

La diversidad y los usos mixtos en los entornos culturales y creativos como impulsores de la participación ciudadana y la sostenibilidad: análisis del St. George's Cultural Quarter (Leicester, Reino Unido)

Diversity and Mixed Uses in Cultural and Creative Environments as Catalysts for Citizen Participation and Sustainability: An Analysis of the St. George's Cultural Quarter in Leicester, United Kingdom

JENNIFER GARCÍA CARRIZO

Universidad Rey Juan Carlos

jennifergarciacarrizo@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0264-1931>

Recibido: 26/11/2022

Aceptado: 19/02/2023

Resumen

Los distritos culturales y creativos son espacios urbanos fundamentales para el desarrollo cultural y la promoción de la creatividad en una ciudad. En este estudio, se examina la importancia de la diversidad y de los usos mixtos en estos distritos, centrándose en el caso de estudio del St. George's Cultural Quarter en Leicester, Reino Unido. Se destaca cómo la combinación de diferentes actividades culturales y creativas, junto con la diversidad de actores involucrados en las mismas, contribuye al fomento de la participación ciudadana y a la revitalización de la zona. A través de un análisis detallado de este caso de estudio, se identifican las estrategias exitosas para impulsar la cohesión social y la sostenibilidad en estos espacios. Para ello, en esta investigación se presentan diferentes actividades desarrolladas por espacios como el LCB Depot, Leicester Print Workshop, el Curve Theatre, el Centro de Medios digitales Phoenix y el Chutney Ivy.

Palabras clave

distritos culturales y creativos, espacios urbanos, participación ciudadana, industrias creativas, cultura, usos mixtos.

Abstract

Cultural and creative urban areas are fundamental in our cities for cultural development and the promotion of creativity in the city. This research aims to examine the importance of diversity and mixed uses in these areas, focusing on the case study of the St. George's Cultural Quarter in Leicester, United Kingdom. It highlights how the combination of different cultural and creative activities, together with the diversity of actors involved in them, contributes to the promotion of citizen participation and the revitalisation of an area. Through a detailed analysis of this case study, successful strategies to promote social cohesion and sustainability in cultural and creative urban areas are identified. To do this, this research presents different activities developed by spaces in the St. George's Cultural Quarter such as the LCB Depot, Leicester Print Workshop, the Curve Theatre, the Phoenix Digital Media Center and the Chutney Ivy.

Keywords

cultural and creative quarters, urban spaces, citizen participation, creative industries, culture, mixed uses.

Referencia normalizada: GARCÍA CARRIZO, JENNIFER (2023): "La diversidad y los usos mixtos en los entornos culturales y creativos como impulsores de la participación ciudadana y la sostenibilidad: análisis del St. George's Cultural Quarter en Leicester, Reino Unido". En *Arte y Ciudad. Revista de Investigación*, nº 23 (abril, 2023), págs. 71-110. Madrid. Grupo de Investigación Arte, Arquitectura y Comunicación en la Ciudad Contemporánea, Universidad Complutense de Madrid.

Sumario: 1. Introducción. 2. ¿Qué se entiende por usos mixtos? 3. El barrio de St. George's y sus usos mixtos. 3.1. Diversidad de las gentes del distrito. 3.2. Presencia de industrias creativas. 3.3. Industrias culturales. 3.4. Espacios de restauración. 4. Conclusiones. 5. Bibliografía.

1. Introducción.

Los distritos culturales y creativos son espacios urbanos que se destacan por albergar una amplia gama de actividades culturales, artísticas y creativas en un entorno concentrado. Estas áreas desempeñan un papel crucial en el enriquecimiento de la vida urbana y en la promoción de la creatividad y la innovación. La incorporación de usos mixtos en estos distritos es esencial para potenciar aún más sus beneficios y maximizar su impacto positivo en la sociedad de forma sostenible. De hecho, son estos usos mixtos los que garantizan ciertos aspectos como la colaboración ciudadana, la participación, la diversidad cultural y la cohesión social, etc.

La coexistencia de diversos actores culturales y creativos, como artistas, diseñadores, escritores y músicos, en un mismo espacio crea un ambiente propicio para el intercambio de ideas y la colaboración entre disciplinas. Esta interacción estimula la creatividad y la innovación, lo que lleva al desarrollo de nuevos enfoques artísticos y soluciones creativas para los desafíos urbanos contemporáneos (Florida, 2002). Consecuentemente, los distritos culturales y creativos con usos mixtos atraen a personas de diferentes orígenes y edades, fomentando la diversidad cultural en el área. La convivencia de diversas comunidades y grupos sociales promueve la cohesión social al crear oportunidades para el diálogo intercultural y la comprensión mutua (Bianchini, 1995). Esta combinación de personas de orígenes diversos y de actividades culturales, creativas y comerciales en estos espacios impulsa la revitalización de áreas urbanas degradadas o subutilizadas. La presencia de galerías de arte, teatros, estudios de diseño y restaurantes atrae a residentes y visitantes, generando empleo y contribuyendo al desarrollo económico local (Markusen, 2006).

Consecuentemente, los usos mixtos en los distritos culturales y creativos enriquecen la vida de los residentes al ofrecer una variedad de servicios y oportunidades de entretenimiento en un entorno cercano y accesible. La presencia de espacios verdes, áreas comerciales y culturales contribuye a una experiencia urbana más satisfactoria y significativa (Kotler y Kotler, 2007) pero, además, se favorece la preservación del Patrimonio y la Identidad Cultural. Y es que, al incorporar usos mixtos en estos distritos, se pueden adaptar y reutilizar edificios antiguos y espacios históricos para nuevos propósitos culturales y creativos. Esta preservación del patrimonio cultural fortalece la

identidad local y la conexión emocional de los habitantes con su entorno urbano (Evans, 2001).

Por todo ello, la planificación de usos mixtos en los distritos culturales y creativos promueve la sostenibilidad y el uso eficiente del espacio urbano. De hecho, los usos mixtos no solo favorecen la sostenibilidad del distrito entendida como su duración en el tiempo, sino que también favorece la sostenibilidad entendida desde un punto de vista medioambiental: al concentrarse diferentes funciones en una misma área, se reducen los desplazamientos y se fomenta un estilo de vida más sostenible (Glaeser, 2011).

Por todo ello, la incorporación de usos mixtos en los distritos culturales y creativos es fundamental para maximizar su potencial y sus beneficios en la sociedad. Estos espacios promueven la creatividad, la diversidad cultural, la revitalización urbana y la mejora de la calidad de vida. Al preservar el patrimonio cultural y fomentar la sostenibilidad, estos distritos se convierten en verdaderos motores de desarrollo y enriquecimiento para las ciudades.

Partiendo de estas premisas, en esta investigación se pretende exponer el caso del St. George's Cultural Quarter en Leicester, un ejemplo destacado de la importancia de la diversidad y los usos mixtos en un distrito cultural y creativo. Esta zona ha experimentado una transformación significativa en las últimas décadas, pasando de ser un área industrial en declive a un vibrante centro cultural y creativo. La diversidad étnica y cultural en el St. George's Cultural Quarter es notable, con una mezcla de residentes de diferentes orígenes y edades. Esto ha llevado a una mayor apreciación y valoración de las diferentes tradiciones culturales, lo que se refleja en la variedad de eventos y festivales que se celebran en la zona. La investigación de Markusen (2006) destaca cómo la diversidad cultural en los distritos creativos es un factor clave para la promoción de la identidad local y la atracción de turistas y visitantes.

La estrategia de planificación urbana implementada en este distrito ha demostrado cómo los usos mixtos pueden ser una herramienta efectiva para revitalizar áreas urbanas y promover el bienestar de la comunidad (Evans, 2001). En términos de usos mixtos, el St. George's Cultural Quarter ha sabido combinar hábilmente espacios para actividades culturales y creativas con áreas residenciales, comerciales y recreativas, tal y como se verá a continua-

ción. La presencia de teatros, galerías de arte, estudios de diseño y cafeterías crea un ambiente dinámico y atractivo para los ciudadanos y visitantes por igual.

2. ¿Qué se entiende por usos mixtos?

Los usos mixtos se refieren a la integración y combinación de diversas actividades, funciones o propósitos dentro de un mismo espacio o área urbana. Esta estrategia de planificación y diseño busca mezclar diferentes tipos de actividades, como residenciales, comerciales, culturales, recreativas y educativas, en una zona determinada. Según Glaeser (2011), "los usos mixtos se refieren a la práctica de combinar diferentes funciones o actividades en un área geográfica o un edificio específico".

La incorporación de usos mixtos en la planificación urbana ha sido objeto de estudio y aplicación en diversas ciudades para promover un desarrollo más sostenible y una vida urbana más activa y enriquecedora (Glaeser, 2011). Según Florida (2002), "los usos mixtos son un elemento clave para la creación de ciudades más dinámicas y prósperas, ya que facilitan la interacción entre las personas y fomentan la creatividad e innovación".

La estrategia de usos mixtos es altamente relevante en la planificación urbana y el diseño de espacios por varias razones:

- Eficiencia de uso del espacio: al combinar diferentes funciones en un mismo espacio, se maximiza la eficiencia de uso del suelo urbano y se evita la dispersión de actividades, lo que contribuye a reducir la expansión urbana y la dependencia del transporte motorizado (Glaeser, 2011).
- Fomento de la vitalidad urbana: los usos mixtos generan un entorno urbano más activo y vibrante, ya que promueven la presencia constante de personas a lo largo del día y la noche. Esto puede contribuir a la seguridad y a la generación de una mayor oferta cultural y de servicios (Florida, 2002).
- Diversidad y cohesión social: la combinación de diferentes funciones y la convivencia de personas de diversos orígenes sociales y culturales pueden fomentar la interacción social y la cohesión comunitaria (Bianchini, 1995).

- Facilitar estilos de vida sostenibles: los usos mixtos pueden permitir a las personas reducir sus desplazamientos diarios, ya que diversos servicios y actividades se encuentran en proximidad. Esto puede alentar el uso del transporte público, la bicicleta y el desplazamiento a pie (Glaser, 2011).
- Promoción de la creatividad y la innovación: la interacción entre diferentes actores y actividades en un área mixta puede estimular la creatividad y la innovación en diversos campos, incluyendo el arte, el diseño y los negocios (Florida, 2002).

En el contexto de los distritos culturales y creativos, los usos mixtos son particularmente relevantes, ya que permiten la coexistencia de actividades artísticas, culturales y creativas con otras funciones, como espacios residenciales, comerciales o de ocio. Esta combinación enriquece la experiencia de los residentes y visitantes al proporcionarles un entorno culturalmente vibrante y atractivo.

La presencia de usos mixtos en un distrito cultural y creativo es un factor determinante para asegurar su vitalidad, diversidad y sostenibilidad a lo largo del tiempo. Estos usos mixtos se han materializado en muchos distritos bajo una estrategia de posicionamiento como espacios para "vivir, trabajar, educar y jugar". Esta estrategia convierte al distrito en un conjunto de áreas que abarcan desde actividades laborales hasta vivienda y entretenimiento, gracias a la gestión de diversos actores involucrados.

En este contexto, los actores identificados como "catalizadores" son fundamentales para el desarrollo de usos mixtos en el área. Estos actores pueden dividirse en primarios, que incluyen a los creativos y culturales, y secundarios, que son atraídos por la presencia de los primeros en el distrito. Ambos actores juegan un papel esencial en asegurar la presencia de usos mixtos en el área y en atraer a una diversidad de públicos a la zona (Wynne, 1992).

Un componente clave de los actores primarios son las industrias creativas. Estas industrias engloban sectores que se basan en la creatividad individual, la competencia y el talento, y ofrecen oportunidades para la generación de riqueza y empleo a través de la explotación de la propiedad intelectual. Dentro de estas industrias se encuentran sectores económicos como la arquitectura, publicidad, cine, video, música, diseño, moda, entre otros.

Dentro de las industrias creativas no solo se abarcan productos culturales y artísticos, sino también aspectos relacionados con el medio ambiente y la naturaleza, ya que pueden tener un impacto en el entorno y en la sociedad en general (Aumente, 2016).

Por otro lado, según Aumente (2016), las industrias culturales son aquellas que se dedican a la creación, producción y comercialización de contenidos creativos de naturaleza cultural e inmaterial, como la producción cinematográfica y audiovisual, la música, la edición del libro y la prensa, así como productos y servicios creativos, incluyendo los intelectuales.

Aunque los conceptos de cultura y creatividad, y su aplicación a la ciudad como "ciudad cultural" y "ciudad creativa", han sido desarrollados de manera paralela (Tallon, 2013), las industrias creativas y culturales presentan diferencias. Sin embargo, lo fundamental es que ambas actúan como "anclas" que colaboran para configurar espacios con una atmósfera que promueva ideas, maximice el potencial y fomente el diálogo, creando así un territorio de acción común (Landry, 2000). La cooperación entre estos actores, lejos de la competitividad individual, es esencial para crear espacios innovadores que aseguren el crecimiento económico, el fomento de la cohesión social y un sentido de pertenencia (Bell y Jayne, 2004).

Estas "anclas" facilitan la regeneración urbana (Evans y Shaw, 2004; Miles, 2005), el desarrollo económico (Florida, 2002b; Scott, 2004), la inclusión social (Belfiore, 2002; Merli, 2002) y la cohesión social (Landry, 2000), al desarrollar identidades comunes en el área (Landry et al., 1996). A su alrededor, surge una "cadena de valor" asociada a la cultura, el arte y las industrias creativas (Zukin, 2011; Ferilli y Sacco, 2012), y emergen instituciones (actores secundarios) vinculadas a las primeras (actores primarios, anclas) que facilitan el acceso y disfrute de estos espacios, como los hoteles y restaurantes ubicados cerca de las industrias creativas y culturales.

Por su parte, los actores secundarios, que abarcan una amplia variedad de establecimientos y servicios, comparten la característica esencial de atraer a las personas para que salgan de sus hogares, recorran la ciudad y disfruten de experiencias de ocio y entretenimiento, tanto durante el día como en horarios nocturnos (Tallon, 2013). En los distritos culturales y creativos, no solo se ha desarrollado una economía de ocio diurna, sino también nocturna, con activi-

dades enfocadas en la vida nocturna, como bares y clubes de ocio (Chatterton y Hollands, 2002), así como la oferta gastronómica y de restauración (Tellström, 2011).

Al igual que ciertos platos o productos alimenticios se convierten en íconos culturales que representan una región o una época, en los distritos culturales y creativos pueden existir platos o productos asociados a su identidad. De hecho, estos productos o platos típicos pueden ayudar al desarrollo de una cultura alimentaria en torno a la región o lugar, siendo un medio para promover el turismo, impulsar el desarrollo regional y expresar los valores intelectuales urbanos (Tellström, 2011).

Estos lugares autónomos se han convertido en atracciones por sí mismos, independientemente del marco cultural y creativo en el que se encuentran. Aunque el distrito cultural y creativo atrae a más visitantes al área, estos espacios autónomos actúan como catalizadores por derecho propio. Los locales de ocio y restauración juegan un papel crucial en la atracción de actividad a los distritos durante las horas nocturnas, contribuyendo a mantener la seguridad de estas áreas, que a menudo son percibidas como inseguras. Estos locales actúan como catalizadores para fomentar la existencia de espacios donde las personas pueden compartir su tiempo y pensamientos, promoviendo el civismo, el respeto mutuo y el sentido de comunidad entre la población (Muxí y Gutiérrez, 2011).

La presencia de bares, restaurantes y pubs contribuye a garantizar la mezcla de usos en el distrito, lo que a su vez asegura una mezcla social y ayuda a evitar problemas urbanos como la segregación y la inseguridad (Muxí y Gutiérrez, 2011). El sentimiento de "seguridad en la calle" es esencial para el éxito y la supervivencia de cualquier distrito urbano, ya que un distrito que no logre proporcionar seguridad tendrá dificultades en todos los demás aspectos y afectará negativamente a toda la ciudad (Jacobs, 2011).

La relevancia de estos espacios de ocio, especialmente en horarios nocturnos, como un componente importante de la regeneración urbana, también se evidencia en la organización de eventos y festivales vinculados a ellos. No obstante, es necesario mantener un equilibrio entre estas prácticas y las actividades diurnas, teniendo en cuenta el posible impacto negativo en algunos casos (Thomas y Bromley, 2000; Roberts, 2006).

3. El barrio de St. George y sus usos mixtos.

Al igual que ocurre generalmente en los distritos culturales y creativos, el barrio de St. George incluye lugares de producción y consumo. El distrito se encuentra ubicado en la ciudad de Leicester, una pequeña ciudad a unas dos horas en tren de Londres en el centro de Inglaterra. Es un espacio de usos mixtos en el que aparecen espacios públicos, como el parque y la iglesia de St. George, y áreas residenciales, como los Queen Street Apartments. Y, aunque aparecen espacios con una única finalidad, como el Chutney Ivy, un restaurante indio –un espacio de consumo–, lo general es encontrar espacios mixtos. Así, un mismo espacio de producción, como el LCB Depot, es a la vez un espacio de trabajo para industrias creativas y culturales; un espacio de consumo de arte, al disponer una galería de exposiciones; e incluso de otros consumos derivados, como el de la restauración, pues cuenta con una cafetería. Lo mismo ocurre con el teatro-cine Phoenix que, aparte de ser un espacio de consumo cultural (teatro, cine, etc.), también lo es de producción, pues alberga una serie de estudios creativos y de residencia, ya que dispone de 63 apartamentos habitables.

3.1. Diversidad de las gentes del distrito.

Al igual que toda la ciudad de Leicester, el barrio de St. George se caracteriza por la diversidad de la población, que facilita el dinamismo y la vitalidad del área urbana (Jacobs, 2011). Leicester es una de las ciudades más diversa del Reino Unido, después de Londres, a la vez que posee un núcleo urbano dinámico con una población relativamente joven, pues “el 55% de las personas son menores de 34 años” (Leicester City Council, 2014, p. 6). Es una ciudad en la que conviven gran cantidad de comunidades y creencias diversas que tiene una larga historia de acogida y aceptación de emigrantes de todo el mundo, siendo un espacio plural en su población, economía, cultura, religiones e incluso en su imagen. Consecuentemente, esta es una ciudad en la que ningún grupo étnico es mayoritario (Rodger y Madgin, 2016) (figura 1). De hecho, en el 2012, se declaró que Leicester acogía alrededor de 14 religiones diferentes (Runnymede Trust, en Leicester City Council, 2022) y que, junto al inglés, se hablan alrededor de 70 idiomas en la ciudad. Menos del 50% de la población de Leicester se consideran “británicos blancos” (Leicester City Council, 2022).

Esta multiculturalidad y diversidad existente en Leicester se viene reflejando en su distrito cultural y creativo históricamente, pues fue el área donde nació, por ejemplo, la primera asociación secular del mundo o los primeros bares gay de Leicester, como el Helsinki (1980) (Dixon, en Expresseum, 2015).

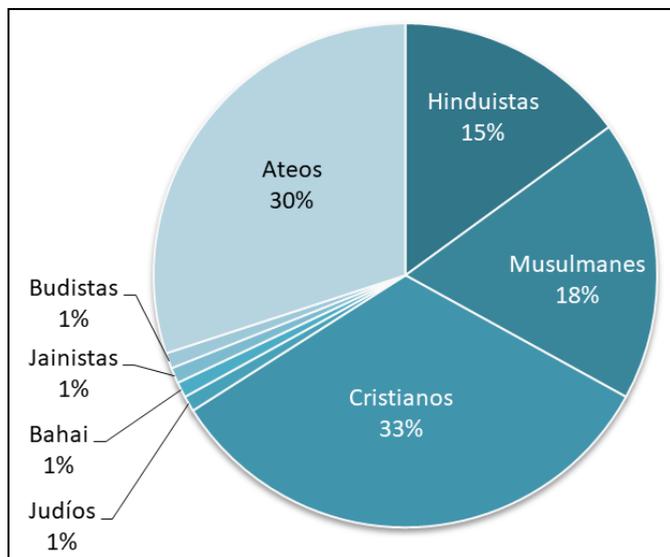


Figura 1. Distribución de los grupos religiosos en Leicester.

Fuente: elaboración propia a partir de Rodger y Madgin, 2016, p. 197.

3.2. *Presencia de industrias creativas.*

Los últimos datos oficiales y accesibles sobre la cantidad y el impacto de las industrias creativas en el distrito cultural y creativo de Leicester en conjunto son de 2015, pues, desde entonces, el Ayuntamiento no publica cifras oficiales¹.

Las últimas cifras oficiales publicadas en el “Plan de Crecimiento del Sector de las Industrias Creativas para Leicester y Leicestershire” (“Creative Industries Sector Growth Plan for Leicester and Leicestershire”) estimaban que Lei-

¹ Esto puede deberse, en parte, a que quizás los datos sean negativos y muestren que el impacto económico de las industrias creativas en la zona está decayendo. Aunque el número de industrias creativas en el área desde 2015 ha aumentado, al ser muchas veces consolidadas como microempresas, quedan por debajo del umbral necesario para pagar impuestos. Considerando que los datos se obtienen de las declaraciones de impuestos, es fácilmente viable que las cifras obtenidas no sean realistas y, por lo tanto, publicables (R. Granger, comunicación personal, 28 de enero de 2020).

cester albergaba unas 4.400 empresas creativas y 14.100 empleados activos en el sector (Fleming, 2015). Pese a la inexistencia de datos relativos y concretos al distrito, la economía creativa desempeña un papel central en su desarrollo económico y en la transformación estructural de los espacios postindustriales de la ciudad (Granger, 2019), como ocurre generalmente en el Reino Unido, donde las económicas creativas representan 101,5 billones de libras en el crecimiento anual; un 5,5% de la riqueza nacional (ONS, 2017).

Mediante fuentes no oficiales y de investigaciones desarrolladas por autores como Granger (2017), es posible definir, al menos un poco más, la situación de las industrias creativas actualmente en Leicester, siendo posible afirmar que la ciudad sigue erigiéndose como la segunda con mayor concentración de industrias creativas en el Reino Unido (Granger, 2019): con una población de unos 464.000 habitantes, dispone de 34.000 trabajadores creativos y 12.000 negocios (Granger, 2017). Pero, aunque Leicester sea una de las ciudades con mayor concentración de industrias creativas, no tiene por qué ser donde se asientan las industrias más florecientes. Mientras que en Londres las industrias creativas producen 76.662 libras per cápita, en comparación con las 46.481 libras en otros sectores (ONS, 2017), en Leicester solo consiguen alcanzar las 12.442 libras per cápita (ONS, 2017a). Esto parece deberse al tipo de industrias creativas asentadas en la ciudad y, además, al género, la etnia y la clase social de los trabajadores creativos (Granger, 2017). Si bien la meritocracia es una característica importante de otros sectores económicos, en el ámbito de las industrias creativas, la clase, el género y el origen étnico parece que tienen una influencia considerable (Potts y Cunningham, 2010).

Sea como sea, y pese a que las industrias creativas del barrio de St. George no sean las más prósperas del país, espacios como el LCB Depot, la Leicester Print Workshop o Makes' Yards han actuado y siguen actuando como catalizadoras del área.

3.2.1. LCB Depot.

El LCB Depot es un entorno en el que creativos, artistas y diseñadores pueden alquilar a un precio muy competitivo un espacio de trabajo y salas de reuniones situado a escasos metros del centro de la ciudad. Ofrece un café-bar abierto al público, eventos sociales, de "networking" y creativos y

la galería Lightbox, donde se celebran eventos artísticos y exposiciones. Además, ofrece un asesoramiento empresarial especializado a las empresas creativas y tecnológicas que trabajan en sus espacios, ayudándolas a crecer y consolidarse. Es así como el LCB Depot se ha conformado como el catalizador de revitalización de la zona, siendo muchos los locales y turistas que lo visitan y atrayendo a cientos de empresas y haciendo que el distrito cultural de Leicester pase a ser también creativo, ya que en él se asientan cada vez más industrias creativas (J. Burkman, comunicación personal, 27 de noviembre de 2017).

El edificio del LCB Depot fue originalmente las cocheras de la compañía local de autobuses, que abrió en 1969 (LCB Depot, 2015) y se convirtió en el centro neurálgico de la empresa municipal de transportes. Con un interesante diseño acabado en azulejos blancos, contrastaba fuertemente con la arquitectura victoriana de los edificios colindantes (Leicester City Council, 2022). Además, originalmente, tenía en su fachada tres cubos grandes que contenían las letras "L", "C" y "T", correspondientes a las siglas de Leicester City Transport (Transporte de la Ciudad de Leicester). Sin embargo, con el renombramiento del Leicester City Transport en 1984 como Leicester CityBus, las letras del edificio, y con ello su nombre, cambiaron de LCT a LCB (Hulme, 2013). Aunque a finales de 1987 la empresa abandonó el edificio trasladándose a otra área de la ciudad (Sakula, 2010), las letras "LCB" siguen dando nombre al edificio, ahora haciendo referencia a las industrias creativas ("Leicester Creative Business") y un guiño al pasado (Hulme, 2013).

Pese al abandono del edificio durante cerca de 15 años, en 2002 fue rehabilitado, convirtiéndose en el primer gran proyecto de regeneración urbana del distrito (Hulme, 2013). En 2004, gracias a la inversión de 4.75 millones de libras y al proyecto realizado por Ash Sakula Architects, el complejo abrió sus puertas ofertando más de cincuenta espacios a artistas y negocios creativos (Cultural Quarter Heritage, 2015). Además, en 2005 el proyecto arquitectónico fue galardonado con el premio RIBA, otorgado por el Instituto Real de Arquitectos Británicos, y, en 2006, con un premio EM por ser uno de los mejores ejemplos de regeneración de un edificio (Hulme, 2013) al incorporar elementos modernos manteniendo la estructura original del edificio (LCB Depot, 2015).

El proyecto de reconversión consistió en restaurar las antiguas oficinas agregando una nueva estructura en ladrillos de seis pisos y remodelando la fachada principal con ladrillos vistos de color rojizo, reemplazando así los azulejos blancos originales que tanto chocaban con la estética de la zona. De esta manera, se pretendió que el edificio se asemejara más a los colindantes, aunque, como muestra de respeto al pasado, el color blanco pasó a protagonizar las fachadas interiores del edificio (Ash Sakula Architects, 2004).



Figura 2. Imagen del LCT Depot en los años 70. Fuente: Leicester City Council, 2022.

En la nueva estructura también se integraron obras de arte lumínicas, sonoras y visuales (LCB Depot, 2015), como “Seed Garden” (“Jardín de Semillas”), realizada por Linda Schwab en la cortina de vidrio de la fachada trasera del edificio principal. Inspirada en la funcionalidad del LCB Depot como incubadora para artistas y talentos creativos, basa su diseño en el desarrollo de una semilla que germina, crece, poliniza y da fruto, igual que una “start-up” (Hulme, 2013).

Así, el LCB Depot, gestionado por el Ayuntamiento de Leicester, se erige con el objetivo principal de apoyar y estimular el desarrollo de nuevas industrias creativas en la ciudad. Pese a la ausencia de datos recientes, es importan-

te considerar que ya en el 2014 albergaba 367 industrias creativas, de las que el 95% se habían asentado en el edificio en el 2009 (LCB Development, 2014).



Figura 3. Fragmento de la obra “Seed Garden” realizada por Linda Schwab en la fachada posterior del LCB Depot. Fuente: García Carrizo, 2020.

Ofrece espacios de trabajo y salas para organizar exposiciones y eventos artísticos abiertos al público (Leicester City Council, 2022). Todos ellos hacen del edificio un lugar de usos mixtos en el que se produce y se consume cultural y creativamente gracias a la oferta de (LCB Depot, 2022):

- Espacios de trabajo y 4 salas de reuniones para industrias creativas, artistas y diseñadores. El LCB Depot ofrece 53 espacios flexibles de trabajo².
- Servicios postales. Alrededor de unas 38 empresas creativas hacen uso de este servicio que, por 25 libras al mes o 250 al año, permite recibir correo postal en las oficinas del LCB Depot.
- Servicios de soporte empresarial para todas las industrias culturales y creativas alojadas en el LCB Depot a través del programa “Leicester and Leicestershire Enterprise Partnership Limited Business Growth Hub” (abreviado como “LLEP Business Growth Hub”).

² El Ayuntamiento, bajo la marca LCB Depot, también oferta y gestiona otros 29 estudios para artistas e industrias creativas en el Phoenix y 10 espacios de trabajo en Makers’ Yard, que alojan unos 20 artistas (LCB Depot, 2022).

- El café-bar Grays, un espacio abierto al público de lunes a viernes en horario de oficina por lo general. Ocasionalmente, celebra eventos en horas vespertinas los fines de semana. Este espacio ofrece conexión a internet gratuita y un ambiente agradable para realizar reuniones distendidas entre los diferentes usuarios del edificio, siendo un punto de encuentro para realizar reuniones de trabajo informales.



Figura 4. El café-bar Grays, en el interior del LCB Depot. Fuente: García Carrizo, 2017 y LCB Depot, 2020, respectivamente.



- Galerías y espacios expositivos habilitados para la celebración de exposiciones y eventos artísticos gratuitos, entre los que destacan el espacio expositivo de cubo blanco Lightbox y la galería expositiva al aire libre en el patio trasero, el “LCB Depot Exhibition Space” (Cuttlefish Multimedia Ltd., 2015). Estos espacios están disponibles para su alquiler, siendo accesibles mediante un proceso competitivo. En este sentido, por ejemplo, en 2018, el LCB Depot, con el apoyo económico del Arts Council of England, lanzó el programa de becas VEHICLE para impulsar a nuevos artistas. Mediante él, se han alojado instalaciones artísticas de Will Hughes (noviembre de 2018), han tenido lugar estancias/residencias de Danni Spooner (enero de 2019)

y se han desarrollado performances, como la culinaria realizada por Callum Berridge, Despond's Republic (febrero de 2019), o la de música experimental realizada por Aneka, Recursive II: LCB (marzo de 2019). Igualmente, gracias a este programa, se han celebrado varios seminarios informativos en torno a las oportunidades económicas en el Reino Unido para artistas.



Figura 5. Espacio expositivo "Lightbox" en el LCB Depot. Fuente: García Carrizo, 2018.



Aparte de estos espacios expositivos y los programas descritos, para impulsar la cultura y las industrias creativas, el LCB Depot ofrece un premio anual a las mejores obras expuestas en la "Open Exhibition", un evento celebrado en el museo de la ciudad Leicester's New Walk Museum & Art Gallery (LCB Depot, 2022). Con él se pretende impulsar el desarrollo de artistas locales y de la cultura en el LCB Depot a la vez que en el resto de la ciudad, construyendo de esta manera relaciones de intercambio entre el distrito y otros espacios, lo que es clave para el desarrollo y la sostenibilidad del espacio (Bianchini, en Aah Sakula Architects, 2004). Con el objetivo de hacer difusas las fronteras del distrito cultural y creativo de Leicester y crear vínculos entre los actores

que lo conforman y otros espacios culturales y creativos en el resto de la ciudad, gestiona la celebración de eventos sociales de forma regular. Estos incluyen desde eventos de comida callejera, como el “Last Friday”, a otros más dirigidos a un público familiar, como el “Easy Saturday Family Days”, lo que favorece la atracción de diversos públicos al distrito y su diversidad y la presencia de usos mixtos.

3.2.2. *Makers’ Yard.*

Siguiendo la remodelación del LCB Depot, surgieron otros proyectos, como la rehabilitación del edificio art decó del Cine Odeon en Rutland Street y la apertura del Teatro Curve en 2008; el Centro de Medios Digitales Phoenix, en 2009 y la de numerosos pubs, restaurantes, oficinas y viviendas en otros edificios de los siglos XIX y XX del distrito (LCB Depot, 2015).



Figura 6. La antigua fábrica de J. Brown and Sons remodelada por el Ayuntamiento de Leicester como Makers’ Yard en 2012. Al fondo, puede verse el Curve y, justo al lado de la fábrica, el edificio Pfister y Vogel. Fuente: García Carrizo, 2018.

En 2013, el Ayuntamiento inició la remodelación de la antigua fábrica textil de J. Brown and Sons (Rutland Street 82-86) construida entre 1854 y 1863 (Hulme, 2013). El edificio, protegido con el Grado II desde 2006, estaba en mal estado y presentaba un alto riesgo de derrumbe. Tras años de reflexión y planificación, en colaboración con el *Fondo Europeo de Desarrollo Regional* (Leicester City Council, 2022), se rehabilitó el inmueble renombrándolo como “Makers’ Yard” y reorganizando su estructura en 10 espacios de trabajo

que alojan, entre otros, estudios de diseñadores de moda, fotógrafos, artesanos textiles y pintores (Hulme, 2013).

Este espacio, al igual que otros disponibles en el LCB Depot y el Phoenix, es posesión del Ayuntamiento y está gestionado por el LCB Depot (LCB Depot, 2022). Aunque todos estos espacios están diseñados para albergar cualquier industria creativa, Makers' Yard está más dirigido a artistas y diseñadores; el Phoenix, a industrias orientadas al mundo digital y, el LCB Depot a otras industrias creativas más diversas. Así, mediante estos tres espacios, se reorganizan las industrias creativas del distrito en tres subcategorías, facilitando el encuentro y la concentración física en el espacio y tiempo entre profesionales de actividades similares.

3.2.3. *Leicester Print Workshop.*

Creada en 1986, la Leicester Print Workshop (LPW) trasladó su sede al barrio de St. George en noviembre de 2015 (Leicester Print Workshop, 2016), después de que el antiguo almacén de vidrio de la década de 1970, cedido gratuitamente por el Ayuntamiento a LPW, fuera remodelado con la ayuda de fondos del Arts Council of England por el estudio Takero Shimazaki Architects (Archello, 2015). Premio de arquitectura RIBA en 2016, esta rehabilitación ha sido extensamente reconocida por el buen resultado final, su bajo coste y los detalles arquitectónicos con los que se resuelve un espacio puramente funcional (Leicester Print Workshop, 2016).

El proyecto transformó por completo el espacio interior del antiguo almacén, creando un entorno flexible y accesible y eliminando la distribución interior y añadiendo una nueva planta, que amplió el espacio útil de 445 a 790 m² (Mark, 2016). El edificio se remató con acabados básicos y espacios diseñados para ser personalizados por sus usuarios, con espacios más enfocados a pequeñas oficinas y talleres en la planta alta y un espacio principal abierto y de uso flexible con salas más pequeñas al lado en la planta baja (Gorlenko, 2022). Se consigue así un centro flexible donde albergar maquinaria para grabado, estampación, litografía y serigrafía y espacios educativos y de exposición, presentaciones, seminarios, talleres, diferentes eventos, oficinas y estudios para artistas (Archello, 2015).



Figura 7. Leicester Print Workshop celebrando su 30 aniversario en 2016.

Fuente: García Carrizo, 2016.

Entre todos estos espacios destaca el de exhibición, que alberga exposiciones temporales, eventos y actividades, como coloquios con artistas, demostraciones y sesiones de aprendizaje. Todos ellos, gratuitos o a un bajo coste, pretenden atraer a un público generalista y fomentar su interés por el grabado y las técnicas artesanales (Mark, 2016). Existe además un programa especializado dirigido a escuelas y educadores que pretende conectar con un público adolescente y joven (Leicester Print Workshop, 2022).

3.3. Industrias culturales.

Pretendiendo que uno de los catalizadores del origen del distrito fueran las industrias culturales, se han diseñado espacios como el Teatro Curve, el Centro de Medios Digitales Phoenix y la Galería Two Queens. La importancia del primero, el Teatro Curve, es tal que, para expertos como R. Granger o G. Rowe, la idea de generar un distrito cultural y creativo en torno al área de St. George y la realización de diferentes instalaciones artísticas parte del interés de impulsarlo como el centro cultural más importante de la ciudad (G. Rowe, comunicación personal, 28 de septiembre de 2016; R. Granger, comunicación personal, 21 de noviembre de 2016).

3.3.1. El Curve Theatre.

Construido entre el 2006 y el 2008 y proyectado por el estadounidense Rafael Viñoly (Visit England, 2022), el Curve se levantó tras la demolición de algunos edificios representativos del barrio, como Stafford House (finales del siglo XIX) y Urray House (1883), levantándose así las primeras asperezas

(Hulme, 2013), pues, para muchos, estos espacios eran parte del patrimonio arquitectónico y representaban la historia del barrio de St. George.

Las críticas también vinieron por la parte económica, pues el edificio necesitó de una inversión de 61 millones de libras (Trueman, 2012)³, los cuales fueron obtenidos gracias a la financiación del Ayuntamiento de Leicester, el Arts Council of England, la Agencia de Desarrollo de East Midlands, la Asociación Económica de Leicestershire y el Fondo de Desarrollo de la Unión Europea (Hume, 2013). Este coste eclipsó el hecho de que el Curve fuera uno de los proyectos más emblemáticos del plan de regeneración urbana del área de St. George que había sido incluso inaugurado por su Majestad la Reina Isabel (Leicester City Council, 2022).

Pese a la polémica inicial vinculada a los derribos realizados, la construcción y el coste del edificio, en 2010 el Curve fue galardonado con un premio internacional de arquitectura, reconociendo su carácter sostenible⁴ y la originalidad de su configuración. Esta va “de adentro hacia afuera”, pues su vestíbulo es de planta abierta y dispone de paredes móviles de acero que se pueden elevar permitiendo que el escenario se vea desde la calle, ofreciéndose así representaciones gratuitas para todos los transeúntes⁵ (Leicester City Council, 2022). Se pretende así que el teatro sea un espacio de democratización de la cultura: “nuestra misión es programar actuaciones de nivel mundial para todos los que viven, trabajan y estudian en nuestra ciudad” (Curve, 2022). Por ello, la arquitectura del Curve se focaliza en romper las barreras entre el espectador y el artista y en ofrecer un espacio accesible, intencionalidad consolidada en el restaurante Green Room, accesible a todos los públicos (Stafford, 2017).

³ La inversión inicial estimada del proyecto era de aproximadamente 5 millones de libras, la cual se multiplicó por doce, destapándose así un proyecto mal planificado desde el principio (Trueman, 2012).

⁴ El Curve fue construido teniendo en cuenta su gasto energético, la gestión de sus residuos y el transporte de los materiales necesarios para su realización. Gracias a su buena gestión, en el 2013 y 2014 recibió dos certificados de calidad “Star Industry Green Certificate” que reconocen su fuerte compromiso con el cuidado de su impacto medioambiental (Curve, 2022).

⁵ Diferentes autores argumentan que, aunque se intentara, debido al entorno de calles estrechas en el que se encuentra situado el edificio, sería imposible ver con claridad el escenario, pues no existe la distancia necesaria y, “por lo tanto, la fachada curva totalmente acristalada [con 46.000 m² de cristal y 1.192 toneladas de acero] no es convincente, siendo una respuesta simplista e inapropiada para Rutland Street” (Feldmann, 2015, p. 6).



Figura 8. La fachada del Teatro Curve y el Green Room. Fuente: www.curveonline.co.uk

Para “llegar al público más amplio posible, permanecer abiertos e inclusivos y garantizar que cualquier persona, independientemente de sus circunstancias físicas, sociales, educativas o financieras, pueda involucrarse con las artes” (Curve, 2022), el teatro programa (Curve, 2022):

- Actuaciones accesibles, bien sean subtituladas, con audio descripción, con lenguaje de señas, dirigidas a jóvenes con autismo o problemas de aprendizaje y/o enfocadas a personas con Alzheimer.
- Entradas a 1 libra para acceder a algunos de los ensayos finales y a 10 libras para acceder a obras producidas por el Curve, catalogadas como Made at Curve⁶.
- Actividades gratuitas en el vestíbulo del teatro, exhibiciones, presentaciones o días en familia (Family Days), siendo estos últimos de gran interés al estar enfocados a despertar el interés por la cultura de los más pequeños mediante eventos gratuitos asociados a producciones fantásticas. Es el caso del “Music in May: Family Day”, un día familiar programado en asociación con Leicester-Shire Music Service en el que los más pequeños pueden disfrutar de una experiencia multisensorial gratuita que incluye una orquesta de realidad virtual, rayos de sonido, actuaciones musicales y manualidades.

El Curve también está interesado en “involucrar a los niños y jóvenes y sus maestros con una variedad de oportunidades y experiencias culturales” (Curve, 2022), por lo que colabora con escuelas, colegios y universidades or-

⁶ Uno de los problemas que tiene esta promoción es que se anuncia en el mismo día, siendo una actividad relativamente improvisada.

ganizando talleres. Así, de una forma didáctica, los estudiantes puedan descubrir el proceso oculto de una sala de ensayo y qué ocurre detrás del escenario, aunque estos talleres no son gratuitos y tienen un coste de entre 200 y 300 libras, lo que enturbia la accesibilidad de la iniciativa⁷.

Pese a todas estas iniciativas y la insistencia por ser un espacio accesible económica y socialmente, el Teatro Curve ha sido ampliamente cuestionado (Feldmann, 2015). Aun considerando los descuentos y promociones existentes y la función arquitectónica con la que se diseñó, los diferentes espectáculos teatrales y musicales tienen un coste medio de 45 libras (Curve, 2022) y, a efectos prácticos, sus paredes nunca han sido levantadas para exhibir ensayos o representaciones gratuitas (Feldmann, 2015). Por ello, ha recibido grandes críticas: el precio de una entrada general es relativamente elevado como para permitir que todos los ciudadanos puedan disfrutar en igualdad de condiciones de los eventos culturales que tienen lugar. Muchos opinan que, después de que el presupuesto inicial de realización de edificio se viera altamente superado, la democratización de la cultura mediante este espacio se ha visto “retrasada” para cubrir los sobrecostes derivados de la realización de su obra (BBC, 2009).

Pese a ello, el Curve se ha convertido, sobre todo a partir de 2017, en un importante lugar de representación y de producción, creando espectáculos aclamados por la crítica, como “Sunset Boulevard”, de Andrew Lloyd Webber y “Legally Blonde” y “Pink Sari Revolution”, de Purva Naresh; y acogiendo representaciones de gran éxito, como Miss Saigon, de Cameron Mackintosh, y “Matilda: The Musical”, de la Royal Shakespeare Company (Leicester City Council, 2022).

Igualmente, como organización benéfica registrada que es, el Curve pretende favorecer el “desarrollo del talento artístico en la comunidad, proporcionando una plataforma para que los artistas locales compartan su trabajo, mejoren sus habilidades y lleguen a un público más amplio” (Leicester City Council, 2022). Por ello, el teatro celebra anualmente eventos como el “Festival Inside Out” (Curve, 2022).

⁷ Pese al precio del programa, en la temporada 2018/2019 el Curve consiguió involucrar a 16.500 jóvenes y 320 escuelas (Curve, 2022). No obstante, estas cifras no significan que la cultura haya sido democratizada; sería necesario analizar la posición socioeconómica de estos jóvenes para afirmarlo.

El teatro también se define como un espacio de trabajo en el que “personas de todas las edades y orígenes pueden acceder, participar y aprender de las artes, apoyando así a los nuevos talentos y creando experiencias teatrales destacadas y premiadas” (Curve, 2022). En este contexto, presenta políticas de igualdad de género y salarios equitativos (Stafford, 2019) y varias actividades focalizadas en el fomento de la participación comunitaria, el desarrollo de artistas y otros programas de aprendizaje. Todos ellos pretenden colocar a los ciudadanos y sus trabajadores en el centro de su misión como organización.

Ejemplo de estas acciones es la fundación de la compañía de teatro Curve Young Company, dirigida a jóvenes de entre 7 y 26 años. Oferta alrededor de 30 o 40 plazas para aquellos que deseen desarrollar sus dotes artísticas y conseguir experiencia profesional poniendo en escena obras teatrales junto con artistas profesionales y equipos creativos. Destacan también otros programas enfocados a públicos más amplios o maduros como (Curve, 2022):

- El programa “Artist Development”, enfocado a desarrollar y financiar nuevos proyectos de escritores, artistas, directores y coreógrafos locales o regionales.
- “Creative Career Pathways”, un programa diseñado por el Teatro Curve para ofrecer oportunidades para adquirir experiencia práctica a personas de todas las edades interesadas en el arte. Para ello, ofrece prácticas semanales y periodos de aprendizaje de entre uno a dos años.
- “Discovery Programme” es una iniciativa lanzada junto con el Kali Theatre en busca de atraer dramaturgas asiáticas y promocionar la figura femenina en el mundo de la escritura y el teatro. Es una muestra de cómo el Curve establece vínculos con otros actores culturales de Leicester, difuminando las fronteras de su distrito.
- “Breakthrough Programme”, en el que artistas locales trabajan en la transformación del edificio del Curve mediante actividades interactivas con la audiencia.
- “New Theatre Talent”, un programa de formación gratuito y apoyado por la Fundación Andrew Lloyd Webber y dirigido a los ciudadanos de Leicester de entre 18 y 25 años que deseen adquirir capacidades vinculadas a las artes dramáticas.

- Programas de voluntariado para colaborar como acomodador, limpiador, organizador de eventos, etc.
- Programas de prácticas laborales con universidades locales o regionales, como De Montfort University (Leicester) o Trent University (Nottingham), en las que se les da la oportunidad a los alumnos de formar parte del equipo del Curve como técnicos de vestuario, gestores de eventos, productores o como parte del equipo técnico.

Así, mediante estas actividades, el Teatro Curve, a pesar de las constantes críticas recibidas por los elevados precios, pretende crear vías para atraer al heterogéneo público de Leicester.

3.3.2. *El Centro de Medios Digitales Phoenix.*

Después de que espacios como el LCB Depot, a nivel creativo, y el Curve, a nivel cultural, se asentaron en el área, se decidió impulsar el traslado del Phoenix en 2009 al distrito. Para ello, Michael Pinsky, con la financiación del Ayuntamiento y la colaboración de De Montfort University (Blueprint, 2009), diseñó un nuevo edificio que alberga, desde entonces, un centro de cine independiente, de arte y de cultura digital.

Desde que abrió sus puertas en la nueva sede, la institución ha doblado sus visitantes anuales. Dispone de dos pantallas de cine, en las que se proyectan desde éxitos de Hollywood a largometrajes independientes de bajo presupuesto. Este espacio, a diferencia del Teatro Curve, dispone de precios mucho más asequibles que rondan las 5 o 10 libras (Phoenix, 2022), lo que permite democratizar y fomentar de forma más realista el acceso al arte y la cultura.

El Phoenix, como institución, fue fundado por el Ayuntamiento en 1963 con una expectativa de vida de 10 años para ayudar a revivir el teatro profesional en Leicester después de que el último teatro comercial de la ciudad, el Royal Opera House, cerrara en 1960 (Hulme, 2013). Así, ayudó a desarrollar la carrera de autoras y dramaturgas como Sue Townsend (1946-2014) gracias al estreno en 1984 de la obra “El diario secreto de Adrian Mole” (Leicester City Council, 2022). Aunque en 1988 el Phoenix dejó de producir obras por la importancia que adquirió el Haymarket Theatre, inaugurado en 1973 y el predecesor del Curve (Hulme, 2013), la institución no murió; cambio su nombre a

Phoenix Arts Center y reformuló sus propuestas, pasando a ofrecer películas y diferentes actividades culturales (Leicester City Council, 2022).

Actualmente, es una de las organizaciones culturales sin ánimos de lucro más populares de la ciudad. Ofrece un accesible programa de más de 350 películas diferentes cada año, exhibiciones de arte digital de nivel mundial, una amplia oferta de cine comunitario y servicios educativos para individuos, escuelas y estudiantes universitarios.

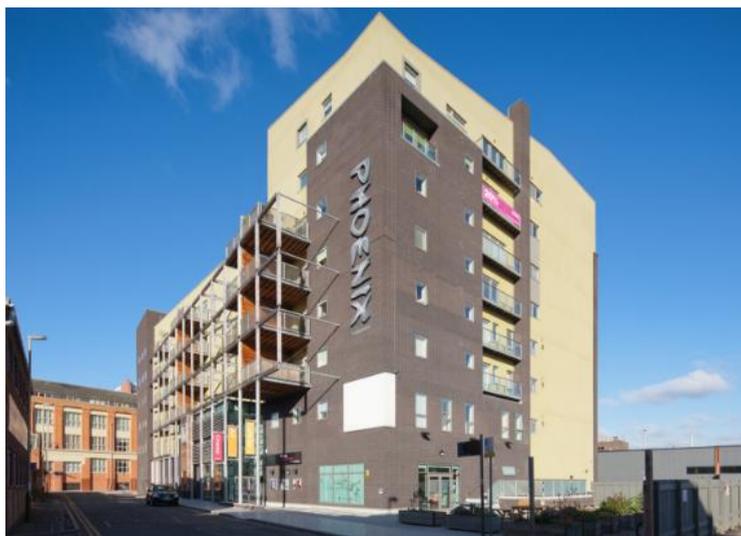


Figura 9. El Centro de Medios Digitales Phoenix Arts Center.

Fuente: García Carrizo, 2016.

El Phoenix también pretende incentivar la democratización de la cultura y su accesibilidad mediante actividades, muchas veces gratuitas y, otras, con un bajo coste. De hecho, según las encuestas internas realizadas por la organización, el 96% de los visitantes del centro están de acuerdo con que es un espacio de integración que recibe abiertamente a cualquier persona, independientemente de sus características socioeconómicas, religión, género, etc. (Phoenix, 2022). Su trabajo desarrollando “un programa que incluya películas atractivas para una amplia gama de personas y especialmente para las comunidades más diversas de Leicester” (Phoenix, 2022), como el Mes de la Historia Negra, el Orgullo y el Festival de Cine Asiático del Reino Unido, ha conseguido que las personas de grupos étnicos minoritarios representen más del 20% de los visitantes del

Phoenix. Estas actividades consiguen fomentar la cohesión social, atraer a los ciudadanos, generar fidelidad y desarrollar la creatividad y el interés por la cultura. Entre ellas, destacan algunas como (Phoenix, 2022):

- “Phoenix Community”, una comunidad creada para fomentar una atmósfera agradable de trabajo y un punto de encuentro en el edificio, donde se organizan reuniones regulares en su cafetería y en sus salas de trabajo.
- “Short Cinema”, una sala de proyecciones de cine independiente donde se ofrece la oportunidad a escritores, productores y directores locales de exhibir su trabajo.
- “Phoenix Writers” es un grupo activo de escritores creativos que se reúnen semanalmente todos los sábados por la mañana para tomar un café y conversar. Es un grupo al que cualquier persona interesada puede suscribirse, asistiendo, si lo desea, a una reunión de prueba antes de hacerlo.
- “StarBase Leicester” es un grupo que se reúne cada tercer viernes en Phoenix para disfrutar de todo lo relacionado con ciencia ficción, fantasía y juegos. Cualquier persona mayor de 16 años y preparada para divertirse es bienvenida.
- Pequeños cursos, seminarios y talleres educativos para adultos, en los que pueden ampliar sus conocimientos sobre cine y tecnología digital.
- “Silverscreen Primary Education”, un programa enfocado a públicos más jóvenes pretende incentivar desenfadadamente su interés y entusiasmo por el cine y las producciones audiovisuales. Ofrece cursos con un coste de entre 260 libras (un día) y 1135 libras (5 días) y que abarcan temas relacionados con la producción, la creación de personajes, la gestión de localizaciones y la escritura de guiones (Harvey, 2014).
- “Phoenix Code Club”. Una actividad diseñada para integrar públicos infantiles y adultos mediante una especie de club donde los niños tienen que asistir acompañados de sus padres para aprender juntos a programar en lenguajes como Scratch, HTML, CSS y Python a través de la creación de animaciones, juegos y páginas web. De esta forma, se pretende que “dos generaciones puedan aprender juntas” (Phoenix, 2022).

- “Phoenix Interact Labs” es un espacio desarrollado en conjunto con Interact Digital Arts que alienta a las personas a ser creativas con la tecnología digital. Equipado con ordenadores y micro-controladores, equipos de realidad virtual e impresoras 3D, es un espacio dedicado al aprendizaje, la experimentación, la colaboración creativa y la creación libre y novedosa. Para acceder a este espacio es necesario solicitarlo previamente y abonar la cantidad de 25 libras al mes. De hecho, esta especie de “laboratorio digital” está enfocado a ser más un espacio de trabajo de artistas que una acción dirigida a la población en general. Quizás sea por eso por lo que, en la actualidad, artistas como Ben Frederick, Isis Raheem y Mateus Domingos, el escritor Divya Ghelani y el cineasta de realidad virtual Alex Ruhl son miembros asociados.

Gracias a estas actividades complementarias a sus principales fuentes de ingresos (venta de entradas e ingresos de su café-bar), el Phoenix es uno de los catalizadores más importantes del distrito. Al año, se estima que atrae a más de 220.000 visitantes, realiza 2.700 pases de 350 películas de más de 30 países y vende 57.000 tazas de café (Phoenix, 2018), generando unos ingresos anuales de 2.6 millones de libras y creando 85 puestos de trabajo en el propio centro y otros 38 en empresas proveedoras locales, regionales y nacionales (Phoenix, 2022). A ello, se suma el hecho de que ofrece 30 talleres gratuitos para el público infantil, realiza más de 15 exposiciones y eventos de arte y gestiona más de 380 eventos de negocios a los que asisten alrededor de 8.600 personas al año (Phoenix, 2018). Por todo ello, el Phoenix se establece como un centro creativo de medios digitales de relevancia que ayuda a fomentar la cohesión social y el interés por las industrias creativas del área.

Además, en 2020 se lanzó el proyecto *Phoenix 2020*, en el que se amplió entre 2020 y 2021 su sede para reforzar sus efectos a nivel social y económico. Mediante este proyecto y una inversión municipal junto a Arts Council of England, National Lottery Funding y diferentes fundaciones benéficas de 7 millones de libras, el espacio se expandió añadiendo a sus espacios preexistentes cuatro salas de cines, nuevas galerías expositivas, una terraza verde en su azotea y otros espacios para talleres y cursos educativos. Esta ampliación soluciona el problema de acomodación que el Phoenix experimenta en los últimos años a la hora de ofertar talleres educativos (para los que existe una larga lista de espera) y espacios de trabajo para artistas. Gracias a ella, se es-

tima que el Phoenix conseguirá ampliar su oferta educativa, cultural y artística y sus ingresos en un 80%, involucrando a más personas de las diversas comunidades de Leicester y brindar nuevas oportunidades a artistas y trabajadores (Phoenix, 2018).

3.3.3. La galería de arte alternativa *Two Queens*.

Ubicada en el antiguo edificios de la marca John Monk and Sons hasta los años 70 (Hulme, 2013), la galería *Two Queens* es un espacio independiente de exhibición y trabajo dirigido por 20 artistas respaldado por el Ayuntamiento y el LCB Depot (Hulme, 2013). Establecida por egresados de De Montfort University y Loughborough University, su principal objetivo es proporcionar un centro de producción en el que los artistas puedan experimentar, exhibir e intercambiar sus trabajos entre ellos y con otros públicos locales y regionales (*Two Queens*, 2022). Desde su establecimiento en 2011, y especialmente desde marzo de 2012, ha programado exposiciones y eventos regulares que han conseguido que la galería logre “enriquecer la vida cotidiana de los residentes y visitantes de la ciudad” (*Two Queens*, 2022).

Two Queens ofrece una amplia variedad de actividades educativas centradas en las artes visuales, como talleres con públicos familiares, jóvenes y artísticos, complementados con otras iniciativas como (*Two Queens*, 2022):

- “Young Artist Week”. Un programa gratuito de 4 días dirigido a los jóvenes de entre 12 y 16 años que deseen conocer el ejercicio de artista, visitar exposiciones y desarrollar sus habilidades creativas. Este programa permite obtener el “Bronze Level Arts Award”, una calificación reconocida nacionalmente.
- El programa gratuito de visitas grupales y colegios a la galería, financiado por el Ayuntamiento de Leicester y el Arts Council of England. Certificado con el estándar de calidad “Artsmark”⁸, da apoyo a los centros educativos para que sus estudiantes se inspiren visitando la galería y se interesen por experimentar y participar en actividades ar-

⁸ “Artsmark” es un certificado de calidad creativo otorgado por el Arts Council of England a centros educativos, reconociendo su compromiso con la educación artística y cultural (*Two Queens*, 2022).

tísticas y culturales. Este programa se complementa con talleres prácticos que permiten explorar diferentes disciplinas y temas artísticos al estudiantado.

De tal forma, este edificio se conforma como un espacio flexible de intercambio de ideas entre artistas, estudiantes y otros interesados en el arte.

3.4. Espacios de restauración.

Además de los grandes espacios analizados, convertidos en hitos o espacios de referencia dentro del distrito cultural y creativo de Leicester, es importante considerar la existencia de otros actores secundarios (Lorente, 1997), cuya presencia contribuye notablemente a la vitalidad de la zona, especialmente en horario nocturno (Jacobs, 2011). Son espacios vinculados a la restauración y el ocio nocturno como clubs (Queen Victoria Arts Club y The Exchange), restaurantes indios (Chutney Ivy, el hotel-restaurant Ramada Encore), centros de convenciones y conferencias (Athena) y pubs (The Sound House) (Cuttlefish Multimedia Ltd., 2015). Todos ellos están ubicados en edificios industriales rehabilitados, surgiendo como respuesta a los espacios de referencia con los que conviven en el proceso de regeneración urbana del barrio.

3.4.1. El edificio The Exchange y sus restaurantes.

Construido en 1888 y diseñado por el arquitecto local Stockdale Harrison, el edificio Exchange se ubica en la unión entre Halford y Rutland Street, configurando un chaflán y una estructura similar al del Flat Iron de Nueva York (Hulme, 2013; Cultural Quarter Heritage, 2015). Desde sus comienzos, su uso ha sido mixto, proporcionando originalmente espacios de trabajo para pequeñas empresas y artesanos, como Bradford Warehouse Company, Bolton Botany Wool Spinning Company y Wigston Foundry Company. A la vez, albergaba asociaciones como el Sindicato de Calcetería, la Royal London Friendly Society, el Partido Laborista Independiente de Leicester (“Leicester Independent Labour Party”) y la Asociación Nacional Independiente de Trabajadoras del Calzado (“Independent National Union of Boot and Shoe Women Workers”).

Tras el proceso de desindustrialización del área y a partir de 1990, el edificio quedó en desuso. Afortunadamente, desde el 2000 fue protegido con el

Grado II, lo que facilitó su reutilización. The Exchange era ya desde sus inicios un edificio accesible, con muchas unidades internas, siendo relativamente sencilla su reactivación y asentamiento como un punto de encuentro en el distrito, justo al lado del Teatro Curve y de Orton Square.

Tras la remodelación del Exchange Building en la que se amplió en altura para ofrecer alojamientos de lujo, alberga espacios de restauración, como el Manhattan 34 y el bar The Exchange, que favorecen el aumento de la facturación de sus ingresos en un 15% año tras año –750.000 libras en 2007– (Soulsby, 2017), reavivando y revitalizando el área en las horas centrales y nocturnas del día.

3.4.2. El Athena.

El edificio en el que actualmente se aloja la sala de eventos y celebraciones Athena alojó, precedentemente, al Cine Odeon. Anteriormente, el sitio albergaba la fábrica de calcetería de Johnson and Barnes, formada en 1901 (Hulme, 2013). Diseñado por Robert Bullivant en 1938 como un “palacio de imágenes” Art Decó (Athena, 2022), tenía capacidad para albergar más de 3000 personas, siendo uno de los edificios más grandes y extravagantes de la región (Hulme, 2013). Estos cines se convirtieron en un espacio popular de Leicester, donde se proyectaban imágenes y se celebraban los eventos musicales más populares de la ciudad (Cultural Quarter Heritage, 2015), como el concierto de los Rollin Stones en 1964 (Dixon, 2013).



Figura 10. A la izquierda, los cines Odeon en construcción alrededor de 1940 y, a la derecha, el edificio reformado en la actualidad como la sala de celebraciones Athena.

Fuente: Athena, 2022 y García Carrizo, 2020.

Su importancia es tal que incluso cuando el área de St. George se vio afectada por la desindustrialización, el Odeon siguió siendo una de las pocas razones por las que los ciudadanos seguían visitando esta zona de la ciudad (Hulme, 2013) hasta que, en 1997, cerró sus puertas (Athena, 2022) y los cines Odeon se mudaron a unas nuevas salas en Freeman's Park, quedando el edificio original vacío como símbolo del declive del área (Hulme, 2013).

Su declaración en 1998 como edificio protegido con Grado II ayudó a que en 2005, a medida que las fábricas y almacenes circundantes comenzaron a reutilizarse como edificios residenciales y espacios de trabajo para uso creativo y cultural, se reinventara como sala de banquetes, conferencias, bodas, bailes y eventos musicales, Athena⁹ (Hulme, 2013).

3.4.3. Chutney Ivy.

Otro de los espacios más relevantes a nivel de restauración del área es el restaurante indio Chutney Ivy, el cual ha sido premiado en los "Leicester Curry Awards" de 2017 y ha sido recomendado ocho veces por la Guía Michelin, además de recibir otros muchos premios por servir "la cocina india más auténtica de la ciudad" (Visit Leicestershire, 2022), lo que explica que sean muchos los locales y turistas que acuden al distrito cultural y creativo de St. George con la única motivación de visitarlo.

El edificio en el que se ubica el Chutney Ivy fue construido a partir de 1920 para A. Marks Ltd., una empresa dedicada al comercio de frutas y verduras desde 1870 que lo abandonó hacia 1969. A partir de 1970, fue usado como cafetería, estudio de baile, club de artes marciales e incluso como garaje (Hulme, 2013) y, a partir del 2000, en pleno proceso de inversión para la regeneración del área, reabrió como el club nocturno Eden y, posteriormente, en 2001, como el Soho Nightclub. En 2003, se agregó un piso adicional con una subvención del Plan de Regeneración Económica del Patrimonio del Ayuntamiento de Leicester y, cuando el Soho Nightclub cerró en 2005, acabó por dar alojamiento al restaurante indio Chutney Ivy.

⁹ Existe una Orden de Planificación Urbanística que no permite rehabilitar y utilizar edificios dentro del área de St. George como cines (Hulme, 2013), lo que es un signo más del interés por evitar cualquier tipo de competencia y establecer al Curve como el espacio cultural clave del distrito.



Fig. 11. Exterior e interior del edificio en el que se aloja el famoso restaurante Chutney Ivy.
Fuente: www.coolasleicester.co.uk y chutneyivy.com, respectivamente.

3.4.4. *Queen Victoria Arts Clubs.*

El actual centro de ocio y restauración, Queen Victoria Arts Clubs, se ubica en un edificio protegido patrimonialmente con el Grado II desde 2001 y construido en 1897 con motivo del jubileo de diamante de la Reina Victoria (Cultural Quarter Heritage, 2015). Por él han pasado diferentes negocios: ha sido el hogar de la famosa industria de calcetería de la ciudad y ha alojado espacios educativos y de ocio (salas de billar o peluquerías). Pese a que su propósito original era alojar un almacén de zapatos de Alfred Tyler and Sons, a partir de 1950, dio cobijo a diferentes empresas y, hacia 1990, fue utilizado para celebrar eventos de música rave que tuvieron lugar en el club Dielectric. Sin embargo, las quejas de los residentes y la preocupación por la celebración de raves ilegales y el consumo de drogas en ellas hicieron que, tras una redada de drogas en 1998, el club perdiera su licencia, quedando el edificio vacante y siendo reutilizado a nivel puntual por espacios como el club deportivo G-Spot Club (Hulme, 2013).

A partir de 2018, el edificio fue nuevamente utilizado con un único uso, dando alojamiento a uno de los restaurantes, bares y clubs privados más exclusivo de Leicester, el Queens Victoria Arts Club, dirigido por la empresaria Cassie Soulsby¹⁰ (Jones, 2018), que también gestiona el Exchange Bar

¹⁰ Cassie Soulsby es hija del alcalde del Ayuntamiento de Leicester, Peter Soulsby, lo que ha sido criticado frecuentemente argumentando que el Ayuntamiento se mueve por intereses personales en el St. George's Quarter, más que por intereses institucionales y beneficiosos para toda la ciudad (G. Rowe, comunicación personal, 28 de septiembre de 2016). Por ello, en la

(Soulsby, 2017). Después de su remodelación y de una inversión de 650.000 libras, es fácilmente observable la importancia arquitectónica del espacio, pues refleja la confianza de la industria en expansión de Leicester en el momento en que se construyó (Hulme, 2013). Además, yuxtapuesto con la Iglesia de St. George, el edificio Art Decó de los cines Odeon y el teatro posmoderno Curve, muestra la diversidad arquitectónica del distrito.

4. Conclusiones.

En esta investigación se han analizado detalladamente las diferentes actividades desarrolladas por industrias creativas, culturales y espacios de restauración en el barrio de St. George. Consecuentemente, se ha evidenciado la relevancia de los usos mixtos en la atracción de diversas tipologías de ciudadanos a estos espacios culturales y creativos. La incorporación de una amplia variedad de actividades en estos lugares no solo enriquece la experiencia cultural, sino que también desempeña un papel fundamental en la facilitación de la participación ciudadana y, en última instancia, garantiza su sostenibilidad a largo plazo (San Martín y Andrés, 20021; García Carrizo, 2021b).

Los usos mixtos en espacios culturales y creativos son esenciales para crear un ambiente dinámico y atractivo que pueda captar la atención de diferentes segmentos de la población. Al albergar una amplia gama de actividades como las anteriormente descritas, que van desde exposiciones y talleres hasta presentaciones artísticas en vivo, estos espacios se convierten en centros culturales inclusivos que abarcan intereses y gustos diversos y atraen, consecuentemente a diferentes tipologías de públicos al área (Borja, 2003; Martínez-Flores et al., 2015; Paisaje Transversal, 2019; García Carrizo y Granger, 2020).

Además, estas actividades no solo fomentan la atracción de públicos, si no que facilitan la participación ciudadana. Las actividades interactivas y participativas como las desarrolladas por los actores “ancla” del espacio de St. George’s Cultural Quarter fomentan un mayor compromiso y apropiación por parte de la comunidad. Permiten que los ciudadanos se involucren activamente en la creación artística y cultural y facilitan que el distrito se convierta en un punto de encuentro para ciudadanos, locales y turistas, donde

actualidad, P. Soulsby ha rechazado tomar parte de las votaciones que atañen a las decisiones vinculadas al barrio (Pegden, 2019).

las ideas y las expresiones se entrelazan, creando un sentido de comunidad y pertenencia.

De tal modo, estas actividades facilitan que los “visitantes” de espacios culturales y creativos pasen a ser “usuarios” y dejen de ser meros espectadores para convertirse en co-creadores y co-constructores de la identidad cultural del lugar, generando un vínculo emocional con el espacio y propiciando una conexión más profunda con la cultura local (García Carrizo, 2021a). Dicho vínculo proporciona además una implicación activa de la comunidad, lo que a su vez garantiza un flujo constante de visitantes y audiencias, lo que fortalece la relevancia y la continuidad de estos espacios en el tiempo (Belando et al., 2012).

Por todo ello, los usos mixtos en espacios culturales y creativos son un elemento crucial para atraer a diferentes tipologías de ciudadanos. Al ofrecer una amplia variedad de actividades y oportunidades de participación, estos lugares se convierten en verdaderos centros de encuentro cultural, enriqueciendo la vida ciudadana y fortaleciendo la identidad cultural local. La participación ciudadana activa y comprometida es la clave para garantizar la sostenibilidad de estos espacios a lo largo del tiempo. Por lo tanto, es fundamental que los responsables de la planificación urbana y cultural promuevan y apoyen los usos mixtos en los espacios culturales y creativos como un enfoque estratégico para la construcción de comunidades culturales vibrantes y sostenibles.

Referencias bibliográficas

- AAH SAKULA ARCHITECTS (2004). *Leicester Creative Business Depot*. Ash Sakula Architects.
- ARCHELLO (2015). *Leicester Print Workshop*. www.archello.com/project/leicester-print-workshop
- ATHENA (2023). *Página web oficial*. www.athenacb.co.uk/about-us/history
- AUMENTE, P. (2016). La metamorfosis del concepto de barrio artístico en dinámicas de distrito cultural. En Chaves Martín, M. A., y Lorente, J. P., (Eds.). *Barrios Artísticos y distritos culturales: nuevos espacios para la creatividad y la revitalización urbana* (163-228). Icono 14.
- BBC (2009). *Report critical of theatre costs*. news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/england/leicestershire/8258653.stm
- BELANDO, M. V. S., ULLDEMOLINS, J. R., y ZARLENGA, M. I. (2012). ¿Ciudad creativa y ciudad sostenible?: Un análisis crítico del “modelo Barcelona” de políticas culturales. *Revista Crítica de Ciências Sociais*, (99), 31-50. <https://doi.org/10.4000/rccs.5101>
- BELFIORE, E. (2002). Art as a means of alleviating social exclusion: does it really work? A critique of instrumental cultural policies and social impact studies in the UK. *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), 91-106. <https://doi.org/10.1080/102866302900324658>
- BELL, D. y JAYNE, M. (2004). *City of quarters: urban villages in the contemporary city*. Ashgate. <https://doi.org/10.4324/9781315260181>
- BIANCHINI, F. (1995). Night cultures, night economies. *Planning Practice & Research*, 10(2), 121-126. <https://doi.org/10.1080/02697459550036667>
- BLUEPRINT (2009). *Phoenix Square, Leicester*. www.blueprintregeneration.com/project/phoenix-square-leicester
- BORJA, J. (2003). *Ciudadanía y globalización*. Centro de Documentación en Políticas Sociales de Buenos Aires.
- CHATTERTON, P. y HOLLANDS, R. (2002). Theorising urban playscapes: producing, regulating and consuming youthful nightlife city spaces. *Urban Studies*, 39, 95-116. <https://www.jstor.org/stable/43196748>
- CULTURAL QUARTER HERITAGE (2015). *Página web oficial del proyecto*. <https://culturalquarterheritage.wordpress.com/the-project>

- CURVE (2023). *Página web oficial*. www.curveonline.co.uk
- CUTTLEFISH MULTIMEDIA Ltd (2015). *The Cultural Quarter App*. <https://web.archive.org/web/20160123145111/http://culturalquarter.co.uk/>
- DIXON, S. (2013). *Changing Industries in Leicester's Cultural Quarter* (2013). www.youtube.com/watch?v=GbyWsy99M28
- EVANS, G. (2001). *Cultural planning: an urban renaissance?* Routledge.
- EVANS, G. y Shaw, P. (2004). *The contribution of culture to regeneration in UK: a review of evidence*. DCMS.
- EXPRESSEUM (2015). *Leicester University's Archives*. www.culturalquarterheritage.wordpress.com/2015/07/18/leicester-universitys-archives
- FELDMANN, N. (2015). *Rutland Street. An architectural guide to the Cultural Quarter in Leicester*. Feldmann Architects.
- FERILLI, G. y SACCO, P.L. (2012). *Nuevas direcciones en políticas culturales. Los distritos culturales sistémicos*. Doble J.
- FLEMING, T. (2015). *Creative Industries Sector Growth Plan for Leicester and Leicestershire*. Leicester & Leicestershire Enterprise Partnership.
- FLORIDA, R. (2002). *The rise of the creative class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. Basic Books.
- GARCÍA CARRIZO, J. (2021a). *City branding. Fundamentos y aplicaciones de marca en espacios culturales y creativos*. Fragua.
- GARCÍA CARRIZO, J. (2021b). Globalización, gentrificación y falta de participación ciudadana: pesadillas de los distritos culturales y creativos. En Nogueira, M.X. y Agrelo Costas, E. (eds.), *Cidadanía e identidades. Expresiones políticas, económicas e culturais no século XXI, Cadernos CIPPCE sobre Emerxencia Cultural*, nº 6 (pp. 109-123). Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela. <https://dx.doi.org/10.15304/9788418445415>
- GARCÍA CARRIZO, J. y GRANGER, R.C. (2020). Cultural and Creative Districts as Spaces for Value Change. En Granger, R.C. (ed.) *Value Construction in the Creative Economy. Negotiating Innovation and Transformation* (pp. 177-198). Springer International Publishing - Palgrave Macmillan. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-37035-0>
- GLAESER, E. (2013). *Triumph of the city: How our greatest invention makes us richer, smarter, greener, healthier, and happier*. Penguin Books.

- GORLENKO, A. (2022). *Leicester Print Workshop: Refurbishment of 1970s warehouse to provide workshops for one of the country's leading print facilities*. www.ajbuildingslibrary.co.uk/projects/display/id/7906
- GRANGER, R. (2017). *The Sustainability of the Creative Industries: Leicester and London*. De Montfort University Centre for Urban Austerity.
- GRANGER, R. (2019). *Creative Splintering and the Rise of Municipal Creative Economies*. De Montfort University.
- HARVEY, J. (2014). *Silverscreen Primary Education at Phoenix*. issuu.com/phoenixsquareleicester/docs/silver_screen_education
- HULME, T. (2013). *The Changing Industries guide*. <https://web.archive.org/web/20200220002502/http://empedia.info/maps/170>
- JACOBS, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Capitan Swing.
- JONES, B. (2018). *Spectacular new venue to launch in Leicester's Cultural Quarter*. leicestermercury.co.uk/whats-on/whats-on-news/spectacular-new-venue-launch-leicesters-2012983
- KOTLER, N., & KOTLER, P. (2007). Can museums be all things to all people?: Missions, goals, and marketing's role. In *Museum management and marketing* (pp. 313-330). Routledge. <https://doi.org/10.1080/09647770000301803>
- LANDRY, C. (2000). *The creative city: a toolkit for urban innovators*. Earhsan.
- LANDRY, C., Greene, L., Matarasso, F., y Bianchini, F. (1996). *The art of regeneration. Urban renewal through cultural activity*. Comedia.
- LCB DEPOT (2015). *31 Rutland Street, Leicester*. LCB Depot.
- LCB DEPOT (2022). *Página web oficial*. www.lcbdepot.co.uk/contact-us
- LCB DEVELOPMENT (2014). *LCB 10*. www.youtube.com/watch?v=gtZ_wnLBMchs&t=1s
- LEICESTER CITY COUNCIL (2014). *St. George's Cultural Quarter. Action Plan (2016-2020)*. Leicester City Council. www.leicester.gov.uk/media/183943/st-georges-cultural-quarter-action-plan.pdf
- LEICESTER CITY COUNCIL (2022). *Story of Leicester*. www.storyofleicester.info
- LEICESTER PRINT WORKSHOP (2016). *Leicester Print Workshop's New Building Wins Three Prestigious Prizes*. www.leicesterprintworkshop.com/about_us/news/142

- LEICESTER PRINT WORKSHOP (2022). *Página web oficial*.
www.leicesterprintworkshop.com
- LORENTE, J.P. (1997). *Espacios de arte contemporáneo generadores de revitalización urbana. Centros de arte, museos, arte público, talleres, estudios y galerías. Focos "artísticos" de revitalización urbana, espacios para el sincretismo*. Universidad Zaragoza.
www.u.arizona.edu/~compitel/Espacios%20de%20Arte%20Contemporaneo.pdf
- MARK, L. (2016). *Leicester Print Workshop by Takero Shimazaki Architects*.
www.architectsjournal.co.uk/buildings/leicester-print-workshop-by-takero-shimazaki-architects/10006420.article
- MARKUSEN, A. (2006). Urban development and the politics of a creative class: evidence from a study of artists. *Environment and planning A*, 38(10), 1921-1940. <https://doi.org/10.1068/a38179>
- MARTÍNEZ-FLORES, V., ROMO-AGUILAR, M., y CÓRDOVA-BOJÓRQUEZ, G. (2015). Participación ciudadana y planeación del ordenamiento territorial en la frontera norte de México. *Espiral*, 22(64), 189-220.
<https://www.redalyc.org/pdf/138/13840666006.pdf>
- MERLI, P. (2002). Evaluating the social impact of participation in arts activities: a critical review of Francois Matarasso Use or Ornament? *International Journal of Cultural Policy*, 8(1), 107-118.
<http://dx.doi.org/10.1080/10286630290032477>
- MILES, S. (2005). Our Tyne: iconic regeneration and the revitalisation of identity in Newcastle Gateshead. *Urban Studies*, 42, 913-926.
<https://doi.org/10.1080/00420980500107326>
- Muxí, Z. y Gutiérrez, B. (2011). Apuntes sobre Jane Jacobs. En Jacobs, J., *Muerte y vida de las grandes ciudades* (pp. 7-14). Capitan Swing.
- ONS (Office for National Statics) (2017). *Digital, Culture, Media & Sport Sector Estimates 2017: Gross Value Added*. www.gov.uk/government/statistics/dcms-sectors-economic-estimates-2017-gva
- PAISAJE TRANSVERSAL (2019). *Escuchar y transformar la ciudad: urbanismo colaborativo y participación ciudadana*. Los libros de la Catarata.
- PEGDEN, T. (2019). *Shock as sister bars The Exchange and Queen Victoria Arts Club close without notice*. www.leicestermercury.co.uk/news/leicester-news/shock-sister-bars-exchange-queen-3454336

- PHOENIX (2018). *Phoenix. Annual Report 2017/18*. www.phoenix.org.uk/content/uploads/2018/12/Phoenix-Annual-Report-2017-18-WEB.pdf
- PHOENIX (2022). *Página web oficial*. www.phoenix.org.uk
- Potts, J. y CUNNINGHAM, S. (2010). Four Models of the Creative Industries. *International Journal of Cultural Policy*, 120 (1), 163-180. <http://dx.doi.org/10.1080/10286630802281780>
- ROBERTS, M. (2006). From “creative city” to “no-go areas” – the expansion of the night-time economy in British town and city centres. *Cities*, 23, 331–338. <https://doi.org/10.1016/j.cities.2006.05.001>
- RODGER, R. y MADGIN, R. (2016). *Leicester, a modern history*. Carnegie Publishing.
- SAKULA, A. (2010). *LCB Bus depot as we found it*. www.youtube.com/watch?v=OJ7LOUMB2aM
- SAN MARTIN, P., y ANDRÉS, G. (2021). Creativa Monumento: Mediatización y sostenibilidad del paisaje cultural. *La trama de la Comunicación*, 25, 123-141. <http://ref.scielo.org/s6jhc4>
- SOULSBY, C. (2017). *Queen Victoria Arts Club Leicester - Business Plan*. Leicester.
- STAFFORD, C. (2017). *Take a tour of Leicester Curve*. www.youtube.com/watch?v=BdrZnsqkDZI
- STAFFORD, C. (2019). *Curve. Gender Pay Gap Report 2018*. https://issuu.com/curvetheatre/docs/gender_pay_gap_report_2018
- TALLON, A. (2013). *Urban regeneration in the UK*. Routledge.
- TELLSTRÖM, R. (2011). City branding through food culture: insights from the regional branding level. En Dinnie, K. (ed.), *City Branding* (pp. 62-69). Palgrave Macmillan.
- THOMAS, C.J. y BROMLEY, R.D.F. (2000). City-centre revitalisation: problems of fragmentation and fear in the evening and night-time city. *Urban Studies*, 37, 1407–1433. <http://dx.doi.org/10.1080/00420980020080181>
- TRUEMAN, M. (2012). *Leicester’s Curve theatre ‘most disastrous’ project in city’s history*. www.theguardian.com/stage/2012/aug/09/leicester-curve-theatre-disastrous-mayor
- TWO QUEENS (2022). *Página web oficial*. <https://2queens.com/>

- VISIT ENGLAND (2022). *Take the cultural quarter trail in Leicester*.
<https://www.visitengland.com/experience/take-cultural-quarter-trail-leicester>
- VISIT LEICESTERSHIRE (2022). *Chutney Ivy*. www.visitleicester.info/food-and-drink/chutney-ivy-p695291
- WYNNE, D. (1992). *The Culture Industry. The arts in urban regeneration*. Avebury.
- ZUKIN, S. (2011). *Naked city*. Oxford University Press.