

La ciudad como espacio de creación: activando lo intangible

Juan Freire

<http://juanfreire.net/>

Universidad de A Coruña

Ciclo de Conferencias para la Reformulación del Plan Estratégico de Gijón 2002 - 2012

Gijón, Agencia Local de Promoción Económica

18 Diciembre 2006

RESUMEN

1. Modelos de ciudades

El futuro es urbano y las ciudades son los nuevos escenarios sociales, económicos y políticos. La globalización amenaza la supervivencia de muchas ciudades adaptadas a los viejos modelos industriales pero, al mismo tiempo, genera nuevas oportunidades. La era digital no ha supuesto la desaparición del espacio; bien al contrario, la población, la innovación y la actividad económica están más agregadas que nunca (el mundo no es “plano” como propone Thomas Friedman), pero las agregaciones son enormemente dinámicas en el espacio y en el tiempo. De este modo, una ciudad periférica en la lógica industrial puede, con una estrategia adecuada y pocos recursos pero una estrategia innovadora y eficaz, convertirse en un nuevo nodo de actividad y centralidad en la lógica digital.

El urbanismo es, por las razones anteriores, más importante que nunca. Pero se necesita un nuevo urbanismo que abandone su preocupación casi exclusiva por la ordenación del territorio y la arquitectura a favor de aproximaciones transdisciplinares centradas en lo social. Ante el nuevo reto al que se enfrentan las ciudades en el siglo XXI se están conformando dos modelos de ciudades, que corresponden a dos formas de entender el urbanismo y, finalmente, la cultura, la economía y la sociedad. El primero se asocia a las grandes infraestructuras y los iconos arquitectónicos. Las ciudades como mezcla de museo, escaparate y centro turístico, que se convierten en ciudades genéricas desprovistas de identidad.

2. Ciudades creativas

La alternativa es un modelo de ciudades creativas e innovadoras basadas en tres elementos básicos:

- Las ciudades funcionan como redes sociales dinámicas gracias a la “ausencia de espacio”.
- Los objetivos fundamentales son diseñar lo intangible (“la red”), y
- crear condiciones que catalicen las capacidades existentes en proyectos sociales y empresariales.

Por tanto no se trata de planificar la creatividad, más bien se necesita crear condiciones gestionando las ciudades como sistemas complejos auto-organizados donde el papel de los ciudadanos y pequeños grupos es fundamental. Rem Koolhaas ha analizado ampliamente este tema y Jane Jacobs ha sido posiblemente la persona que, desde la práctica, más ha contribuido a construir un modelo teórico de urbanismo centrado en lo social que ha basado en estas premisas:

- Estrategias de gestión urbana basadas en la comunidad

- Posiciones anti-planificación “centralizada”
- Capacidad de acción de los individuos y los pequeños grupos frente a los gobiernos y las grandes corporaciones
- La diversidad de usos y concentraciones de elevada densidad generan actividad económica (riqueza) y social (bienestar)
- El conocimiento local es clave

Por otra parte, Richard Florida se ha convertido en los últimos años en el principal gurú de la creatividad urbana gracias a su teoría de las clases creativas. Florida propone una mezcla de “las 3 Ts” para atraer la creatividad a las ciudades: tecnología, talento y tolerancia. Pero, la traducción política de estas ideas ha sido, en muchas ocasiones, perversa al traducir las ideas de Florida en modelos de planificación “*top-down*” estricta y justificar los incrementos del gasto público en iconos arquitectónicos (centros comerciales, palacios de congresos, “la cultura” en forma de museos, etc) como supuestos atractores de la creatividad externa. Este modelo funciona con la hipótesis de que la capacidad innovadora y creativa local es limitada (y a su vez limitante del desarrollo) y se necesitan estrategias activas de captación.

3. Urbanismo para las ciudades creativas

Como alternativa a la idea de atraer a las clases creativas surge el concepto de ciudades creativas, en las que se crean condiciones para que los propios ciudadanos desarrollen su capacidad creativa y de innovación. Estas condiciones pasan más por la promoción de las redes sociales, el uso inteligente de la tecnología de la información y por el diseño de lo intangible que por las grandes infraestructuras. Esta nueva estrategia urbana, que podríamos denominar urbanismo 2.0, deberá ser:

- transdisciplinar e integradora (o sea una nueva forma de “política local”),
- prestar más atención a las personas y las redes sociales que a las infraestructuras,
- utilizar de modo intenso la tecnología y la imaginación para lograr soluciones “de abajo a arriba”, baratas y efectivas (tecnología efímera vs. burocracia masiva), y
- comprender que los ciudadanos son usuarios activos y no consumidores pasivos.

Bajo estas premisas, podríamos definir una estrategia para la gestión de ciudades creativas basadas en los siguientes elementos:

1. Definir explícitamente el modelo deseado de ciudad
2. Decisiones basadas en información objetiva
3. Eliminar la conexión perversa entre planificación urbana y financiación municipal
4. Favorecer los flujos (de personas, información y financieros)
5. Tecnología y diseño efímeros
6. Utilizar preferentemente mecanismos de mercado en la provisión de servicios
7. Densidad y diversidad de usos
8. Gestión ambiental basada en la internalización de costes de uso de servicios y recursos ambientales
9. Afrontar el problema de la delincuencia de modo realista y eficaz

4. Los espacios públicos

La creatividad es el resultado de las interacciones en las redes locales, por que existe una urgente necesidad de recuperar y revitalizar los espacios públicos urbanos que son la razón de ser de las ciudades. Pero la ciudad “difusa” transforma los espacios públicos, posiblemente

los debilita. Como respuesta aparecen nuevos espacios privados de uso público, y los espacios públicos tradicionales desaparecen o dejan de ser útiles a los ciudadanos. De este modo el capital social se reduce y las redes sociales se debilitan. Para evitar este proceso pueden ser especialmente útiles las propuestas que realizó recientemente Manuel Castells:

- movilidad y conectividad (integración de infraestructuras de transporte y comunicaciones),
- coordinación institucional en la escala metropolitana, y
- promover el valor para los ciudadanos de los espacios públicos

Existen numerosos ejemplos, a pequeña y gran escala, de como el diseño “intangible” afecta al uso de los espacios públicos: el papel de las aceras, el graffiti como activismo o como nueva burocracia, el proyecto Bogotá de Enrique Peñalosa, la función de la densidad ...

5. Tecnología y creatividad: redes sociales y web 2.0

En la era digital, de la sociedad red, en que nos encontramos inmersos el papel de las tecnologías de la información es clave. Pero la tecnología admite modelos políticos y económicos muy diversos. Una estrategia urbana que promueva la creatividad de los ciudadanos debe volcarse en la tecnología pero siguiendo un modelo “*bottom-up*”. Una combinación de estrategias políticas y software social de este tipo podría basarse en:

- Promover las conversaciones abiertas (web 2.0) en que participen ciudadanos y políticos
- Acceso abierto a Internet: redes de telecomunicaciones ubícuas y baratas
- Bases de conocimiento amplias y diversas: Digitalización de la vida municipal
- Formatos abiertos para la información pública
- Utilización de licencias abiertas y flexibles para el conocimiento y los “productos culturales” (desde el *Copyleft* a *Creative Commons* o *Coloriuris*) que favorezcan la reutilización y recombinación creativa.

La nueva frontera de Internet son las redes hiperlocales donde se aúna el poder de las redes digitales y de las redes físicas. La web 2.0 ha permitido el desarrollo continuo de *mashups*, aplicaciones híbridas basadas en la integración de piezas de información digital georreferenciada, que son accesibles a usuarios con escasos conocimientos técnicos y que pueden constituir la base de las comunidades de usuarios creativos a nivel local.

Referencias

Especulaciones sobre el futuro de la web 2.0 en España: Innovaciones sociales y políticas (NOV 2006).

http://nomada.blogs.com/jfreire/2006/11/la_realidad_y_e.html

<http://doscerro.wikispaces.com/>

Las ciudades y los espacios públicos. Diseñando lo intangible (JUL 2006).

http://nomada.blogs.com/jfreire/2006/07/las_ciudades_y_.html

Urbanismo y política local 2.0: Alternativas para el gobierno de las ciudades. *Arquitectos* 178 (2/2006).

http://nomada.blogs.com/jfreire/2006/10/urbanismo_y_pol.html

Urbanismo y política local 2.0: Alternativas para el gobierno de las ciudades (MAR 2006).
http://nomada.blogs.com/jfreire/2006/03/urbanismo_20_al.html