figura 9

Escalada

Per als escaladors que practiquen l'esport a La Foixarda, a Montjuïc, els codis espacials bàsics, que els empenyen a practicar el seu esport, inclouen: a) plans inclinats o verticals que estimulen el repte d'escalar i b) un seguit de petites protuberàncies o buits i formes

tridimensionals on agafar-se amb els dits de peus i mans, que actuen com a preses.

Per contrast, el que es troba a La Foixarda és una paret més alta (*figura 8*), i un túnel (*figura 9*) en forma d' 'U' invertida, que es va crear originàriament per al trànsit rodat a Montjuïc. Per als escaladors, les línies variades verticals simbolitzen la base tradicional de la seva activitat esportiva i ofereixen una gran varietat de reptes. L'espai resulta encara més apropiat en haver-s'hi afegit punts de subjecció, necessaris per explotar les possibilitats de l'espai. A mesura que el lloc ha anat guanyant fama per a la pràctica de l'esport, ha anat atraient més escaladors, que han adoptat el túnel pròxim a la paret (*figura 9*) com una altra possibilitat de practicar variants del mateix esport. Aquesta 'U' invertida no solament és una estructura reforçada que serveix de suport al terreny de la part superior (la seva funció original), sinó que representa un repte per als qui escalen per les seves parets corbes. En anar adquirint popularitat aquesta apropiació, s'hi han anat afegint més i més punts de suport o preses, cosa que configura noves rutes (*figura 8*) i reptes perquè els escaladors mostrin les seves habilitats. De manera semblant al que passava, com comentàvem anteriorment, amb el *skate*, aquestes identificacions codificades de la ciutat atreuen els altres escaladors, que tendeixen a convergir, individualment o en grups, en aquest tipus d'espais.

Equavòlei

Els espais que ocupen els equatorians de Barcelona per practicar l'equavòlei responen, d'una banda, a la interpretació d'alguns codis fonamentals que animen a la pràctica de l'esport esmentat, però alhora seleccionen els espais (punts de trobada) en funció de la possibilitat que ofereixen per facilitar la reunió social. El Camp Municipal de Futbol d'Horta-Guinardó en constitueix un bon exemple (*figura 10*).

Per a aquesta activitat d'equavòlei es requereix, com a element inicial, una superfície plana, horitzontal i consistent, en la qual es pugui delimitar una canxa rectangular. En aquest lloc, la presència d'una superfície dura i en part sorrenca proporciona un bon material per saltar i aterrar, alhora que permet fixar amb relativa facilitat els pals que subjecten la xarxa. En aquesta pista, els usuaris hi afegeixen alguns elements: una xarxa especial d'equavòlei, fixada en dos pals i a una alçada determinada i una cinta, que defineix l'am-

plada de la canxa i indica que l'espai és a punt per a la pràctica de l'esport.

Amb la inclusió en l'espai de tres cintes horitzontals i 6 pals verticals s'adapta el Camp Municipal de Futbol, que passa de ser camp de futbol a representar tres canxes adossades d'equavòlei. Aquesta distribució anima a fer que es desenvolupin alhora partits de diferents nivells: alguns formen part de torneigs organitzats, mentre que d'altres són partits informals o serveixen d'entrenament per a partits posteriors.

Es pot veure que, en molts casos d'equavòlei, la zona de la canxa per ella mateixa no compleix amb tots els codis que necessiten els jugadors per considerar-la apta per a la pràctica de l'equavòlei. L'aspecte social també hi és molt important per a la majoria dels grups que practiquen equavòlei i tendeixen buscar possibilitats del caire social en les ofertes dels espais. A l'avinguda de l'Estatut, els elements definits pels usuaris inclouen múltiples talls d'uns 30 cm d'ample en el pendent, que simbolitzen esglaons, faciliten l'accés al lloc, incloent-hi l'accés al veí Camp Municipal de Futbol, i altres talls en el pendent, més amples i baixos (*figura 11*) que signifiquen una zona d'espera i un banc per al públic; en conjunt, donen idea del paper social que exerceix l'espai.

Sovint, els espais elegits per crear una canxa emeten també codis que comuniquen la possibilitat d'establir 'centres socials', de manera que s'hi pugui passar la tarda, en companyia d'amics i familiars. Al Camp Municipal de Futbol, la terrassa adjacent a l'edifici que hi ha en aquell punt (*figura 10*) acostuma a ser reinterpretada pels grups d'equatorians com una autèntica cantina, en la qual preparen els seus menjars típics per a jugadors i acompanyants. A més a més dels codis que defineixen les canxes mateixes, la presència d'elements espacials que descriuen aquests centres socials a les canxes d'equavòlei exerceix un paper important a l'hora d'identificar les localitzacions que fan les xarxes socials d'aquest esport.

Conclusions

Quins són els codis visuals que atreuen la pràctica esportiva en un espai públic determinat? Aquesta era la pregunta inicial del nostre article, la resposta de la qual sintetitzem a continuació.

La investigació mostra que els espais no són només una suma d'elements predeterminats, sinó que és l'usuari, ja sigui un vianant, un resident a la zona, un visitant o un esportista, qui aporta la pròpia interpretació de



Figura 10

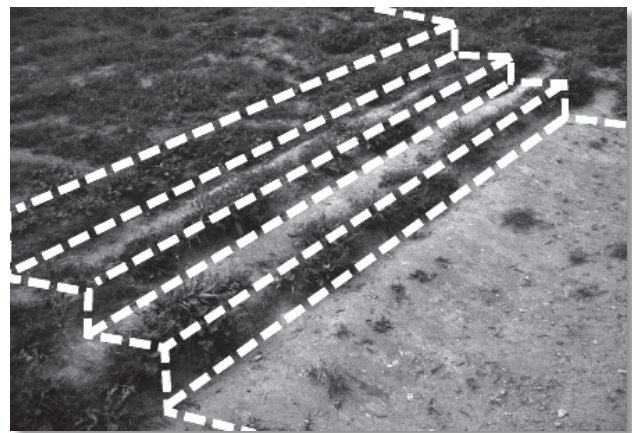


Figura 11

com respondre a l'entorn, en funció de la manera en la qual percep el lloc i l'entorn. En aquest sentit, cada un dels esports sembla tenir el seu propi "equip" i els qui el practiquen interpreten l'espai i els seus elements de manera diferent d'altres usuaris del mateix espai.

Podem concloure, a partir dels estudis de cas, que els elements físics, que en la ment de qui practica un esport poden arribar a formar un camp de joc o esport, són detalls de l'entorn com ara:

- Construccions en forma de línies, que es troben a l'espai.
- Canvis de plans.
- Escala de l'entorn.
- Canvis de color.
- Canvis de textura.
- Materials de les superfícies principals.

Aquests elements són 'possibilitats' que proporciona l'espai, i els esportistes hi poden afegir altres elements, diferents per a cada esport, que enriqueixen el 'camp de joc'. En estudiar la forma en la qual es formen els codis visuals dels diferents esports quan els usuaris adapten l'espai, resulta evident que els mateixos espais es poden presentar d'una manera adaptable o flexible, sense perdre la seva capacitat per atreure la pràctica esportiva.

Els grups socials més organitzats semblen demanar codis més complexos als espais on practiquen l'esport. En moltes ocasions, els espais han de comunicar codis no solament per a l'activitat esportiva, sinó també per a les necessitats intermèdies dels grups o xarxes socials, com poden ser el descans, el refresc i la possibilitat que els amics i la família observin el joc i esperin.

Tot espai o instal·lació, tant si es va dissenyar per a la pràctica esportiva com si no, està format per combinacions d'elements, planificats o ocasionals, que les persones interpreten per fer-se idea d'identitat i possible ús, i després actuen d'acord amb la idea esmentada. Tanmateix, un mateix espai concret admet interpretacions diferents, perquè els usuaris observen i valoren elements diferents, que els indiquen com fer servir o com comportar-se davant de l'espai esmentat. Aquest paquet d'elements interpretats constitueixen els *codis visuals* emesos per l'espai. Alguns dels espais més populars per a la pràctica esportiva s'interpreten per mitjà de codis visuals que resulten molt subtils o fins i tot ambigus per a altres persones que utilitzen el mateix espai.

Dels estudis de cas es pot deduir també, que un espai no té per què estar dissenyat per a una sola pràctica

esportiva, perquè l'estimuli entre els membres d'unes xarxes socials determinades. No obstant això, els espais que ofereixen una diversitat de codis visuals a usuaris diferents, inclosos els potencials practicants d'esport, resulten ser populars i es fan servir amb regularitat, tant per a l'aspecte esportiu com per al social.

Bibliografia

- Agué, M. (2001). *Ficciones del fin del Siglo*. Barcelona: Gedisa.
- Cozens, P. (2006). Urban Sustainability and Crime Prevention Through Environmental Design. A *175th Anniversary State Conference: Western Australian 2029 A Shared Journey*. Perth, Exhibition Centre, Novembre.
- Delgado, M. (2001). *Memoria y Lugar*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Fulton Suri, J. i Ideo. (2005). *Thoughtless Acts*. San Francisco: Chronicle Books.
- Gibson, J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.
- (1977). The Theory of Affordances. In Perceiving, Acting, and Knowing. A R. Shaw i J. Bransford, *Toward an ecological psychology*, (p. 67-82). Hillsdale/New Jersey: Erlbaum Associates, Pub.
- Jacobs, J. (1961). *The Life and Death of Great American Cities*. New York: Random House.
- Jeffery, C. R. (1971). *Crime Prevention Through Environmental Design*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. London: Blackwells Publishing.
- Newman, O. (1972). *Defensible Space: Crime Prevention Through Urban Design*. New York: Macmillan.
- Norman, D. (1988). *The Design of Everyday Things*. New York: Basic Books.
- (1999). *Affordances, Conventions and Design. Interactions*. New York: ACM Press.
- (2005). *Emotional Design*. New York: Basic Books.
- Puig, N. i Maza, G. (coords.) (2008). L'esport en els espais públics urbans. Monogràfic d'Apunts. *Educació Física i Esports* (91).
- Whyte, W. (1980). *The Social Life of Small Urban Spaces*. New York: PPS.