ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social

Félix Manito (editor)

kreanta

ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social

Ciudades Creativas Kreanta Digital 04

Félix Manito (editor)

Barcelona, 2024

CCK DIGITAL

Ciudades Creativas Kreanta | kreanta editorial | fundación kreanta

ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social



Félix Manito (editor)
Barcelona, 2024

Textos de las cuartas Jornadas Internacionales Ciudades Creativas organizadas por Fundación Kreanta y CentroCentro del Ayuntamiento de Madrid los días 24, 25 y 26 de noviembre de 2011, en Madrid

Autores y autoras de este volumen:

Ricardo Antón, Iñaki Azkuna, Juan Carrete Parrondo, Alfons Cornella, Juan Freire, Felipe G. Gil, Alberto Gimeno, José Guirao, Pedro Jiménez, Ali Madanipour, Juan Luís Mejía, Silvia Mugnano, Alejandro Piscitelli, Josep Ramoneda, Inés Sanguinetti, Célio Turino, Ronald van Kempen, Jorge Wagensberg, María Zapata

Ciudades Creativas Kreanta | kreanta editorial | fundación kreanta

La edición de este volumen se ha realizado con el apoyo de CentroCentro del Ayuntamiento de Madrid, la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID) y el Ministerio de Cultura.

Las cuartas Jornadas Internacionales Ciudades Creativas organizadas por Fundación Kreanta y Centro-Centro del Ayuntamiento de Madrid se realizaron con el patrocinio de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID), el Ministerio de Cultura y Fundación Autor y con la colaboración de Interlocal, Cultunet y Club de Innovación.

El comité organizador y el equipo de gestión de las cuartas Jornadas Internacionales Ciudades Creativas estuvo constituido por: Dirección: Félix Manito; Montserrat Pareja-Eastaway; José Ramón Insa Alba y Cristina Conde de Beroldingen. Consejo Asesor: Lluís Bonet; Javier Brun; Jesús Cantero; Xavier Cubeles; Ferran Mascarell; Eduard Miralles; Rubén Gutiérrez; Jordi Pascual; Josep Ramoneda; Pau Rausell; Fina Sitjes; Fernando Vicario y Ramón Zallo. Coordinación contenidos: Carme Molero (Fundación Kreanta); Cristina Rodríguez (Fundación Kreanta); Pilar de Navascués (CentroCentro) y María Jesús de Andrés (CentroCentro). Comunicación: Julia López Madrazo (Fundación Kreanta) y Sandra Blanch (CentroCentro). Secretaría técnica: Beatriz Marbella (Fundación Kreanta) y Ester Rodríguez (CentroCentro). Fotografía: Pedro Etura, A Photo Agency. Edición audiovisual y streaming: GlobbTV, Professional Television.



La edición digital de este libro es una actividad subvencionada por el Ministerio de Cultura.

© de la edición y del texto: Fundación Kreanta

Fundación Kreanta
Córcega, 102
08029 Barcelona
Teléfono: +34 93 430 14 27

Correo electrónico: info@kreanta.org
Web Fundación Kreanta: www.kreanta.org
Web Kreanta Editorial: www.kreantaeditorial.org
Web Ciudades Creativas: www.ciudadescreativas.org
Facebook: https://www.facebook.com/ciudadescreativas/
Twitter: https://twitter.com/JornadasKreanta
YouTube: https://www.youtube.com/user/ciudadescreativas

© de las fotografías: Ayuntamiento de Bilbao (págs. 38, 41 y 43); Ministerio de Cultura de Brasil (págs. 45, 51, 55 y 58); Fundación La Caixa (pág. 93); Fundación Crear vale la pena (págs. 113, 118 y 121); Ashoka (págs. 123 y 127); ZEMOS98 (págs. 157, 159 y 160); ColaBoraBora (págs. 162 y 165); Medialab-Prado (págs. 173 y 176); La Casa Encendida (págs. 212, 215 y 218); y del resto Fundación Kreanta.

Edición digital: mayo 2024. La edición en papel es de mayo 2012
Dirección de la publicación: Félix Manito / Emilio Palacios
Diseño de portada: Vicenç Viaplana
Diseño y maquetación: Anna Julià

Fundación Kreanta no se identifica, necesariamente, con las opiniones expresadas ni con los resultados de las investigaciones publicadas en este volumen.

Este libro se distribuye de forma gratuita desde la plataforma web de Kreanta Editorial:
www.kreantaeditorial.org

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra sólo puede realizarse con la autorización de sus titulares salvo en las excepciones que determina la ley.

Índice

Prefacio a la edición digital 7
Ciudades Creativas: de las jornadas a la plataforma web, Félix Manito 9

PONENCIAS
Ámbito: **Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas** 13
Introducción 14
La cultura de la incertidumbre, Josep Ramoneda 16
Diversidad inclusiva, diálogo e innovación, Ali Madanipour 25
Ciudades y cultura, Iñaki Azkuna 38
Cultura viva comunitaria: la política del bien común, Célio Turino 45
Medellín: Palimpsesto urbano, Juan Luís Mejía 68

Ámbito: **Ciencia, innovación y emprendimiento social** 90
Introducción 91
El museo 'total', una herramienta de cambio social, Jorge Wagensberg 93
Co-ciudades, Alfons Cornella 107
Nuevos territorios para el arte son nuevos lenguajes para la política, Inés Sanguinetti 113
Los emprendedores sociales innovadores: una fuerza transformadora. *Everyone a changemaker…* un sueño alcanzable, María Zapata 123

Ámbito: **Sociedad digital y cultura abierta** 134
Introducción 135
La sociedad inteligente será hija de la política, no de la tecnología. Apuntes inneraritianos, Alejandro Piscitelli 137
Cultura digital, *smart citizens* y ciudad abierta, Juan Freire 146
La cultura es un palimpsesto infinito, Pedro Jiménez / Felipe G. Gil 157
ColaBoraBora. Un paraíso inexplorado en torno al procomún, Ricardo Antón 162
Medialab-Prado y la colaboración empresarial. Un proyecto, Juan Carrete Parrondo 169

La tecnología: medio y canal para un mundo más justo y sostenible, Alberto Gimeno 177

Ámbito: **Ciudadanía, cultura y territorio** 181
Introducción 182
Del barrio local al mundo global: la relevancia del barrio en la era de la globalización y la movilidad, Ronald van Kempen 184
La ciudad creativa y la ciudad del conocimiento: Milán y la economía cultural, Silvia Mugnano 198
La Casa Encendida: en comunidad, José Guirao 211

BUENAS PRÁCTICAS 219
Ámbito: **Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas**
Introducción 220
Fundación Directa. Red de Artistas Entre Dos Orillas. Madrid 223
Museo Thyssen Bornemisza de Madrid. Red de Públicos 229
Off Limits. Hola, estás haciendo una peli. Madrid 238

Ámbito: **Ciencia, innovación y emprendimiento social**
Urbiótica *Smart City* o la ciudad en tiempo real: buenas prácticas de eficiencia y sostenibilidad en la gestión de los servicios urbanos. Barcelona 244
ITD. Eje Central, emprendeduría sostenible para el desarrollo cultural. Barcelona 250

Ámbito: **Sociedad digital y cultura abierta**
Parc Audiovisual de Catalunya (PAC). Audiovisual Living Lab (ALT). Terrassa 256
VIC. Vivero de Iniciativas Ciudadanas para el empoderamiento urbano. Madrid 264

Ámbito: **Ciudadanía, cultura y territorio**
Museo de Antioquia. Programa Museo y Territorios. Medellín 272
Plataforma La Noria. Huerto del Rey Moro. Sevilla 279
Agentes educativos del PAJJ-6, Programa de Participación Activa de los/las Jóvenes del Distrito Sexto de Sabadell 284

Nota sobre los autores y las autoras 292

Vídeos de las ponencias de las Jornadas 301

Prefacio a la edición digital

Quince años después de la primera edición en papel (julio de 2009) del primer libro de las Jornadas Ciudades Creativas, al que siguieron otros cinco de más Jornadas CCK, llevamos a cabo la edición digital de todos ellos y ponemos en marcha una nueva colección de Kreanta Editorial: **Ciudades Creativas Kreanta Digital**. Los títulos de esta colección se corresponden con las diversas ediciones de las Jornadas Ciudades Creativas Kreanta, realizadas de 2008 a 2016. En la web de la iniciativa (www.ciudadescreativas.org), pueden acceder a más información sobre los contenidos de las Jornadas, que tuvieron lugar en España (Sitges, Barcelona, Zaragoza y Madrid) y América Latina (Medellín, Buenos Aires, Monterrey y Valparaíso). Es necesario informar que de las ediciones de Buenos Aires y Monterrey no se pudieron editar sus correspondientes libros al no disponer de los recursos necesarios para esta finalidad.

La edición de los libros fue posible gracias al amplio apoyo de instituciones españolas (véase los créditos de todos los libros) y, en el caso de las ediciones de Medellín y Valparaíso, por la financiación de las instituciones coorganizadoras (Alcaldía de Medellín y Universidad de Playa Ancha de Valparaíso) y de Metrópolis: Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis.

La edición en papel también obedecía al objetivo de que el programa editorial de Kreanta fuese los más normalizado posible y que sus títulos estuviesen disponibles en las librerías. Lo intentamos y pusimos todos los esfuerzos en estar presentes en los circuitos de distribución editorial, pero comprobamos que no era nada fácil sobrevivir en ese entorno que es complicado para pequeñas aventuras editoriales como las de Kreanta. Por ello, dimos por finalizada esa etapa en el 2017 y, desde entonces, nuestra tarea editorial es exclusivamente digital y accesible de forma gratuita en la plataforma web **Kreanta Editorial**. Con la digitalización impulsábamos el conocimiento abierto en la producción editorial, que ya habíamos implementado en la producción audiovisual a través de nuestro canal en YouTube **Ciudades Creativas TV**.

Durante un período excesivamente largo, hemos tenido pendiente llevar a cabo la edición digital y poner accesibles los contenidos de estos libros de las Jornadas, que son considerados de gran valor para el conocimiento y la formación de la gestión cultural en España y América Latina. El impulso final ha sido posible por una subvención del Ministerio de Cultura de España a la plataforma web www.ciudadescreativas.org que incorpora esta edición digital.

A partir de 2018, los contenidos de las nuevas ediciones de las Jornadas celebradas en España (Irún y San Just Desvern), Uruguay (San José), Francia (Tournefeuille) y Portugal (Setúbal) se han ido difundiendo a través de nuestra revista digital CCK que también es de acceso gratuito. Nuestro objetivo para esta colección es que tenga continuidad con nuevos títulos a partir de textos publicados en la revista CCK y otros materiales que surjan de las actividades de la Fundación.

Félix Manito
Presidente-director Fundación Kreanta
Mayo 2024

Ciudades Creativas: de las jornadas a la plataforma web

Félix Manito



Acto inaugural de las Jornadas en el auditorio de Centro-Centro del Ayuntamiento de Madrid.

Con este volumen cerramos la IV edición de las Jornadas Internacionales Ciudades Creativas, organizadas conjuntamente entre Fundación Kreanta y Centro-Centro del Ayuntamiento de Madrid. Las Jornadas sobre Ciudades Creativas organizadas anualmente son un encuentro de profesionales para debatir el impacto de la cultura en el territorio y la economía de las ciudades. La última edición celebrada en Madrid en 2011, después de las tres anteriores que tuvieron lugar en Sitges (2008), Barcelona (2009) y Zaragoza (2010) respectivamente, expresa la vocación de Fundación Kreanta de ubicarlas anualmente en una ciudad diferente, tanto de España como de América Latina. Con esta itinerancia se quiere reforzar el carácter internacional de la iniciativa y proporcionar al sector cultural un espacio de intercambio y diálogo. De esta forma, la iniciativa de las Jornadas con su carácter internacional ayuda a generar cooperación y colaboración entre los profesionales de los diversos países y potenciar el intercambio y conocimiento de experiencias entre ellos.

Teniendo en cuenta el papel central que ocupa la cultura en las políticas locales las Jornadas tienen por objetivo: ayudar a la difusión en la administración local del concepto de industrias creativas; reconocer la cultura como motor de desarrollo, que tiene en la ciudad un marco privilegiado para sus actividades y su centralidad en las políticas urbanas; sistematizar y difundir las buenas prácticas locales existentes en el ámbito de las industrias creativas; promover el desarrollo conceptual e identificación de estrategias y acciones para el desarrollo de las industrias creativas en el ámbito local; y, ayudar a la innovación del sector cultural local asumiendo la amplitud y diversidad temática de las industrias creativas.

Las Jornadas están principalmente orientadas a los profesionales de la gestión cultural, tanto del sector público como del sector privado y del tercer sector, aunque se busca crear intercambio y diálogo con otros profesionales no vinculados al sector cultural propiamente pero sí vinculados al desarrollo cultural de las ciudades, como son la planificación territorial (urbanismo) y la promoción económica local. Finalmente, las Jornadas están dirigidas a investigadores y docentes de las políticas culturales locales. Los datos de participación nos muestran que la mayoría de participantes procede del sector cultural, ya sea del ámbito privado como público, con una presencia notable y estable de profesionales del sector territorial, económico y social, con lo cual se enriquece la posibilidad de interacción entre diferentes sectores profesionales. Por otro lado, edición tras edición se ha ido desarrollando la vocación euroamericana de las Jornadas aumentando la participación de ponentes, la asistencia y la difusión internacional. En el conjunto de las cuatro ediciones han asistido personas de Alemania, Argentina, Brasil, Colombia, España, Estados Unidos, Francia, Gran Bretaña, Italia, México, Países Bajos, Paraguay, Portugal, Uruguay y Venezuela. La dimensión internacional tiene que permitir un mayor conocimiento y aprendizaje de las potencialidades de desarrollo de la cultura en el ámbito local, así como potenciar el intercambio y conocimiento de experiencias a nivel internacional.

En estos cuatro años, hemos consolidado este espacio de debate y encuentro de las políticas culturales y las políticas urbanas, que pretende desarrollar un corpus interdisciplinar del fenómeno cultural urbano. Además de las jornadas internacionales anuales, desde la primera edición, publicamos en formato papel, como muestra el presente volumen, los libros correspondientes a los contenidos trabajados en cada jornada. Con la publicación se ayuda a afrontar el déficit de reflexión sobre cultura y ciudad y sobre todo se difunde y da conocimiento y argumentos para el desarrollo de políticas de promoción e impulso de la cultura local. La edición de estos contenidos aporta materiales básicos que ayudan a desarrollar y sensibilizar a la administración local y al sector cultural sobre las potenciales de las industrias culturales en el desarrollo cultural y local.

Cuatro ediciones de Jornadas de Ciudades Creativas y más 80 ponentes dan para desarrollar un cuerpo teórico y práctico muy amplio alrededor de las ciudades creativas. Desde su primera edición, las Jornadas se propusieron reflexionar sobre "Cultura, territorio, economía y ciudad" como lo demuestra el primer título de la colección de libros que recogen las ponencias. Muchos son los temas que se han abordado con mayor o menor profundidad, algunos que en las primeras ediciones afloraban

discretamente se han erigido en ejes temáticos en posteriores ediciones. Cada uno de los volúmenes de Ciudades Creativas ha adquirido una personalidad propia.

Como he señalado anteriormente, en el primer volumen, planteamos el marco en el que circunscribíamos nuestro concepto de ciudades creativas: por un lado pusimos gran énfasis en ofrecer la posibilidad de descubrir las políticas culturales de diferentes ciudades y regiones, en observar diferentes estrategias en relación a las industrias creativas así como en analizar la creación y atracción de emprendedores y creativos, en definitiva de talento. En ese mismo volumen, el binomio arte y territorio también tuvo un importante protagonismo.

En el segundo volumen, "Creatividad, innovación, cultura y agenda local" nos centramos en mostrar estrategias locales para fomentar la creatividad y la innovación, focalizándonos en aspectos como la educación y los equipamientos. En esta edición la crisis tuvo un cierto protagonismo, abordada como oportunidad.

En el tercer volumen, "Economía creativa, desarrollo urbano y políticas públicas", se planteó dentro de un contexto de crisis, la importancia de abordar el acceso a la cultura así como las potencialidades de la economía creativa. Además, se presentaron estrategias urbanas innovadoras y empezaron a tomar protagonismo las tecnologías digitales y las posibilidades de participación que ofrecen.

En este cuarto volumen "Ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social", hemos recogido reflexiones y propuestas de cultura ciudadana que abren nuevas perspectivas y oportunidades en estos tiempos inciertos. Otro de los ejes importantes de las intervenciones ha sido el emprendimiento social y las nuevas lógicas de trabajo empresarial desde una óptica cooperativa. Asimismo, en esta edición, las tecnologías digitales y el debate sobre la cultura abierta han tomado un importante protagonismo. Además, hemos reforzado la presencia de las Buenas Prácticas, que ya se introdujeron en el tercer volumen. En esta ocasión, la convocatoria abierta antes de las Jornadas nos permitió seleccionar 10 experiencias, algunas de las cuales tiene vocación Latinoamericana, de gran interés. En la edición de 2011, se impulsó una nueva iniciativa para conocer equipamientos y proyectos significativos en innovación, cultura y ciudad tanto del sector público como privado de la ciudad anfitriona. Así, los participantes de las IV Jornadas pudieron conocer en primera persona: Matadero Madrid, La Casa Encendida, CentroCentro, Medialab-Prado y Studio Banana.

A lo largo de 2012, además se prevé la edición digital de los contenidos de las Jornadas, gracias a la nueva plataforma digital en desarrollo. Con esta medida se pretende al margen de la difusión en España facilitar el acceso a los contenidos en América Latina.

Con el objetivo de fomentar la digitalización y la difusión global de contenidos culturales, desde 2009, se han puesto en funcionamiento diferentes herramientas de sensibilización y divulgación como el blog y la presencia en las redes sociales: facebook (https://www.facebook.com/ciudadescreativas), twitter (@JornadasKreanta) y google+. Gracias a las redes, al streaming y a la galería de vídeos, las Jornadas han llegado a un público mucho mayor que el meramente presencial. Para seguir haciendo más accesibles los contenidos que se han tratado así como favorecer el contacto



Visita a Matadero-Madrid. Una de las actividades que se realizaron a lo largo de las IV Jornadas Internacionales Ciudades Creativas.

entre los profesionales interesados en el sector, estamos trabajando en una plataforma web de contenidos y networking de profesionales.

En este sentido, el Blog se transformará en la plataforma web Ciudades Creativas. Bajo el mismo dominio (http://www.ciudadescreativas.org/), esta plataforma se constituirá como una red social euroamericana dedicada al fomento de las industrias culturales y creativas y al emprendimiento cultural.

Félix Manito
Presidente-director Fundación Kreanta

Ámbito

Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas

Introducción



Célio Turino, durante su intervención.

Hace algunos años que vivimos en tiempos inciertos: la crisis de los modelos tradicionales para hacer frente a las secuelas negativas de una recesión económica global pone de manifiesto la necesidad de buscar nuevas soluciones y propuestas que permitan corregir los desequilibrios que afectan negativamente a los ciudadanos.

El cambio de referentes es tan profundo que existe coincidencia en que "ya nada puede volver a ser igual". Así, la falta de respuesta de los arquetipos existentes ha dado paso a una creciente relevancia de la realidad urbana local como eje de nuevas oportunidades en donde la cultura, en su sentido más amplio, asume un papel crucial. El reconocimiento de la diversidad del contexto urbano, del particular conglomerado de agentes en cada territorio y de la riqueza de la multiplicidad cultural contribuye a hacer de las ciudades, espacios diversos de convivencia y de innovación, donde deben buscarse los nuevos modelos para la acción. ¿Qué factores hacen de la ciudad, el espacio adecuado para resolver los retos actuales? ¿Cómo favorece el mundo local la generalización de la cultura?

Los diferentes ponentes abordan la importancia de fundamentar la cultura en valores humanos como la heterogeneidad. En este sentido apuestan por una cultura ciudadana que se enfrente a la cultura del miedo que genere nuevos modelos sociales participativos que favorezcan la innovación y el conocimiento, en contraposición a los modelos fallidos de mercado.

En su texto *La cultura de la incertidumbre*, Josep Ramoneda, filósofo y periodista, cuestiona algunas de las ideas comúnmente aceptadas sobre la crisis actual. Desgra-

na los elementos que conforman la cultura de la incertidumbre actual generada por una crisis no solo económica, cuya gestión potencia una cultura del miedo y amenaza la libertad. Una cultura de la incertidumbre que se juega de forma decisiva en la ciudad y en la que tiene un papel importante la interculturalidad. Josep Ramoneda reclama la recuperación de los valores democráticos y humanos, y la importancia de desarrollar un humanismo digital, bajo las premisas de la economía de la contribución y del compartir, favorecida por las nuevas tecnologías.

Ali Madanipour, profesor de urbanismo de la Universidad de Newcastle, en su artículo *Diversidad inclusiva, diálogo e innovación,* advierte sobre los problemas de la fragmentación en las ciudades. Alerta que la zonificación en las ciudades supone en muchos casos poca interacción ciudadana, con lo cual se genera alienación y exclusión. Sus investigaciones concluyen que los clusters mal planteados generan fractura social y gentrificación, porque una élite creativa aislada necesita el apoyo de la comunidad. En este sentido, reclama una planificación de la ciudad fundamentada en la cultura, un modelo de ciudad inclusiva.

Iñaki Azkuna, alcalde de Bilbao, que no pudo estar en las Jornadas debido a su enfermedad, remitió un texto: *Ciudades y cultura*, en el que enfatiza la importancia de la cultura desde diferentes vertientes para las ciudades. Defiende que las ciudades deben promover el acceso a la cultura mediante la sensibilización desde la educación. Iñaki Azkuna demuestra que la cultura puede ser una gran contribución para una ciudad. En el caso de Bilbao, un equipamiento como el Museo Guggenheim ha sido una inversión rentable económicamente y además ha contribuido a mejorar la propia autoestima y valorización de la ciudad.

En *Cultura viva comunitaria: la política del bien común***,** Célio Turino, impulsor del programa Puntos de Cultura, describe una política pública fundamentada en la cultura ciudadana. El Punto de Cultura es un equipamiento de base distribuido por todo el territorio de Brasil que se encuentra en la base de una política pública de carácter emancipador. Supone la posibilidad potencial que tiene cada persona de generar sus narrativas y propuestas y compartirlas. La cultura, en este caso, es entendida como un proceso, y no como un producto. Se trata de una política fundamentada en el *bottom-up* que trata de romper jerarquías culturales y subvertir valores.

Juan Luís Mejía, rector de la Universidad EAFIT, describe en *Medellín: Palimpsesto urbano* a transformación social y urbana de Medellín. Demuestra como una ciudad sumida en una profunda crisis por el estigma de la violencia puede reescribirse, pasando del horror a la esperanza. En Medellín, los lugares más degradados se han dignificado con espacios públicos y equipamientos educativos y culturales de calidad en una apuesta decidida por una política urbanística combinada con una política social, cultural y educativa.

La cultura de la incertidumbre[1]

Josep Ramoneda



Imagen del movimiento 15-M en la Plaza del Sol, Madrid.

Me parece que la incertidumbre es un elemento capital en el momento que vivimos. De la cultura esperamos muchas cosas, pero principalmente que nos defina un marco, que nos rotule el espacio en que vivimos, que de alguna forma nos marque lo que tiene que ser el perímetro por el que nos movemos habitualmente. Ya conocéis la clásica definición de Hegel de cultura "el modo de hablar, trabajar y desear de una sociedad determinada", suena un poco antiguo y romántico, pero expresa muy bien esta idea de que la cultura es en el fondo aquello que nos ampara y nos protege. Es en el seno de lo cual el individuo entra en sociedad. Nacemos relativamente en blanco, muy poquito en blanco porque llevamos bastantes marcas genéticas puestas y nos encontramos con un marco cultural muy definido y, es allí donde pasamos de ser biológico asexuado a persona humana con todas las cargas encima, y, por lo tanto, de la cultura esperamos que sea un cierto referente continuado, que nos sitúe, nos acompañe y nos ampare. Esto en los tiempos que corren tenemos la sensación que se desvanece. Seguro que no es una sensación nueva, seguro

1 Este texto es una transcripción de la ponencia de Josep Ramoneda.

que es una sensación que se ha repetido en otros muchos momentos de cambio a lo largo de la historia de la Humanidad. Pero en este momento es más apremiante que en ningún otro momento por las razones que explico a continuación. Pero, al mismo tiempo, la capacidad adaptativa de la cultura es enorme, si vemos lo que es la evolución biológica en relación a la evolución cultural, la diferencia es realmente considerable.

Evolución de la cultura

¿Qué sería de nosotros, donde estaríamos, en qué etapa de la Edad de Piedra estaríamos si no fuese por la capacidad de adaptación que la cultura nos aporta? Por lo tanto ¿qué quiere decir esto? Que la cultura tiene que cambiar, tiene que evolucionar permanentemente. Somos seres culturales, por lo tanto somos seres sometidos a una cierta lógica del cambio, que en el fondo tiene una vocación adaptativa básica central. Evidentemente, hay algo que marca los rumbos, los cambios y los momentos de crisis en la cultura, que es la tecnología. Los grandes cambios tecnológicos han marcado los grandes momentos de incertidumbre para consolidar después estados culturales posteriores que, a su vez evolucionarán y cambiarán. Es muy importante la reflexión sobre la tecnología y ahora más que nunca. Especialmente, si no queremos creer como Heidegger que la tecnología es una especie de destino al que de algún modo tendríamos que someternos, si realmente queremos seguir creyendo que el fin es el hombre y que la tecnología y la técnica son solo el instrumento. Tenemos que estar muy atentos porque el poder de las tecnologías actuales es tan enorme que es muy difícil, a veces, tener clara esta diferenciación. Un cambio tecnológico de gran envergadura tiene muchas consecuencias. Nosotros estamos viviendo un cambio tecnológico de los más importantes, para que seamos conscientes porque a veces hay marcos referenciales que se nos pierden, la aceleración que el mundo ha vivido en los dos últimos siglos es impresionante. Hay un dato que a mí me parece siempre muy elocuente: en la prehistoria, según dicen los demógrafos más solventes la esperanza de vida de los humanos estaba en torno a los 18-19 años, en la segunda mitad del siglo XIX en Barcelona según los datos de Anna Cabré era de 38-39 años, en poco más de cien años se ha más que duplicado. Esto de por si ya explica el enorme cambio que ha habido en la humanidad en los últimos tiempos, en los últimos dos siglos. Pero, además la aceleración en los últimos cincuenta años ha sido extraordinaria, y esta aceleración evidentemente viene a partir de lo que podríamos llamar rupturas o grandes saltos tecnológicos. En pleno salto tecnológico, nos vemos inmersos en una profunda crisis. Hay que meditar el concepto de crisis porque es un concepto que utilizamos con excesiva banalidad y facilidad, como decía Jacob Burckhardt “en general, las auténticas crisis son raras”. Pero, esta vez estamos en una auténtica crisis, muchas veces hemos hablado de crisis de una manera superficial, y hay palabras además que, a fuerza de repetirse, pierden cualquier sentido y significación. No, ésta sí es una crisis, pero una crisis es un concepto transitivo. En la Grecia clásica, en el pensamiento clásico, siempre había tenido esta dimensión transitiva, siempre ha tenido la dimensión de disyuntiva, de momento de decisiones. Diderot decía a propósito de los tiempos de la Revo-

lución Francesa "estamos ante una crisis que conducirá a la esclavitud o a la libertad". Y Leibniz hablaba de crisis como momentos precisos en el devenir de las cosas. La crisis es un momento de disyuntiva, de oportunidad, no solo trágico, y, tenemos una cierta tendencia a relacionar crisis con apocalipsis, pero no olvidemos que la palabra apocalipsis en Grecia quería decir desvelar. Es un momento en que se desvelan cosas que estaban ocultas, es un momento en el que se desvelan cosas que no eran tan evidentes. Este solo dato es un dato que nos obliga a estar atentos.

Una de las cosas que me parece más importante es insistir en una idea que va contracorriente. Esta crisis no es una crisis económica o no es solo una crisis económica, hay un interés deliberado en presentar esta crisis como una crisis solo económica, porque si es solo económica se puede defender lo que la ideología dominante pone en circulación en este momento, que la resolución es una cuestión que responde solo y estrictamente a los técnicos y se puede llegar a esta barbaridad de desplazar a gobiernos elegidos democráticamente por gobiernos de tecnócratas elegidos por Berlín y los mercados por decirlo rápidamente. Es necesario que se crea que la crisis es solo económica para orientar la solución en una dirección determinada, y, en cambio, esta crisis es mucho más que económica, es una crisis política, es una crisis social, es una crisis cultural, es una crisis por ejemplo, y esto se dice muy poco, una crisis de la Universidad. ¿Por qué digo una crisis de la Universidad? porque en esta crisis se ha revelado, según el concepto griego de apocalipsis, que muchas economistas de Universidades y de Escuelas de Negocios y muchos Departamentos Económicos de las grandes Universidades americanas especialmente no han ejercido su función, han trabajado al servicio de quien les pagaba más y esto se ha revelado de una manera descarada en esta crisis y me parece que es uno de los temas que evidentemente trata de ocultarse pero que tendríamos que tener muy vivamente presente.

Vivimos efectivamente en una situación de crisis, en una situación por tanto de intemperie, de incertidumbre, de inseguridad. Una crisis que tiene en muy buena parte un origen cultural, yo casi diría de psicopatología colectiva. Durante la primera época del siglo XXI se impuso la idea de que todo es posible, y cada vez que se ha impuesto la idea que todo es posible, acaba mal, porque si hay un principio propio vinculado a la especie humana, es precisamente este, que no todo es posible. Y en esta dinámica del todo es posible se han alcanzado cotas que eran absolutamente impensables unos años antes, cotas en el terreno económico, donde contra toda evidencia, contra todo razonamiento lógico se ha llegado a comportamientos que han acabado siendo autodestructivos para el sistema económico, con excesos en todos los sentidos: excesos de apalancamiento, excesos de productos absolutamente impresentables en los mercados, excesos de una ciega creencia en que el crecimiento indefinido era posible, excesos intelectuales y teóricos, especialmente graves. Pero también en otros terrenos se ha roto la cultura de los límites, para mí hay una fecha muy significativa para la crisis política y moral que vivimos en este momento, esta fecha es el día de agosto de 2002 en que el Presidente Bush, el presidente de los Estados Unidos, supuesta patria de las liberta-

des, decide legalizar la tortura, es decir decide legalizar uno de los más execrables crímenes que puede cometer un Estado. Aquel día la idea de límites había saltado definitivamente por los aires.

Vivimos por lo tanto en una crisis que nos genera muchas incertidumbres, porque nos ha revelado y ha puesto sobre la mesa algunas cuestiones que afectan de una manera total a nuestra manera de ser y a nuestra manera de comportarnos. Evidentemente hay dos cosas que saltan a la vista: una es la aceleración y la otra es la aparición del espacio que podríamos llamar virtual.

Se ha producido en los últimos años por el poder de las nuevas tecnologías un proceso de aceleración de la vida absolutamente espectacular. Las cosas tienen su tiempo, hemos sido educados en unos tiempos, hay cosas que requieren especial tiempo: el tiempo de pensar, el tiempo de crear, el tiempo de amar, a estas cosas hay que darles el tiempo que requieren, si no perderemos pie, perderemos valor, profundidad, dimensión. En cambio, vivimos en un momento, una presión, una aceleración del uso del tiempo, que obliga a pensar con mucha más rapidez de lo que es razonable, que obliga a hacerlo todo con una rapidez muy superior a lo que es razonable. Esta aceleración del uso del tiempo evidentemente provocará consecuencias antropológicas, habrá una adaptación, habrá una paulatina adaptación de la especie humana a estos nuevos tiempos, pero en este momento hay un claro *decalage* entre los ritmos de los humanos y la aceleración que las nuevas tecnologías nos están imponiendo. Este *decalage*, esta fractura es un elemento de una crisis. No es la primera mutación antropológica a la que asistimos, otras veces, los hombres han hecho adaptaciones de este tipo, y, la habrá, pero de momento es un factor de crisis. Cuentan los psiquiatras, por ejemplo, como ha cambiado la configuración de las psicopatologías sociales en los últimos años, en parte como consecuencia de este factor de aceleración. Me decía un psicoanalista, y me parece que es una idea interesante –esto del psicoanálisis ahora sí que está muerto– y le digo –¿Por qué?– Porque tiene unos tiempos que no son los del tiempo presente. Cuando a mi me viene un paciente y le digo si usted me viene tres días a la semana durante cinco años verá como todo habrá ido mucho mejor. Entonces, él me responde: oiga mire, yo necesito una solución para mañana, deme algo. Es una anécdota, pero me parece que es una anécdota relevante.

Experiencia virtual

Evidentemente está el ámbito de la experiencia virtual. Es curioso que la experiencia virtual haya irrumpido en nuestra sociedad en momento de máximo culto del cuerpo. Hay una verdadera industria del cuerpo cada vez más desarrollada y cada vez más potente como si fuera una especie de gran despedida. Es evidente que entre la experiencia física y la experiencia virtual hay una brecha ¿esta brecha se colmará? Seguro, no sé cómo. Pero hoy en día hay una fractura entre la experiencia física y la experiencia virtual, por lo tanto, este es otro elemento importante de crisis. Estas aceleraciones corren un peligro muy grande, que es el peligro de fractura en el seno de la Humanidad. La fractura digital es algo que empieza a estar presente en la sociedad, porque las tecnologías digitales han avanzado muy rápidamente en las sociedades, pero hay un momento



Ñinos jugando virtualmente en un Parque Biblioteca de Medellín.

en que se cortan, alrededor del 50 % de usuarios, el crecimiento se ralentiza rápidamente y prácticamente deja de crecer. Hay aquí una amenaza de fractura, digamos digital, de una considerable importancia.

Pero estamos además en el seno y en el marco de otra gran revolución tecnológica, que probablemente será la gran protagonista en los próximos años, que es la de la función bio, todo lo que tiene que ver con las biotecnologías. Hay aquí otra fractura muy importante, una fractura que tiene que ver directamente con la responsabilidad y que puede tocar campos muy directamente implicados en las relaciones humanas y culturales. ¿Qué quiero decir con la ruptura biotecnológica? Pues sencillamente que caen en nuestras manos una serie de responsabilidades que hasta ahora habíamos delegado en los dioses. ¿Está el hombre en condiciones de asumir este grado de responsabilidad? La responsabilidad que se deriva de lo que podríamos llamar la oportunidad de ejercer manipulaciones genéticas, por ejemplo. Hay aquí otra dimensión enorme. Hablamos muchas veces de los problemas de las relaciones entre los hombres y las mujeres y olvidamos una cosa fundamental, los hombres gracias a la evolución tecnológica hemos dejado de ser imprescindibles para la procreación. Esto sí que cambia profundamente todo. Ya no somos necesarios y este es un factor de una importancia extraordinaria. A Anna Cabré, la demógrafa, un día le formulé esta pregunta y me contestó con una brillante ironía –sí, pero no os preocupéis os salvará la dimensión social, todas las madres quieren que sus hijos tengan un padre–.

No solo eso, estamos viendo como se pone de manifiesto, día a día, un problema profundo que afecta al destino de la política y la democracia, que es la ruptura del equilibrio entre poder político y poder económico. La razón es muy sencilla, el poder económico se ha glo-

balizado y el poder político sigue siendo nacional y local. Esto provoca una brecha tremenda que pone en cuestión las posibilidades de gobernanza y que está obligándonos a asistir al vergonzoso espectáculo cotidiano de ver a los gobiernos elegidos democráticamente pendientes de los mercados y no de los ciudadanos. Hay aquí una ruptura con la democracia extremadamente peligrosa, hay que plantearse el problema de cómo es posible la gobernanza de un mundo en que el poder económico está globalizado y el poder político sigue siendo nacional, local, está la democracia en juego en ello, entre otras cosas, porque una de las consecuencias de todo eso, por una de las razones que nos han llevado a todo eso, es que la mayoría social ha perdido capacidad de intimidación frente a las élites.

Todo este panorama acostumbramos a situarlo en el marco de esto que se llama un proceso de globalización. Y es verdad: tecnología, globalización, crisis son tres cosas que van muy juntas. A veces parece como si la globalización fuese una cosa extraordinariamente nueva y extraña. No, la única novedad esta vez es que probablemente ha alcanzada a la casi totalidad del globo, pero cambios de escala del sistema ha habido muchos a lo largo de la historia. El Imperio romano fue un proceso globalizador, la conquista de América fue un proceso globalizador, el Imperialismo del siglo XIX fue un proceso globalizador, etc. Hay una tendencia que lo primero que se globalice sea siempre el dinero y el crimen, pero en fin esto es una cosa que está latente ahí. Pero, hay una cosa que me interesa en esta comparación entre procesos globalizadores, que es que cada cambio de escala, cada proceso globalizador y su crisis correspondiente, ha puesto en cuestión el propio concepto, la propia idea, la propia condición de Humanidad. Cada vez que ha ocurrido esto, ha aparecido la pregunta ¿qué es la humanidad? Y ha aparecido la pregunta sobre si todos somos humanos: ¿los romanos y los bárbaros? El padre Francisco de Vitoria tuvo que recordar que los indios también eran hijos de Dios. En el siglo XIX, en las ferias y congresos, que se pusieron de moda por toda Europa, se mostraban como objeto de curiosidad y espectáculo a seres humanos de diferentes lugares de las colonias. El intento de globalización soviético inventó el hombre nuevo, el intento de globalización nazi inventó la raza pura, siempre ha habido la puesta en duda de la condición única de la Humanidad sobre la mesa, y esta vez también. Esta vez con la fractura digital también se vuelve en cierto modo a plantear la pregunta, y hay momentos en que uno llega a pensar si Nietzsche tenía razón si realmente vamos a ver coexistir en el planeta durante un tiempo el último hombre y el superhombre. Me parece que este es un peligro extraordinario y un peligro creciente. Yo nunca había oído tantas veces decir cosas como, por ejemplo, que con lo complicados que son los temas actuales no tiene sentido que todo el mundo tenga el mismo derecho de voto, que la gente que sabe tendría que tener más voto que los demás. Empiezan a alumbrar este tipo de ideas de fractura. Todas estas cuestiones, y otras muchas sobre las que podría ir reflexionando concluyen en un lugar y este lugar es la ciudad, que se ha convertido en, como dice Zygmunt Bauman, en el contenedor de todos los problemas del mundo.

Si he puesto estas consideraciones sobre la mesa es porque me parece que es

en la experiencia cultural urbana, donde esto se juega de manera decisiva. Al hablar de la experiencia urbana, tendemos a poner énfasis en un punto, que es el de la interculturalidad. Uso interculturalidad deliberadamente porque el concepto de multiculturalidad me parece un concepto confuso, equivocado, y productor de disparates monumentales. Por lo tanto, uso interculturalidad, es decir las relaciones entre gentes que tienen sus orígenes y su formación en marcos culturales distintos. Es verdad que el proceso de globalización facilita estas cosas, es verdad que puedes mandar instantáneamente dinero o ideas de una punta a la otra del planeta, también mercancías pero ya es un poco más difícil, y, personas que ya es mucho más difícil. A veces, tanto insistir en la interculturalidad parece como si todo el mundo estuviera todo el día moviéndose de una parte a otra, relativicemos las cosas, no hay para tanto. En realidad, la inmigración económica mundial es de alrededor unos 200 millones de personas, una parte muy ínfima de la población del planeta, solo la emigración interior china es ya superior al conjunto de la emigración económica mundial. Pero sí es verdad que estamos haciendo el ejercicio de vivir juntos gente diferente y estamos rompiendo el mito de las sociedades homogéneas. Digo mito porque nunca fue verdad, siempre hemos habitado lugares que antes habían habitado otros, por decirlo con una bella frase de Dipesh Chakrabarty. Estamos derrumbando definitivamente el mito de las sociedades homogéneas. Por tanto, la heterogeneidad es una realidad y es un valor. Por el contacto físico, pero también por el contacto virtual.

Quería terminar con una referencia al factor digital. Vivimos el proceso de incorporación a la cultura de este factor que ya es y será determinante. El factor digital como todas las cosas plantea enormes beneficios y evidentemente grandes problemas. Antes se decía que la información es poder porque cuando la información era muy escasa, tener información era realmente muy relevante, ahora que la información es infinita, la información infinita o se sabe cómo tratarla o puede ser tan inútil como la información cero, pero estamos en una era que marca un gran salto en la Humanidad y que tendrá como decía antes consecuencias directamente antropológicas. Por eso me parece muy importante desarrollar lo que llamaríamos un humanismo digital. En la senda de Gilbert Simondon, Bernard Stiegler ha trabajado en esta idea: las formas de individualización y de socialización que tomarán cuerpo a través de la cultura digital. Parece evidente que aquí se nos abre camino para una cuestión fundamental que es un cambio en las relaciones que empiece a matizar el proceso de individualización. Yo creo que una de las potencialidades de la cultura digital es introducirnos en lo que algunos llaman la era o la economía de la contribución, que es una forma de compartir, de trabajar juntos que de alguna manera podría hacernos avanzar en vías más comunicativas, menos fragmentadas y es en este terreno que creo que hay una cuestión fundamental que es repensar o replantear las relaciones entre ciencia y humanismo.

Es evidente que el prestigio de la ciencia es tan impresionante que ejerce a menudo un papel de contención o de opresión sobre la cultura humanista y sobre la cultura humana. Hay una advertencia de Albert Einstein que no

podemos olvidar nunca, dice: "no debemos sobrestimar la ciencia y los científicos cuando se trata de los problemas humanos, y no deberíamos dar por supuesto que los expertos son los únicos que tienen derecho a expresarse sobre las cuestiones que tienen que ver con la organización de la sociedad". Me parece que es una idea muy aleccionadora para el tiempo que corre. Pero yo creo también que las ciencias contemporáneas han aportado al humanismo una dimensión de la que a veces no queremos ser conscientes y que es muy importante, han despojado, por decirlo así, de cargas míticas e ideológicas el pensamiento sobre lo social, y por supuesto ha situado a la Humanidad ante la realidad de su contingencia. Que, como decía Jacques Monod los hombres tan desesperadamente han negado, han intentado negar siempre. Creo que la evolución, especialmente la biología contemporánea nos ha permitido digamos establecer o asumir tres principios básicos para mí para la reflexión cultural.

El primero es el principio de no harmonía, es decir, el desarrollo científico especialmente en el campo de la biología nos ayuda a la desmitificación de la idea que la humanidad arrastra inasequible al desaliento desde Platón, de la armonía entre verdad y bien. No hay armonía entre verdad y bien, la verdad ni es buena ni es bella como ya se ocupó de testificar el arte moderno, la verdad es algo tan precario como Popp.er describió con su principio de falsación, la verdad nos puede hacer sabios pero no forzosamente bondadosos. No es por la verdad que hay salvación. De la verdad no surge forzosamente ni la cooperación ni la paz, y esta es una idea sobre la que me parece que tenemos que estar atentos

El segundo es el principio de imperfección que constata que hay soportes neuronales para la agresividad y la confrontación con el otro, por lo tanto es falso el principio rousseauniano que tanto daño ha hecho de que el hombre es bueno por naturaleza. Esta idea de bondad por naturaleza, de que la maldad nos sobrevenía fruto de las relaciones sociales ha hecho estragos en una cuestión básica como es la cuestión de la responsabilidad porque si somos buenos por naturaleza y el responsable del mal solo son las relaciones sociales ¿quién es responsable entonces? La cuestión de la responsabilidad a mi me parece central cuando estamos asistiendo a una crisis en la que las élites dan el extraordinario espectáculo de decir que todos somos responsables, es decir que nadie es responsable, porque cuando se dice que todos son responsables, nadie es responsable. Y, sin embargo, esta crisis tiene nombres y apellidos muy concretos.

Y finalmente, el principio de emotividad que constata el peso de la compleja economía del deseo en el comportamiento humano. Es evidente que una de las manifestaciones de la emotividad es la empatía en el entorno inmediato, la tribu, pero estamos ya lejos de ello. La emotividad es un factor muy importante para explicar determinadas formas de conflictividad que plantea la cuestión del nosotros ¿Cuál es la extensión de este nosotros? ¿Hasta donde alcanza esta empatía? Cuestiones que como ha explicado Peter Singer tienen mucho que ver con la posibilidad de una ética global. El principio de emotividad desmitifica la idea, simplificadora, tan extendida en el terreno de las ciencias humanas de que el comportamiento de los hombres responde siempre a criterios de

optimización racional, medidos en intereses contables. La emotividad también cuenta. Y, a menudo, conduce a actuaciones catastróficas para el interés puro y duro del individuo. Lo hemos visto recientemente con esta crisis.

Diversidad inclusiva, diálogo e innovación

Ali Madanipour



La Piazza Unità d'Italia, la plaza más importante de la ciudad de Trieste.

En el transcurso de lo que podría ser la vida de una generación hemos sido testigos de la caída cíclica de dos modelos de desarrollo: el primer modelo, que implicaba un compromiso entre empresarios y trabajadores, fue posible con el apoyo del Estado; surgió como respuesta a la crisis económica de la década de los treinta, del siglo XX, y de la Segunda Guerra Mundial, pero perdió impulso en la década de los setenta (Alietta, 2000). En respuesta a la crisis de los setenta del siglo XX, surgió un segundo modelo basado en el libre mercado, la privatización y la liberalización, la globalización y el cambio tecnológico; un modelo que, a su vez, se ha ido clarificando desde 2008 (Barber, 2009). El fracaso de estos dos modelos significa la necesidad de creación de un nuevo modelo de desarrollo que requerirá innovación y creatividad en su sentido más amplio.

Este trabajo analiza los componentes necesarios para una posible trayectoria futura basada en la diversidad cultural y en el diálogo. En primer lugar, el documento describe la importancia que tiene la innovación para el desarrollo económico y el papel que juegan la diversidad y el diálogo en materia de innovación. A continuación, se exploran las implicaciones de estos conceptos en

núcleos urbanos dirigiendo la atención a sus potenciales impactos en cuanto a la fragmentación del territorio. En lugar de enclaves de elite, se demuestra que es necesario incluir la noción de diversidad, que en parte se hace posible mediante el establecimiento de un fuerte dominio público.

Las consecuencias negativas de la diversidad y del dominio público se evaluaran y se obtendrán conclusiones.

Innovación basada en el diálogo y en la diversidad

En la búsqueda de un nuevo modelo, la información ha encontrado un lugar central como base para el futuro desarrollo económico. Una de las claves principales de la visión de la Comisión EU 2020 es "la creación de valor a través de basar el crecimiento en el conomiento "(CE, 2009a:5). En el marco del desarrollo económico, el conocimiento a menudo se define en términos de ciencia y tecnología, apoyada a través de la difusión de tecnologías de información y comunicación. Un camino paralelo, pero menos valorado, para conseguir crecimiento económico es el que discurre a través de la cultura y de las actividades creativas, cuya importancia ha sido cada vez más reconocida como pilar del desarrollo económico basado en el conocimiento (DCMS, 2008). Muchos se plantean todavía la relación entre cultura y economía como jerarquizada y, en el mejor de los casos, tangencial. Se cree que lo más importante es la economía, donde se producen las relaciones de producción, distribución e intercambio de bienes y servicios y donde se encuentran las preocupaciones reales. La cultura, en sus diferentes acepciones desde producto simbólico a nuevas formas de vida, se considera un tema secundario, de menor importancia, incluso como una consecuencia de estas relaciones económicas. Si algo va a ser importante para las relaciones de producción e intercambio anteriormente consideradas se supone que será la ciencia y la tecnología. Esta es la razón por la que la visión de la UE acerca de la futura economía basada en el conocimiento, en la cual va a sustentarse el futuro de Europa, se basa principalmente en la ciencia y en la tecnología como herramientas que pueden transformar la capacidad productiva y facilitar el intercambio. Si bien, el arte y el diseño se han ido aceptando como un camino paralelo. Aunque ampliamente diferentes, estas aproximaciones paralelas a través de la ciencia y la tecnología y las artes y el diseño coinciden en la idea de la innovación.

La innovación es un principio fundamental en el desarrollo económico y en su transformación (CE, 2009b). La innovación implica la creación de nuevas ideas, productos y prácticas y alimenta los procesos de producción, consumo e intercambio. La innovación se entiende como el resultado de un proceso de exploración a través de la investigación y el desarrollo de nuevos productos, el diseño y la creatividad, así como la reutilización del conocimiento existente o adquirido o, también como la aplicación de nuevas herramientas. Como tal, a menudo es el producto del diálogo entre las diferentes ideas y prácticas, un encuentro de ideas procedentes de diferentes individuos, grupos y organizaciones. Diversidad y diálogo se encuentran en el núcleo de la innovación, que a su vez es el núcleo de desarrollo económico. La pregunta que tenemos que plantear es: ¿qué tipo de diversidad y qué formas

de diálogo pueden conducir a la innovación? Si encontramos algunas respuestas a esta pregunta habremos descubierto algunos caminos hacia un nuevo modelo de desarrollo.

¿Qué formas de diálogo?

La primera pregunta es: ¿qué formas de diálogo son posibles y deseables? Se identifican dos tipos de respuestas. Por un lado, se consideran las tecnologías de la información y de la comunicación, las cuales han facilitado el encuentro de las ideas a través de formas nuevas de intermediación. La capacidad de transmitir información a niveles sin precedentes y de comunicación con casi todo el mundo y desde casi cualquier lugar ha impulsado enormemente la innovación, hasta el punto que para algunas personas es la única forma de innovación que debería llevarse a cabo. Ha dado lugar a la idea de productos intangibles, relaciones no-espaciales, economía inmaterial e incluso el fin de la ciudad (Quah, 2002).

Pero ahora sabemos que estos procesos de información y de comunicación no son tan inmateriales como creíamos que eran. No podemos pensar que algo sea irrelevante simplemente porque no lo vemos. Está claro que no podemos ver el mundo atómico y subatómico con nuestros ojos, pero ¿debemos pensar que no tiene ni dimensiones espaciales ni temporales cuando en realidad conforman los pilares básicos de la realidad material? La producción, el procesamiento, la transmisión y la visualización de datos son todos ellos procesos materiales formados de materia y energía. Las personas, los equipos y las redes que controlan estos procesos son seres materiales, con características espaciales de masa, ubicación y distancia entre ellos. Estos productos se producen, distribuyen y consumen en determinadas condiciones materiales; de este modo, teniendo en cuenta la cantidad de objetos materiales que las personas poseemos en la actualidad, el grado de consumo de bienes materiales y la gran cantidad de desechos que se producen como resultado, es difícil llamar a esto una economía inmaterial. Estas dimensiones materiales a menudo conforman el entorno urbano, y la evidencia indica que las ciudades crecen al contrario de lo que dicen algunos rumores sobre su muerte y desaparición. Las relaciones cara a cara y la concentración en un espacio siguen siendo la forma más importante de interacción entre personas.

Por otro lado, otro tipo de respuestas hace referencia a los clúster espaciales. En el contexto urbano, las respuestas a la cuestión referida a la interacción y diversidad se dan a menudo por medio de soluciones basadas en el lugar, el cual favorece la comunicación cara a cara, atrayendo diferentes sectores de actividad o a personas a lugares concretos, con la esperanza de que se al generarse un cúmulo de actividades, la innovación aparecerá. Así pues, a través de la observación de la forma en que emergen de los clúster o bien gracias a decisiones individuales o bien gracias al mercado; se trata de la idea es desarrollar nuevas políticas públicas para la generación de clústeres. En el desarrollo y gestión de la ciudad, la interacción ha sido facilitada a través de la formación de clústeres espaciales y mecanismos institucionales de interacción. En otras palabras, si los clústeres facilitan la interacción de diferentes ideas, entendiéndolo como un requisito previo para la innovación, la cuestión sería porque no tratar de crear

clústeres, con la esperanza de preparar un terreno fértil para que la semilla de la innovación crezca. Esta es la razón por la cual se observa la aparición de parques científicos, barrios culturales, distritos de educación creados todos ellos como clústeres de innovación.

Por lo tanto, estos dos tipos de respuestas sientan las bases para el diálogo promovido tanto a escala tecnológica como espacial, en la creación de clústeres virtuales o físicos, que se espera que desencadenen la innovación en ciencia y tecnología, artes y cultura. No cabe duda de que tienen el potencial para apoyar la comunicación interpersonal, que es una base para la innovación, y por lo tanto, tienen sus ventajas y puntos fuertes. Pero si vamos a evaluarlos correctamente, también tenemos que explorar y probar sus verdaderos límites.

Clústeres y fragmentación

Desde el análisis de Alfred Marshall sobre distritos industriales, el proceso de aglomeración se considera una característica distintiva de la economía urbana mediante el cual las decisiones de ubicación de las empresas tienden a producir una especialización del espacio urbano. Dicha especialización no es necesariamente exclusiva y puede coexistir con una amplia gama de otras actividades que dan apoyo a dicha especialización de diversas maneras. Pero, cuando este proceso de 'clusterización' está institucionalizado a través de políticas públicas, el resultado puede ser menos diverso, con implicaciones directas para la productividad. El ejemplo del 'zoning' o calificación del territorio a través del ordenamiento territorial muestra claramente este problema. Debido a la división funcional del trabajo en el uso de la tierra algunas partes de la ciudad se escinden de otras, eliminando la posibilidad de apoyo mutuo entre las diferentes actividades y convirtiéndolas en zonas más monótonas o a veces totalmente inseguras o infrautilizadas.

Los nuevos espacios de producción en la economía del conocimiento incluyen universidades, parques científicos y tecnológicos, clústeres de economía creativa, así como edificios y agrupaciones de oficinas (Madanipour, 2011). La presión para la especialización y suburbanización ha creado espacios fragmentados especializados, mientras que la naturaleza de algunos sectores hace poco aconsejable que se separen de la vida de la ciudad. Las economías de escala y la presión para favorecer la aglomeración han sido producidas por el mercado o bien a través de políticas públicas para crear nuevos clústeres, con la esperanza de que traigan consigo la innovación. El factor clave de estas ideas es que la agrupación podría generar innovación y desarrollo económico. Otra lectura nos dice que los clústeres, que a menudo representan buenas marcas y altas dosis de publicidad, generarían una imagen positiva para el marketing de la ciudad y para la competencia global entre ciudades. En este proceso a menudo se ven socavadas las relaciones entre el clúster y el resto de la ciudad, tanto en términos del sector de la economía y el tipo de trabajadores como en las relaciones espaciales de proximidad y la integración o en la descontextualización y la segregación. Puede ocurrir que los 'clústeres creados desde arriba' no conduzcan a la innovación funcional o a nuevas inversiones en la ciudad y, en ese caso, si no son parte de la economía de la ciudad y la sociedad, su éxito, si llega a materializarse, sería limitado. La pro-



Calle del Barrio Chino de Yokohama.

ducción de espacio puede estar conectada solo en parte a la necesidad de crear clústeres respondiendo a las demandas de nuevos desarrollos de la industria en lugar de la economía del conocimiento.

Además, el modelo particular de los clústeres de innovación puede fragmentar el espacio urbano de nuevas maneras. Silicon Valley representa un prototipo para muchos espacios de innovación como pionero, envidiado y copiado por otras partes del mundo. La configuración espacial que se propone es la de una baja densidad en el espacio en cuanto a los lugares de trabajo, rodeados de viviendas suburbanas, de calles y centros comerciales y algunos núcleos urbanos. Fundamentalmente se sugieren los modelos de desarrollo suburbano que se plantean después de la Segunda Guerra Mundial en los Estados Unidos. Estos modelos pertenecen a una cultura y a un momento determinado, y el hecho de que fuera el centro de innovación en tecnología de la información y de la comunicación podría perderse para un visitante ocasional, ya que su organización espacial y aspecto difícilmente así lo sugieren. Si el visitante no está familiarizado con los nombres y logos de las empresas famosas que se alinean en las calles, puede pensar que se desplaza por otra área suburbana, donde las tiendas, las oficinas y las casas se encuentran esparcidas, accesibles para grandes coches y con amplias carreteras. En su momento, este modelo supuso la creatividad más vanguardista y, ahora, también constituye una dispersión urbana típica, un modelo que creció partiendo de la base de la disponibilidad de energía y suelo barato, que caracteriza el crecimiento suburbano de la posguerra.

Sin embargo los barrios culturales a menudo tienden a ser ubicados dentro de las ciudades, en lugar de en los suburbios, ya que la vida urbana es frecuentemente más propicia a la creatividad cultural.

Muchas autoridades locales han creado dichas agrupaciones. Instituciones culturales existentes surgen en estos barrios vinculadas y son su marca, desarrollándose nuevos lugares para actividades creativas de los restos del declive de la industria de la fabricación. No obstante hay preguntas que necesitan ser estudiadas: Mientras que las ciudades siempre han desarrollado clústeres de diferentes actividades, ¿pueden los clústeres diseñados desde arriba convertirse en una fuerza de productividad cultural? ¿Qué tipo de espacios se crean y como se relacionan estos espacios con su entorno? Si existen lugares en medio de los barrios marginales o antiguas fábricas, ¿qué fuerza de relación y enriquecimiento mutuo puede esperarse entre estas áreas y las zonas circundantes de la ciudad? ¿Es suficiente la proximidad física para generar encuentros de cara a cara? Sabemos acerca de los límites y el peligro de la ingeniería social y el determinismo físico, mediante el cual la reorganización espacial se toma como la principal herramienta para cambiar la organización social y económica de una sociedad, produciendo fallos inevitables. Estas políticas que generan clústeres culturales están basadas en la idea de la comercialización de las ciencias y la cultura y en el hecho de estar situadas en lugares determinados, dos condiciones con las que no todos los profesionales están de acuerdo. Además, el gobierno, las grandes empresas o los turistas pueden expulsar a través del precio a los que se sitúan en estas áreas por sus alquileres y precios bajos.

¿Qué formas de diversidad?

La segunda pregunta es acerca de las formas de diversidad que reconocemos. Una respuesta espacial a esta pregunta es la readaptación del espacio urbano a las necesidades de la llamada clase creativa. Pero la idea de una élite creativa que forme la columna vertebral de la economía puede no ser demasiado precisa, ya que muchas de sus actividades no implican necesariamente creatividad. Además, la labor de cualquier élite solo puede ser eficaz en conexión con el apoyo del resto de la sociedad, ya que sin él, este grupo no sería capaz de operar. Sin embargo, si no se tiene en cuenta la contribución del resto de la sociedad, ello puede conducir una sociedad de dos niveles en la cuál se da por supuesto que la gentrificación es inevitable, pasando por alto las consecuencias sociales negativas, que incluyen la amargura y el resentimiento por quienes son expulsados a través del mecanismo de los precios o simplemente fueron desplazados por la fuerza.

Una conceptualización jerárquica de la economía divide a la sociedad en aquello que importa y aquello que no importa. En una interpretación anterior, se trataba de una separación entre la base y la superestructura, privilegiando la economía política por encima de la cultura; en el análisis económico actual, esta separación hace referencia a la distinción entre las actividades de base y las que no lo son, entre clase creativa y las demás, entre la conceptualización y la ejecución, entre el ámbito productivo y el ámbito del consumo, etc. Una forma básica de crear distinciones distingue entre las estrategias que miran hacia adentro y aquellas que miran hacia fuera; entre aquellos que miran al mundo globalizado para atraer recursos y aquellos que necesitan mirar hacia adentro para averiguar las propias necesidades. Pero en todas estas divisiones el segmento privilegiado solo puede serlo si existen

los otros segmentos. En otras palabras, son parte de un todo en lugar de existir independientemente. Sin las bases, la superestructura, las denominadas clases no creativas, los consumidores..., ninguna economía puede funcionar. La separación entre las funciones importantes y las no importantes en la división social del trabajo sienta las bases para la estratificación social, la alienación y la exclusión. Si bien las diferencias individuales son inevitables y es inevitable darle diverso valor a los distintos roles, es la división estructural la que crea distancias y fracturas a largo plazo y a gran escala (Madanipour et al, 2003).

La idea de clústeres espaciales resulta atractiva para analistas dedicados al desarrollo económico pero no necesariamente, o no de la misma manera, para analistas sociales. Un clúster económico puede ser una localización de redes especializadas de producción e intercambio y un clúster social puede ser también una determinada ubicación en base a similitudes sociales, pero no necesariamente supone dar lugar a alguna forma particular de innovación. Muy al contrario, un clúster social puede ser un ghetto, un enclave que puede negarse a su integración, convirtiéndose en rígido o antagónico a los demás. Los clústeres son un fenómeno socio-espacial, que puede tener consecuencias distintas según el contexto.

Recapitulando, el establecimiento de clústeres de élite en innovación puede tener algunos resultados positivos, pero también puede tener un impacto fragmentario en la sociedad y en el espacio. Así pues, en lugar de centrarnos únicamente en la aglomeración exclusiva y especializada, también deberíamos buscar una relación de integración y diálogo como camino para la innovación, lo que podría superar las presiones fragmentarias. Un enfoque más amplio permitiría ver las formas locales de conocimiento y la diversidad de la población con sus diferentes culturas como una fuente de innovación. En lugar de ofrecer una jerarquía de clases basadas en una colección de fragmentos espaciales, la sociedad urbana podría ofrecer un marco integrador para la innovación, donde puedan surgir nuevas ideas y prácticas a través de la libre expresión y de la interacción. Dado que el origen de todo tipo de valor es el esfuerzo humano, un elemento reconocido por los primeros analistas tales como Adam Smith (1993) y Robert Owen (1991), el desafío es cómo facilitar, movilizar y apoyar el esfuerzo humano en sus diferentes expresiones.

El enfoque abierto reconoce el papel que desempeñan los diversos grupos en la economía y facilita su convivencia y colaboración a través del desarrollo de un sector público fuerte. En el ámbito público, en todas sus formas espaciales e institucionales, es en donde las diferentes culturas que conforman la sociedad urbana se pueden relacionar entre sí y desarrollan nuevas ideas y prácticas. Sin embargo, este enfoque no está exento de problemas (Madanipour, 2010).

Uno de ellos es la dominación del espacio público por la proliferación de productos culturales, que ha estado en íntima relación con el crecimiento de una economía basada en el consumo. Una gran parte de la economía en muchos países ha llegado a estar basada en el consumo. La dimensión espacial de este enfoque es el desarrollo de espacios urbanos que estimulen el consumo a través del ocio y el comercio, profundizando en los colores, las experiencias,

los acontecimientos y la publicidad. Sin embargo, con los problemas económicos actuales, queda claro que el modelo basado en el consumo no es económicamente o ambientalmente sostenible. Por lo tanto, la cuestión es desarrollar ahora los espacios públicos y los productos culturales. ¿Cómo pueden generarse nuevas ideas, prácticas y productos que tengan valor económico sin ser consumistas? Además, el consumo no es accesible para todos por igual y la creciente desigualdad en muchas sociedades conduce a la división de las zonas urbanas, con una variedad de lugares, de barrios ricos a guetos pobres, alentando a todos a consumir y excluyendo a aquellos que no pueden permitirse tener acceso a productos de consumo.

Estos enfoques tienden a recurrir a una noción instrumental de la cultura y no necesariamente participan de la diversidad cultural subyacente a la vida urbana moderna. Los resultados espaciales pueden generar enclaves de élite, zonas gentrificadas y lugares con una determinada imagen, conllevando unas condiciones sociales fragmentadas que dificultan el estímulo de la capacidad local de producir desarrollo económico y cultural.

Diversidad e identidad

La diversidad y la integración social, por lo tanto, deben ir de la mano. Sin embargo, una comprensión limitada de la diversidad puede producir resultados superficiales, poniendo énfasis en espejismos, reflejando una diversidad cultural imaginaria que neutraliza y convierte en aséptica y ficticia la diversidad existente. Esto puede observarse tanto en la publicidad como en la economía de la experiencia, mediante las cuales se hace un llamamiento a experiencias exóticas que generan emociones. Por otro lado, una comprensión muy profunda y rígida de la diversidad se convierte en una introspección, conllevando formas de tribalismo que no están dispuestas a comprometerse con otros. Para algunos, esta intersección de diversidad cultural y de innovación puede provocar una sensación de inseguridad y pérdida de identidad. En la práctica, la identidad social no es tan fluida como parece sugerir el consumismo ni tan estancada como sugiere el tribalismo; simplemente no está a merced de corporaciones internacionales ni de perspectivas ultraconservadoras.

La identidad se suele considerar como el carácter distintivo de algo, pero a la vez muestra sus similitudes con otros elementos, ambas perspectivas surgen de un proceso comparativo entre las cosas (Madanipour, 2009). En el desarrollo económico la identidad se utiliza a veces para crear una marca, para mostrar que un producto es diferente de otros del mismo rango. En términos culturales, hay un sentimiento de que el proceso de globalización erosiona las distinciones locales y, por lo tanto, es necesario afirmar la propia identidad. En las ciudades estas consideraciones económicas y culturales se manifiestan en el desarrollo de la arquitectura icónica y en otras formas de carácter distintivo, desde clasificaciones a lemas específicos, alimentando todos estos aspectos a un ejército de consultores de marca. Pero ¿cómo puede este modelo, que considera la distinción hacia afuera, relacionarse con las realidades sociales locales, con sus necesidades y con sus aspiraciones? ¿Hasta qué punto puede este enfoque ir más allá de la superficie y alcanzar las condiciones materiales de

las personas que viven en cada lugar?

Para muchos, la diversidad es una fuente de vitalidad, pero también una amenaza para la estabilidad y la continuidad. ¿Qué formas de diversidad son deseables? La larga lucha por la diversidad está relacionada con la respuesta a la aparición de grandes burocracias y corporaciones, con las tendencias culturales universales y con la relevancia de consideraciones económicas y políticas a expensas de la expresión cultural. Pero cuando la diversidad se convierte en una norma, la identidad se convierte en una preocupación. La innovación requiere nuevas formas de pensar y actuar, a menudo resultado de la reunión de mentes diferentes, la interfaz de diferentes ideas y prácticas. Sin embargo, dicha interfaz presenta serios retos a todos los implicados. El sentido de identidad y de distinción local se desafía al introducir nuevas ideas que pueden socavar las tradiciones seculares de una localidad. La amenaza de la globalización reta al ámbito local a que encuentre un sentimiento de identidad, identificando cómo se puede ser diferente a los demás en su búsqueda de competitividad. Pero la identidad no solo es distintiva, también significa similitud. Así, un sentimiento de identidad cultural en una localidad gira en torno a cómo ese lugar es diferente de los demás, pero al hacerlo también establece similitudes con los demás, expresando cómo desea pertenecer a un grupo determinado. Lejos de ser un clon, las combinaciones particulares que desarrolla cada lugar constituyen una base dinámica para su identidad, que siempre será adaptable y cambiante.

Un patrón local de actividades puede ser una constelación con una identidad clara, pero manteniendo vínculos con el resto del mundo. Puede formarse con algunos de los mismos elementos que constituyen la identidad de otros lugares, resultando ser muy diferente a los demás en virtud de la combinación específica de esos elementos. En biología, podemos ver cómo cada miembro de una especie pertenece al mismo grupo porque tiene partes constituyentes similares aun siendo diferente a los demás por su forma propia de combinar estos elementos. Espacialmente, significa la necesidad de clústeres contextualizados, vinculados a expresiones simbólicas y a una gobernanza democrática. Significa que existe un equilibrio entre la necesidad de mirar hacia afuera y la capacidad de relacionar y movilizar las necesidades, las ideas y las habilidades locales.

Si observamos las ciudades económicamente fuertes, su diversidad es una condición necesaria pero no suficiente para su éxito; es la capacidad para movilizar sus recursos sociales en el que se centra el núcleo de su éxito. La vitalidad de este contexto social está estrechamente entrelazada con su vitalidad económica. La riqueza cultural de terrenos en los que crecen las semillas de la innovación es importante, pero la capacidad de autogobierno colectivo, es esencial.

La diversidad puede analizarse en dos niveles: entre las ciudades y dentro de ellas; cada uno plantea un conjunto diferente de retos. La diversidad entre las ciudades estimula su competitividad a través de la diferenciación de la marca y del producto. La diversidad dentro de las ciudades lleva al festival del consumismo y a espacios fragmentados. En todos los casos, una de las interpretaciones de la diversidad parece referirse al aspecto cultural de la desigualdad social, pero si disociamos esto, la diversidad cultural

en relación con la igualdad social puede ofrecer nuevas posibilidades.

El problema de lo local versus lo global es un problema de poder. Los lugares en el núcleo del sistema mundial también son espacios locales. En la globalización, Londres, Nueva York y Tokio han ocupado lugares clave como nodos fundamentales en el proceso de integración de las diferentes economías mundiales en un ámbito cada vez más integrado. Pero incluso estas ciudades no son inmaterialidades flotantes: son espacios locales como cualquier otro espacio local, con la diferencia de que estas ciudades, o al menos algunos de sus lugares, se benefician más del proceso de globalización. Así pues, la lucha no es entre lo local y lo global, como a menudo se formula, es una tensión en torno al poder en todas sus formas: entre los actores y agentes más poderosos y los menos. Dependiendo de su ubicación en el rango de poder, se sienten más o menos a gusto con los procesos de globalización. Si están en un lugar donde se sienten que pueden tener algún control sobre sus propios asuntos, se sienten menos amenazados que en los lugares donde están abrumados por el cambio y sin esperanza alguna de poder gestionar este cambio para su beneficio. A causa de la aceleración de las fuerzas de la globalización, la incertidumbre y la inseguridad prevalecen, incluso entre los actores que pertenecen a un núcleo privilegiado. La escala y la velocidad del cambio, el grado de interdependencia y, por lo tanto, la vulnerabilidad, como manifiesto en las crisis económicas y ambientales mundiales, han socavado la sensación de confianza que se tenía en el pasado.

Se trata de mantener un equilibrio difícil entre la necesidad de seguridad y continuidad y las dinámicas de diversificación e innovación. La diferencia, debe interpretarse en un sentido que evite las asociaciones temporales y superficiales que no tienen ningún significado particular más allá que otra forma de consumo, evitando también las afiliaciones rígidas que no reconocen a otros y permanecen dentro de un mundo inmutable y potencialmente estancado. Debería incluir la diversidad que existe en una población y la diversidad que emerge del encuentro entre aquellos que conforman la población y con otros, ya sea cara a cara o a través de intermediarios.

Innovación a través de la interacción inclusiva

La sociedad moderna es principalmente urbana y las ciudades son lugares de diferencia. Esta diversidad ha sido reconocida desde tiempos antiguos, particularmente en la división del trabajo que asigna roles diversos a diferentes personas, haciendo posible la vida urbana (Aristotle, 1992). La búsqueda de la innovación, sin embargo, tiende a privilegiar a algunos participantes frente a otros, a algunos sectores y espacios, creando desconexiones entre estos participantes y el resto de la sociedad. Una comprensión limitada del proceso supone que la innovación tiene lugar fuera de un contexto determinado. La innovación, sin embargo, está arraigada al contexto de la ciudad, se lleva a cabo en muchas de sus áreas de actividad y es participada por todos los agentes implicados. La idea de que la innovación es una especialidad de la élite socava la inteligencia y la intensidad del conocimiento que se pueden encontrar en todas las actividades humanas (UNESCO, 2005), suponiendo una esquizofrenia.



Biblioteca pública en Bruselas.

La argumentación que se debe formular es que la diferencia social debe ser entendida en un sentido amplio, más allá de un número limitado de participantes y explorando nuevas posibilidades a través de formas de interacción inclusivas y abiertas.

La forma espacial e institucional que puede tener este tipo de interacción abierta es el desarrollo de lo público (Madanipour, 2003). Los lugares e instituciones que pueden permitir a diversos grupos tomar conciencia de sí mismos y de otros, participando en la vida política y cultural y explorando libremente nuevas ideas y prácticas, serían un ingrediente esencial de este reconocimiento de la diversidad. En respuesta al *laissez-faire* económico de siglo XIX y a la diversidad social se desarrollaron muchas instituciones públicas, mientras que una larga corriente de pensamiento, que empieza en Hegel, ha hecho hincapié en el significado del reconocimiento como una fuerza social (Ricoeur, 2005; Honneth, 1996; Bourdieu, 2000). Ello es posible a través de aquellas instituciones públicas que ofrecieron oportunidades para desarrollar nuevas ideas y prácticas, una lección que podríamos necesitar aprender de nuevo. Esta fuerza social puede movilizarse para desarrollar nuevas ideas y nuevas prácticas. Los acuerdos institucionales interactivos y la gobernanza inclusiva pueden estimularse y ser posibles a través de una vibrante presencia de lo público.

Una interpretación restrictiva de la cultura puede conducir al desarrollo de enclaves de élite, desconectados del resto de la sociedad, legitimando la gentrificación y el elitismo, o el consumismo y el despliegue superficial de la diversidad. Sin embargo, una interpretación más amplia de la cultura como una forma de vida reconocería la diversidad como un rasgo inherente a la sociedad urbana y buscaría las maneras en que

estas formas de diversidad pueden estar presentes y generar efectos positivos mutuos. En términos espaciales e institucionales esto llevaría al desarrollo de la esfera pública, los lugares y los procesos donde diferentes ideas, prácticas y grupos se puedan encontrar. En lugar de enclaves de élite o funcionalistas, una esfera pública motivada y capacitada podría incluir una amplia gama de ideas y prácticas y permitiría el desarrollo del carácter distintivo local como resultado de la interacción entre la población culturalmente diversa dentro y entre localidades. La presión para la homogeneización, que es una consecuencia de la globalización, se compensaría de esta manera por composiciones locales democráticas con sus rasgos únicos tanto sociales como económicos.

Bibliografía

AGLIETTA, M., 2000. *A Theory of Capitalist Regulation: The US experience*, New Edition, London: Verso.

ARISTOTLE, 1992, *The Politics*, London: Penguin.

BARBER, L., 2009. Capitalism redrawn, *Financial Times: The Future of Capitalism*, 12 May 2009, p. 3.

BOURDIEU, P., 2000, *Pascalian Meditations*, Cambridge: Polity Press.

DCMS, 2008. *Creative Britain: New Talents for the New Economy*, London: Department for Culture, Media and Sport, http://www.culture.gov.uk/images/publications/CEPFeb2008.pdf, visitada 26 noviembre 2009.

DUFAUX, F. y KEHMAN-FRISCH, S. eds., *Pérennité urbaine, ou la ville par delà ses métamorphoses,* Paris: L'Harmattan , Volumen III, pp. 217-234.

EC, 2009a. *Consultation on the Future "EU 2020" Strategy*, COM(2009)647 final, 24.11.2009, Brussels: European Commission, http://ec.europa.eu/eu2020/pdf/eu2020_en.pdf , visitada 27 noviembre 2009.

EC, 2009b. *European Innovation Scoreboard 2008: Comparative analysis of innovation performance*, Luxembourg: European Commission Enterprise and Industry, http://www.proinno-europe.eu/admin/uploaded_documents/EIS2008_Final_report-pv.pdf , visitada 17 octubre 2009.

HONNETH, A., 1996. *The Struggle for Recognition*, Cambridge MA: MIT Press.

MADANIPOUR, A., 2003. *Public and Private Spaces of the City*, London: Routledge.

MADANIPOUR, A., 2009. City identity and management of change, en C. Vallat.

MADANIPOUR, A., 2010. ed, *Whose Public Space?,* London: Routledge.

MADANIPOUR, A., 2011, *Knowledge Economy and the City*, London: Routledge.

MADANIPOUR, A., CARS, G., ALLEN, J., 2003. Eds. *Social Exclusion in European Cities*, London: Routledge.

OWEN, R., 1991. *A New View of Society and Other Writings*, London: Penguin.

QUAH, D., 2002. Matching demand and supp.ly in a weightless economy: Market-driven creativity with and without IPRS, *De Economist*, 150, No. 4, pp. 381-403.

RICOEUR, P., 2005. *The Course of Recognition*, Cambridge, MA: Harvard University Press.

SMITH, A., 1993. *An Inquiry into the Nature and Cause of the Wealth of Nations*, Oxford: Oxford University Press.

UNESCO, 2005. *Towards Knowledge Societies*, UNESCO World Report, Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization (UNESCO).

Ciudades y cultura

*Iñaki Azkuna**



Palacio de Congresos Euskalduna, Bilbao.

Diversidad urbana

En el avance del programa que me envió Fundación Kreanta titulado *El impacto de la cultura en el territorio y la economía de las ciudades* pone lo siguiente: "vivimos en tiempos inciertos: la crisis de los modelos tradicionales para hacer frente a las secuelas negativas de una recesión económica global pone de manifiesto la necesidad de buscar nuevas soluciones y propuestas que permitan corregir los desequilibrios que afecten negativamente a los ciudadanos. Ya nada podrá ser igual. Así la falta de respuesta de los arquetipos existentes ha dado paso a una creciente relevancia de la realidad urbana local como eje de nuevas oportunidades en donde la cultura, en su sentido más amplio, asume un papel crucial. El reconocimiento de la diversidad del contexto urbano, del particular conglomerado de agentes en cada territorio y de la riqueza de la multiplicidad cultural, contribuye a hacer de las ciudades, espacios diversos de convivencia y de innovación. Y se hace dos preguntas: ¿Qué factores hacen de la ciudad el espacio adecuado para resolver los retos actuales? ¿Cómo favorece el mundo local la generalización de la cultura?"

Habría que empezar por definir la cultura o dicho de otra manera poner ciertos límites al vocablo puesto que siendo un poco vulgar, algunos a cualquier cosa le llaman cultura. ¿El ocio es cultura y el deporte? Seguro que inmediatamente nos ponemos de acuerdo en la cultura literaria, el teatro, los museos y un largo etc..Pero, ¿y el mundo de las nuevas tecnologías por ejemplo? Hay quien, intransigente, no aceptaba la música de Bartók ni la pintura de Picasso y recuerden cómo se equivocaron los críticos que

*Iñaki Azkuna falleció el 20 de marzo de 2014 (EPD).

condenaron al impresionismo a la nada. ¿Y el arte povera no es cultura? Por eso voy a citar la frase de Jacques Duhamel para huir de esta discusión "*La cultura es aquello que hace que un día de trabajo se transforma en una jornada de vida*" claro que esta definición podría servir para multitud de asuntos y situaciones. Pero voy a rizar el rizo. Tomás Marco en la Revista Melómano (Julio-Agosto 2011), señala el lugar de la música en nuestro entorno. En España la gente que se autoproclama culta puede ser perfectamente analfabeta en música y no solo no darle vergüenza, sino hasta alardear de ello. Meter a la música en el campo de la cultura nunca ha sido fácil en un país donde desde el siglo XIX cultura ha equivalido casi exclusivamente a literatura. Existía además el arte, que dudosamente formaba parte de la cultura, pero que finalmente ha acabado equivaliendo a arte plástica. Aquí cuando se habla de arte es de eso de lo que se está hablando y la música tampoco tiene ahí cabida. Y continúa: "A quien lo anterior le parezca exagerado le recordaré que durante la I República don Emilio Castelar, que quería crear una sección de música en la Real Academia de Bellas Artes, preguntó a la docta institución su parecer. Los arquitectos, pintores y escultores de la misma, dijeron que no. Menos mal que don Emilio tiró de decretazo. Como ven, nos movemos en terrero movedizo.

Me parece mucho más interesante adentrarme en la pregunta del programa o en el aspecto del acceso a la cultura porque naturalmente no todo el mundo tiene las mismas oportunidades. En una encuesta que hicimos hace años en Bilbao sobre el acceso de la ciudadanía al Teatro Arriaga, teatro municipal centenario, nos sorprendió la respuesta. Al Teatro Arriaga accedíamos siempre los mismos con alguna variación entre los espectadores, pongo por caso de *El Alcalde de Zalamea* o de los que accedían a oír cantar a Joan Manuel Serrat. Lo que era cierto es que había un porcentaje fijo y elevado de población que nunca había accedido al teatro municipal. Prácticamente asisten el doble de mujeres que hombres, el 57 % eran universitarios y el 16 % tenían Formación Profesional. Solo el 1 % de los asistentes no tenía estudios. El 52 % eran asalariados, el 15 % jubilados, el 9 % tenían una profesión liberal y el 8 % eran estudiantes. Los espectáculos de mayor interés: la zarzuela (47 %), la ópera (45 %), la música clásica (38 %), la danza (38 %), los musicales (35 %), la música moderna (25 %) y el teatro (24 %).

Por tanto, las oportunidades son mayores en función de la renta y de la formación general y cultural. La cultura la utilizamos los más cultos, eruditos, los mejor informados, y los que menos, los más ignorantes. Triste información que nos hizo crear ciertos programas para atraer la atención de esta parte de la ciudadanía. Mi conclusión, no obstante, es que la cultura, los actos culturales hay que ligarlos a una educación general. Cuanto mayor sea ésta, más posibilidades de asistencia a la cultura de la ciudad, cuyos actos irán empapando los huesos y el espíritu de la gran mayoría. No hay cultura ni interés en el acceso a la cultura sin formación. Lo más importante es crear el interés, pero éste debe fomentarse desde la escuela de párvulos. Muchos somos autodidactas de la pintura, pero cuánto hubiéramos agradecido a nuestro profesor de historia o de arte si nos hubiera acostumbrado a visitar y a conocer los museos.

En segundo lugar, ¿cómo favorece el mundo local la generalización de la cultura? Con todas las imperfecciones que acabo de señalar, la ciudad es el mejor receptáculo que existe para generalizar la cultura. Escojamos un país centralista como es Francia y recojamos algunas cosas que se dijeron en el cincuenta aniversario de la creación del Ministerio de Cultura, es decir, del Ministerio Malraux, aquel político polifacético que pasó por nuestra guerra civil y apostó por su amigo, el general De Gaulle. Desde la época en que el Estado era el garante de la cultura, de arriba abajo, si así se puede hablar, de la conservación del patrimonio o de la creación artística y su transmisión hasta la evolución paulatina al protagonismo de las colectividades locales –como reconocía el Ministro Mitterrand (Frederic)–.

Reconocía el Ministro el camino recorrido en los últimos cincuenta años: no hay una ciudad que no posea sus teatros, sus museos, su mediateca y sus equipos artísticos que trabajan y crean. Y decía el Ministro que una de sus acciones más importantes es la transmisión del saber, que reposa sobre muchos tipos de políticas, pero la más elocuente es seguramente la puesta a punto de una educación artística y cultural en la escuela. ¿Y donde están los museos, y las escuelas? En la ciudad, naturalmente. Por tanto, si importante es la conservación del patrimonio –y ahí todas las administraciones tenemos competencias y muchas obligaciones– reconozcamos que el futuro mayor de la cultura está en las escuelas. Los recursos económicos son importantes, y de ello hablaremos pronto, pero la educación escolar en arte y cultura fundamental. Crear el interés y la sensibilidad en el párvulo y el adolescente, es tema prioritario de cualquier país que se precie. Y si hicieran un examen a nuestra juventud en este sentido, saldríamos malparados. Hay quien preconiza incluso no una "cultura para todos sino una cultura para cada uno". No se trata de impedir el acceso a la cultura sino de exprimir la sensibilidad diferente de cada ser humano. Sería extraordinario si se pudiera, con una especie de menú a la carta, pero en realidad eso se consigue cuando se ha sobrepasado cierto nivel. Por eso es fundamental adquirir de joven ese nivel básico que te permite dirigirte a lo selecto, y eso sólo se puede conseguir en una sociedad civilizada, altamente sensibilizada por conseguir una atmósfera cultural cualificada. La enseñanza de las artes, humanidades, actividades multimedia, la asistencia a museos y los viajes, ayudan por un lado al aprendizaje generador que promueve las diferentes ideas y maneras de hacer, la multitud de intereses y necesidades, señala Elisabet Guillemat[1]. El aprendizaje generador contribuye a desarrollar las capacidades críticas para evitar la uniformidad de respuestas y juicios estereotipados, a adaptarse a un entorno social diversificado culturalmente y a responder a los retos del diálogo intercultural. La escuela nos ha de permitir –señala Guillemat– pues, a adquirir competencias interculturales que nos ayuden a convivir con nuestras diferencias y no a pesar de estas. Los talibanes que destrozaron las estatuas, los nazis que quemaron los libros o los cristianos que queman y destrozan la biblioteca de Alejandría en la película *Ágora* de Ame-

1 *Véase* Ciudades Creativas Volumen 2, pp. 105-110.



Museo Guggenheim, Bilbao.

nabar, dudo mucho que tuvieran un espíritu convenientemente preparado para lo que estoy diciendo aunque el manipulador Goebbels hiciera cantar a sus hijos al maestro Bach. Sería la mentira del impostor capaz de escuchar a Wagner y asesinar a miles de judíos. La psicopatología está llena de gestos así.

En tercer lugar, la cultura es de las disciplinas que mejor resiste las crisis económicas. Lo dice el mismo Mitterrand. Yo diría algo más. La cultura tiene un componente económico importante y puede, en algunos casos, ser un revulsivo contra la crisis. Pondré algún ejemplo testimonio de diferentes épocas de crisis y de una verdadera transformación de la ciudad. Ahora, además del espíritu y la educación, hablaremos de dinero, de intereses, de pasiones contrapuestas y de riesgo. Todo ello estuvo presente en la concepción, desarrollo y construcción del Museo Guggenheim de Bilbao. La construcción de ese museo, representa no solamente el elemento más simbólico y el más característico de la apuesta de Bilbao frente a su futuro, sino que ha contribuido en gran parte a nuestra proyección internacional.

Museo Guggenheim

La elección de Bilbao como sede europea del prestigioso Museo Guggenheim de Nueva York supuso convencer a la Fundación de que nuestro programa era serio y totalmente viable. Pero el mayor problema fue el profundo rechazo que el proyecto suscitó en la sociedad bilbaína que no comprendió que se invirtieran recursos tan importantes en la construcción de un museo. En definitiva, la opinión pública no comprendió que con el proyecto del museo que realizaban las instituciones vascas, además del componente cultural, intentaban introducir un componente económico, es decir, que la cultura debería pasar de mirarse como un gasto para ser considerada como una inversión futura. En este clima de oposición, donde se decía que éramos los más tontos de Europa por haber aceptado lo que nadie quería, que promovíamos

la cultura coca-cola y el imperialismo americano. La realidad es que esta apuesta ha sobrepasado, y con mucho, nuestros mejores esperanzas. Las cifras que les voy a dar es la mejor prueba. Su éxito ha transformado el clima de opinión adverso que he descrito.

Así, recordaré que el estudio de viabilidad que se realizó había estimado como necesarios 400.000 visitantes anuales para justificar la inversión prevista de 132 millones de euros. Dudamos mucho con conseguir esta cifra y contra todo pronóstico, la hemos multiplicado por tres durante el primer año, obteniendo 1.360.000 visitantes. La cifra media estimada hoy en día para el museo es de un millón de visitantes por año.

Los resultados económicos obtenidos son elocuentes. Un estudio fue realizado por la KPMG Peat Marwick sobre un modelo económico. Los principales resultados son los siguientes:

Durante el primer año, el museo recibió 1.360.000 visitantes y en el segundo 1.265.000. Entre ellos, la mayoría vino a Bilbao exclusivamente para ver el museo o, habiendo venido por otros motivos, han prolongado su estancia para visitarlo. Los gastos directos que estos visitantes han realizado en Euskadi en estos períodos suponen 433 millones de euros. Así los podemos clasificar según los sectores afectados:

- Más de 63 millones en restaurantes, bares y cafeterías durante el primer año y casi 84 en el segundo. Más de 48 y 60 millones para las tiendas y comercios. Más de 39 millones para los hoteles, las pensiones y otro tipo de alojamiento en el primer periodo de este análisis y 56 en el segundo.
- Más de 10,80 millones para el transporte (gasolina, peajes, etc...) durante el primer periodo y 13,80 en el segundo.
- Más de 10 millones para el propio museo (entradas, restaurante, tienda) en el primer año y más de 12 en el segundo. Este gasto relacionado o dependiente del museo ha supuesto la generación de valor añadido y riqueza en la economía del País Vasco que supone más de 337 millones del PIB para los dos primeros años.

Por otro lado, este aumento de riqueza ha supuesto una renta adicional para el tesoro público vasco calculado en 63 millones en concepto de IVA, impuesto de sociedades e IRPF (27 millones el primer año y 36 el segundo).

El aumento del PIB del primer año (144 millones de euros) prueba que la sociedad vasca ha recuperado en un año la inversión total efectuada. Si hacemos el análisis desde el punto de vista de la Administración, los impuestos generados recuperaron en tres años la inversión pública destinada a la construcción del museo y en poco menos de cuatro años el total de la inversión. Si consideramos otros factores, como la inversión publicitaria que ha supuesto para la villa, si contamos los artículos y reportajes en revistas y televisión en el mundo entero, veremos la importancia del museo en todos los órdenes.

Hay otros beneficios más intangibles pero no por ello menos importantes. Por ejemplo, la recuperación de la estima de la sociedad bilbaína que ha vivido momentos difíciles con la crisis industrial de los años 80 y los índices de paro que tuvimos que soportar



Fachada de La Alhóndiga, Bilbao.

(24 %). La transformación de Bilbao, y en concreto el museo, supusieron una inflexión en el proceso de declive a que nos vimos abocados.

En conclusión, podemos confirmar que la operación Guggenheim supuso una inversión y no un gasto, y que una inversión cultural puede ayudar a generar recursos y puestos de trabajo que antes obteníamos con la industria tradicional. La aparición del Guggenheim y su éxito de visitantes nos hizo mirar también al viejo Museo de Bellas Artes, el de toda la vida de Bilbao. Pues bien, el Museo de vanguardia consiguió que las instituciones financiáramos la ampliación del Bellas Artes, poseedor de una de las mejores colecciones de España.

Transformación urbanística

Siendo el Guggenheim nuestro icono internacional no es menos cierto que otros elementos han venido a coadyuvar en la transformación urbanística y cultural como el Palacio Euskalduna, palacio de congresos y auditorios, sede la Orquesta Sinfónica de Bilbao y también sede de la ABAO, institución privada que gestiona la temporada de ópera de Bilbao. Aprovechando los buenos años fiscales entre la crisis industrial y la actual, el Ayuntamiento ha llevado a cabo dos importantes iniciativas culturales: En primer lugar la recuperación, en colaboración con la Sociedad General de Autores, del Teatro Campos Elíseos y en segundo lugar, la reconstrucción de la vieja Alhóndiga de vinos, un edificio construido en el XIX y principios del XX por el arquitecto Ricardo Bastida. Edificio de 43.000 m² de superficie que Philipp.e Starck ha transformado en un punto de encuentro con un hall espectacular y en donde tienen cabida zonas deportivas, salas de exposiciones y una mediateca que se une a las construidas en Bilbao en los últimos años por la Universidad de Deusto, obra de Moneo, y la Biblioteca foral, obra de IMB Studio. Con decir que la Alhóndiga desde su inauguración en 2010 ha tenido dos millones de visitantes, nos da la magnitud de la apuesta municipal.

De todos modos, la ciudad tiene grandes posibilidades de poseer una buena

oferta cultural variada. A esto hay que añadir una palabra que está de moda en la actualidad en otras disciplinas y problemas mundiales, como es la sostenibilidad. Una ciudad tiene que intentar conseguir una oferta cultural sostenible. Sostenible en el tiempo, en la variedad y en el gasto corriente. No hacemos nada con el gran museo si carecemos de otro tipo de oferta cultural, no hacemos nada si en el tiempo no podemos sufragarlo. Por eso, la colaboración interinstitucional es tan importante, tanto como la colaboración público-privada. En Bilbao la temporada de ópera está gestionada y fue creada por la ABAO, La Asociación Bilbaina de Amigos de la Opera, hace 60 años. Quiere decir que la próxima temporada, que comenzará en septiembre, será la 60, y 60 años para una asociación privada es todo un éxito, aún reconociendo que recibe ayudas públicas y de empresas privadas. Llenar el Palacio de la Música Euskalduna, cuatro veces cada representación (2.200 x 4 = 8.800 personas) es un éxito. En cantidad y calidad, y sobre todo, haber conseguido que en un *hinterland* importante, los aficionados acudan regularmente a los diferentes títulos operísticos. Sesenta años con los cantantes más grandes, con un repertorio digno de los mejores festivales, en una sociedad privada que pivotó sobre un grupo de aficionados, es algo envidiable y un ejemplo de cómo la sociedad civil puede colaborar en la creación artística de una ciudad y de una región.

En la ciudad creativa tiene cabida la transformación urbana, el diseño y la cultura. Juntos forman un eje fundamental para cambiar y renovar una ciudad, antaño "*fea y sucia*" en palabras de Hemingway y ahora limpia, transparente y con una oferta cultural cada vez más importante. En esas estamos.

Termino con la respuesta que da el Director del Museo de El Prado a la pregunta ¿y economía y cultura? ¿Tienen que ir unidas?[2]

> *"No hay que separar la cultura de la economía, formamos parte del país. No se puede olvidar que el arte vive en un mundo real donde ejerce influencia. Y esa influencia tiene un impacto en el ámbito económico que hay que cultivar y cuidar. Además, de cara al futuro, cada vez va a ser más importante. Ahora que las cosas se ponen difíciles de verdad, es una extraordinaria baza competitiva que tenemos para estar y salir al mundo y para seguir mostrando la pujanza de nuestra sociedad."*

2 *Véase* DEIA, 26 de junio de 2011.

Cultura viva comunitaria: la política del bien común

Célio Turino



Imagen del documento "Cultura viva. Puntos de cultura por todo Brasil".

Primera parte. Punto de Cultura – La construcción de una política pública

Al grano: surge un nuevo tipo de Estado cuando oímos al que jamás había sido escuchado

La aplicación del concepto de gestión compartida y transformadora para los Puntos de Cultura pretende establecer nuevos parámetros para la gestión y democracia entre Estado y sociedad. En lugar de imponer una programación cultural o convocar a los grupos culturales para que digan lo que quieren (o necesiten), preguntamos qué desean. En lugar de entender la cultura como un producto, se le reconoce como un proceso. Este nuevo concepto se expresa con la convocatoria de 2004 para la selección de los primeros Puntos de Cultura. Hemos dado la vuelta en la manera de concertar con los grupos sociales: el Ministerio de Cultura dice de cuánto es su presupuesto y los proponentes definen, desde su punto de vista y necesidades, cómo aplicar los recursos. En algunas propuestas, la parte más significativa del presupuesto se destina a la adecuación del espacio

físico, y en otras, a la compra de equipos o –como en la mayoría– a la realización de talleres y actividades continuadas. El único elemento común a todos es el estudio multimedia, que permite grabar música y audiovisuales y colgarlos en Internet.

Punto de Cultura es un concepto de política pública. Son organizaciones culturales que ganan cada día más fuerza en la sociedad y reconocimiento institucional para establecer una alianza, un pacto con el Estado. Aquí hay una distinción sutil: los Puntos de Cultura no pueden ser para las personas, pero las personas conforman sí un organizador de la cultura a nivel local, actuando como un punto de recepción de la cultura y de la irradiación de la misma. Como un enlace en la red, el Punto de Cultura no es una herramienta cultural ni un servicio gubernamental. Su enfoque no se centra en la falta de bienes y servicios, sino en la capacidad de actuación de personas y grupos en los barrios de nuestras ciudades. Punto de Cultura es la cultura en proceso, en avance, desarrollada con autonomía y protagonismo social.

La gestión del Punto de Cultura se inicia desde el acuerdo firmado entre el Gobierno y los proponentes, definiendo las responsabilidades (acceso público al Punto, trabajo colaborativo, decisiones compartidas con la comunidad) y derechos (regularidad en la transferencia de recursos, supervisión y capacitación, el acceso del público a los bienes y servicios adquiridos con los recursos invertidos etc.). Como el Punto continúa desarrollando sus actividades, independientemente del convenio firmado, la dinámica de cada organización debe ser respetada. Algunas son ONG orientadas a la acción social-educativa; otras son escuelas de samba, asociaciones de vecinos, pueblos indígenas, grupos de teatro, conservatorios, centros de extensión universitaria, museos, cooperativas de asentamientos rurales... Cada colectivo con sus características específicas y su propia forma de organización.

Hay tensión durante el proceso de implantación y seguimiento de los Puntos. Mientras los grupos culturales se apropian de los recursos públicos y los mecanismos de gestión, el Estado define mecanismos de control y normas muy estrictas. Esa tensión, en parte inevitable, cumple una función educativa que, a largo plazo, generará cambios en ambos grupos. El objetivo sería obtener una burocracia algo más flexible y adecuada a la realidad, así como un movimiento social mejor preparado para la gestión a fin de poder vigilar mejor las políticas públicas y cualificar la planificación de sus actividades específicas.

Esta interacción, que al principio es difícil, genera un nuevo modelo de Estado, distinto a los conocidos. Hasta ahora se ha optado por formas pesadas del Estado, con un carácter intervencionista y burocrático, o por un Estado mínimo, con sensibilidad a las necesidades sociales también mínimas. Ese "nuevo tipo" de Estado es uno que comparte el poder con nuevos sujetos sociales, que sabe escuchar a quienes nunca han sido oídos, que habla con quienes jamás habló, que ve a los invisibles. Un Estado tan ligero como el aire.

"Nosotros, el pueblo de Santa, aquí en Pernambuco, hemos elevado la autoestima […] El Candomblé siempre ha sido visto con intolerancia. ¿Cuántas veces fuimos saqueados por la policía, quienes nos quitaban nuestras pertenencias? En el sótano del Palácio do Campo das Prince-

sas (sede del Gobierno de Pernambuco) nuestras pertenencias –los ibás (objetos de cerámica y ollas para ofrendas), la ilu (instrumentos musicales, atabaques) y los asentamientos (piedras)– están tiradas llenándose de polvo. Ahora, cuando la policía aparece, decimos: ¿Qué quieres? Somos un Punto de Cultura, reconocido por el Gobierno Federal. Y la zabumba, que fue de nuestros abuelos y tiene más de 150 años, puede tocar sambada, ciranda, samba de coco, maracatú y estar en todas nuestras reuniones" (Beth de Oxúm – Punto de Cultura de la Memoria y Producción de la Cultura Popular – Coco de Umbigada, Olinda, Pernambuco)".

¿Existe el riesgo de que en ese proceso, los movimientos culturales acaben por institucionalizarse, perder la espontaneidad o incluso ser cooptados? Debo decir que sí existe ese riesgo. Ante esa perspectiva, la cultura política y el elemento de emancipación son fundamentales para evitar el proceso de cooptación. Por cooptación entiéndase la contaminación del "universo de vida" (cultura, sociedad y persona) por el "mundo de los sistemas" (Estado, mercado). En contrapunto, hay que fomentar una acción que desarrolle y fortalezca las competencias del sujeto (individual y colectivo), el reencuentro con la gente y su capacidad para actuar como agentes históricos. Por lo tanto, al ampliar la capacidad de interpretar el mundo, volviendo a equilibrar órdenes legítimas que regulen la relación entre los grupos sociales y garantizando la solidaridad entre ellos, podemos abrir un nuevo canal para el entendimiento (comprensión) y afirmación de las identidades personales y sociales.

El Punto de Cultura puede ser (al menos ese es el deseo) un punto de apoyo para romper la fragmentación de la vida contemporánea, construir una identidad colectiva en la diversidad y en la interconexión entre los diferentes modos culturales. Quizás un enlace en la "acción comunicativa", como en la teoría de Jürgen Habermas.

La ecuación que sostiene la teoría de los Puntos de Cultura fue construida a partir de la observación empírica, con casos reales. Y puede ser expresada en una ecuación simple, en que la suma de Autonomía + Protagonismo ofrece un contexto propicio a la interrupción de relaciones de dependencia –o asistencialismo–, tan comunes en la aplicación de las políticas del Gobierno. Ese nuevo contexto representa un gran avance en las políticas públicas y puede ser incrementado si la resultante de esta suma es agregada a la articulación en red. Cuanto más articulaciones y redes existan, más sostenible será el proceso de empoderamiento social desencadenado por el Punto de Cultura. Con esta ecuación uno se da cuenta de que un Punto de Cultura solo existe de verdad cuando está totalmente articulado en la red.

Red de casas de cultura en Campinas – La evolución del concepto

Marquesa. Sirvienta que tiene nombre de un título de nobleza. Como nobles eran sus objetivos. Residente de un barrio lejano del centro de Campinas, el Parque de Itajaí, Marquesa reunió un grupo de madres y buscó una biblioteca pública con la siguiente propuesta:

> *"Queremos un curso para aprender a mejor elegir los libros para nuestros hijos. También queremos libros, porque la biblioteca más cercana está a 20 kilómetros de nuestros hogares".*

TC. Apodo de Antonio Carlos Santos da Silva, un Silva entre millones. En los años setenta cursó la escuela secundaria para adultos y estudió teatro popular en el colegio Evolução, en Campinas. Músico y militante del movimiento negro, nunca contó con ayudas externas. Compuso sus canciones, hizo carteles en serigrafía, anduvo (y todavía anda) por la periferia e interior de Brasil, tejiendo una red de albergues y sembrando baobás, el árbol africano de la memoria, que en la época de la esclavitud se convirtió en el árbol del olvido.

En la misma época en que Marquesa buscaba una biblioteca (1990), TC buscó apoyo para transformar parte de un almacén de Cobal (Companhia Brasileira de Alimentos) en Casa de la Cultura, en un barrio popular de Campinas, la Vila Castelo Branco. Así empezó la red de 13 Casas de la Cultura de la ciudad. Concebida como un espacio comunitario, cada Casa recibió una pequeña biblioteca con 500 libros, entrenamiento para las orientadores de lectura, un agente comunitario (seleccionado en la propia comunidad a cambio de un salario mínimo al mes), talleres artísticos, entradas gratuitas para espectáculos realizados en dos teatros municipales y apoyo a eventos locales o integradores de la red, tales como el Recreio das Férias. Una simple acción, nada aparatosa, firmemente basada en la realidad y en la generosidad de nuestro pueblo. "La solución de los problemas de Brasil vendrá de la escasez... y de la gente pobre", recuerda Milton Santos en sus últimos artículos, una herencia al pueblo brasileño.

La mayoría de las Casas de la Cultura nacieron en proyectos adaptados, a veces una asociación de vecinos o un prototipo de casa en los pueblos de Cohab, de esas que se visitan para ver cómo serán sus casas después de terminadas, con un salón, una pequeña cocina, un baño y dos dormitorios. De las 13 Casas, solo dos tenían algo más de estructura física, con auditorio, cine o teatro. Pero eso no impidió que fueran realizados espectáculos u otros montajes más complejos. La Casa funcionó como un espacio de articulación que buscaba otros recursos locales, como el patio de una escuela, un auditorio comunitario o una parroquia. Un programa de bajo coste y gran escala de asistencia, que aprovechaba estructuras existentes y era compartido con la sociedad.

Fui Secretario de Cultura en aquél momento (1990-92). Al principio, imaginaba que el proceso era irreversible y nada impediría la continuación de las Casas de Cultura con el cambio en la gestión municipal. Pero eso no sucedió. Con el cambio de Gobierno hubo retraso en el pago de los agentes comunitarios, así como la devaluación de las iniciativas locales y la desarticulación del Consejo de Gestores. Ese proceso de descalificación condujo a la pérdida de protagonismo y, con el tiempo, cursos y talleres culturales fueron eliminados y la programación se convirtió en irregular y desvinculada de las aspiraciones locales. Los agentes culturales de la Comunidad perdieron el interés y las Casas de la Cultura dejaron de funcionar con regularidad, perdiendo usuarios y referencias. Perdiendo la vida. Entre ellas, la Casa prototipo, que la población de Itajaí había transformado en Casa de Cultura, el noble espacio creado por Marquesa.

Cómo la Casa de Cultura Tainã sobrevivió a la escasez de dinero y la burocracia del poder público

Tainã es un pájaro. Ese fue el nombre de la Casa de la Cultura fundada por TC, quien estaba tan acostumbrado a la escasez que continuó con su gente, independiente del apoyo del ayuntamiento de Campinas. La casa permaneció abierta con una vibrante programación: taller de batería, serigrafía, biblioteca, iniciación musical, huerto, horno comunitario (la comida es una forma de cultura) y orquesta de tambores, metales (steel drum), con asombrosa melodía. Los residentes del barrio siguieron participando de su Punto. En 2005, el centro Tainã se convirtió en Punto de Cultura reconocido por el Gobierno Federal y en 2006 recibió del Presidente Lula la orden al Mérito Cultural. De hecho, los agentes de otras Casas también estaban acostumbrados a vivir con escasez. Gente valiente y trabajadora. ¿Pero qué hizo Tainã para sobrevivir con más fuerza y avanzar más que los otros centros? Autonomía.

No se trataba de una autonomía con una simple transferencia de responsabilidades –que antes serían una responsabilidad del Estado– o un hacer por cuenta propia, desarticulada de su entorno y sin claridad de conceptos y ética. Se trataba de una autonomía en lo que se refiere a la capacidad de toma de decisiones y su aplicación según los recursos disponibles. Autonomía basada en experiencias, en la creación de redes, adquirida en el proceso de adquisición de los conocimientos, en la relación de las parejas y en la interacción con las autoridades, ya sean maestros de la tradición oral o de las autoridades institucionales. Autonomía como práctica, como la propia realización, con actos concretos de participación y afirmación social; autonomía protagonista, articulada en red, capaz de modificar las relaciones de poder y generando el empoderamiento social. Autonomía como un ejercicio de la libertad.

El Punto de Cultura Tainã, en Campinas, como el pájaro que le presta el nombre, ha ganado alas y volado. Un vuelo libre que logró con su autonomía. ¿Pero cómo la conquistó?

> *"En un encantamiento, la naturaleza aflora y la gente desaparece, es hora de trabajar Y así nuestro día se convierte en la agonía de estar vivo sin ser capaces de vivir ¿Y qué será del mañana si no luchamos por nuestro derecho a ser? Ser libre y ser feliz".*

(Samba compuesta por Antonio Carlos Santos da Silva, el TC, y Aloísio Jeremiah en 1983. De pronto me doy cuenta del carácter espinosiano –de Spinoza, el filósofo– de su música. La libertad como un ejercicio de felicidad).

Antes que el pájaro Tainã levante vuelo, ya estaba claro el protagonismo de quienes formarían el Punto de la Cultura. El papel de los movimientos sociales se revela en la medida que sus miembros y organizaciones se entienden como sujetos de sus prácticas. Sujetos que intervienen en su realidad, desde los hábitos cotidianos hasta la elaboración de políticas de desarrollo local. Sin embargo, las gestiones públicas culturales planeadas en el marco del pensamiento del (neo)Liberalismo ("cultura es un buen negocio!") o de la Ilustración ("llevar luces a la gente inculta") quitan de la sociedad sus herramientas más preciadas: su autonomía y su protagonismo.

Si la cultura fuera entendida solo como un producto, un sinónimo de modernización o negocios, la gente se quedaría fuera del escenario.

Cuando las políticas de Estado no reconocen la creación cultural de la Paneleiras de Goiabeiras, en Vitória, en el estado brasileño de Espírito Santo, o del maestro de juguetes en el Vale do Jequitinhonha, privándolos de su papel protagonista, tratando su trabajo como folklore o expresión de una cultura ingenua, "simple", se establece una ruptura en la relación (que debería ser) de igualdad entre el sistema dominante y la sociedad. El no reconocimiento tiene por base un concepto de cultura relacionado al de civilización. En ese sentido, la idea de Cultura es el medio por el cual se mide el desarrollo y el progreso, la modernización y el perfeccionamiento de la nación. Los "sencillos" debe ser "colocados en su lugar": una pieza de museo, una artesanía ingenua, una masa sin modelar. Y el sistema sigue siendo dominante.

De esas ideas nace el "dirigismo" en las gestiones públicas de cultura. En la medida en que se crean parámetros de reconocimiento y validez para algunos eventos culturales, y no se hace para otros, el patrimonio cultural de la sociedad se quedará incompleto, impidiendo a la inmensa mayoría el derecho de ejercer plenamente su ciudadanía (o del escenario). Negar el papel protagonista a esa mayoría y presentar la élite (cualquier élite) como la única propietaria del saber y del buen gusto es una forma eficiente de garantizar la supervivencia de las formas de dominación y legitimación de clase. A los "demás", a los "sencillos", se ofrece una cultura pasteurizada, hecha para satisfacer las necesidades y gustos de un público que no debe cuestionar lo que consume.

La creación de redes y el papel de protagonistas son esenciales en el proceso de construcción de la autonomía de los Puntos de Cultura. Por esa razón Tainã ha sobrevivido, y en su vuelo se reúne con otros Puntos, o pájaros, que, mientras vuelan, dicen: "Aquí se hace cultura".

Ruinas que empoderan: Cuando la libertad de experimentación y el papel protagonista de las y los jóvenes hacen la diferencia

El empoderamiento social en los Puntos de Cultura puede provocar transformaciones que van mucho más allá de la cultura, en un sentido estricto, desencadenar cambios en el área social, económica, de poder y de valores. Al concentrar su actuación en los grupos históricamente unidos a políticas públicas (ya sea por recorte socioeconómico o en el área de la investigación y experimentación estética), el Punto de Cultura potencializa las iniciativas en curso, creando las condiciones para un desarrollo alternativo y autónomo, a fin de garantizar la sostenibilidad productiva de la producción de cultura. La cultura es, en este caso, entendida como un proceso, y no como producto.

En Nova Olinda, el pequeño pueblo de Araripe/Cariri que cito al principio del artículo, la experiencia de empoderamiento social precede el Punto de Cultura. Al final del siglo XX, un músico, hijo de la ciudad, Alemberg, decide regresar de Fortaleza, la capital de Ceará. Su referencia: la casa grande, una herencia familiar que estaba en ruinas. La leyenda cuenta que fue una casa embrujada. Decide reconstruirla, y recibe la ayuda



Captura de pantalla de la web del Ministerio de Cultura de Brasil de promoción de los Puntos de Cultura.

de jóvenes, niños, mujeres y viejos, porque los hombres adultos, en su mayoría, habían dejado la ciudad para buscar empleo en otros rincones. Una vez reconstruida la Casa, se empezó a montar un museo de arqueología. En el Valle de Araripe, además de fósiles de dinosaurios, hay muchas pinturas rupestres. La prehistoria estaba relacionada con la vida de los residentes, guiándoles en la conservación. La idea era dejar que los niños escribiesen los textos para que la exposición fuera inteligible para todos. Fue lo que hicieron. Pero la casa era demasiado grande y había espacio para más actividades. Y las necesidades eran aún más grandes.

Los jóvenes querían hacer música. Se constituyó un grupo –bueno, uno no, algunos. No había cine, así que crearon una videoteca. No había libros, y han creado una biblioteca. Tampoco había teatro, así que se construyó uno. Todo muy sencillo y utilizando solo los recursos que poseían, pero hecho con un montón de esmero (como en la música de Vinicius) y con todo lo bueno de un centro cultural: escenario con reflectores, mesa de sonido y amplificadores de calidad, bancos para la audiencia, área de descanso. Con un museo cerca de la casa, teatro, música, grupos, películas de calidad y libros que difícilmente tendrían, los vecinos querían más: emisora de radio, Internet, TV local.

Los despistados que sintonicen la radio Casa Grande se sorprenderán con programas musicales de alta calidad: música africana, aboios (cantos de los vaqueros mientras pasean el ganado: “ê boi, ê... mi boizinho surubim...”), entrevistas de jazz, MPB... Todo programado, narrado y preparado por los niños y jóvenes del lugar. Quien se queda por algunos días, además de visitar cascadas y cuevas con dibujos rupestres o cabalgar acompañando una manada de bueyes, podrá por la noche ver una pe-

lícula del neorrealismo italiano o danés o del nuevo cine del noroeste brasileño. Para eso, solo necesita coger una película en la Videoteca en la Casa Grande. O asistir a un programa de TV local, también diseñado, dirigido y producido por niños y jóvenes. Al principio, la emisora tenía señal abierta, pero fue cerrada por no tener concesión. La explicación dada fue que la señal podría perjudicar el vuelo de los aviones, que aún hoy los chicos del Valle intentan avistar en el cielo sin éxito. Con la interrupción de la señal abierta, la TV ha cambiado de nombre: los Sin Canales, en alusión a un famoso cine-periódico de los años 1960 y 1970, el Canal Cien. Cada semana un nuevo programa es exhibido en el teatro del Punto de Cultura. Los adultos solo asisten, y apenas participan como entrevistados. Argumento, guión, dirección y presentación son responsabilidad de niños y jóvenes.

También hay un grupo musical de niños, que tocan instrumentos inventados por ellos, casi juguetes. Son sonidos hechos con la boca o con latas, cazuelas y cubos de plástico. Cuando son un poco mayores, forman sus propios grupos con instrumentos musicales de verdad (¿Los instrumentos de juguete y tambores de cubos también producen música? Sí. Así que también son de verdad). Los jóvenes que empezaron con el primer grupo de juguete y se acercan a los 20 años de edad, forman un grupo de jazz experimental, mezclando aboios con rock, MPB, xote, baião. Representando el Punto de Cultura, esos jóvenes ya se presentaron en Alemania, en The Music Media Campus, 2006, PopKomm. Algunos empezaron a abandonar la ciudad, pero no en busca de empleo sino para estudiar en universidades, estudiando música, teatro, antropología, arquitectura, ingeniería o cine. Aunque sus cabezas dan vueltas por el mundo, sus pies siguen arraigados en la Chapada Araripe. Un empoderamiento radical, de esos que solo ocurren en realidad cuando son cultivados con autonomía, sembrados por el protagonismo y, en el caso de Nova Olinda, sobre todo por los jóvenes.

Alemberg y su esposa, Rosane, arqueóloga ya no viven en la ciudad (aunque están siempre cerca) y el Punto de Cultura Casa Grande es cada vez más fuerte. Los niños y jóvenes administran el Punto; uno coordina la editora, otro es administrador del parque, coordinadores de programas de radio o TV, del presupuesto participativo de la Casa Grande (expuesto en una pizarra pública y que presenta incluso los ingresos de menor valor –la venta de un pedazo de pastel– y los gastos más ínfimos). Cada actividad tiene su responsable, que se alternan entre sí. Gente joven que creció en Casa Grande, que han aprendido practicando y que decidieron quedarse en su valle, rompiendo el ciclo del éxodo que anteriormente se llevó tanta gente.

Con el tiempo la noticia llegó lejos y vinieron visitantes; un turismo diferente, de quien quiere cambiar su manera de mirar, integrándose en el lugar. Recibe tres mil visitantes por mes, en busca de cascadas y pinturas rupestres, oir aboios, conocer la cultura del interior y la experiencia radical que supone el protagonismo de la juventud de Casa Grande.

Con el Punto de Cultura, una nueva economía emerge en Nova Olinda, más solidaria y sostenible. Era necesario acomodar a los turistas y por eso se han creado posadas familiares; una suite sencilla y cómoda en el patio trasero de

la casa de los padres (especialmente madres) de niños y niñas del Punto de Cultura. La artesanía del cuero ha renovado el arte del maestro Expedito, y muchos otros maestros y aprendices encuentran mercado para sus bolsos, sandalias y accesorios de piel. Un programa de turismo cultural consistente, de bases comunitarias, ha generado una nueva fuente de ingresos para las familias. Y los adultos empiezan a regresar. Más ingresos en la ciudad y bien distribuidos, porque se dividen entre muchas personas.

El viejo caserón, antes embrujado, ha conseguido que los aldeanos disfruten mucho más de ellos mismos y de su ciudad, encontrando su lugar en el mundo, cuyo centro estaba allí mismo.

Cultura emancipadora

Autonomía, liderazgo y empoderamiento son los pilares de la gestión compartida y transformadora de los Puntos de Cultura, fruto de la observación de situaciones reales. También es resultado, en cierto modo, de la frustración con la desmovilización de las Casas de la Cultura en Campinas. Yo era muy joven cuando fui Secretario y necesitaba comprender mejor ese breve momento en mi vida para corregir errores. Afortunadamente, tuve la oportunidad de volver a aplicar el método y el concepto a escala nacional, a partir del Ministerio de Cultura.

¿Cuál es la base real para el surgimiento de las Casas de la Cultura en Campinas? Si fueran tan necesarias y se extendieron con tanta rapidez, ¿por qué desaparecieron tan fácilmente? ¿Qué se ha perdido? ¿Por qué la Tainã tuvo otro destino? ¿Por qué la experiencia de la Casa Grande es tan significativa?

Las Casas de la Cultura surgieron de necesidades concretas: un grupo de madres que deseaban ofrecer actividades culturales regulares para sus hijos, artistas en busca de mejora, comunidades que intentaban calificar su entorno. ¿Pero hubo realmente consolidación? Quizás se hayan implementado más como consecuencia de mi deseo y voluntad de grupos aislados, generando confusión entre la legítima demanda de pequeños grupos y la aspiración de toda una comunidad. Ciertamente carecía de tiempo para madurar, menos de dos años de gestión. Después de esta experiencia, en momentos en que la burocracia y el juego del poder resultaron más fuertes, respiro e intento repetirlo como un mantra: “falta de tiempo, falta de tiempo...”; y no desistir.

La diferencia entre el Tainã y el Parque Itajaí es que la primera estaba más consolidada en su comunidad y la Casa de la Cultura de Itajaí se instaló casi al mismo tiempo en que el barrio nacía, cuando los vecinos apenas se conocían. Lo que llama la atención sobre la experiencia de la Casa Grande es la continua búsqueda de experimentación, las responsabilidades compartidas, la pureza con que inventan soluciones, no tener miedo de hacer el ridículo y de equivocarse, la confianza en sí mismos, a la vez que se mantiene encendida la curiosidad y el interés por aprender unos de otros.

Enfatizar apenas uno de los conceptos sería equívoco. Autonomía y protagonismo son complementarios cuando forman un triángulo con el empoderamiento. Forman el trípode de la sostenibilidad cultural en las comunidades. Esos tres aspectos fundamentales no pueden entenderse estáticamente o como plantillas. Porque son los valores en construcción, sus significados ganan

relevancia en la medida que se cruzan y expresan sus propias experiencias de la cultura y de los Puntos. Son valores que generan un nuevo concepto: el Punto de Cultura.

Esa es una ruta diferente de la inclusión y la sostenibilidad social e implica no solo la formación de la función cultural de cada grupo, sino también un proceso de inclusión social, digital, cultural, económico y político. La integración de esas nociones y conceptos inicia un nuevo proceso de cultura política con carácter emancipador, en que el Punto de Cultura rompe jerarquías sociales y políticas y crea las bases para construir nuevas legitimidades.

El entrelazamiento de sujetos

Se repite la división de los movimientos sociales, organizado por estudiosos y expertos, en dos categorías distintas. Los movimientos sociales definidos como "tradicionales" incluyen sindicatos, asociaciones de vecinos y grupos de estudiantes. Esos movimientos se expresan a partir de sistemas de poder organizados en niveles por grados y rangos, asignaciones de actividad, flujos de relacionamientos establecidos con anterioridad, definición rígida de papeles, con segmentación interna sectorial y competitividad interna. Ese modelo de organización social sufrió un grave desgaste desde finales del siglo XX y ha encontrado mucha dificultad en responder a las demandas de los propios sectores que intenta representar.

En otro modelo están identificados los llamados movimientos sociales "nuevos", cuya referencia puede encontrarse en el movimiento hip hop, en el ecologismo, en las cooperativas y en procesos como los de las radios comunitarias, en movimientos de carácter identitario, como los de mujeres, negros y homosexuales. También hay organizaciones no gubernamentales, con enfoque temático, territorial o público. A pesar de estar enmarcados en la misma categoría, esos movimientos tienen un origen social muy distinto. Algunos nacieron en las afueras de las grandes ciudades en busca de conexiones de solidaridad entre los excluidos de bienes y derechos; otros nacen en la clase media en busca de conexiones de identidad y defensa de causas. Aunque deben ser vistos como movimientos distintos que reúnen sujetos sociales muy diferentes, las organizaciones no gubernamentales se han convertido en una importante referencia para la construcción de nuevas relaciones entre el Estado y la sociedad.

Otra parte de las organizaciones sociales que, incluso, han respondido de modo más original e inmediato a las invitaciones de la Cultura Viva Comunitaria, están vinculadas a las comunidades tradicionales e iniciativas no exactamente de carácter reivindicativo; pueden ser definidas como grupos culturales, organizaciones de comunidades negras o indígenas, de ritmos y danzas tradicionales y populares, como escuelas de samba, maracatus, cirandas, grupos de danza, capoeiras o manifestaciones de carácter cultural/religioso. Ese "estar al margen" ha inmunizado a las organizaciones de los dilemas que enfrentan los movimientos sociales tradicionales (con carácter revindicativo o representativo) y de los "nuevos" movimientos sociales (con carácter temático y fragmentado), conservando su fluidez y agilidad. Sin embargo, también les ha puesto en guetos al alejarlos de la posibilidad de realizar un cambio más amplio.



Imagen del documento "Cultura viva. Puntos de cultura por todo Brasil".

Sin un diálogo con la nueva realidad, muchos de esos movimientos no se han renovado y permanecen ocultos o fueron absorbidos por el mercado o por la cooptación política, como en el caso de las escuelas de samba de las grandes ciudades. Convenientemente clasificadas en la categoría de "folclore" –la definición irónica de Roger Bastide, "cultura en conserva"– siguen inaccesibles e incomprensible para otros sectores sociales. Si, por un lado, tienen estructuras rígidas y jerárquicas (el "dueño del buey", por ejemplo), por otro lado, hay ligereza y simplificación en su organización, que les hace convivir constantemente con la dialéctica tradición-invención que caracteriza sus acciones.

Esos movimientos han ido creando formas subterránea de derecho político, incluso antes de que la sociedad civil o la ciudadanía moderna se estableciera entre nosotros. Invadieron las calles y los campos de caña de azúcar en momentos de celebración, afirmando identidades y compartiendo. Unos regalan los accesorios y tejidos; otros cosen las ropas; en cada casa visitada hay un plato de comida para el visitante o puesto en la ventana para ser cogido por cualquiera, como parte de un juego. Así, los participantes de la Folia de Reis sobreviven días; mientras, la cultura popular ha sobrevivido siglos. Comúnmente excluidas de las políticas públicas, las expresiones tradicionales se afirman con el Punto de Cultura, como sujetos distinguidos en el modo de hacer política. El programa Cultura Viva acerca esos movimientos diferentes, que clasificaremos en:

a) asociativos / reivindicativos,
b) nuevos movimientos sociales y
c) eventos culturales y tradicionales.

Esa aproximación no se produce para que un campo supere a otro, o para uniformar formas de expresión y organización, pero sí para conocer y ejercer la tolerancia, autoeducándose en la convivencia en la red.

"Cuando el todopoderoso gobierne sin la razón y sin límites, solo quienes no posean ningún poder serán capaces de imaginar una humanidad que un día tendrá poder y, con ello, cambiará el significado de esta palabra" (Terry Eagleton, "La ideología de la estética"). El entrelazamiento de los sujetos sociales y su desarrollo con autonomía, protagonismo y empoderamiento son complementarios. El programa de estímulos del programa de Cultura Viva puede generar una nueva forma de hacer política pública y cultura política. Ese concepto crea posibilidades de construcciones colectivas, hechas en el proceso de su desarrollo. A diferencia de las viejas costumbres que, aún cuando se presentan como nuevas están previamente definidas en cartillas de gestión, planificación y administración pública, la Cultura Viva no presenta modelos a seguir y, para estimular y potenciar las energías sociales y culturales existentes, valora la experiencia social.

La gestión compartida y transformadora se lleva a cabo en este proceso de acercamiento y reparto de responsabilidades entre el Estado y la sociedad, en la que los movimientos sociales y administradores públicos establecen canales de diálogo y aprendizaje mutuo. Ese es un camino que redefine el Estado y amplía sus definiciones y funciones al abrir las puertas para compartir el poder y el conocimiento con sujetos nuevos y tradicionales, compartiendo espacios y buscando nuevas posibilidades.

Ajustando el concepto

La expresión Punto de Cultura fue utilizada por primera vez a finales de los años 80. El Secretario de Cultura de Campinas era, en ese entonces, el antropólogo Antonio Augusto Arantes. Yo trabajé con él, como jefe de la División de Museos. El primer espacio que ostentó ese nombre fue el Punto de Cultura Joaquim Egidio, un distrito rural con antiguas haciendas de café, mansiones abandonadas y montañas. Una de esas mansiones fue restaurada para albergar la sede de la subprefectura, la oficina de correos y un espacio cultural. El espacio ganó el nombre Punto de Cultura.

Más allá del Punto de Cultura Joaquim Egidio, un pequeño centro cultural instalado en otro distrito de la ciudad, un barrio obrero y más poblado, Aparecidinha, también fue nombrado Punto. Hacía falta, sin embargo, una red, más Puntos que se completaran y apoyasen entre sí. Eran solo dos, hacía falta tiempo para construir una red. Un Punto de Cultura solo puede existir si está organizado en red; puede haber una labor cultural frenética en la comunidad, que puede, incluso, ser desarrollada con autonomía y protagonismo local, pero si no hay ninguna predisposición para recibir y ofrecer formas de interpretar y hacer cultura, si no hay una disposición para escuchar a los "demás", no será un Punto de Cultura. La inexistencia de una red eficaz de Puntos de Cultura, frágiles mecanismos de mediación entre las autoridades y la comunidad y pocos medios para asegurar una efectiva autonomía local en la gestión de esos dos Puntos debilitaron la experiencia. Con el cambio de Gobierno, este incipiente proceso, que duró poco más de un año, fue frenado.

Algunos años más tarde fui designado Secretario de Cultura. Con la ayuda de Marquesa, Ana Mattos, TC, Tom Crivelaro, Marcos Brito y muchos otros, la red creció. Por los malentendidos que inspiran las tentaciones del marketing político, el programa adoptó un nuevo nombre, Casa de la Cultura, ya que la expresión Punto podría asociarse al anterior Gobierno. Quiso la suerte que yo pudiera aprender de los errores, profundizar el concepto y aplicarlo a escala nacional y así revivir la expresión Punto de Cultura.

La diferencia fundamental entre el Punto de Cultura y Casa de la Cultura está en que, incluso cuando la Casa de la Cultura es compartida con la Comunidad, es fruto de una acción gubernamental, orientada a edificios con una actividad definida. Es el Gobierno el que construye o adapta el espacio, decide la ubicación y su programación. En el "Diccionario Crítico de la Política Cultural", el profesor Teixeira Coelho señala que esos espacios implican "la "desterritorialización de la cultura o modelos culturales: prácticas que en un principio fueron ejercidas en un determinado lugar pasan a ser ejercidas en otro, con el cual no están histórica ni socialmente conectadas. Ese artificialismo es tan evidente y sostenido que a menudo surge como el principal motivo de decadencia o no utilización completa de sus recursos y posibilidades". Con el Punto de Cultura, el proceso se invierte y es el Gobierno el responsable por reconocer y mejorar las iniciativas culturales de la Comunidad en el lugar en que ocurren. El hacer cultural y el territorial están íntimamente relacionados.

Otra duda recurrente se refiere al hecho de que el Punto de Cultura pudiera reemplazar la necesidad de otras instalaciones culturales. Por el contrario, el Punto de Cultura crea condiciones favorables para la consolidación de una base social de la cultura, que garantiza los medios más perennes para la conquista de mejores bibliotecas, teatros bien equipados, centros culturales dinámicos, museos vivos y políticas de incentivo a la formación, producción y difusión cultural.

Las dimensiones de la cultura

Entender la cultura como un proceso supone entrelazar las distintas dimensiones de la vida. Con Gilberto Gil, Ministro de Cultura del gobierno de Lula, el Ministerio aprobó un concepto más amplio de la cultura, antropológico: la cultura como producción simbólica, como constructora de ciudadanía y como factor clave de la economía. El programa Cultura Viva Comunitaria - Punto de Cultura tiene ese mismo origen, pero a medida que el programa se desarrollaba me di cuenta de que era necesario ir más allá.

La dimensión del arte no puede limitarse al campo simbólico. Más allá de la producción de símbolos, el arte implica habilidades, todas las capacidades humanas (del latín artem, habilidad) y la interpretación a través de los sentidos, a través de una percepción sensorial. El Punto de Cultura implica romper las narrativas tradicionales, monopolizadas por pocos, en que compartir lo sensible es estratégico para este desvío narrativo, en el que los "invisibles" pasan a ser vistos y a tener una voz. No se trata de la defensa metafísica de la "belleza universal" o del "arte gratuito", sino de la propia realización de la estética. El arte refleja las aspiraciones y contradiccio-



Captura de pantalla de la web del Ministerio de Cultura de Brasil sobre cultura viva comunitaria: www.culturaviva.gov.br

nes de su contexto histórico y es, a la vez, producto y vector de transformaciones sociales. Además de la preocupación exclusiva con la belleza, se busca todo lo que permita la afirmación cultural de la subjetividad de las personas, grupos y clases sociales. Esa búsqueda debe hacerse con encanto, belleza y calidad, porque sin esos atributos no se pueden romper las barreras y los estereotipos permanecen vivos.

Lo mismo ocurre con la dimensión ciudadana. La conquista plena de los derechos y la inclusión en el diálogo cultural son esenciales, pero ver los Puntos de Cultura solo como generadores de ciudadanía o como hacedores de cultura popular es una limitación. Mucho más grave son los discursos de "inclusión cultural" o "inclusión social a través de la cultura". Punto de Cultura actúa con la cultura popular, la inclusión social y tiene un papel claro en la ciudadanía, pero es, sobre todo, un programa de cultura: cultura como interpretación del mundo, expresión de valores y sentimientos, cultura como mutuo entendimiento y acercamiento desde el punto de vista ético.

También es necesario profundizar con el tema economía. ¿Qué economía queremos? Por un lado es un hecho que hay una "economía de la cultura": los datos del IBGE, Instituto Brasilero de Geografía y Estadística, señalan que el 8 % del PIB proviene de la cultura. ¿Pero en qué contexto se incluye la llamada "economía creativa?" El capitalismo se apropia de todas las riquezas y bienes producidos en la Tierra, ya sean bienes inma-

teriales o sólidos, transformándolos en mercancía (… y también se apropia el capitalismo de lo que produce la Tierra en su interior, y en el futuro se apropiará de lo que haya más allá del planeta). Insertar la cultura en ese proceso de comercialización y alienación de la vida no es el objetivo del Punto de Cultura. En Puntos de Cultura aislados, en lugares o contextos en los que no hace falta profundizar sobre el sentido de la economía, el pragmatismo y la sumisión al mercado pueden ocurrir; pero si no sucede, al menos se está a la espera que suceda (en parte porque los que quieren vender no siempre encuentran compradores), pero el camino de una red social de la economía va en otra dirección. El entendimiento que se construye en el proceso establece que, si la economía determina la cultura, la cultura también determina la economía. Al adoptar una nueva actitud cultural podemos modificar las relaciones económicas, allanando el camino para una economía basada en la solidaridad, con consumismo consciente, comercio justo y trabajo colaborativo. Veo una chispa de esas nuevas relaciones económicas, especialmente en la red, con el encuentro de los Puntos de Cultura y los Núcleos de Economía Solidaria del Ministerio de Trabajo.

El Punto de Cultura es la integración de la diversidad. "Lo particular está en el todo, y el todo está en el particular"; la física cuántica demuestra este conocimiento milenario, que fue abandonado por la fragmentación de la vida. Tras cinco años de la implantación de los Puntos de Cultura, tomo nota de que el acercamiento entre la estética, la ética y la economía es esencial para la organización de la vida humana y puede cimentar un nuevo significado para la cultura y para la propia sociedad. Las 3 "E" de la cultura son: Ética, Estética, Economía. Y no es posible separar una de las otras.

Segunda parte. El Punto de Cultura, como realmente es. Pequeñas historias

Darlene

Tierra púrpura en un barrio muy alejado de los edificios altos de Londrina. "A través de mis hijos me di cuenta de que faltaba algo para mantener ocupados a los niños de la comunidad...". Darlene Kopinski propuso la ocupación de un edificio público abandonado. Se crea un centro cultural en las afueras de la ciudad.

"Aquí el acceso es libre, si los adultos no pueden venir, los niños cogen la llave y entran". Es así como Darlene presenta su Punto de Cultura con una amplia sonrisa: "Ese es uno de los grupos que tenemos aquí, hoy tenemos un ensayo...".

Jessica, una chica dulce de quince años y cara bonita, dice:

"Estudio percusión, danza, teatro... yo era problemática y mi madre me dijo 'te voy a llevar al Centro'. Aprendí a bailar la samba y la danza del vientre, hice ganchillo, estudié teatro, aprendí mucho sobre percusión, hice muchas cosas. Hace años que hago parte del Centro".

Con una gorra en la cabeza y la visera para atrás, al estilo hip hop, otra chica habla de su pasión artística junto a una camioneta de DJ: "Siempre me gustó la música, fue cuando me interesé por el rock, pero quería conocer otro tipo de cultura, mezclar las cosas. Por eso decidí hacer algo diferente, ese sonido afro brasileño".

Darlene estaba orgullosa con el estudio multimedia que acababa de recibir. "Aquí podemos producir nuestra música y películas". Software libre y animación en hojas de papel, dibujos que ganan movimiento rápido por la manipulación manual del papel. En la escena de animación, "… todo lo de la mayoría, especialmente de los chicos, son tiros, lucha, muerte", dice otra chica.

La artista gráfica y profesora de animación Gabriella Vencilli explica: "Organizo talleres de artes visuales, software y animación. Hay un gran intercambio con ellos; de lo que conozco, de lo que me transmiten; quienes vienen aquí pensando que lo saben todo descubren que no saben nada".

Otro participante del Centro, Edio Gonçalvez, dice: "Yo soy de una generación anterior, James Brown, pop, funk de alma. Cuando era joven participé en el grupo Chock y por eso les digo 'no olviden el pasado, vivan en el presente, reciclen y lograrán algo bueno'. Eso es lo que tienen que hacer para ir avanzar".

Darlene nos comenta: "Cuando me separé, sentía una necesidad de tener acceso a la cultura, escuchar música, ir al teatro. Así que pensé que otros también sentían lo mismo. Cultura y educación forman una pareja, están juntos".

Como resultado, una chica con pelo afro dice: "Asistí a una clase y me gustó... empecé a participar... me gusta bailar, creo que es lo único que me gusta". Y otro añade: "Dejé la escuela y vivía en la calle, no quería nada más… Ahora solo quiero venir aquí".

Pablo, un muchacho que no conocía a su padre, explica: "Vivía en la calle. Después, me gustaba bailar cada día, y también estudiar... Antes yo no conocía muy bien a mi padre, sabía que había dejado la cárcel y que daba clases de baile en el Centro. Alguien me dijo: 'Creo que ese es tu padre'. Por eso empecé a bailar".

Darlene explica que el Punto de Cultura Cepiac acoge personas que viven todo tipo de situaciones: "Lo más importante es conseguir que los otros niños que tienen algún problema con las drogas o problemas con la justicia, sean recibidos como alguien que necesita ser entendido en ese momento".

Edio, un hombre que no oculta su historia, sabe que puede servir de ejemplo porque su vida es la misma de muchos otros jóvenes: "Me metí en el mundo de la droga hasta el cuello. De 1993 a 1995 fueron años muy oscuros para mí. Me alejé del baile, me envolví con las drogas… en el 98 logré dejarlo y aquí estoy dando clases para ellos".

Con gestos pausados y mirada tranquila, Darlene habla sobre el resultado de la labor del Punto: "Con su implantación hemos logrado rescatar muchos adolescentes que tenían problemas con las drogas, con serios conflictos familiares o que tenían depresión y no salían de su habitación...".

Edio complementa: "no podemos evitar que nos den la espalda, pero podemos guiar". Descubro que Paulo es hijo de Edio: "Ahora estudio para ser promotor y profesor de baile. Ya soy monitor aquí, en el Punto", dice el hijo, bajo la mirada orgullosa de su padre.

Jessica nos interrumpe y revela su sueño: "Estoy intentando convertirme en productora cultural. No sé si va a ser posible, pero estoy luchando por ello, a ver qué pasa".

Y tanto que lo lograrás, Jessica, tú te lo mereces. Sigo de lejos los logros de Darlene y del Punto. Ella es una repre-

sentante de Paraná, muy activa en la Comisión Nacional de los Puntos de Cultura. Las últimas noticias que tuve fueron que había pasado la Navidad de 2008 en un refugio para personas sin hogar tras las lluvias de Santa Catarina, el Estado vecino. Ella estaba en compañía de voluntarios de otros Puntos de Cultura que habían ido a ofrecer lo que más saben hacer: animar a niños y jóvenes, cantar canciones y escuchar historias. También se organizaron para reconstruir la casa de madera de una anciana.

Video en las aldeas

Un pájaro ruidoso, un espíritu que distribuía regalos. Rapaduras (dulces típicos de Brasil, hechos a partir de la caña de azúcar) que caían del cielo. "Hizo caca.. él hizo caca!" Las rapaduras quedaron atrapadas en las ramas de los árboles y los guerreros Ikepeng fueron a intentar cogerlas. Trozos pequeñitos caen sobre ellos. "Nos fuimos a bañar al río, con arena y plantas de dulce aroma".

Los regalos lanzados por un avión monomotor fueron interpretados como las heces de un extraño animal. Esta no fue la intención de los hermanos Villas-Boas, que distribuyeron los regalos como prueba de amistad, pero fue así que los valientes Ikepeng interpretaron ese primer contacto con la civilización blanca.

Todo está documentado en una película en color, hecha en los años 1960. Los Ikepeng vivían en la región del Jatobá, un río que cruza el norte del estado de Mato Grosso, fuera del área del Parque Nacional de Xingu. Las razones de los Villas-Boas eran buenas, querían establecer un primer contacto, proteger ese pueblo, llevándolos a un lugar seguro. Tenían que darse prisa, porque la industria maderera, los ganaderos y los productores de soja se acercaban.

"Mientras gesticulaban y nos amenazaban con palos y flechas, retrocedían. Después volvían a acercarse, gritando o hablando todos juntos un idioma extraño. Nos dieron la impresión de que querían que nos echaran", dice el narrador de la película.

Cuarenta años más tarde, los Ikepeng tienen su propia versión en un largometraje. *Video en las Aldeas* es una experiencia desarrollada hace años por Vincent Carelli y Mari Corrêa, a partir de 2005, en Punto y Punto de Cultura. Los pueblos indígenas de diferentes regiones de Brasil preparan sus propios realizadores. El indio bajo la visión del indio, guión, dirección, edición y actuación de los propios indígenas. "El indio delante y detrás de las cámaras", dice Mari. "Son películas con un propósito, basadas en la colaboración, fruto de talleres de dirección, guión y montaje, de documentales y ficción", añade Vincent.

Kumaré Ikepeng, director de la película "Mi primer contacto", presenta otra visión de esa reunión y nos ofrece la perspectiva de su pueblo. Historias contadas por su padre, entonces un niño en el momento que los Ikepeng tuvieron su nombre cambiado para txicão y que les quitaron sus tierras. "Registraremos nuestro día a día, no haremos una interpretación", dice el director del llamado cine alternativo.

Ahora son ellos quienes vuelan en avión. Un pueblo arrancado de sus tierras y que se siente marginado, aún viviendo en el Parque Nacional de Xingu. "¿Todavía hay selva?", pregunta un viejo Ikepeng. Hoy solo hay campos de soja y praderas, eso es lo que muestra la película.

"¿Por qué habéis ocupado mi tierra? Aquí está enterrada mi abuela. Ella es mía. Quiero volver", grita una vieja India en una de las escenas en el guión de la película.

"Hoy hemos utilizado esta película para demostrar que somos de aquí y no de Xingu", dice Kumaré. "Nosotros ganamos premios y con esos recursos financieros hacemos más películas, en todos los sitios. Nosotros registramos las invasiones de las tierras indígenas por parte de los madereros, mineros, pescadores; y registramos también reuniones importantes", añade.

"Hacer películas es activar la memoria hoy; cada indio viejo que muere es una enciclopedia que se pierde, por eso es que grabamos el momento... Fueron los mayores, que han vivido el primer contacto, quienes eligieron las escenas que se debían grabar", argumentan al unísono los organizadores del *Video en las Aldeas*.

Esa y otras películas son una realidad en varios puntos del país. Quizás ninguna gran red de cine las incluya en su programación, pero yo las ví, junto con muchos otros cineastas indígenas, en la aldea de los Ikepeng, en medio de la selva.

Los Ikepeng todavía esperan regresar a su tierra. Y se preparan para eso: aprenden a hacer películas y envian a sus hijos a la Universidad, uno de ellos hace un máster en educación ambiental. Al regresar al pueblo se sacan la ropa, pintan sus cuerpos y participan del Movimiento Joven Ikepeng (MJI). Cada dos meses dejan el Xingu en pequeñas embarcaciones; navegan silenciosamente por el río Jatobá y van plantando semillas y mudas de árboles en su orilla. Los Ikepeng son un grupo de poco más de 300 individuos que resisten con su guerrilla ambiental y cultural y no pierden la esperanza.

Tercera parte. La cultura viva, la política pública del bien común

Un Punto de Cultura supone autonomía y protanismo sociocultural potencializados en la red y se expresa a través del reconocimiento y legitimación de las comunidades culturales, generando empoderamiento social. Más que una acción de Gobierno, el Punto de Cultura es un concepto de política pública, que se articula en un programa mucho más amplio: Cultura Viva Comunitaria.

En el primer documento de cómo se compone el programa, que escribí en 2004, esa integración entre el Punto de Cultura y la Cultura Viva ya había sido presentada: "La cultura de la vida es concebida como una gestión de red orgánica, agitación y creación cultural y tendrá por base de articulación el Punto de Cultura".

Si el Punto de Cultura es el punto (base) de apoyo, la Cultura Civa es la palanca. Corazón y pulmón que pulsan en cadencia, permitiendo un flujo continuo de la vida. Como parte de un sistema vivo, el Punto de Cultura funciona como base de iniciativas y acciones; son estas acciones las que garantizan la vitalidad del sistema, alimentándolo constantemente con nuevas ideas y acciones. Ese concepto del sistema vivo hace que uno y muchos sean complementarios, y a la vez distintos. Si observamos el logotipo del Cultura Viva y del Punto de Cultura nos damos cuenta de esa integración y complementariedad: el Punto es repre-

sentado por una figura humana con los brazos abiertos (en referencia al "hombre de Vitruvio", de Leonardo da Vinci), y alrededor de éste pulsan olas de afección (en referencia al pensamiento filosófico de Spinoza); el de la Cultura Viva promueve la integración de esas figuras humanas, que encajan y se conectan. Yo soy, yo puedo, este es el concepto.

Alrededor del Punto de Cultura se desarrollan numerosas acciones, que actúan como centrales de fuerza, inundando las organizaciones culturales con nuevas preguntas e ideas: Cultura y Salud, Escuela Viva (integración escuela / comunidad / cultura), Puntos Pequeños (la cultura infantil y lúdica), Maestros de la Cultura Popular y Griôs (acercando conocimientos tradicionales y educación), Mídia Libre (fortalecimiento de los medios de difusión de la cultura, sobre todo sitios web y blogs independientes, TV y radios comunitarias), Interacciones Estéticas (incentivando la experimentación artística a partir de la integración entre la comunidad y artistas profesionales). Hay muchas posibilidades de combinación; exactamente por eso el programa Cultura Viva y los Puntos de Cultura han conquistado cada vez más reconocimiento, tanto por parte de los grupos culturales de Brasil y del extranjero, de gobiernos y universidades; además, el programa empieza a ser utilizado como una referencia en varios países.

Si el Punto de Cultura es la sencillez (reconocimiento de iniciativas culturales ya desarrolladas y su fortalecimiento con el subsidio de R$ 60 mil / año (cerca de 27 mil euros), la Cultura Viva es la complejidad. Se complementan entre sí en un tejido común, además de las determinaciones y posibilidades. Son las acciones e interacciones de la Cultura Viva las que permiten al programa mantener su carácter indagador en varias relaciones: entre Estado y Sociedad, en el propio aparato burocrático del Estado, junto con las organizaciones y movimientos sociales (que también experimentan cambios de enfoque, comprensión y poder de las relaciones) y en el proceso creativo de su propia cultura.

Tras idealizar e implementar el programa durante casi seis años, acompañando sus más de 3.000 Puntos de Cultura por todo Brasil, en diversas zonas, de las áreas más áridas a la costa, de aldeas de indígenas a las grandes ciudades, de grupos de la cultura tradicional a la vanguardia, llegué a la conclusión que este programa también podría interpretarse como un juego matemático o un ejercicio de filosofía colectiva.

De acuerdo con una encuesta del IPEA (Instituto de Investigación Económica Aplicada), hay más de 8 millones de personas que participan en la red de los Puntos de Cultura en diferentes niveles: algunos son administradores, otros profesores, artistas, diseñadores, estudiantes, consumidores o público. En un futuro valdría la pena hacer una investigación cualitativa para comprender mejor cómo ocurre este proceso de apropiación (y cómo la comunidad efectivamente participa en el Punto), pero ya es posible sacar algunas conclusiones: un Punto que solo participa en el programa como una forma de recibir recursos y se cierra, muere; otros, que se lanzan en la red, se abren a lo nuevo, explotan en creatividad y empoderamiento. El Maracatu Atómico Jorge Mautner y Nelson Jacobina es recreado en Canavial, en Alianza (zona da mata de Pernambuco) junto con maestro Duda y Coco Biu; in-

dígenas hacen películas, guiones, actúan y dirigen sus propias películas, hablados en Ashaninka, Huny-Kuni, Kuikuro, Ikepeng, el indio bajo la mirada del indio, delante y detrás de las cámaras; así como la juventud de los barrios chabolistas, periféricos, hacen películas, teatro, literatura; o en los asentamientos del MST; o artistas y jóvenes de las universidades, del CUCA de la UNE, que, con el Punto de Cultura, descubre un nuevo Brasil.

En este juego matemático y ejercicio de filosofía colectiva reside el aspecto más instigador del programa. Son integraciones de las más diversas, uniendo a personas y grupos sociales que anteriormente no tendrían una aproximación real. Es en este proceso de acercamiento que puede producirse un desarrollo cultural eficaz. Con libertad y sin imposiciones, la gente empieza a verse más profundamente y a darse cuenta de lo que es esencial para su identidad. Al redescubrir su identidad son capaces de practicar su alteridad, de verse como el "otro". Identidad + Alteridad = Solidaridad. Una solidaridad que va más allá de palabras, eficaz porque es fruto de la experiencia.

La Cultura Viva, como política pública, actúa en diversos campos: la cultura como expresión simbólica, la ciudadanía, la economía. E involucra valores. ¿Qué economía? ¿Qué sistema de cambio? ¿Qué derechos? ¿Multiculturalismo o transculturalidad? El Brasil es un ejemplo de identidad cultural que se expresa en su propia diversidad; una cultura mestiza, que reúne a todas las culturas en una sin que las singularidades se pierdan en la multitud. La manera de revelar y fortalecer esas singularidades se encontró con el estudio multimedia (pequeños equipos digitales para audiovisuales, con ordenadores que funcionan como isla de edición en software libre). El estudio multimedia es el único elemento común a todos los Puntos de Cultura, el único elemento obligatorio, ya que solo si un Punto lo tiene puede haber disposición para el intercambio; y, además, el cambio solo se hace con el registro y la circulación. El Estudio Multimedia pone los medios de producción en las manos de quien hace la cultura (cualquier parecido con el pensamiento original de Marx no es mera coincidencia: los medios de producción en manos de los productores, porque solo de ese modo dejaremos de ser individuos alienados).

El elemento emancipador del programa es fruto de la interacción dialéctica de este proceso: autoreconocerse / reconocimiento del otro; cultura de uno mismo / cultura común. Por eso el cambio de etapa (individual, grupal o social), "de uno mismo" a "para uno mismo", llegando a la emancipación. La emancipación es esencial para establecer un Punto de Cultura, sin él una entidad, aunque reciba recursos gubernamentales y mantenga una relativa autonomía en la gestión de estos recursos, no se realiza como un Punto de Cultura. Puede proporcionar servicios a su colectividad, pero su acción limitada no permite que cada individuo "cultive sus capacidades y oportunidades en todas los sentidos" (nuevamente la ideología alemana, Marx y Engels…). ¿Ejemplos? Las entidades que pasan años ofreciendo cursos de iniciación artística a jóvenes de la periferia y que, por no cuestionar el sistema de un modo más amplio, no generan valores, no se enfrentan a la realidad. Como mucho cualifican la forma

como esos jóvenes pedirán dinero en los cruces de las principales ciudades, haciendo malabares o incluso volviéndose delincuentes. Al mantener una aparente distancia de la política, esas entidades, en particular las organizaciones no gubernamentales, alimentan una conducta de conformidad y adecuación al sistema, impidiendo que la emancipación sea la clave de su trabajo.

Además de la construcción de edificios o la simple transferencia de recursos para las organizaciones culturales, el objetivo es intensificar la interacción entre el sujeto y su entorno, dando sentido educativo a la política pública y fomentando el desarrollo a partir de la propiedad colectiva de los conceptos y teoría del programa. Un programa constructivista, o fenomenológico, que tiene por principio el intercambio de ideas y valores. Un compartir que se produce por el intercambio de lo sensible y que tiene un fuerte componente de encanto y magia, poder y afecto.

La palabra Cultura es una de las más difíciles de conceptualizar y se va modificando a lo largo del tiempo. Cultura proviene de cultivo y, precisamente por eso, se acerca al concepto de agricultura. Es exactamente eso: preparar la tierra, arar, sembrar, regar, controlar el crecimiento de las plantas, protegerlas de plagas y malezas, recoger, seleccionar semillas y... empezar de nuevo (al menos este seguirá siendo el proceso mientras el mundo de las semillas transgénicas patentadas no haya dominado la producción de alimentos). Con la cultura es lo mismo. Tras haber sido responsable del diseño y la implementación del programa Cultura Viva y Puntos de Cultura, diría que la Cultura debe estar siempre acompañada de las palabras que empiezan por "E", esas tres "E" identificadas al principio: Ética, Estética, Economía, aunque ahora creo que deberíamos incorporar una palabra más que empieza por "E": Educación. Esas seríana las 4 "E" de la cultura.

Cuando se integra un sistema de valores en una forma práctica y simbólica, rompemos las barreras de la alienación (elemento vital en el proceso de dominación capitalista) y al hacerlo construimos un proceso educativo que puede dar lugar a nuevas prácticas económicas y sociales. ¿Qué prácticas? Una economía solidaria, con el trabajo compartido, comercio justo, consumismo consciente y respeto por el trabajo humano, el medio ambiente y la creatividad. Es decir, no hay como desarrollar una política cultural de emancipación sin la triangulación Cultura / Economía Solidaria / Medio Ambiente. Sencillo. Pero es lo contrario de la práctica social y económica actual.

Parece extraño que estos principios filosóficos estén en la presentación de una política pública. Es más común presentar un programa bajo la lógica de la técnica (que se convierte en ideología en su aparente neutralidad y, como ideología, incorpora los valores del sistema dominante), con datos, objetivos, metas e indicadores. Todo eso es importante y estuvo presente en la construcción de la Cultura Viva. Pero más importantes son los conceptos, principios, valores. Un programa como Cultura Viva y los Puntos de Cultura solo puede concebirse desde la lógica del bien común y no de la acumulación privada. Este no es un simple programa de transferencia de recursos para que las entidades culturales tengan sus pequeños espacios (con pequeñas características y pequeños objetivos). Por supuesto, existe el componen-

te del recurso financiero; él es necesario y se llevó a cabo con eficacia, por eso los recursos en 2010 llegaron a más de mil municipios en Brasil, en las comunidades más remotas y olvidadas del país. Sin embargo, los principios de compartir, de generosidad y valentía para romper barreras (y prejuicios) tienen mucho más valor. Se trata de un ideal comunista, pero no del comunismo del siglo XX, que no era comunismo sino socialismo, con una economía planificada, demasiado burocrática y con muy poco espacio para la libertad de iniciativa. Hablo de un ideal de valor comunista en el sentido etimológico de la palabra: Comunismo = Comunidad, comunión, bien común.

Por tener sus fundamentos en el ideal del bien común es que el Punto de Cultura fue tan bien aceptado en los más distintos ámbitos del Gobierno y por partidos políticos. Por supuesto que no hay la plena comprensión de este carácter emancipador del Punto de Cultura, pero esta es una propuesta amplia, donde caben todas las personas de buena voluntad (ratifico que en el discurso todos caben, pero en la práctica la manera de actuar es otra debido a la sumisión a los intereses individuales y de clase, así como de la ideología dominante, cuyos valores intangibles están en las prácticas –valores como el egoísmo, ambición desenfrenada, el hedonismo, la inmediatez, tan presentes en la ideología neoliberal). El Punto de Cultura también ejercita un tipo distinto de Estado, capaz de compartir con la sociedad, a la vez ligero y presente; un Estado Vivo. En este ejercicio, en lugar de ocultar las contradicciones entre Estado y Sociedad, esas limitaciones y obstáculos van siendo divulgados hasta que surjan nuevos modelos. ¿Qué paradigmas hay que cambiar? Se me ocurren algunos:

- De la Política pública centrada en la estructura a la política centrada en el movimiento.
- Del Estado que impone al Estado que dispone.
- Del Estado que concentra (riquezas, información y poder) al Estado que libera energías.
- Del Estado impermeable al Estado penetrable.
- Del Estado que oculta al Estado transparente.
- Del Estado que controla al Estado que confía.
- De la gente que transfiere responsabilidades a las personas involucradas.
- De la desconfianza a la confianza, generando responsabilidad y libertad.
- De la carencia a la potencia.

Quizás la clave de esos cambios de paradigmas en la relación Estado y Sociedad esté exactamente en el último modelo que debe ser cambiado (carencia / potencia). Las políticas públicas, en todo el mundo, son formuladas a partir del criterio de la ausencia, de la vulnerabilidad. Por eso el paternalismo (tanto en el modelo del Estado de bienestar de después de la Segunda Guerra Mundial, como en cualquier otro) y la ausencia de políticas emancipadoras eficaces. Con el Punto de Cultura partimos de lo contrario, se busca el poder, la capacidad de actuar y transformar que todas las personas y grupos poseen, pero que, a lo largo de más de 5.000 años de civilización fueron deprimidos, asfixiados. Por esa razón hablo del carácter subversivo del Punto de Cultura. Alguien puede utilizar la expresión "carácter subversivo del programa" de un modo desagradable, incluso porque quien domina y opri-

me no puede coexistir con el poder y la libertad. Pero debo insistir en este sentido de la subversión de valores porque es fundamental, esencial para un nuevo salto de la civilización. La civilización del Tercer Milenio supone la ruptura de las jerarquías culturales (por lo tanto, del poder simbólico) y la construcción de nuevas legitimaciones con el equilibrio entre los poderes (relación personas / estado).

Y, ¿No es exactamente eso lo que la gente (en todas partes), sin ni siquiera saber cómo, desea? "La gente sabe lo que desea, pero también quiere lo que no sabe" (letra de Gilberto Gil).

El Punto de Cultura llegó para eso: que la gente deje de esconderse y se asuma como pueblo. Siempre con mucho arte, amor y alegría, porque esa es la ecuación. Espero que tengamos el coraje para seguir adelante.

Medellín: Palimpsesto[1] urbano

Juan Luís Mejía



Actividad deportiva en el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, Medellín.

Presentaré lo que ha pasado en Medellín en los últimos veinte años, desde mi perspectiva y desde la perspectiva de Urbam[2]. Hablaré de EAFIT y de Urbam, explicaré por qué hablo de palimpsesto, haré una rápida pasada por la historia de Medellín a partir de su geografía física y social y cerraré con algunos de los ejemplos claros de los palimpsestos en Medellín.

EAFIT y Urbam

EAFIT en sus 51 años ha ido cambiando: hasta hace unos años considerábamos que estábamos solamente en el campo de la formación. En una de las reuniones de análisis sobre qué hay que hacer en estas instituciones nos preguntamos: ¿Cuáles son las tipologías de

1 Palimpsesto: Manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada artificialmente.//Tablilla antigua en que se podía borrar lo escrito para volver a escribir. (D.R.A).

2 Urbam – EAFIT: Centro de Estudios Urbanos y Ambientales: espacio académico de pensamiento, reflexión critica y acción sobre la ciudad y el medio ambiente, donde convergen la academia, las políticas públicas y el sector privado en la búsqueda de problemas y respuestas desde una mirada integral y transversal (Nota del Editor).

universidades? Y, como respuesta, nos asimilamos/estamos encaminando a un tipo de universidades que existen en este momento y que se llaman las universidades de tercera generación.

Las universidades de primera generación son aquellas que son transmisoras de conocimiento, son organizaciones que se encargan de recibir toda la herencia acumulada en generaciones anteriores para transmitírsela a las nuevas generaciones.

Las universidades de segunda generación son las que ya no solo transmiten la herencia acumulada por la humanidad sino que generan conocimiento, son receptáculos de investigación. Son lugares donde no solamente se transmite sino que se generan nuevos conocimientos para la humanidad. Las universidades de Colombia están en este paso, en la transición de la primera a la segunda generación, y EAFIT era típicamente una universidad transmisora de conocimiento. Solo desde hace unos dos años estamos en el tránsito hacia una universidad que genera conocimiento.

Pero ahora hay un nuevo modelo, nuevo para nosotros pero que empezó a desarrollarse en países industrializados después de la Segunda Guerra Mundial, influido por universidades como el MIT (Massachusetts Institute of Technology, de Estados Unidos) que ya no se conforman con transmitir y generar conocimiento, sino que ponen todo su énfasis en que ese conocimiento sea útil, que redunde en el bienestar de la población en la que está asentada esa organización.

EAFIT se ha repensado y hoy nos identificamos más con una universidad de tercera generación. En vez de facultades (que son las organizaciones típicas que tiene una universidad de primera o segunda generación), en EAFIT tenemos escuelas. Nosotros nacimos siendo Escuela (Escuela de Administración y Finanzas Técnicas, EAFIT) y por eso nuestra estructura es alrededor de escuelas, no de facultades. En este momento tenemos ya cinco escuelas: Administración, Derecho, Ingeniería, Ciencias y Humanidades, y Economía y Finanzas. Próximamente tendremos otras dos escuelas: una de Ciencias Naturales y otra será la Escuela de la Ciudad y el Paisaje.

Fuera de la estructura típica de una universidad, al dar el salto a una universidad de tercera generación hemos decidido también crear centros de investigación y centros que contribuyan al desarrollo de la región. Ubicamos, entonces, dos ejes alrededor de los cuales creemos que esta institución puede y debe aportar a la región donde estamos instalados.

Un primer eje: generar puentes con la cuenca del Pacífico y con Asia

Cuando esta ciudad (Medellín) se repensó para superar en buena medida la crisis que sufrió la ciudad en los años noventa y principios de los dos mil, se estructuró colectivamente la visión de hacia dónde debía ir la región: dijimos entonces que era "la mejor esquina de América" y que debía ser una "región educada", y que debía ser "justa y amigable con el medio ambiente", y le incorporamos la palabra "pacífica". Éramos conscientes de la polisemia de la palabra pacífica. No solamente era vivir en paz sino con una vocación hacia la cuenca pacífica.



Panorámica de la ciudad de Medellín.

Si uno mira históricamente, esta región en una primera etapa tuvo un ansia de salir al mundo a través del río de la Magdalena, por el centro del país, y por eso nuestras primeras vías de comunicación son buscando el río para salir al Océano Atlántico. Luego, el río empezó a tener enormes dificultades en los veranos. Yo estoy tratando de buscar la frecuencia del fenómeno del Niño porque ha generado durante años sequías en el río Magdalena; y el café, que era nuestro principal producto de exportación, se quedaba varado e incumplíamos con los mercados mundiales. Entonces tuvimos la necesidad de salir a buscar otras formas de llegar al océano, desechamos los ferrocarriles y construimos las carreteras. Por eso, a la que pretendíamos que fuera nuestra vía principal la llamamos "la carretera al mar": era el ansia colectiva a fines de los años veinte del siglo pasado. Me encontré hace poco con el himno que se escribió para salir al mar y que se cantaba en todas las escuelas: "Al mar, al mar", con letra de quien había compuesto el himno antioqueño, Gonzalo Vidal. Primero salimos al Atlántico pero hoy es un imperativo de esta sociedad salir al Océano Pacífico. Por eso hemos creado en EAFIT el Centro de Estudios Asia-Pacífico, creo que vamos bien, somos ya la sede del Instituto Confucio en un convenio que hemos hecho con la República Popular China.

Un segundo eje: la ciudad y su entorno

Pensamos también que otro campo de acción muy importante para nosotros debía ser la reflexión sobre la ciudad y su entorno. Veíamos que, a pesar de

que no éramos una universidad que tuviera una escuela de arquitectura, sí teníamos a través de nuestros distintos campos de acción mucho qué decirle a la ciudad sobre su desarrollo físico, sobre todo desde carreras como geología, ciencias políticas y derecho. Entonces, empezamos a estructurar, a dibujar qué y cómo podríamos trabajar sobre esos temas de ciudad. Llegamos a la conclusión que debía ser un Centro de Estudios Urbanos y Ambientales, después de un ejercicio muy interesante de reflexión y proyección en el que tuvimos y tenemos la suerte que nos acompañe Alejandro Echeverri[3].

Esta ciudad ha vivido unos cambios muy grandes, a veces muy intuitivos en la política de dar resultados, pero con muy poca reflexión sobre lo que se está haciendo y sobre lo que debe hacerse. Pensamos entonces que Urbam debe ser generador de esas reflexiones de ciudad y debe ser recopilador del conocimiento sobre lo que se ha hecho en Medellín, para sistematizarlo y poderlo transmitir.

El palimpsesto

Una de las interpretaciones que damos a este proceso que ha vivido la ciudad en los últimos años es este que llamamos el *palimpsesto urbano*.

La metáfora del palimpsesto es muy usada por distintas disciplinas: aquel documento medieval que se escribía sobre pergamino, sobre cuero hecho en Pérgamo pero, como era tan costoso, cuando el texto quedaba un poco en desuso se borraba y sobre él se escribía de nuevo; Palimsesto: reescribir sobre lo escrito. Y es característica del palimpsesto que parte de lo que se borró aflore con el tiempo, se combinan dos textos o tres textos sobre un mismo soporte técnico, en este caso el pergamino. Esta es la metáfora también que se usa mucho en urbanismo, de alguna manera la ciudad es un gran texto sobre el cual se escribe y se vuelve a escribir. Y esta es la lectura que le estamos dando a la ciudad, una reescritura de una ciudad del dolor, de una ciudad que realmente llegó a niveles de crisis social como pocas veces puede vivir una ciudad: en el año 1991, Medellín tuvo un triste récord mundial, el de mayor número de homicidios, 382 homicidios por 100.000 habitantes[4]. En ese momento estaba el conflicto de Beirut y creo que Medellín tenía más del doble de los homicidios que había en Beirut, donde había un conflicto civil declarado. Y hemos vivido luego las crisis de la violencia política, del narcotráfico, del paramilitarismo, de la industria[5].

3 Alejandro Echeverri, Arquitecto (Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín), doctorado en Urbanismo en Barcelona, fue Gerente de la Empresa de Desarrollo Urbano de Medellín (2004) y Jefe de Diseño Urbano de la Alcaldía de Medellín (2005-2007). Es autor de varios de los edificios emblemáticos de Medellín, como el Parque Explora y Ruta N. Es fundador y director de Urbam – EAFIT (Nota del Editor).

4 En 1991, el año más violento en la historia de Medellín, se registraron oficialmente 6.350 homicidios, la mayoría de jóvenes menores de 26 años, la mayoría muertos a bala. Esta tasa de muertes por homicidios supera en 300 % a las cifras que en 2011 presentaron San Pedro Sula o Ciudad Juárez, que fueron consideradas en ese año las más violentas del mundo (Nota del Editor).

5 Medellín ha pasado de ser una ciudad industrial a ser una ciudad de servicios y, también, de nuevas industrias, las de tecnología informática y de comunicación (Nota del Editor).

Ahora estamos reescribiendo la ciudad y esa es la metáfora que quiero hacer, una metáfora desde dos ángulos, una metáfora desde la equidad y una metáfora de cómo se reescribe la ciudad desde sus lugares del dolor a los lugares de la esperanza, a los lugares de la libertad, ese va a ser el hilo conductor. En estas notas vamos a hacer este recorrido del palimpsesto.

Medellín, un valle entre valles

Primero, una ubicación geográfica porque esto también es determinante. Las fotos de satélite que ha sacado el Instituto Geográfico Agustín Codazzi, que acaba de publicar el primer atlas de Colombia desde el espacio, fotos tomadas desde 300 kilómetros de altura, nos muestran una Medellín que no conocemos. Es muy interesante porque uno no tiene consciencia de las distintas conformaciones ambientales del entorno, es casi desértico el cañón del río Cauca, vecino nuestro, comparado con el verde del entorno de Medellín.

Estamos ubicados en el Valle de Aburrá[6], un valle interandino de la Cordillera Central, aunque llamarlo valle puede ser incluso una de las exageraciones de nuestro lenguaje, una sociedad que llama a la olla de presión *la olla atómica* pues ya es una sociedad absolutamente desmesurada, y a esto lo llamamos valle pero es más bien una cañada grande interandina, ubicada entre un valle más grande con una cota de 2.000 metros y unos pequeños valles abajo, entre 600 y 1.000 metros, y aquí el Valle de Aburrá entre los 1.400 y los 1.450 metros.

Esta cañada grande atravesada por un río, que corre de sur a norte pero sobre el cual caen innumerables fuentes de agua, fue uno de los determinantes del desarrollo de Medellín, una ciudad que se desarrolló en lo que inicialmente los antropólogos llaman la suela plana de la ciudad y que luego poco a poco fue trepando sus laderas en este proceso urbanístico que ha vivido la ciudad pero que ha tenido un elemento determinante: sus fuentes y cuencas de agua, que marcan no solo nuestra geografía física sino también, y en buena parte, determinan nuestra geografía social y humana. La historia de Medellín hay que escribirla y entenderla desde esa condición geológica, hidrográfica y geográfica.

Medellín fue una pequeña aldea de comerciantes, ubicada inicialmente en la parte baja del valle, buscando las aguas de quebradas como la Aná y Santa Elena que nacen en la parte alta de la montaña. Un valle que tenía una parte agrícola, a la que todavía llamamos Envigado pues de este municipio se sacó toda la madera, las vigas para la construcción, y otra parte dedicada a la ganadería y por eso se llaman los hatos: Hato Viejo (que es el actual municipio de Bello) y Hato Nuevo. Esa aldea de comerciantes se convirtió en una ciudad de comercio, sobre todo para surtir las distintas regiones mineras que tuvo Antioquia: la primera, en la meseta del norte, luego una región minera alrededor de la quebrada La Mosca y

6 En el Valle de Aburrá se asientan 10 municipios, que conforman la segunda gran área metropolitana de Colombia con más de 3.5 millones de habitantes: (de sur a norte) Caldas, La Estrella, Sabaneta, Itagüí, Envigado, Medellín, Bello, Copacabana, Girardota y Barbosa. Medellín es la capital del departamento de Antioquia y tiene 2.3 millones de habitantes (Nota del Editor).

del río Pantanillo en El Retiro (oriente antioqueño), y luego el gran avance de Medellín es cuando se desarrollan las minas de veta en El Zancudo y Sitio Viejo[7].

Hacia los años 1880 aparece el café, que le da otra característica a la región. El café fue un producto que se nos apareció milagrosamente porque tenemos la topografía ideal para el cultivo. Estuvimos dudando donde sembrábamos café, recordemos que los primeros cultivos de café se hicieron en los llanos orientales, en el sur oriente de Colombia, el primer grabado que tenemos sobre un cultivo de café es en Villavicencio.

En Antioquia, el primer cultivo de café se hizo en Llanogrande, en el municipio de Rionegro, en una finca de un señor Jaramillo, en lo que ahora llamamos el Valle de San Nicolás de Llanogrande, en un clima inapropiado para el café[8]. Pero poco a poco fuimos encontrando donde sembrar y encontramos que en este valle interandino las cotas entre los 1.000, los 1.200 y los 1.800 metros eran ideales para ese cultivo del café y que toda esta cuenca de la Cordillera Central tenía unos suelos riquísimos que durante siglos fueron alimentados por las cenizas volcánicas del Volcán del Ruiz. De manera que en toda esta zona volcánica, en todo el suroeste también que son volcanes apagados, encontramos en el café un producto que nos cambió, nos transformó. Generamos en Antioquia excedentes económicos alrededor de dos productos: oro y café.

Cuando esos comerciantes de esta pequeña villa acumularon suficiente capital empezó una lenta transición hacia un proceso industrial desde fines del siglo XIX pero, sobre todo, a principios del siglo XX, después de que termina el gran conflicto civil colombiano llamado "la Guerra de los Mil Días". ¿Qué va a permitir ese desarrollo? Porque la gran pregunta es: ¿por qué hay una ciudad industrial a 1.000 kilómetros de ambos océanos, sin vías de comunicación, sin materias primas cercanas? La primera industria que se desarrolla en Antioquia es la textil. Los primeros grandes sembrados de algodón que tuvimos en nuestro departamento fueron en el occidente, en Frontino, en Cañasgordas, en Uramita (donde hoy todavía se producen unas 50 toneladas de algodón), en Urama Grande… pero nunca logramos dar algodón de fibra larga, entonces tuvimos que ir a sembrar a la costa atlántica, primero a Córdoba y después al Cesar, a más de 1.000 kilómetros de distancia.

Entonces ¿por qué esta ciudad se industrializa si estamos lejos de los puertos, de las materias primas? Una de las claves es precisamente esa riqueza hídrica del Valle de Aburrá, la gran cantidad de quebradas que caen al río Medellín, porque la riqueza hídrica permitió generar energía eléctrica barata. Cuan-

7 La Mina aurífera El Zancudo, en el municipio de Titiribí (suroeste antioqueño, a 62 km de Medellín), se ubicó en lo que fue el primer caserío español en esta zona de Colombia (y de ahí el nombre que lugeo recibió: Sitio Viejo). El Zancudo fue explotada en los siglos XIX y XX y llegó a ser la primera empresa de Antioquia (Nota del Editor).

8 Rionegro está ubicado a 48 km de Medellín y está a una altura de 2.200 msnm. Se considera ya el "segundo piso de Medellín", allí está ubicado el aeropuerto internacional José María Córdoba y una buena parte de las industrias que antes tenían su sede en Medellín (Nota del Editor).



Actividades gimnásticas en el espacio público, Medellín.

do uno hace un estudio de por qué se desarrolló esta ciudad, uno empieza a ver dónde se desarrollaron los centros fabriles: en el norte, en Bello, para textiles Fabricato[9], aprovechando la Quebrada La García que aún hoy genera energía propia; en el centro oriente, donde para la energía que necesitaba Coltejer[10] se tomaron las aguas de la Quebrada Santa Elena, por eso todavía el barrio se llama La Toma; en el sur occidente, en Itagüí, para la cervecera Pilsen y para otras industrias textiles se toman aún hoy las aguas de la quebrada Doña María; también en el sur occidente, en Caldas, se toma la quebrada La Palencia para la locería Corona; y en el sur oriente, en Envigado, se toman la quebrada Rosellón y la quebrada Ayurá, para industrias textiles y de vidrio. En todo el valle se generaron centros fabriles importantes, algunos de los cuales aprovechan todavía esa energía eléctrica barata que tenemos.

Cuando se hace un estudio comparativo, por ejemplo, entre Textiles Obregón en Barranquilla y las fábricas textiles de Medellín, piensa uno que Textiles Obregón debió ser la gran empresa textil de Colombia y ¿por qué fracasó en los años treinta si tenía la materia prima a 100 kilómetros, si estaba en el puerto sobre el mar Caribe? Fracasó, porque tenía que generar energía térmica. Por cierto, Textiles Obregón dejó

9 Fabricato, Fábrica de Tejidos el Hato, que aún existe (Nota del Editor).

10 Coltejer, Colombiana de Tejidos de Jericó, la gran empresa de confecciones de Colombia, hoy propiedad de una multinacional mexicana (Nota del Editor).

de ser una fábrica textil y se convirtió en la suministradora de energía de Barranquilla, porque el costo de la energía térmica era muy alto.

Nuestra riqueza hídrica, a la que recientemente estamos de nuevo valorando porque durante años la olvidamos, ha marcado la diferencia. Ese uso que tuvimos del manejo de la energía hidráulica fue generando un conocimiento, que es de lo más valioso de esta ciudad pues no es solamente un acervo de conocimientos sino de un modelo gerencial del manejo de esos recursos hídricos, y de alguna manera una marca de la diferencia de esta ciudad también pues ese acervo ayudó a formar una empresa ejemplar en Latinoamérica que es Empresas Públicas de Medellín[11].

Las dos ciudades

A mediados del siglo XX se generó, en lo urbano, una especie de dos ciudades: en la zona central y en la franja oriental del río, una ciudad pensada y planificada con una malla urbana definida, la ciudad en damero americana, en tablero de ajedrez; y en la franja occidental del río, en lo que se conocía como "la otra banda", una ciudad planeada de otra forma, con circulares y transversales. Pasamos de ser una ciudad en una retícula española típica de España en América a una ciudad circular, ese tránsito de calles y carreras transversales y circulares generó un cambio grande en la comprensión de la ciudad y hasta en las formas de ser de sus habitantes.

La ciudad pensada era la ciudad hasta los años sesenta cuando todavía se aplicaba el primer gran plan urbano que se hizo de la ciudad, que es nada menos que de José Luis Sert, catalán y Paul Lester Wiener, de Estados Unidos[12]. Pero, a partir de los años sesenta, Medellín, como casi todas las ciudades latinoamericanas, desborda la capacidad estatal. La ciudad pensada la desborda la sociedad. Ocurren dos fenómenos. Uno, común a las ciudades latinoamericanas y es el nuevo modelo de desarrollo, todo el modelo Cepaliano[13]: industrialización, sustitución de importaciones por una industria ligera; y el otro fenómeno: toda América Latina empieza a sufrir un cambio demográfico acelerado que, creo yo, es de los fenómenos más complejos que ha vivido este continente y

11 Empresas Públicas de Medellín (EPM) es la encargada de la prestación de servicios de energía, gas, acueducto y alcantarillado y, a través de su empresa UNE, provee también telefonía fija y celular y servicios de internet y tv por cable. EPM es 100 % propiedad de la Alcaldía de Medellín, es la segunda empresa de Colombia (la primera es ECOPETROL, de propiedad mixta) y es la responsable, al menos, de un 15 % del PIB de Medellín. Además, es una empresa altamente rentable y el 30 % de sus excedentes anuales se invierten en proyectos sociales de la ciudad (en 2011, ese 30 % fue equivalente a unos 420 millones de dólares). EPM es propietaria de hidroeléctricas en El Salvador, Guatemala y Panamá y es dueña o socia, también, de varias empresas de servicios públicos en otras ciudades colombianas (Nota del Editor).

12 Sert y Wiener estuvieron en Colombia de 1948 a 1953 y diseñaron los planos urbanos de Bogotá, Cali, Tumaco y Medellín, a nombre de la firma Town Planning Associates, de New York (Nota del Editor).

13 Cepaliano: con esta adjetivación, Juan Luís Mejía se refiere a la CEPAL, Comisión Económica para América Latina y el Caribe, una de las 5 comisiones regionales de Naciones Unidas. Tiene sede en Santiago de Chile y se centra en proyecciones de desarrollo económico y desarrollo social (Nota del Editor).

sobre todo este país. En 1951, Colombia tenía el 65 % de su población rural; hoy tenemos el 78 % de la población urbana. En un poco más de 50 años, un cambio total, y este proceso urbano es irreversible, es uno de los temas fundamentales por los cuales es urgente pensar estas ciudades. Y va acompañado en Colombia por el triste fenómeno de la violencia política, que se inicia a fines de los años cuarenta y tiene su recrudecimiento durante todos los años cincuenta y sesenta, entonces genera esta ciudad que no fue pensada, que fue ocupándose espontáneamente. Miles de familias desplazadas ocuparon las laderas intensivamente y, en la mayoría de los casos, sin ningún ordenamiento público sino con procesos de autoconstrucción y autoplaneación urbana. Esa es una de las características que tiene Medellín y ha sido y sigue siendo uno de los mayores retos urbanos: mejorar, organizar lo que se hizo desordenadamente, intervenir integralmente con todas las herramientas del Estado en barrios en los que el Estado o no actuaba o actuaba con mucha precariedad.

La ciudad de las comunas

Medellín ahora está dividida en esas áreas que llamamos comunas[14]. La administración municipal que empezó en 2004 con Sergio Fajardo partió de esa lectura, que es una lectura de territorio y de equidad. Se hizo un nuevo mapa de Medellín, en el que se señalaron los índices más altos y más bajos del desarrollo humano.

Obviamente, coinciden los más bajos índices de desarrollo humano (IDH) en aquellas áreas de la ciudad ocupada espontáneamente, que rebasaron durante años la capacidad del Estado de pensarse. Con mucho acierto, las administraciones municipales del 2004 al 2007 y del 2008 al 2011[15] tomaron como base para el diseño de sus Planes de Desarrollo ese nuevo mapa de comunas cruzado con el IDH.

Ahora se ve como lógico, se ve como natural pensar la ciudad desde el índice de desarrollo humano, pero eso no era tan obvio hace ocho años. Uno de los grandes problemas que tiene este continente es que los partidos políticos tradicionales se agotaron y no fueron capaces

14 Comuna es un nombre urbano para un conjunto de barrios, similar a los distritos de algunas ciudades españolas. En Medellín hay 16 comunas. También existen 5 corregimientos (zonas rurales). Un corregimiento es un conjunto de veredas, caseríos y agrupaciones de casas en el campo (Nota del Editor).

15 Sergio Fajardo fue el alcalde de Medellín de 2004 a 2007 y Alonso Salazar fue el alcalde de Medellín de 2008 a 2011. Ambos fueron elegidos con el aval del partido político ASI, Alianza Social Indígena (hoy, Alianza Social Independiente) y en representación de un movimiento cívico, Compromiso Ciudadano, conformado en 1999 por líderes comunitarios y sociales, docentes de universidades públicas y privadas y algunos empresarios privados, quienes decidieron enfrentar en las urnas a los políticos de los partidos políticos tradicionales. Sus alcaldías se distinguieron por una lucha frontal conta la corrupción, por hacer de la educación y la cultura las herramientas principales de la recuperación de la ciudad y por la intervención integral en los barrios y comunas con menores índices de desarrollo humano. Medellín pasó en esos 8 años de ser la ciudad más violenta del mundo y con mayor índice de corrupción en Colombia, a ser ejemplo internacional de gestión pública, ser considerada como la ciudad con mejor calidad de vida de Colombia desde el 2008 y, aunque sigue teniendo índices altos de homicidios por causa del narcotráfico, ya no es ni la ciudad más violenta del mundo, ni la ciudad más violenta de Latinoamérica y ni siquiera es la ciudad más violenta de Colombia (Nota del Editor).



Comuna 13, Medellín.

de encontrar respuestas a las demandas sociales, se agotaron en sus mismas dinámicas y han sido distintos movimientos cívicos o ciudadanos, pensados desde otra óptica de la política, los que han logrado entender y dar respuestas a lo que está ocurriendo.

Ese nuevo mapa de la ciudad es la base de todo el Plan de Desarrollo, es la base para repensar la ciudad. Medellín es una ciudad sin trazos, ocupada espontáneamente. Las fotografías de Medellín de los años sesenta muestran algo muy bonito: lo rural en lo urbano. La arquitectura urbana es todavía en ese momento una arquitectura con reminiscencias rurales. El cambio de lo rural a lo urbano es un símbolo de la gran transformación que empieza a sufrir la ciudad en la década de los sesenta.

Los palimpsestos de Medellín

Vamos a ubicar lugares de Medellín con una connotación absolutamente negativa, pero sus cambios recientes nos hablan de cómo estamos reescribiendo esta ciudad desde los lugares del oprobio, desde los lugares del horror, a una ciudad desde la libertad, la esperanza, la convivencia.

Moravia, de basurero a epicentro cultural[16]

Moravia era una de esas "esquinas" donde no había control sobre la ciudad. La administración municipal convirtió

16 El Centro de Desarrollo Cultural de Moravia (CDCM) fue ideado por la comunidad de Moravia, a partir de unos talleres de memoria cultural que realizó en 2005 y 2006 la Secretaría de Cultura Ciudadana. Costó 3.5 millones de dólares. Su financiación fue 80 % privada, con aportes de una fundación empresarial. La Alcaldía contrató a Rogelio Salmona, con el propósito de tener un ícono de este gran arquitecto en la ciudad y de que ese ícono fuera uno de los símbolos de la transformación de Moravia. La gestión del CDCM es público – privada pues es un equipamiento público administrado y operado por Comfenalco Antioquia, caja de compensación familiar, que aporta anualmente el 30 % de los costos de funcionamiento. El CDCM recibe cada día un promedio de 1.400 personas (Nota del Editor).

el lugar en basurero y esas basuras se convirtieron en una montaña. Es muy impresionante ver las fotos antes y después. Moravia se fue construyendo sobre esta montaña de basura y alrededor de ella se asentaron familias desplazadas por las violencias y las crisis económicas. Ocuparon esta zona porque de la basura derivaban su subsistencia. Miles de personas sobrevivían con los desechos del resto de la sociedad, que es una cosa muy dramática. Los niños y las demás personas disputándose los desechos con los gallinazos[17] para sobrevivir. Yo creo que esa es una de las imágenes más dramáticas de la historia de mi ciudad.

Cuando se logra quitar el basurero de allí, la misma montaña de basura empieza a ser ocupada. Fue un gran drama humano porque sus viviendas estuvieron durante años sobre residuos sólidos, esto es una bomba de tiempo, esto está generando gases permanentemente en el interior, aún hoy, 28 años después de dejar de ser basurero. Y una de las primeras reescrituras de este palimpsesto es recuperar esa montaña, reasentando a las familias que vivían en ella, darles una vivienda digna. Y lo que era ese lugar del oprobio, de la indignidad humana, la montaña de basuras, se está recuperando biológicamente[18] para, dentro de varios años, una vez saneada completamente, poder convertirla en un gran parque de la ciudad, en un lugar verde.

La gran transformación de Moravia tiene un epicentro, que es también uno de los símbolos de esa reescritura de ciudad. Alrededor de todo esto que se construyó desde la informalidad, se incrusta el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, obra póstuma de Rogelio Salmona, el más importante arquitecto colombiano del siglo XX. Por eso digo que en Moravia se produjo uno de esos muchos palimpsestos: un lugar de la indignidad total que se ha convertido en un lugar de la dignidad.

Carabobo, de camino de salida a eje estructurante

La carrera Carabobo fue el camino históricamente de salida de Medellín hacia el norte. Era una de las calles más caóticas y congestionadas por el tráfico vehicular. En 2006 se peatonalizó en un tramo de 900 metros, en pleno centro de la ciudad, con bastante oposición inicial de los comerciantes de la zona quienes aseguraban que sacar los buses y taxis los iba a llevar a la quiebra. Hoy es una de las calles más caras para compra o arriendo de locales comerciales y ha jalonado la recuperación del centro tradicional. Carabobo es uno de esos nuevos símbolos de una ciudad para los ciudadanos y no para los buses ni carros. Un palimpsesto.

Sigamos sobre Carabobo, con un ejemplo un poco anterior, de fines de los años 90. Donde está hoy la Plaza de Esculturas de Fernando Botero, que se ha convertido en uno de los nuevos referentes de Medellín para el turismo y para sus propios ciudadanos, había una cosa totalmente diferente hace 13 años. No fue fácil ese proceso, yo incluso era

17 Los gallinazos son aves carroñeras de gran tamaño que se alimentan de los desperdicios y de los cadáveres de otros animales (Nota del Editor).

18 La recuperación y saneamiento de la antigua montaña de basura de Moravia está a cargo del Área Metropolitana del Valle de Aburrá (autoridad ambiental subregional), con el apoyo económico y técnico de la Cátedra Unesco de Sostenibilidad, en convenio con la Universidad Politécnica de Cataluña (Nota del Editor).

Secretario de Educación de Medellín y me oponía a que se hiciera la Plaza porque ahí había un edificio que ni siquiera se había inaugurado, que era un edificio espantoso que había hecho el metro y para poder hacer la Plaza de Esculturas había que tumbarlo, había que dinamitar ese edificio, y yo le decía al Alcalde Juan Gómez Martínez: el costo político que vamos a tener por tumbar un edificio que no hemos estrenado es tremendo, nos van a denunciar por peculado. Y el alcalde me respondía: pero nosotros tenemos que pensar en el futuro y no en el presente, asumamos este riesgo político.

Y sí, tenía razón, hay que ir asumiendo riesgos para ir transformando la ciudad. En Medellín ha habido una dinámica tan grande de transformación que las fotos en seis meses ya están viejas.

Un ejemplo más, también sobre Carabobo, es donde hoy está el Parque Explora[19]. Ese era de los peores lugares de la ciudad, una zona de talleres, sórdida, peligrosa, y hoy es de los sitios más visitados y más queridos por la gente. Todo esto, cuando yo estaba joven, era la Curva del Bosque, era la zona de prostitución de la ciudad, era eso de lo que se hablaba en voz baja, que uno sabía que había gente que iba por allá y traía historias. Esto es hoy una ciudad completamente diferente, una ciudad transformada.

Jardín Botánico Joaquín Antonio Uribe, de Bosque de la Independencia a Jardín Urbano

Es muy bonita la historia de lo que se llamaba el Bosque de la Independencia. En 1913, cuando se iba a conmemorar el Primer Centenario de la Independencia de Antioquia, unos empresarios, alrededor de un organismo que fue muy importante que se llamó la Sociedad de Mejoras Públicas, dijeron ¿Cómo vamos a conmemorar la Independencia? Uno de los símbolos de la independencia que importamos de la Revolución Francesa era la siembra del árbol de la libertad. El día que se juraban las constituciones, en la plaza que no tenía árboles se sembraba un árbol o varios árboles, que eran el símbolo de la Revolución Francesa, el símbolo de la libertad y se le llamaba el árbol de la libertad y sobre ese árbol se juraba la Constitución. El único de estos árboles que queda en Colombia es la Ceiba de Gigante, un pueblo ubicado en el departamento de Huila, en el centro sur de Colombia. Pero, estos señores empresarios de Medellín dijeron en 1913: como vamos a conmemorar cien años, no sembremos un árbol, sembremos un bosque y sembraron el Bosque de la Independencia. Compraron una finca, que se llamaba el Edén, que era donde ellos mismos iban a caballo a tomar aguardiente. Por cierto, esa es otra historia bien bonita porque se decía en esas claves sociales: *nos vamos a tomar las onces*, y es que resulta que la palabra aguardiente tiene once letras, entonces *vámonos a tomar las onces* era

19 El Parque Explora es el parque de ciencia y tecnología de Medellín. Tuvo la asesoría para su conceptualización de Jorge Wagensberg (Cosmo Caixa, Cataluña) y el diseño arquitectónico es de Alejandro Echeverri. Se inauguró en 2007. Con el Jardín Botánico, el Parque Norte, el Parque de Los Deseos, la Casa de la Música, la Universidad de Antioquia, el Museo Cementerio San Pedro, el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia y la Casa Museo Pedro Nel Gómez, conforman lo que se denomina Zona Norte, la gran zona cultural y turística de Medellín (Nota del Editor).



Plaza de Esculturas de Fernando Botero, Medellín.

ir a tomar aguardiente al Edén, donde además había unos baños públicos y estaban al lado de la zona de tolerancia, de la Curva del Bosque.

Entonces, se creó el Bosque de la Independencia, por eso hay este pulmón verde de la ciudad. Pero el bosque tenía dos momentos: por la mañana era para los niños, nos llevaban a montar en burrita y en unas barquitas que había y en un trencito. Y, como hacia las doce del día, cuando salíamos los niños, llegaba la orquesta, llegaba la jazzband y llegaban los bacanes para bailar. Hasta las once era familiar y de las doce en adelante era un bailongo delicioso.

Luego el bosque se transformó en jardín botánico a raíz de una exposición de orquídeas que hubo en 1978, pero luego quedó en el olvido, que es un poco lo que pasó, es esa transición de las ciudades y las influencias. En 2004, la alcaldía de Medellín decidió recuperarlo y se hizo una gran inversión en urbanismo, en arquitectura, en paisajismo, en proyecto ambiental. Y desde marzo de 2008, el Jardín Botánico Joaquín Antonio Uribe tiene entrada libre para toda la población y se ha convertido en el principal jardín urbano de la ciudad y en uno de los sitios de referencia, un lugar para muchos eventos públicos. Uno de esos eventos es maravilloso, emocionante: desde el 2007, el Jardín Botánico, sus 14 hectáreas, son el escenario durante 10 días de septiembre de la Fiesta del Libro y la Cultura, con entrada libre, una verdadera fiesta de la ciudadanía de Medellín alrededor de la escritura y de la lectura.

A propósito de la historia del Jardín Botánico, yo pienso en tres etapas de esta ciudad. Nosotros creemos que el concepto de sociedad civil es un con-

cepto contemporáneo y no, esta ciudad la hizo la sociedad civil. La Sociedad de Mejoras Públicas, formada desde la sociedad civil, fue la que transformó la ciudad y la que hizo el primer plano de la ciudad, *Medellín Futuro,* también diseñado en 1913 para conmemorar la Independencia. Entonces hubo un primer momento en el que la sociedad civil jugó un papel fundamental, de construcción de ciudad.

Luego ya hay un segundo momento a partir de los años treinta, donde lo público absorbe todo y todo se lo depositamos a lo público; este momento empieza a hacer crisis hacia los años ochenta. Y entonces, en ese momento de lo público, aquellas organizaciones que fueron el motor de la ciudad perdieron todo su sentido. La Sociedad de Mejoras Públicas empezó a tener una erosión de influencia inmensa. Poco a poco, ante la avalancha de lo público, estas organizaciones de lo privado perdieron importancia.

Ahora estamos en un tercer modelo, que es un buen tema para otra buena conversada: el de las alianzas público-privadas. Yo creo que Medellín es un buen ejemplo de esas alianzas. Yo creo que lo que está ayudando a transformar esta sociedad también son estas alianzas público privadas, que es uno de los modelos de gestión interesantes.

Entonces, volviendo al Jardín Botánico, hay que decir que su transformación es una evidencia de los buenos resultados de las alianzas entre los sectores público y privado.

De la siderúrgica al museo

En ese palimpsesto, también es importante ver la transformación de la antigua ciudad industrial. Lo que era la siderúrgica de Medellín, uno de los lugares más contaminantes durante años, se transformó en 2009 en la nueva sede del Museo de Arte Moderno y en un bellísimo parque, Ciudad del Río.

La Ladera, de cárcel a parque biblioteca[20]

Y estos palimpsestos que son los que a mí más me interesa contarles hoy, los de la cultura. Cuando yo estaba pequeño, decir Ladera era decir lo peor: *si se maneja mal lo mandamos para la Ladera*. La Ladera era la cárcel de hombres, un lugar terrible. Lo conocí, no porque estuviera preso, sino porque cuando estaba terminando Derecho estábamos en todas las agitaciones políticas del momento y yo hacía parte de un colectivo que defendíamos presos políticos, los presos políticos eran los estudiantes que habían encanao[21] la noche anterior… pero nos sentíamos el Che Guevara.

Donde estaba la cárcel La Ladera se inauguró, en febrero de 2007, el Par-

20 En Medellín se construyeron 7 Parques Bibliotecas entre 2005 y 2011, y en 2012 hay otros 2 en construcción. Todos están en zonas de bajo índice de desarrollo humano. Se abren todos los días del año, menos el 25 de diciembre y el 1º de enero. Cada semana son visitados, estos 7 parques bibiotecas, por casi 100 mil personas. Cada uno tiene un promedio de 23 mil libros, bibliotecas infantiles y generales, 210 computadores de uso libre, red wifi, ludotecas, salas para reuniones y talleres, salón de exposiciones, auditorios (en algunos casos, teatros), salas de lectura, centros de desarrollo empresarial zonal (para atención y asesoría a emprendedores de la zona), salón para las organizaciones de la comunidad y, en algunos, sedes de escuelas de música. Todos los servicios son gratuitos (Nota del Editor).

21 Encanao: encarcelado. En el lenguaje callero, caer a la cárcel es caer a la cana (Nota del Editor).



Jardín Botánico, Medellín.

que Biblioteca León De Greiff[22] aunque la gente la llama, simplemente, Parque Biblioteca La Ladera. La cárcel era un lugar terrible, y esta es una de las grandes transformaciones del palimpsesto, es ver como el lugar de la represión, el lugar del dolor, se transformó en el espacio de libertad que es una biblioteca. Recordemos que la etimología de la palabra libro está íntimamente ligada con la etimología de la palabra libertad. Libro y libertad vienen de *líber*. De esas escrituras de la nueva ciudad, de esos lugares del oprobio que pasaron a significar algo bueno, para mí La Ladera es de los más significativos que está ocurriendo en esta ciudad.

Es esa reconstrucción y cómo esos parques bibliotecas entonces se convierten en parte fundamental de recuperación, de autoestima de una población marginada.

San Javier, de lo rural a lo urbano

Una situación parecida ocurre con el Parque Biblioteca Presbítero José Luís Arroyave[23] que es en el otro costado de la ciudad, que es San Javier, que es la famosa Comuna 13 de Medellín (escenario de los mayores enfrentamientos

22 León De Greiff, uno de los grandes poetas colombianos del siglo XX, cofundador del grupo literario Los Pánidas. Murió en 1976 (Nota del Editor).

23 El sacerdote José Luis Arroyave trabajó en la Comuna 13 de Medellín durante 5 años y fue asesinado el 20 de septiembre de 2002 cuando realizaba tareas de mediación de conflicto entre bandas armadas juveniles. La comunidad exigió que el Parque Biblioteca, inaugurado el 31 de diciembre de 2006, llevara su nombre como homenaje (Nota del Editor).

urbanos entre guerrilla y paramilitares, y epicentro de uno de los más grandes operativos del ejército en ciudades colombianas). Este lugar era eso que los franceses llaman no-lugares. Aquí está la cárcel de mujeres, aquí está el cementerio y ese sector era un territorio como de nadie porque era un lugar entre dos espacios con connotaciones negativas, era un lugar entre la cárcel y el cementerio y se transformó en una biblioteca absolutamente hermosa y en uno de los nuevos colegios de calidad, la Institución Educativa Benedikta Zur Nieden, y todo esto conectado con las laderas del frente con el Metrocable.

El Parque Biblioteca[24] es la frontera de la Comuna 13 con el resto de la ciudad, es un símbolo muy potente hoy en Medellín, que sea una obra de esta envergadura, de esta belleza incrustada en la que fue la zona más afectada por las violencias de la guerrilla y del paramilitarismo, y que hoy todavía sigue siendo víctima de los narcotraficantes que se disputan su territorio, es una relectura de ciudad desde lo contemporáneo transforma también el imaginario de una región.

Parque Biblioteca de Belén: del temor a la serenidad

Donde hoy está el Parque Biblioteca Belén había un convento a principios de siglo XX y luego, cuando las monjitas se fueron, se asentó allí el F2, que era la policía secreta. En el imaginario de la ciudad el temor era caer en los calabozos de la policía secreta en el peor momento de la ciudad, en el momento de la guerra contra Pablo Escobar. La bomba de La Macarena[25] fue porque Pablo Escobar había descubierto que los agentes del F2 que habían ido a la plaza de toros cuadraban sus carros debajo del puente de San Juan, y, esa bomba iba dirigida para ellos.

Donde está este nuevo centro cultural estaban los calabozos del F2, decían que en el establo de aquel convento había calabozos donde torturaban a la gente. Ese lugar, con esa connotación, es hoy el Parque Biblioteca que diseñó el arquitecto japonés Hiroshi Nahito, y lo hemos llamado *Del temor a la serenidad*, que es lo que inspira esta obra, absolutamente preciosa.

El palimpsesto que se reescribe convierte la ciudad del dolor en una ciudad de la serenidad, de la esperanza.

Biblioteca La Quintana, del conflicto a la conciliación

A este otro parque biblioteca lo llamamos *Del conflicto a la conciliación*. Una de las características de Medellín y de muchas de estas ciudades que sufrimos la misma problemática es que comienzan a ser atravesadas por unos

24 En Medellín se construyeron 7 Parques Bibliotecas entre 2005 y 2011, y en 2012 hay otros 2 en construcción. Todos están en zonas de bajo índice de desarrollo humano. Se abren todos los días del año, menos el 25 de diciembre y el 1º de enero. Cada semana son visitados, estos 7 parques bibiotecas, por casi 100 mil personas. Cada uno tiene un promedio de 23 mil libros, bibliotecas infantiles y generales, 210 computadores de uso libre, red wifi, ludotecas, salas para reuniones y talleres, salón de exposiciones, auditorios (en algunos casos, teatros), salas de lectura, centros de desarrollo empresarial zonal (para atención y asesoría a emprendedores de la zona), salón para las organizaciones de la comunidad y, en algunos, sedes de escuelas de música. Todos los servicios son gratuitos (Nota del Editor).

25 La Macarena es un centro de espectáculos y plaza para corridas de toros. El 17 de enero de 1991, una bomba mató a 17 personas, 7 de ellas agentes del F2, en medio de una corrida de toros (Nota del Editor).

muros de Berlín imaginarios, por unos muros que separan imaginariamente los barrios.

La Quintana era uno de esas fronteras, este era como el Meridiano 40 entre las dos Coreas, entre dos barrios, y allí, como un símbolo de reconciliación, como un símbolo de unión, de diálogo cultural, de encuentro entre barrios que se decían enemigos y cuyos jóvenes se enfrentaban, se ubica una biblioteca. La cultura ocupa el lugar del miedo, el lugar del desencuentro.

Parque Juanes de la Paz, de descampado a lugar de encuentro

Hay una cosa que es muy dramática, el primer síntoma de la violencia es que te ocupan lo público, te impiden disfrutar de lo público. Lo público en este caso era la calle.

En estos días oía una historia muy dramática de una compañera de trabajo de EAFIT, estamos haciendo un esfuerzo muy grande para capacitar en idiomas a toda nuestra gente y le pregunté a una compañera, una secretaria, cómo va en inglés y me dice: *Regular. Es que me da mucha dificultad esto de estudiar porque yo me tengo que encerrar en el baño para estudiar,* y le digo ¿por qué? *Porque en el barrio en el que vivo nos obligan a apagar la luz a las nueve de la noche*.

La tragedia no solamente es la ocupación de lo público por los delincuentes y los toques de queda ilegales que se hacen. Entonces, uno de los grandes esfuerzos, uno de los grandes valores de las dos últimas alcaldías, es volver a recuperar los espacios públicos. La otra búsqueda de Medellín es la búsqueda del verde. Ahora a través de proyectos como el Parque Juanes de La Paz, ubicado en la zona noroccidental de Medellín, se han generado unos espacios públicos, unos lugares de encuentro. Unos terrenos que eran tierra de nadie, o mejor, que eran habitados por todo tipo de bandidos que aprovechaban estas zonas para sus fechorías y especialmente como lugares de venta de droga, se convierten en los mejores lugares públicos, con equipamientos de calidad, con escenarios deportivos y recreativos, con facilidades de acceso para personas de movilidad reducida, lugares que convocan a la comunidad.

Parque Arví, reserva y parque natural

Este parque puede ser el referente más importante que se ha hecho en los últimos años. Como en esta cañada grande ya no nos quedan lugares, pues entonces logramos la apropiación de un espacio de 3.000 hectáreas del Parque Arví, que queda como en el segundo piso de la ciudad, en la zona rural, en el corregimiento de Santa Elena, en la zona oriental, entre 2.100 y 2.800 msnm.

A través de esta cosa maravillosa que nos inventamos que son los Metrocables, vinculamos a la zona urbana, en 25 minutos de Metrocable (6.6 km) con todo un sector rural, con una flora maravillosa, con un entorno idílico, desconocido para la mayoría de nosotros.

El Parque Arví es también una manera de conocer esa otra Medellín, y es un proyecto de educación ambiental, de inclusión turística, de apropiación de nuestra naturaleza.

San Lorenzo, del cementerio al parque

Otro palimpsesto: el segundo cementerio más antiguo de Medellín dejó de

ser cementerio para convertirse en un parque en pleno centro de la ciudad, en uno de los entornos más deteriorados urbana y socialmente abierto a eventos culturales. Pero un parque que mantiene la memoria física del cementerio, las tumbas, los panteones. No se borra la memoria, se escribe sobre ella otra nueva historia.

Santo Domingo, de la informalidad a la ciudad intervenida

La antigua ciudad es el reflejo del Estado ausente. La nueva ciudad es la del Estado que llega tarde y tiene que preguntarse cómo llegar adecuadamente, cómo pasar de la informalidad casi total a una ciudad intervenida, sin desbaratar la cohesión social, sin desbaratar la estructura que ya tienen sus habitantes, un *modus vivendi* que tiene esa ciudad.

Es lo que ha ocurrido con la zona de Santo Domingo, en la ladera nororiental de Medellín, que es también la zona de menor índice de desarrollo humano y fue la zona con mayor índice de muertes por violencia durante la década del 90.

Acá se construyó el primer Metrocable, 2.050 metros de metro aéreo conectado con el resto del sistema del Metro, en lo que se ha convertido además en un modelo para otras ciudades colombianas y de Latinoamérica. De Santo Domingo sale también el Metrocable para el Parque Arví. Puede uno decir también que lo que ha hecho el Metrocable es incorporar la ciudad desde arriba; siempre he tenido como una experiencia interesante de los que ven la ciudad desde arriba y los que la vemos desde abajo hacia arriba.

Hay tres manifestaciones artísticas de Medellín que a mí me gustan mucho, me interesan mucho: una es el cine de Víctor Gaviria, especialmente con su película "Rodrigo D-No Futuro" que es esta ciudad vista de arriba hacia abajo; un gran poeta que se llama Elí Ramírez, que es el poeta que ve la ciudad desde arriba; y un pintor como Fredy Serna, que ve también el resto de la ciudad desde su barrio, allá arriba, en la zona noroccidental.

Entonces, se ha ido dando en la ciudad un contraste dramático: entre esta arquitectura absolutamente informal que no se asienta sino que se agarra de la montaña y esos nuevos centros educativos, culturales, sociales, que le devuelven la dignidad del ser humano a toda esta población. Pero a la vez, las soluciones se convierten, paradójicamente, en uno de los grandes problemas de esta ciudad, una ecuación que, para mí, no tiene solución: todo este nuevo desarrollo urbano y social genera también lo que llamamos *el efecto llamada*. Medellín está recibiendo unos 30.000 nuevos habitantes al año, quienes además llegan con los indicadores de desarrollo humano más bajos. En estos últimos cuatro años, un asentamiento de aproximadamente 120.000 personas nuevas, que llegan por desplazamiento armado o económico. Es una tragedia humana y un enorme y constante reto para la ciudad.

Así es muy difícil para nosotros tener indicadores de desarrollo humano altos en nutrición, etc. cuando siempre estamos dando respuesta a cosas que nos rebasan. Es como poner en la balanza: dignidad, humanidad, o sentido de humanidad, o simplemente ignorar una realidad como ésta. ¿Cómo dete-



Barrio de Santo Domingo, Medellín.

ner eso? Tengo mucha esperanza en lo que va a pasar en estos cuatro años en los que el gobernador de Antioquia y el alcalde Medellín se han comprometido a trabajar juntos[26]. Yo insistía mucho en que el lema de sus campañas políticas debería haber sido "A Medellín le va bien si a Antioquia le va bien, a Antioquia le va bien si a Medellín le va bien", porque este es un problema que rebasa a la ciudad. La solución de este problema no está en la ciudad, está en el entorno.

Una vez iba con mi señora frente al Círculo de Bellas Artes de Madrid, y allí hay una librería de la Comunidad de Cataluña. Entramos y ella se encontró un librito que se llama "Barro de Medellín"[27], y se le hizo muy raro, lo compró y resulta que acababa de obtener un premio de literatura infantil. Era la historia de un niño, asentado en una de estas lomas del barrio Santo Domingo, con un papá alcohólico que lo manda a robar y el niño empieza a robar y empiezan a construir la casa y resulta que la casa es del color de la fachada de la biblioteca que están construyendo[28], que es de piedra negra, entonces todo el mundo se pilla[29] que es que se están robando los ladrillos de la biblioteca y, para poder ocultar el robo, cogen barro y van tapando la fachada de su casa

26 El Gobernador Sergio Fajardo y el Alcalde Aníbal Gaviria firmaron el pacto AMA: Alianza Medellín y Antioquia 2012-2015, con un compromiso público de trabajo conjunto, de integración de planes de desarrollo municipal y regional, de hacer frente común para atender problemas que no son de responsabilidad exclusiva de una u otra administración (Nota del Editor).

27 Barro de Medellín, escrito por Alfredo Gómez Cerdá (Madrid) en 2008. Este libro fue ganador en España del Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 2009 (Nota del Editor).

28 Se refiere Juan Luis Mejía al Parque Biblioteca España, del barrio Santo Domingo, uno de los íconos más significativos de la transformación de Medellín, y que fue inaugurada por el rey y la reina de España, en marzo de 2007 (Nota del Editor).

29 *Se la pilla*: se da cuenta, lo nota. *Pillar*: darse de cuenta de algo que otro hace (Nota del Editor).

con barro pero cada vez que llueve ese barro se cae, se escurre y deja al descubierto el robo. El parque biblioteca no solo generó esa obra literaria sino que esa obra literaria ahora generó un musical que estrenaron en noviembre de 2011.

Cuando fui Secretario de Educación de Medellín, en el año 1999, hace doce años, el barrio Santo Domingo era terrible, había que entrar completamente escoltado. Se me tomaron la oficina 40 maestros de una institución educativa que hay en el barrio y su reivindicación era que si no les ponía chaleco antibalas no volvían a clase. Lo cuento para dar la dimensión de lo que ocurría ahí y el poder transformador de todo esto que se está haciendo y que está, además logrando construir un significativo tejido social.

Se está reescribiendo una ciudad sobre dos bases: una ciudad desde la equidad y una ciudad desde el dolor. Como decía Fajardo, Medellín pasó del miedo a la esperanza.

Educación

En educación, que ha sido el gran reto de la alcaldía desde el 2004 y al que nos hemos sumado muchos ciudadanos, muchas universidades y muchas entidades privadas, hemos pasado a tener mejores indicadores de cobertura a pesar de la muy difícil situación permanente del desplazamiento. Si no fuera por el desplazamiento, si fuera solamente por crecimiento demográfico, nosotros estaríamos sobrados en cobertura. Pero el desplazamiento genera dos cosas: uno, más demanda que no se tenía pensada y dos, un tema muy complejo en educación que es la extra edad, por eso hay indicadores por encima del 100, porque hay niños en primaria que ya tienen una edad donde no deberían estar. Y hemos crecido mucho en educación inicial, este indicador es importantísimo, se ve el esfuerzo que está haciendo la ciudad. Esto es fundamental porque es equidad.

Hace unos días, en un foro de calidad, decía que calidad sin equidad no existe. Es necesario poner a toda la población en el mismo punto de partida de la carrera de la vida.

También hemos ido creciendo en cobertura universitaria. Esta ciudad ha hecho un esfuerzo inmenso a través de instituciones de educación superior propias de la alcaldía como son el ITM –Instituto Tecnológico Metropolitano–, el Colegio Mayor y el Pascual Bravo. Y gracias a programas de becas como las de EPM[30], se han incorporado en los últimos años 18.000 jóvenes a la educación universitaria. En EAFIT tenemos jóvenes estudiando gracias a estas posibilidades y ya vamos en un 36 % de nuestra matrícula, esperamos seguir creciendo en este tema que es fundamental.

30 Se refiere Juan Luis Mejía al Fondo de Educación Superior, creado en 2007 y en funciionamiento desde 2008, financiado con excedentes extraordinarios de Empresas Públicas de Medellín. Es un fondo dirigido a jóvenes de los 2 niveles más pobres de la población, a quienes se les entrega un crédito blando que les permite pagar el 100 % de su matrícula semestral en cualquier universidad pública o privada y, adicionalmente, se entrega una beca de manutención para facilitar los gastos de transporte, alimentación, útiles y libros. El crédito es condonable 100 % con resultados académicos y vinculación como voluntarios y practicantes a proyectos de la ciudad. Existe otro programa similar, pero con becas (no con créditos), financiado por el Programa de Planeación Local y Presupuesto Participativo, en ejecución desde 2005.



Niños de un jardín infantil en Moravia, Medellín.

Seguridad

La de los homicidios es, tal vez, la lectura más compleja y más dramática. En el año 1991 tuvimos el pico de 6.350 homicidios en la ciudad. En diciembre del 93 fue abatido Pablo Escobar y descienden esas cifras pero aparece el pico de la violencia política: cómo nos transformamos en la violencia del narcotráfico, cómo el conflicto armado en Colombia se trasladó a las ciudades, concretamente a Medellín, y empezó la guerra entre guerrillas, milicias, paramilitares, etc.

A fines del 2003 vino la desmovilización nacional de grupos paramilitares y se produjo el gran descenso de homicidios, lo que nos ayudó a llegar en 2007 a tasas de 32 muertes por cada 100.000 habitantes, las más bajas en 20 años.

Luego vino una nueva etapa que es la que estamos viviendo ahora, que ya es una etapa muy distinta a esta del narcotráfico, es otro narcotráfico con otras características, yo pienso que lo que hay es lo que podríamos llamar un *virus mutante*. El narcotráfico es un virus mutante, ahora estamos viviendo eso.

Por ejemplo, la extradición de los paramilitares lo que genera –y que es posible que es lo que vaya a pasar en los próximos días– es que la ilicitud es absolutamente jerárquica y cuando desaparecen las cabezas, entonces aparecen guerras de los que vienen en la jerarquía y empiezan estas luchas intestinas. Aquí hay otro tema que es muy preocupante y es que en los ochenta y principios de los noventa vivimos la guerra del gran narco pero hoy estamos en muchas ciudades de Latinoamérica en una guerra por el microtráfico; hemos pasado de ser exportadores a ser también consumidores y eso aquí genera un conflicto con muchas lecturas también.

A mí me impresiona leer o analizar los indicadores de seguridad en la ciudad y ver que hoy el tema de los homici-

dios no impacta. Uno no sabe si es que ya no nos importa o que hay en el subconsciente una idea de que esta es una guerra de otros, una guerra que están librando otros que a mí no me toca y que hasta mejor porque se están matando entre ellos. La sensación de inseguridad la generan los atracos callejeros, los robos callejeros, no los homicidios. Pero esto me preocupa, porque también es una forma de insensibilidad social.

Y ya para terminar…

Recordemos lo que dije al principio sobre el mapa del índice del desarrollo humano de Medellín. Si pusiéramos en ese mapa las obras y proyectos que he contado, esos muchos palimpsestos, nos daría un mapa de prioridades, de intervenciones integrales, de toda esa periferia que ha sido intervenida con proyectos urbanos, educativos, sociales y culturales con muchísimo sentido, con el norte puesto en la construcción de la equidad, en la transformación de las muy duras realidades de inequidad y de exclusión que han prevalecido en Medellín. Tenemos un mapa lleno de parques biblioteca, de otros centros culturales, de centros de desarrollo empresarial zonal, de colegios públicos, de parques lineales, de nuevos espacios públicos, de muchísimos escenarios para el deporte y la recreación, de casas de justicia, de centros de atención de la policía, de centros de salud, de obras que mejoran la movilidad en toda la ciudad, de miles de nuevas viviendas de interés social, de jardines infantiles.

La gran obra de la alcaldía de Alonso Salazar son los jardines infantiles, nosotros habíamos descuidado completamente nuestra infancia, hoy hay más de 92.000 niños de la ciudad atendidos no solamente en la educación sino también en la nutrición, desde esos nuevos jardines infantiles, construidos en los barrios más pobres de Medellín.

Esas nuevas manchas (rosa) en el mapa de la ciudad, las manchas de los proyectos realizados, atendiendo a la población con los indicadores más bajos, repercuten directamente en la calidad de vida de la población de Medellín. Si viéramos el cuadro de indicadores de calidad de vida de Medellín entenderíamos el sentido que tiene todo lo realizado en los últimos años. A mí me parece que esas barras de los indicadores, que empiezan a tener un factor positivo, es lo que justifica todo lo que se está haciendo.

Y, recordando el mapa que cambia de tonos de color según el índice de desarrollo humano, donde lo más oscuro es lo más desarrollado y lo más claro es donde mayores necesidades hay, la meta nuestra, colectiva, es que Medellín sea una ciudad mucho más armónica en tonos de color, que no haya esos matices tan fuertes de colores de la inequidad. Estamos reescribiendo una ciudad mucho más homogénea en la gama de color.

Ámbito

Ciencia, innovación y emprendimiento social

Introducción



De izquierda a derecha: María Zapata, Alfons Cornella y Rubén Gutiérrez del Castillo.

Las ciudades, como laboratorios sociales que son, exigen un alto compromiso también con la comunidad científica. Un compromiso que, no cabe duda, se torna fundamental para un desarrollo humano completo. Su potencial es enorme y, a día de hoy, todavía no bien dibujado. La innovación estratégica requiere que el emprendimiento social sea uno de los referentes fundamentales para alcanzar los niveles de crecimiento requeridos en una sociedad compleja y poliédrica. Desde la investigación a las habilidades prácticas nos encontramos con un campo abierto que proporciona un potencial colaborativo que impulsará plataformas científicas y tecnológicas fundamentadas en el desarrollo social como referencia indiscutible. No se trata tan solo de buscar una alta rentabilidad financiera o tecnológica sino de alcanzar modelos que generen sociedades comprometidas y que persigan una sostenibilidad activa y responsable. Lo local, como en otros muchos asuntos, es una referencia imprescindible. El potencial que conlleva el trabajo desde las ciudades como unidades básicas proporciona una trascendental oportunidad para el crecimiento que, no cabe duda, genera a su vez modelos de desarrollo coherentes con las actuales realidades interconectadas

Los autores resaltan el papel creciente que juega y jugará la sociedad civil en la generación de iniciativas emprendedoras que respondan tanto a las necesidades sociales como al reto de la innovación. Destacan la importancia de la colaboración y de la generación de espacios de encuentro y reflexión que generen conocimientos y

relaciones entre los agentes de las ciudades, así como de reconectar la ciencia con la reflexión filosófica y social para repensar el mundo en el que vivimos.

Jorge Wagensberg, profesor de Teoría de los Procesos Irreversibles de la Universidad de Barcelona, defiende en el texto *El museo "total", una herramienta de cambio social,* que un museo de la ciencia es una herramienta de cambio individual y de cambio social. Desde su experiencia al frente del Museo de la Ciencia de Fundación "la Caixa" en Barcelona, Jorge Wagensberg, defiende que el museo es insustituible en la fase más importante del proceso cognitivo: el principio, y, en este sentido, apuesta por una museología total para estimular la curiosidad y las ganas de aprender. Entiende el museo como un espacio dedicado a proveer estímulos a favor del conocimiento científico, del método científico y de la opinión científica.

En el texto *Co-ciudades*, Alfons Cornella, fundador y presidente de Infonomía, desmitifica la planificación de las ciudades y apuesta por la adaptación a las condiciones cambiantes y la cooperación entre sectores en las ciudades. Alfons Cornella advierte que no es suficiente pensar en las ciudades inteligentes y que es imprescindible generar las condiciones para conectar sus activos, porque la competencia inteligente del futuro es la colaboración.

Inés Sanguinetti, Fundadora de Crear Vale La Pena en Argentina, en su texto *Nuevos territorios para el arte son nuevos lenguajes para la política,* describe como el arte puede ser una herramienta de empoderamiento social. Las actividades Somos Voz desarrolladas por Crear Vale la Pena proponen al arte como un modo de construcción de ciudadanía activa y de pensamiento crítico. La propuesta implica el tratamiento de temáticas complejas y controvertidas del contexto social actual y favorece el desarrollo de sensibilidades éticas y estéticas de quienes participan en él.

En el texto *Los emprendedores sociales innovadores: una fuerza transformadora. Everyone a changemaker... un sueño alcanzable*, María Zapata, directora de Operaciones Internacionales Ashoka Emprendedores, presenta como esta organización promueve los emprendedores sociales. Tanto apoyando a las personas que pueden sacarle valor a una iniciativa que responda a unas necesidades sociales concretas, como promoviendo el emprendimiento en la escuela.

El museo ‘total’, una herramienta de cambio social

*Jorge Wagensberg**



Instalaciones de CosmoCaixa, Barcelona.

Un museo de la ciencia es un espacio dedicado a proveer estímulos a favor del conocimiento científico, del método científico y de la opinión científica. Vaya por delante esa definición que concentra las hipótesis de trabajo tácitas de más de veinte años pensando el Museo de la Ciencia de Fundación “la Caixa” en Barcelona y que hoy sintetiza explícitamente las ideas del museo, abierto desde el 23 de septiembre de 2004. Se trata, si se quiere, de toda una declaración de intenciones de lo que yo llamaría *museología total*. Se trata de algo que se respira ya en algunos museos actuales a modo de tendencia, pero ni los museos científicos del pasado ni la mayoría de los museos actuales se ajustan a ella. En principio, para seguir esta definición y para consolidar estas tendencias, quizás haya que inventar incluso una nueva museografía. Los primeros museos de ciencia fueron museos de historia natural o museos de máquinas o instrumentos dedicados a exhibir piezas reales en vitrinas para los ciudadanos, pero con clara vocación de construir y conservar colecciones para los investigadores científicos. Los últimos museos de ciencia son museos, generalmente de física, donde se ofrecen fenómenos reales que pueden interaccionar con el ciudadano, pero en ausencia de piezas reales y con un cierto abuso de recursos audiovisuales e informáticos. Sin embargo resulta que la ciencia persigue comprender la realidad. Y resulta que la realidad está hecha tanto de objetos como de fenómenos. Los objetos están hechos de materia que ocupan el espacio. Y los fenómenos son los cambios que experimentan los

* Jorge Wagensber falleció el 3 de marzo de 2018 (EPD).

objetos, por lo que éstos ocupan sobre todo el tiempo. Además, ni los objetos ni los fenómenos tienen ninguna culpa de las disciplinas científicas previstas en los planos de estudios de escuelas y universidades. La interdisciplinariedad solo tiene sentido si antes existen las disciplinas. Eso es verdad. Pero una vez que éstas están ahí gracias a las instituciones formales de investigación y enseñanza, el museo puede abordar cualquier pedazo de realidad recurriendo a cualquier clase de conocimiento. Esto significa que un museo científico puede tratar cualquier tema desde un quark o una bacteria, hasta Shakespeare o un tema de sociología o urbanismo. Y también significa que la realidad, ya sean objetos o fenómenos, es un aspecto irrenunciable e insustituible en un museo. La realidad es incluso "la palabra museológica". Yo aún diría más: un museo es realidad concentrada. Quizá sea lo único que distingue la museología de cualquier otra forma de comunicación científica. El conferenciante y el profesor tienen la palabra hablada como elemento fundamental de transmisión, aunque se ayude de palabras escritas, imágenes fijas o en movimiento, maquetas, simulaciones, programas de ordenador… Se puede dar una conferencia sin diapositivas, sin gráficos sin demostraciones de ningún tipo, sin leer ningún texto, pero no se puede dar una conferencia sin hablar. De hecho, ni siquiera se puede dar una conferencia solo leyendo un texto. Los libros, diarios y revistas tienen la palabra escrita como elemento fundamental de transmisión, aunque se ayuden de gráficos, dibujos, mapas o fotografías. Pero no existen libros o revistas sin palabras escritas. Serían otra cosa, quizá un álbum. Existe cine mudo, pero no existe cine sin imágenes ni radio sin sonido. En un museo no está prohibido usar simulaciones, maquetas, imágenes gráficas o nuevas tecnologías, pero solo como accesorios de la realidad, no para sustituirla.

En un museo científico no está prohibido enseñar, informar, formar, entretener… ni siquiera se puede evitar, pero nada de eso es prioritario. De hecho para cualquiera de esos objetivos existe otro medio que lo hace mucho mejor. Enseña más y mejor un buen profesor y una buena conversación con colegas que una visita a un museo, informa mejor un buen buscador de Internet, forma mejor la vida misma y entretiene mejor el mataratos favorito de cada uno (que para algunos, sí, puede ser el propio museo), pero ¿qué es lo propio de un museo? ¿cuál es su función idónea, lo que consigue mejor que cualquier otro sistema? Está en la definición inicial: el estímulo. Crear una diferencia entre el antes y el después. En un buen museo o en una buena exposición se tienen muchas más preguntas al salir que al entrar. El museo es una herramienta de cambio, de cambio individual y, por lo tanto, también de cambio social. El museo es insustituible en la fase más importante del proceso cognitivo: el principio. El pasar de la indiferencia al querer aprender. Y nada hay como la realidad para estimular. La realidad estimula más que cualquiera de sus representaciones. Toda gran función vital favorecida por la selección natural se consolida con un gran estímulo: la alimentación con la sensación de hambre, la reproducción con el estímulo sexual, el automantenimiento del cuerpo con el dolor, la hidratación con la sed... Uno de los últimos logros de la evolución es sin duda el conocimiento, esa capacidad

para anticipar la incertidumbre del entorno. Es, en particular, el último logro de la evolución de la inteligencia, la inteligencia abstracta y, muy especialmente, la capacidad de construir conocimiento científico. Pero parece que aún no ha habido tiempo para que la selección natural actúe a favor del conocimiento científico. Es quizá la curiosidad que tantos mamíferos exhiben en su infancia y que solo el neoténico ser humano conserva durante toda su vida. Con esto llegamos a la colosal contradicción que marca nuestro tiempo (el que justo precede a la globalización del planeta): la humanidad ha conquistado el mundo con el conocimiento científico y sin embargo carece de estímulos en su favor. Se trata, como se ve, de un requerimiento de orden democrático. Tenemos un problema muy serio, incluso en las sociedades más desarrolladas. Todos los votos valen lo mismo en democracia y sin embargo la ciencia, que es la forma de conocimiento que más afecta a nuestra vida y a las decisiones que cada día hay que tomar en temas que afectan a nuestra convivencia (energía, higiene, salud, ética científica, medio ambiente, tecnología…) está fuera de la órbita de interés de la gran mayoría de ciudadanos. Un museo de ciencia es especialmente adecuado para incidir en este punto concreto.

¿Cómo conseguirlo? Hay que inventar una nueva museografía, la museografía con objetos reales, pero capaces de expresarse de una manera triplemente interactiva, manualmente interactiva (*hands on* en la jerga de los modernos museos), mentalmente interactiva (*minds on*) y culturalmente interactiva (*heart on*). Son objetos que explican historias, que conversan entre sí y con el visitante. Son objetos con sucesos asociados, objetos vivos, objetos que cambian. Una cosa es enseñar una roca sedimentaria sin más y otra es asociar un experimento que muestra en tiempo real el proceso de formación de la piedra.

¿Cómo evaluar si las exposiciones proveen realmente estímulos a favor del conocimiento científico? Los museos suelen empeñarse en lucir el número de visitantes. Y no deja de ser un vicio. El número de visitantes debe preocuparnos, sobre todo si no hay visitantes o son pocos. Pero no dan idea del cambio producido en la audiencia. Lo que importa es si una exposición estimula la lectura de libros, nuevas preguntas en las aulas, otras elecciones a la hora de mirar la televisión, otra forma de viajar por el mundo y, sobre todo, si genera conversación, conversación durante la propia visita, conversación en la primera cena familiar después de la visita, conversación con uno mismo (reflexión), conversación con la naturaleza (observación, experimentación…).

Sin embargo el conocimiento científico es solo una tercera parte de los objetivos. También está el método. Un buen museo de la ciencia no solo ofrece una selección de resultados científicos espectaculares. También ha de mostrar el proceso seguido para obtenerlos, comentar su fiabilidad y vigencia. La crítica del conocimiento es en ciencia tan importante como el propio conocimiento. Frases como "esto está científicamente demostrado" son la prueba de la falsa imagen que la ciencia transmite de sí misma. La grandeza de la ciencia es que reconoce sus ignorancias (por eso justamente existe la investigación), que el concepto error no es un hecho singular y negativo, sino el pan de cada día, el episodio necesario del que más

se aprende. Resulta especialmente estimulante para un ciudadano enfrentarse a aspectos de la realidad que interesan a la ciencia justamente porque las ignora. Resulta especialmente saludable mostrar, cuando las hay, distintas alternativas verosímiles. Un museo así desde luego molesta en una sociedad autárquica en la que el mensaje general es "gente más inteligente y preparada que tú piensa por ti" o "las decisiones que debemos tomar para luchar contra la incertidumbre actual están dictadas por textos de nuestras tradiciones más ancestrales". Un museo de la ciencia invita a la reflexión individual sobre absolutamente cualquier cuestión. Una mente humana siempre tiene derecho a hacer suya una verdad en principio ajena. Existen muchas maneras de transmitir el método de la ciencia con las exposiciones. La más honesta y brillante incluye el humor y la ironía a la hora de la autocrítica. Reírse de sí mismo es el arma más efectiva que tiene el científico para no sacralizar ni dogmatizar su trabajo y para huir del culto a la personalidad. El humor resulta ser además un recurso que funciona bien en museografía (y que funciona muy mal por ejemplo en un artículo en una revista científica "seria").

Y aún nos queda el tercer aspecto: el museo como espacio de encuentro para cultivar la opinión pública en ciencia. Tal cosa no se puede conseguir con las exposiciones, pero sí con las actividades. Un museo de ciencia debe prever instalaciones para ello porque (es también una conclusión tras más de veinte años de pensar cada día un museo) el prestigio ganado con las exposiciones da credibilidad a las actividades que se organicen en su entorno: conferencias, ciclos de conferencias, seminarios, cursos, debates, congresos, encuentros, conversaciones, mesas redondas, teatro, música, cine… Existen cuatro ámbitos sociales respecto de la ciencia:

- El ámbito que piensa y crea la ciencia, es la *comunidad científica* (universidades, institutos de investigación, investigación en empresas, aficionados...);
- el ámbito social que usa la ciencia, es el *sector productivo* (industria, empresas, servicios...);
- el ámbito que paga, que se beneficia y que también puede sufrir la ciencia, es la *sociedad* en sí misma (el ciudadano de a pie);
- finalmente el ámbito que gestiona la ciencia, es la *administración* (los políticos).

El problema en general es que no suelen existir espacios donde puedan debatir siquiera dos de estos ámbitos sin que alguno tenga la sensación de estar jugando en campo contrario. Pues bien, resulta que todos ellos aceptan sentarse bajo los focos en un buen museo de la ciencia. Por ejemplo: sociedad versus sector productivo: no es lo mismo que una editorial presente un libro en su casa, en un hotel o en un museo de la ciencia. Por ejemplo: comunidad científica versus sociedad, no es lo mismo discutir sobre la calidad de las aguas del mediterráneo en la universidad, en los locales de Greenpeace o en un museo de la ciencia. Por ejemplo: comunidad científica versus ella misma, no es lo mismo debatir sobre el concepto progreso en la facultad de física, en la de filosofía, en la de sociología, biología o economía... o hacerlo en un buen museo de la ciencia. Dicho de otro modo: la atmósfera que crean las expo-



Cartel anunciando el acuario del Parque Explora, Medellín.

siciones suelen ser una garantía de neutralidad y objetividad para todos los actores. Europa tiene hoy unos cincuenta millones de visitantes en sus museos de ciencia. Muchos de ellos ni siquiera tienen un auditorio para cien personas en sus instalaciones. Pero las cosas pueden cambiar. Estamos ante un germen de opinión científica muy interesante porque los museos ya son una red. Solo falta convencerles de una actividad de actividades y de conectarse entre sí. Un debate en Paris podría seguirse en cualquier otro punto en directo con posibilidad de intervenciones a tiempo real. ¿Por qué no diseñar una programación europea, o mundial? La globalización es un reto para este siglo. Se puede hacer muy bien y se puede hacer muy mal. Pero resulta que la ciencia ya está globalizada o por lo menos, es la forma de conocimiento más globalizada. El museo de ciencia es una herramienta para que el conocimiento y el método de la ciencia, en la base de la idea de un sistema democrático, pueda hacer una buena aportación.

Tal es la propuesta. Un museo de la ciencia pensado con belleza e inteligencia se convierte en un espacio de enorme interés social. Su audiencia es totalmente universal. La razón está en la definición inicial porque emociones, objetos reales y sucesos reales son "palabras" que no tienen edad, ni nivel social o cultural específicos.

Sirva esta introducción para presentar un concepto de museo que, por la envergadura de su ambición, podríamos llamar como museo *total*. Lo que sigue es un análisis más detenido de las propiedades y conceptos que lo definen.

Sobre la idea de objeto real

Hay cierta confusión sobre lo que significa un objeto real en museología. ¿Es menos objeto real un pez vivo que un pez fósil? ¿Es menos objeto real una fotografía que una pintura? Conviene una reflexión. Tratemos de dar con una

definición útil. Las preguntas que acabamos de formular sugieren que la realidad de un objeto tiene grados. Así que necesitamos algunas predefiniciones. Sea por ejemplo la idea de objeto original. Un objeto original es aquel que se representa a él mismo. Es, digamos, un real de grado cien. Un real cien es único ya que un objeto no es idéntico a ningún otro. (O, si se quiere, un objeto solo es idéntico a sí mismo). Un real de grado menor 90 es el que representa al original con el 90 % de la información necesaria para determinarlo como único. Un pez vivo es un original, un real cien. Un pez en formol aún informa sobre el original. Es real, pero quizá solo un cuarenta. Un pez fósil de cien millones de años no es mucho más real que una réplica obtenida por contacto directo con un pez fresco. Una copia esculpida de memoria roza ya el grado cero... El David de Miguel Angel de la Galleria dell'Academia de Florencia es un real cien, la copia de la Piazza della Signoria un real menor...

En general, cuanto mayor es su grado de realidad, mejor es la pieza para un museo. Pero hay una excepción. Es cuando, por alguna razón, el objeto cien es inabarcable para la percepción humana, por ejemplo, porque es demasiado pequeño (una célula, un virus) o porque es demasiado grande (un edificio, una ciudad). Sea entonces la distorsión: aumentar el objeto (y reducir con ello al observador) o reducir el objeto (y hacer crecer al observador). Es curioso, pero en museología solo funciona bien la segunda opción. Aceptamos todo lo que nos acerca a la divinidad, pero nos humilla cualquier intento en sentido opuesto. Un globo terráqueo de yeso eleva el espíritu, una bacteria gigante de cartón piedra lo deprime. En arquitectura y urbanismo, la maqueta es un objeto real de alto grado.

Por ello, una exposición sin su ración mínima de realidad se reduce sin remedio a un libro para leer de pie, a un multicine en monosala, a un cybercafé amaestrado… Una exposición se sabe que es mala, cuando se la sustituye, con ventaja y sin salir de casa, por un buen libro, un buen vídeo, una buena grabación o una buena conexión a la red.

Sobre la idea de conversación

En la museología total todo es conversación. La interactividad es una forma de conversación. La reflexión es una autoconversación. El trabajo en equipo se basa en la conversación. La forma de evaluar un museo que vamos a proponer mide justamente la capacidad que tiene una visita para generar conversación. Pero, además de todo eso, nos queda la conversación en su sentido literal, la que hacen varias personas juntas, físicamente en el mismo espacio. ¿Cómo ha de ser este espacio? Lo que sigue es una consideración en dos partes. La primera se refiere a la cantidad, la segunda a la calidad.

Primero ¿Cuán grande ha de ser este espacio?

- ***Uno: la reflexión*.** Es la mínima expresión del diálogo. Ocurre entre una mente y ella misma. Ella se pregunta y ella se contesta. La reflexión fomenta la independencia del individuo frente a la incertidumbre.
- ***Dos: la conversación***. Uno habla después de escuchar mientras el otro escucha antes de hablar. En el forum hay buenos rincones para este clásico. La conversación fomenta la reflexión.

- ***Unos diez: la tertulia***. Participan los que pueden sentarse juntos en torno de una mesa, contemplar juntos una exposición, o pasear juntos como maestro y discípulos. El forum está para eso. La tertulia fomenta la conversación.
- ***Unos cien: la conferencia***. Se reúnen en un aula o en una sala para escuchar a unos oradores lejanos pero aún presentes. Tras la ponencia, cualquiera puede tomar la palabra e iniciar un amago de conversación. En el forum se han previsto espacios para ello. La conferencia fomenta la tertulia.
- ***Unos mil: la ceremonia***. Acuden para asistir a discursos y espectáculos. Grandes pantallas sustituyen a las antiguas máscaras para magnificar la expresión de un rostro imperceptible. Imposible conversar, pero se puede aplaudir o abuchear. En el forum hay un auditorio para más de tres mil. Nunca me he sentido empujado por una ceremonia hacia algo que acabe en reflexión.

Las decenas de miles (el gran mitin), los centenares de miles (el gran espectáculo) y los millones (la gran manifestación), se concentran, previa identificación colectiva, para felicitarse por su propia enormidad. Ya son, más bien, para dormir la reflexión...

Y segundo: ¿cómo ha de distribuirse el espacio?

Todo el mundo lo sabe: una sala de cine es como debe ser. En ella, uno intenta olvidarse de sí mismo para mejor meterse en la película. La disposición de los asientos ayuda: nadie ve la cara de nadie, pero todos ven la pantalla que cuelga por encima del patio de butacas. La pantalla es una ventana por donde se espía un mundo prescrito que nos hace reír o llorar, pero en el que ya no se puede intervenir (Hitchkock, no nos olvidamos). Inversamente, la película se desenrosca insensible a las emociones que puedan suscitarse allí abajo. Ahora bien, si sustituimos la pantalla por un orador, tenemos una pésima sala de conferencias. Todo el mundo lo sabe. El orador, además de saber más, habla desde las alturas. El espectador de la primera fila evita pedir la palabra para salvarse de cien pares de ojos clavados en la nuca y, lo mismo hace el de la última fila, temeroso de que la audiencia en pleno retuerza el pescuezo 180º para sancionar su osadía con una mirada descreída.

Una sala para explicar anatomía es como debe ser. Los asistentes ocupan el interior de una superficie cónica desde donde todos se ven las caras y desde donde se domina la evidencia, el cuerpo que disecciona el maestro, en el vértice inferior. El sabio mira hacia arriba, la audiencia hacia abajo. La diferencia de altura compensa la diferencia de autoridad. El que habla tiene, en la expresión del rostro ajeno, el reflejo instantáneo de sus palabras, una recompensa que anima a pedir la palabra, aunque solo sea para ponerla a prueba. Ahora sí, el aula de anatomía es una espléndida sala de conferencias. Todo el mundo lo sabe.

Pero las salas donde se pronuncian conferencias suelen ser siempre salas tipo sala de cine. Y nadie sabe bien por qué.

Sobre la inteligibilidad y la belleza

Admitámoslo: en los museos científicos, la belleza no suele ser algo precisamente prioritario. A veces, incluso presumimos de no hacer concesiones en su honor. Y viceversa: en los museos de

arte, la inteligibilidad no suele ir por delante, lo que, a veces, incluso pasa por ser la garantía de la libertad del artista.

Arte y ciencia son dos formas de conocimiento que se comportan como dos péndulos independientes. Ahora se aproximan, ahora se alejan. Todos los momentos de alejamiento son umbríos, pero ciertos acercamientos son luminosos. Diríase que, a veces, arte y ciencia se fecundan mutuamente. Son momentos de enorme creatividad que ninguna política cultural parece capaz de forzar. Cuando el fenómeno se da, entonces se propaga como la pólvora por todos los escenarios posibles de la cultura: bibliotecas, aulas… ¡museos! ¿Vivimos uno de estos fecundos acercamientos?

La colosal agilidad y velocidad con las que las llamadas nuevas tecnologías mueven el píxel y la letra, hace que *arte y ciencia*, tiendan, en efecto, a sonar juntos de nuevo. Pero, como en cualquier terreno fronterizo, existe un riesgo de resbalar hacia la banalidad o hacia el "todo vale". Lo que sigue es una breve reflexión sobre la cuestión ¿se puede decir algo sobre el papel del arte en un museo de ciencia? Empecemos por dos pares de conceptos comunes al arte y a la ciencia. Son *inteligibilidad y belleza*, por un lado, e *intuir y comprender* por el otro.

Si *intuir* es relacionar con alguna clase de vivencia propia, entonces la ciencia no siempre es capaz de intuir, porque ¿cómo vamos a intuir la física relativista, la física cuántica o la cuarta dimensión espacial, si ninguno de nosotros ha sido nunca ni lo bastante rápido, ni lo bastante pequeño ni ha salido nunca del espacio tridimensional?

Por otro lado, *comprender* es comprimir, buscar lo común entre lo diverso, la esencia entre los matices, separar la información del ruido, lo general a partir de lo particular. En ciencia no hay duda: si comprender es reducir, entonces tres hurras al reduccionismo. He aquí, creo, una buena definición:

La inteligibilidad es la mínima expresión de lo máximo compartido

La segunda ley de Newton es un buen ejemplo. Más breve imposible (F=ma) y sin embargo comprime, y por lo tanto comprende, el movimiento de cualquier objeto no cuántico y no relativista, desde el vuelo de una mosca a la rotación de una galaxia. En ciencia comprendemos bien la ecuación de Einstein, la de Schrödinger y manejamos dimensiones en mecánica estadística. El beneficio ¡y el gozo! de comprender parece claro: anticipar la incertidumbre, una antigua y beneficiosa prestación a la hora de seguir vivo en este mundo. En arte, comprender es una opción, no una obligación.

La belleza tiene mucho que ver, curiosamente, con la inteligibilidad científica. Cualquier definición de belleza alude a la idea de repetir. En efecto, la repetición en el espacio es la armonía. La repetición en el tiempo es el ritmo. Es una buena pista porque el tiempo y el espacio son los conceptos "a priori" con los que construimos todo conocimiento científico inteligible. Y, por otro lado, ritmo y armonía son también, por su presencia o por su ausencia, los conceptos esenciales de la belleza. Aventuramos una definición:

> *La belleza de un pedazo de realidad es el grado de ritmo y armonía que una mente es capaz de percibir en tal pedazo.*



Interior del Museo Dalí de Figueres.

Si en el pedazo de la realidad que observamos no hay ritmo o armonía, la mente no encuentra nada que resolver durante su exploración del espacio o el tiempo. La mente se fatiga buscando y se rinde. Aquí la mente se frustra. Si, por el contrario hay demasiado ritmo o demasiada armonía, entonces la mente encuentra la solución nada más empezar. Aquí la mente se ofende. De modo que la mente huye de ambos extremos tratando de esquivar las situaciones en las que no se cuenta con ella. Es el aburrimiento. El gozo mental de la belleza y de la inteligibilidad es un episodio que tiene lugar en algún punto entre la frustración y la ofensa.

Belleza e inteligibilidad comparten una emoción fuerte: la posibilidad de anticipar la incertidumbre. No es una mala pista pues las emociones, y no otra cosa, son los elementos prioritarios del lenguaje museográfico. La *inteligibilidad* no es suficiente para hacer ciencia, ni la *belleza* necesaria para hacer arte. Sin embargo, la grandeza de la ciencia está en que puede *comprender* sin necesidad de intuir, y la grandeza del arte en que puede *intuir* sin necesidad de comprender. Aquí está, creo, la clave de la buena relación entre arte y ciencia: arte y ciencia se puedan prestar sus grandezas la una a la otra. En particular, los museos de ciencia pueden dar entrada a las intuiciones científicas de los artistas. Solo falta saber si algo así existe realmente. Bastaría con encontrar un ejemplo, pero citaré dos clásicos: Picasso y Dalí.

En su serie de grabados *El toro* (1945-1946) (Musée Picasso, Paris), Picasso desnuda el *concepto toro* de todos sus matices. El resultado final es un dibujo de una sola línea que representa la esencia del toro. Es lo que comparten todos los toros, la inteligibilidad del toro. Pero también es una precisa e intensa intuición de lo que significa comprender en ciencia. Además, el toro mínimo sirve para comprender cualquier actividad del animal: pasear, trotar, otear, embestir, correr, luchar, jadear,

agonizar, morir.... La mecánica celeste brinda un excelente paralelo científico: Tolomeo, Copérnico, Kepler, Newton... El gozo por la belleza y por la inteligibilidad es grande. Y el de la combinación de ambos más grande aún para la museología científica.

El famoso cuadro de Dalí *Corpus hypercubus* (1954) (Metropolitan Museum of Art, New york) intenta una proeza imposible: intuir la cuarta dimensión espacial. En este cuadro Dalí se adelanta treinta años al matemático Thomas Banchoff que, en los años setenta, recurre a la emoción artística del pintor para estimular la intuición matemática. Acompaño un boceto con el que se puede traducir esta feliz convergencia en la más genuina tradición de la triple interactividad (*Hands on, Minds on* y *Heart on*) de la museología científica.

Y ahora una última cuestión ¿cómo llega una obra de arte a un museo de ciencia? Este proceso tiene dos actores: el artista y el museólogo (museólogo: persona, o grupo de personas, que decide el contenido de un museo). Existen, creo, cuatro alternativas para la relación entre ambos que ilustro con:

1. ***El museólogo encarga una obra a un artista o el artista ofrece una obra al museólogo.*** Como resultado de una conversación entre ambos, la obra se concibe y se realiza. El museólogo intuye que un nuevo material, como el dotado de superelasticidad, tiene que interesar a un escultor. Entonces, busca... ¡y lo encuentra! Es Etienne Krähenbühl autor, en colaboración con el físico Rolf Gotthardt de la pieza *Insoutenable légèreté du cube*. Un pesado bloque de acero corten sostenido por finas varillas de material superelástico se mueve según las vibraciones que provocan los visitantes que caminan en las inmediaciones.
2. ***El museólogo selecciona la obra que un artista ha realizado con independencia del museo.*** En su reflexión sobre alguna de las exposiciones, el museólogo se puede tropezar con una obra llena de emociones convergentes con sus contenidos. Nos ocurrió mientras concebíamos una exposición sobre las formas más frecuentes de la naturaleza (2000). La pieza *Piramids i cons* (1970) de Xavier Corberó (1970) es toda una obsesión por el concepto "la punta penetra".
3. ***El museólogo y el artista son la misma persona*** ¡Qué Dios nos perdone!). La clasificación es una de las formas más antiguas de la inteligibilidad científica (Lineus, Mendeleiev...). La idea consistió en recoger cantos rodados de una playa fluvial y clasificarlos en un espacio de tres dimensiones. Cada piedra ocupa un punto definido por tres coordenadas: tamaño, forma y composición (color). El resultado bien podría nombrarse como la belleza de la inteligibilidad.
4. ***El museólogo y el artista conciben y elaboran, juntos, una obra de arte***. No es fácil que se de la oportunidad, pero cuando ésta se presenta, vale la pena arriesgarse. Me ha ocurrido personalmente con mi viejo amigo y compositor Jordi Cervelló. No era la primera vez: yo le hablo de ciencia y él me contesta con el sonido del piano. A veces él se gira para decir algo y, a veces, yo estiro la mano para tocar un acorde. La extraña conversación duró más de un año y el resultado es una partitura llamada *Formas para una Exposición* de la que ya existe una versión grabada por la Filarmónica de

San Petersburgo y que se estreno en el Palau de Música Catalana en el año 2005. En el museo, el visitante queda sumergido en la atmósfera sonora cuando conviene que esto ocurra.

Sobre la idea de visitante y la idea de visita

Medir el éxito. Quizá sea la gran asignatura pendiente de los museos. ¿Cómo saber si un museo tiene éxito? ¿En qué consiste el éxito de un museo? La definición de un museo moderno, de ciencia moderno no puede, creo, ser muy distinta a la que sigue: un espacio de encuentro dedicado a proveer estímulos a favor del conocimiento científico, del método científico y de la opinión científica. Lo ideal, para comprobar si hemos sido capaces de pasar un estímulo a un visitante, sería disponer de alguna manera para comparar el después de la visita al museo con el antes e la visita. Nos ayudaría tener alguna pista sobre la cantidad y calidad del cambio impuesta por la visita en el visitante. No es difícil imaginar ejemplos. Sea por ejemplo un ciudadano que se pierde curioseando entre libros de una librería. De repente se da cuenta de que está rodeado (quizás se sienta incluso acorralado) por libros de ciencia. Después del discreto sobresalto, el ciudadano saldrá inmediatamente a respirar fuera de tan incómodo rincón. Pero imaginemos que por haber hecho una visita al museo, resulta que no se va y que, ya que está allí, se acerca a la mesa de novedades y decide quedarse a curiosear entre las novedades científicas. Imaginemos que incluso toca un libro, que lo toma en sus manos, que lo ojea, ¡que lo compra!, ¡¡que lo lee!! ¡¡¡que lo comprende!!! O bien, que gracias a la visita al museo cambia el tema de su tesis doctoral, o que decide hacer un viaje que de otro modo nunca hubiera hecho, o... Si pudiéramos hacernos cargo de todo eso y para todos los visitantes... ¿Pero cómo hacer eso? Aunque en alguna ocasión lo hemos intentado para un pequeño grupo y en referencia a alguna exposición concreta, la verdad es que es muy difícil y sobre todo muy laborioso organizar encuestas o espionajes de este tipo. Una buena medida indirecta es sin duda la cantidad de conversación que provoca una visita. Si dos personas que recorren juntas un museo, lo hacen hablando de otra cosa, mala señal. Si al salir del museo, lo hacen conversando de alguna cuestión que tenga que ver con la visita, buena señal. Si durante la cena del día de la visita aún se habla, el impacto de la visita empieza a ser algo serio. Y no digamos si la visita trasciende en el visitante pasadas las semanas, los meses o incluso los años... Pero tampoco tenemos la manera de seguir tal cosa de una manera cómoda, objetiva y sistemática.

A lo largo de los últimos años los museos han ido identificando el concepto "éxito del museo" con "grado de aceptación por parte de la audiencia". Aceptemos de momento que ello sea así, aunque solo sea porque cualquier otra definición más interesante sea en la práctica inaplicable. Pero hay que señalar también que tal concepción ha favorecido algunos vicios cada día más consolidados. La primera y lógica idea es, claro exhibir el número de n de visitantes anuales. No es mucho, pero es algo. Sin embargo este número establece automáticamente un orden de los museos de una ciudad, de una región de una nación, o del mundo entero. En efecto, en virtud de n se puede ya usar

un superlativo del estilo "el museo más visitado de la ciudad", "el museo más visitado del país" o "el museo más visitado del mundo". Y ya tenemos montada la batalla. Cada año la prensa requiere a los museos el volumen de su audiencia para publicar un suculento ranking. Alguien tuvo entonces la idea de contestar con el número N de visitas con lo que se produjo una confusión que aún dura. El número N de visitas aún tiene cierto sentido cuando un museo contabiliza por separado sus exposiciones. El caso sin embargo es raro. Algunos museos venden las entradas de sus exposiciones por separado y saben bien si un visitante ha ido a una, dos o varias exposiciones. Pero lo que ocurre en general es que los museos solo controlan la entrada al museo y cuentan las visitas multiplicando el número de visitantes por el número de exposiciones disponibles. Pero la picaresca ya está en marcha ¿por qué solo exposiciones temporales y no salas distintas? ¿por qué solo salas distintas y no ámbitos y subámbitos de las salas?… Si lo que importa a un museo es realmente el grado de aceptación de su oferta y no el derecho a un superlativo más o menos brillante, hay que elegir de otro parámetro objetivo relevante.

El número n de visitantes (personas que acuden a un museo para hacer una visita) tiene de todos modos su relevancia (en especial si es muy escaso,), pero dejémoslo en su lugar. El monumento más visitado del mundo es La Torre Eiffel de Paris con (creo) unos 12.000.000 de visitantes anuales. Pero la diferencia entre el antes de subir y el después de bajar es una panorámica de Paris bastante peor de la que nos ofrece un asiento de ventanilla del avión durante el aterrizaje en esta gran ciudad. Hoy existen muchos clubes de fútbol de primera división que ofrecen a sus socios un museo con los trofeos del club y algunos objetos de los que crean identificación colectiva. En general se visitan en menos de una hora los días en los que hay partido. No es difícil de explicar el alto lugar que suelen ocupar en los ranking citados más arriba.

Una visita a un museo tiene una duración media de unas tres horas. Digamos que una visita oscila en general entre una hora y cinco horas, se visiten las salas, exposiciones, ámbitos y subámbitos que se quiera. Digamos que el ritmo humano es circadiano. Esto significa que la referencia es un día, o sea 24 horas. El esfuerzo físico y mental necesario para visitar un museo se enmarca entre los descansos y las comidas de cada día. Una visita, dos visitas o cuatro visitas en un día no son visitas equivalentes, es decir, las dos no son el doble de la una, ni las cuatro el doble de las dos. Yo acordaría que una visita es lo que un visitante hace en un día cuando resulta que ese día acude a un museo y adquiere una entrada. Si la visita le ha satisfecho o si le ha faltado algo por ver, entonces (atención) volverá, es decir, ese mismo visitante ¡hará otra visita!

Creo que ése es el camino para hacernos con un método objetivo y honesto para evaluar el éxito de la oferta de un museo. Solo se necesita resolver un problema técnico. Personalizar la entrada, como ocurre con los vuelos de todas las compañías aéreas, el servicio de taxis por teléfono o ciertos grandes almacenes. Al final discutiremos la dificultad técnica y logística para ello. Pero desengañémonos: no se puede saber mucho de la satisfacción de los n visitantes que acuden a un museo si no sabemos cuán-

tos visitantes vuelven una segunda, tercera o cuarta visita.

¿Cómo medir entonces el interés que despierta un centro? La cantidad de conversación es algo muy difícil, lento, laborioso y caro de evaluar, aunque de vez en cuando conviene hacer algunas catas con puntería y bien afinadas. Como hemos dicho, una visita no puede, no debe, superar demasiado las tres horas. Estamos hechos así. Admitamos que una visita es lo que un visitante hace en un museo durante un mismo día. Admitamos que lo más relevante para un museo no es que el ciudadano vaya sino que vuelva. Hay que arreglárselas para saber cuando eso ocurre. Así, el número de visitantes **n** iría acompañado del número de visitas **N,** o de la frecuencia media **f=N/n**, el número de visitas por visitante. Si este índice tiende a la unidad, es que se trata de un museo que se alimenta de una colosal reserva de incautos a ninguno de los cuales se le ocurre volver. Si, en cambio, la frecuencia tiende a **N** es que todas las visitas se deben a un mismo y único entusiasta. Se intuye, por ejemplo, el mérito de un simple **f**=1,2.

Sin embargo, aún se puede afinar más. Nombremos los siguientes parámetros:

N es el número anual de visitas de un museo

n es el número anual de visitantes de un museo

$\mathbf{f_i}$ frecuencia de asistencia tipo i o número de veces que acude un visitante durante el año (con i= 1, 2, 3… k, por ejemplo, para i=1 acude una vez, para i=2 acude dos veces…)

$\mathbf{N_i}$ es el número de visitantes de frecuencia f_i o número de visitantes que acuden f_i veces,

$\mathbf{f_i N_i}$ es el número de visitas realizadas por los visitantes que acuden f_i veces.

Con esto está claro que,

$$\mathbf{N = \sum f_i N_i ; n = \sum N_i}$$

lo que introduce dos colecciones de probabilidades:

$\mathbf{P_i = (f_i N_i)/N}$ o probabilidad de que una visita sea de un visitante de frecuencia $\mathbf{f_i}$

$\mathbf{p_i = N_i/n}$ o probabilidad de que un visitante acuda $\mathbf{f_i}$ veces o sea de frecuencia $\mathbf{f_i}$

f_H es la frecuencia media de visitas o el número de veces que, por término medio, se repite una visita.

$$f_H = \sum \mathbf{f_i P_i = (1/N) \sum f_i^2 N_i}$$

Con la clásica desviación típica δ_H, que da idea de la dispersión.

f_h es la frecuencia media de visitantes o el número medio de veces que, por término medio, acude un visitante.

$$f_h = \sum \mathbf{f_i p_i = (1/n) \sum f_i N_i = N/n}$$

con desviación típica δ_h, que da idea de la dispersión.

La entropía de Shannon mide la diversidad de visitas **H** y la diversidad de visitantes **h**:

H $H = -\sum P_i \log P_i \quad 0 \leq H \leq \log k$

h $h = -\sum p_i \log p_i \quad 0 \leq h \leq \log k$

Con esto se pueden definir dos coeficientes normalizados entre cero y uno para dar idea de la dispersión de la diversidad de visitantes y visitas:

$\mu_H = H/\log k$ es el índice de dispersión de la diversidad de visitas según la frecuencia

$\mu_h = /\log k$ es el índice de dispersión de la diversidad de visitantes según la frecuencia, con

$0 \leq \mu_H \leq 1$

$0 \leq \mu_h \leq 1$

No es difícil construirse unas simulaciones para apreciar la sensibilidad del método. Quizá el par **N, f** sea un par suficientemente representativo de números. Creo que no estaría nada mal que los museos discutieran y acordaran un modo universal de estimar su audiencia. El deseo mismo de que la museología total sea una herramienta de cambio social requiere que los museos tengan un conocimiento puntual y profundo de su audiencia. Creo que un museo no debe dirigirse a nadie en especial, pero precisamente por eso debemos conocer a fondo nuestras audiencias, para saber, en particular, quién está faltando, qué sector social está quedando al margen. Lo hemos comentado al principio, la ciencia influye cada día más en la vida cotidiana de los ciudadanos, el conocimiento científico es prioritario para el progreso y la independencia de los ciudadanos. Un museo en el sentido total apuntado aquí es, creo, un requisito de orden democrático y un buen centro de identificación colectiva. Bueno aunque solo sea porque, a diferencia de tantas otras identificaciones colectivas, no es excluyente, sino integradora.

Quizá llegue el día en el cual cada ciudad por encima de cincuenta o cien mil habitantes reclame un museo de la ciencia como hoy reclama un teatro, un auditorio de música, una catedral o en estadio de fútbol. Será sin duda una buena señal.

Co-ciudades

Alfons Cornella



Imagen promocional de Gaborone, la capital de Botswana, uno de los países en África con mayor crecimiento ordenado.

Co-city

Me permito hacer una reflexión sobre la idea de lo que puede ser una ciudad en el futuro, una Co-city.

Necesito explicar tres cosas:

La primera es ¿qué está ocurriendo en el mundo de las ciudades? Básicamente, las ciudades son el lugar donde los humanos viven. Actualmente, cada semana más de un millón de personas se traslada a una ciudad en el mundo; esto es un fenómeno único en la historia, y se cree que este fenómeno va a continuar hasta el año 2050.

Si miramos las listas de las 25 ciudades más importantes del mundo, hay muchos rankings distintos, según cual sea la métrica, y no sólo fijándonos en su Producto Interior Bruto. A lo mejor resulta que un criterio muy importante de ciudad es donde haya gente muy joven. Hay ciudades que decaen casi sin poder hacer nada: Detroit, Cleveland, Búffalo y, en cambio, ciudades que nadie sabe donde están, pero que están creciendo, como por ejemplo Gaborone, la capital de Botswana, uno de los países en África con mayor crecimiento ordenado, aunque cuando nos hablan de Botswana lo asociemos al subdesarrollo. Es decir que tenemos una concepción todavía muy antigua de las ciudades en crecimiento del mundo.

La segunda cosa interesante es que parece que ciudad es igual a sistema muy complejo, y es verdad. El libro: *Aerotrópolis. The way we'll live next,* de John D. Kasarda y Greg Lindsay, habla de las ciudades como algo que se construye alrededor de un aeropuerto. Es decir, las grandes ciudades del mundo son básicamente aerotrópolis, el aeropuerto es el que da sentido a una ciudad porque básicamente lo que ha definido las ciudades es el transporte: que sea fácil moverse de un lugar a otro, que esté al lado de un río, que esté al lado de un mar y, hoy, que

tenga un aeropuerto. Y eso significa básicamente que se necesita una visión de las ciudades, hoy, como sistema complejo que tiene que ser gestionado desde una inteligencia muy complicada, es decir la ciudad como una máquina que debe ser gestionada de forma inteligente.

Si añadimos el hecho de que hoy ya en el mundo hay 33.000 millones de etiquetas de radiofrecuencia y que eso va a ir incrementándose, es decir que todo objeto de la tierra va a estar conectado tarde o temprano y que eso es otro tipo de ciudad no física, no geográfica, sino puramente digital, es lógico que estemos hablando de la necesidad profunda de la planificación. Es decir, esto es inmanejable sin algún tipo de inteligencia, sin algún tipo de planificación. Y, es curioso, que cuando se habla de ciudad, hoy, se habla de *smart city*, de una ciudad donde existe software, que permite gestionar la complejidad como una gran máquina. Pero la realidad es que lo realmente importante para una ciudad es más la adaptación a las condiciones cambiantes que realmente la planificación, es decir, saber si realmente la planificación es suficiente para poder gestionar sistemas muy complejos. Las ciudades crecen, complicadas, son "monstruos", vamos a tener megalópolis por todas partes. La primera opción que surge es: planificar, implantar un sistema inteligente, vamos a poner mucha tecnología para resolverlo.

Segunda idea: hace un año, más o menos, después de darnos cuenta de que habíamos tenido una cierta función de referente en innovación en empresas españolas, me hice la pregunta de dónde venían las próximas grandes ideas, o sea las ideas que las empresas van a necesitar en los próximos años. Y llegué a la conclusión, por pura observación de mi entorno, que las cosas iban a venir de lo siguiente: hay un producto que está en el mercado, bastante incipiente, se llama *Issimo*, es una bebida de café vendida en latas. Cuando ves el producto te recuerda a una *Coca-Cola*, y no es extraño porque esto es un acuerdo entre *Illy* y *Coca-Cola* para lanzar este producto al mercado. Hablamos de la conjunción, la intersección de dos empresas aparentemente en el mismo sector, que no es el mismo, puesto que el modelo de distribución de *Coca-Cola* es uno, el modelo de distribución de *Illy* en cafeterías es otro, pero que se ponen de acuerdo para hacer un producto que no existe en el mercado. Este es otro ejemplo muy interesante: alguien que sabe de deportes, que es *Adidas* y alguien que sabe de auriculares que es *Sennheiser*, lanzan un producto al mercado que son unos auriculares para deportes acuáticos, es decir ni el uno ni el otro lo pueden hacer solos porque cada uno tiene una parte del conocimiento. Es la metáfora exacta de lo que está ocurriendo. Son productos nuevos que son resultado de la combinación, de la intersección de conocimiento.

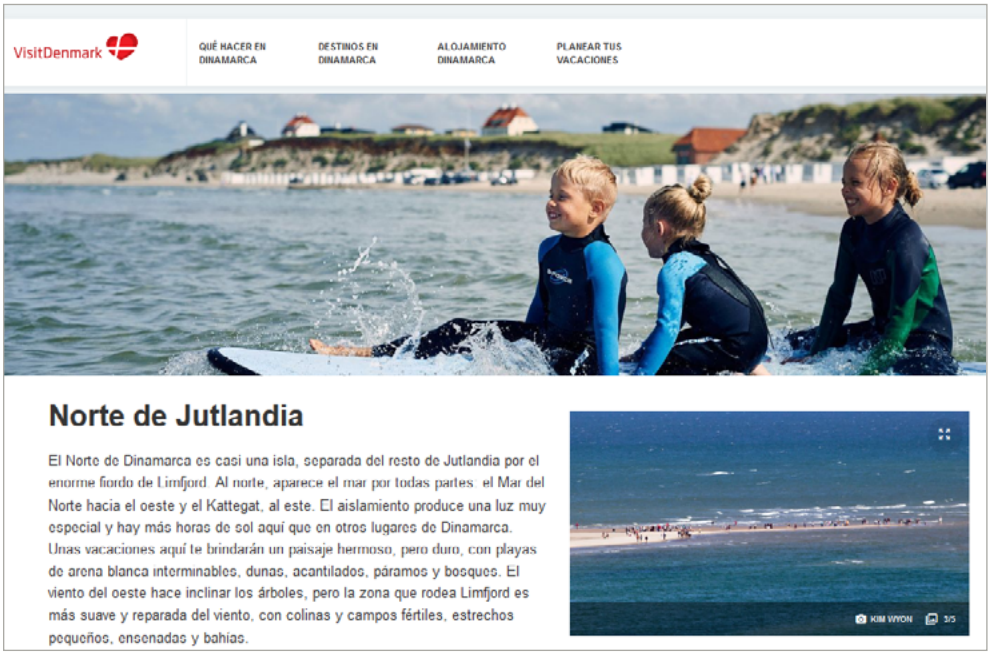
Otro ejemplo que se ha visto en España es un automóvil, *Skoda*, cuyo interior está diseñado por *Imaginarium* ¿por qué? porque ¿quien mejor puede diseñar el interior de un automóvil familiar que alguien que, como Imaginarium, se gana la vida precisamente entendiendo lo que necesita una familia con niños de menos de ocho años? Es insólito desde el punto de vista de la historia de los negocios que dos empresas de sectores tan distintos se pongan de acuerdo para hacer algo para resolver los problemas de la humanidad. Dos ejemplos más, de mayor complejidad: Kalundborg es un parque tecnoló-

gico empresarial en Dinamarca, basado en la simbiosis como clave del proyecto. Todo residuo de una empresa es utilizado como materia prima por otra de las empresas del parque, con el objetivo que el residuo sea cero: es el primer parque simbiótico, sostenible del mundo. Esta colaboración entre empresas de distintos sectores no tenía ningún sentido antes, lo tiene ahora con la presión por sostenibilidad que tenemos. Un último ejemplo para que se vea que no estoy hablando de latas, de coches, sino que estoy hablando de todos los sectores de la economía. Hay un proyecto americano que se llama *Upromise*, que se podría considerar también de emprendimiento social; consiste en una red de empresas que colaboran entre ellas para que cualquier compra realizada en sus establecimientos se convierte automáticamente en un descuento que se materializa en una cuenta de ahorro para que tus hijos vayan a la Universidad. Este es el mundo al que vamos, un mundo en el que las intersecciones son cada vez más frecuentes.

Nuestro proyecto consistió y consiste justamente en facilitar estas intersecciones de forma sistemática, que no ocurran por casualidad, sino que alguien hace que estas intersecciones ocurran. De una forma mucho más concreta, nuestro proyecto consiste en convertir proyectos improbables en realidades viables, es decir que dos empresas que no tienen nada que ver se encuentren para hacer algo aparentemente loco desde la perspectiva de cada uno pero que al final da un resultado. En términos económicos, lo normal en un sector es establecer una relación vertical, los del mismo sector se encuentran, hablan, definen, o sea un cluster. Aquí estamos proponiendo otro eje totalmente distinto que es un eje intersectorial. Y, el resultado que nosotros buscamos es esta combinación, con la metáfora de que la competición inteligente del futuro es la colaboración, no es que colaboración y competencia sean antítesis sino que la colaboración del futuro es la competencia inteligente, competir inteligentemente colaborando unos con otros es el tipo competencial al que vamos. Un modelo económico completamente distinto del actual que nos ha llevado donde nos ha llevado.

Utilizaré una metáfora de la física que ayuda mucho a entender en el discurso de ciudades con el que voy a acabar. Dos partículas de la misma carga eléctrica se repelen: por ejemplo, dos protones se repelen, sin embargo la estructura de la materia se basa en átomos, en el núcleo del átomo justamente hay protones allí juntitos ¿cómo puede ser que los protones estén juntitos ahí si tienden a repelerse? pués porque algo ha puesto suficiente energía en el sistema como para que se acerquen suficientemente los protones, que aparezca lo que se llama la fuerza fuerte que les mantiene unidos porque es más fuerte que la repulsión electromagnética. Esto es exactamente lo que necesitamos. Necesitamos poner energía para que agentes que se repelen como las empresas y las personas en muchas situaciones, se junten y que se gusten tanto para que no haya quien las separe. Es decir, hay que romper las reglas de la competencia a través de estímulos de colaboración que hagan que aparezca una fuerza fuerte que las mantenga unidas y ese es el futuro de las ciudades.

El futuro de las ciudades es crear estas condiciones. Cuando se habla de ciudades, se habla hoy de *smart cities*. Parece que el futuro de las ciudades sea poner



Promoción turística de la costa de Jutlandia en Dinamarca. Este territorio ha convertido "el problema del viento" en su principal activo y factor de atracción.

tecnología para que gastemos menos agua, para que los semáforos sean inteligentes y para que encontremos fácilmente una plaza para aparcar cuando la necesitamos, sin tener que dar tres vueltas a la manzana. Todos estaremos encantados con una ciudad inteligente en donde todo sea más eficiente, pero el problema es si esto es suficiente para el futuro de nuestras ciudades. Yo creo que es una condición necesaria que una ciudad sea inteligente desde la tecnología, pero no es suficiente. Tenemos muy cerca, en nuestro imaginario, algo muy parecido que es la relación entre el hardware y un sistema ¿el hardware es lo que hace que un sistema funcione? No, hardware sin software no se consigue un sistema, es decir:

Infraestructura x Como usar la infraestructura = Sistema viable

¿Cual tiene que ser entonces el producto de una *smart* para que dé una ciudad del futuro? ¿Por qué hay que multiplicar la inteligencia de una ciudad, sus sistemas, para que la ciudad sea realmente una ciudad interesante desde el punto de vista humano? Cuando uno va para atrás y lee los documentos iniciales, seminales sobre la comprensión moderna de lo que es una ciudad, se da cuenta de que muchos de los estudiosos de la época de los años cuarenta, cincuenta, etc. dan siempre mucha importancia al hecho que una ciudad es un mercado, un lugar donde la gente se encuentra para intercambiarse cosas, básicamente para intersectar. Hay un discurso que dice que el futuro de la ciudad consiste en movilizar sus activos. Voy a poner dos ejemplos: una ciudad como Hamburgo es una ciudad con un gran puerto, el mayor puerto de Europa casi tan grande como Rotterdam, pero resulta que en Hamburgo hay muchos activos insólitos: como, por ejemplo, la mayor maqueta

de tren de Europa. Esto es algo que en el discurso convencional parecería una tontería, sin embargo es un activo importante de la ciudad que atrae a miles de personas cada año. Otro ejemplo pintoresco: en la costa de Jutlandia en Dinamarca, hay varias ciudades preocupadas por "el problema del viento", cuando, precisamente, su activo es el viento! Es decir, deben convertir esa región en "la capital del viento del mundo", facilitar cualquier actividad en la que se necesite viento. Una ciudad tiene que saber interpretar sus activos y utilizarlos, pero sobre todo, tiene que conectarlos, poner en colaboración todos aquellos agentes que históricamente han estado allí, pero que, sin embargo, no se han conectado porque cada uno iba por su lado, no se puede seguir permitiendo que los activos de un territorio vayan cada uno por su lado.

Última idea ¿realmente es sostenible una sociedad en la que el elemento fundamental es la economía, que es básicamente una infraestructura y es básicamente un hardware? ¿es algo que necesitamos para que el sistema funcione? No. Necesitamos una cultura. Es decir, sin una cultura que multiplique a una economía, no hay sociedad. A lo largo de la historia, toda sociedad que básicamente ha dado un sistema económico y no una cultura para utilizarlo no ha podido sobrevivir, de hecho, muy pocas culturas han podido sobrevivir. En estos momentos, todo el discurso de emprendeduría que hay en España o en Europa pone mucho énfasis en la idea de la economía, es decir vamos a crear espacios donde los emprendedores vayan, vayamos a crear lugares donde puedan tener su oficina los emprendedores, realmente lo que falta es una cultura. Eso es lo que hace Pericles por ejemplo. Sin una cultura no haces nada. Otro caso en Europa muy interesante es Roundabout, una especie de parque tecnológico y científico que se ha creado de manera espontánea en el East End londinense. Por el hecho de que es barato tener un espacio allí, han aparecido como setas innovadores, emprendedores sobre todo de sectores digitales. Un ejemplo de que gracias a que aparece una cultura de gente emprendedora el resultado es una sociedad que puede ser transformada. El semanario británico *The Economist* habla del "Silicon Roundabout" y dice que la gente va allí por esa mezcla de lo bohemio, de cómo se puede vivir en ese barrio, y de cómo *start ups* y emprendedores, crean su propio ecosistema de soporte y de felicidad, de diversión, y de encuentros con el objetivo de colaborar y de conectarse. Por lo tanto ¿cuál es la conclusión? ¿el futuro de las ciudades es ser inteligentes? Una ciudad extraordinariamente bien planificada desde el punto de vista de los sistemas no va a servir de nada. Una ciudad necesita ser al mismo tiempo colaborativa:

Hardware x Software = Sistema o Economía x cultura = Sociedad

Una ciudad inteligente desde de los sistemas y colaborativa desde la gente va a hacer que una ciudad sea humana. Por lo tanto, el futuro de una ciudad es una ciudad donde exista la colaboración en dos sentidos: queremos una ciudad donde miles de intersecciones entre empresas ocurran, y una ciudad donde miles de situaciones sociales como estas ocurran. Ciudades donde se cree economía desde la intersección, donde se resuelvan los problemas desde la intersección de los emprendedores sociales. Una ciudad,

desde mi opinión, que no sea capaz de conectar a sus agentes es una ciudad que va a morir, que va a ser absolutamente estéril porque la economía del futuro es una economía de la colaboración. Por lo tanto, lo que queremos es una co-city. Una ciudad en donde los protones, que tienden a irse se junten y se creen relaciones estables que tengan una cuestión de futuro. Curiosamente he utilizado la misma metáfora que usa Ashoka muchas veces, la idea de que efectivamente una ciudad lo que tiene que ser es un árbol pero no simplemente seco, sino vivo, donde todas las hojas están relacionadas con todas las hojas y precisamente el árbol depende de todas ellas al mismo tiempo. El mensaje que he querido transmitir es que creo que se necesita urgentemente un nuevo discurso de ciudad en el que en lugar de hablar de las capas de infraestructura y tecnología, se hable de cómo se crean las condiciones para que los agentes se combinen de forma eficiente para generar nueva economía.

Nuevos territorios para el arte son nuevos lenguajes para la política

Inés Sanguinetti



Niños, Malasartes, Brasil.

"(...) Cómo crear una nueva generación que pueda impedir que el mundo se desintegre en un caos y que se destruya a sí misma. (...) cómo crear en los jóvenes una valoración del hecho de que muchos mundos son posibles, que el significado y la realidad son creados y no descubiertos, que la negociación es el arte de construir nuevos significados con los cuales los individuos pueden regular sus relaciones entre sí."

J. Bruner

1. Introducción

Derechos Humanos: Arte y Pedagogía

El proyecto asume una responsabilidad explicita en el trabajo de formación de jóvenes sobre el tema de Derechos Humanos a través del arte.

Las etapas de acción han sido las siguientes:

- Diseño de juegos expresivos y creativos en danza, teatro, música y artes visuales, para ser aplicados por formadores de jóvenes. Se formó al equipo docente de Crear Vale la Pena.

- Diseño e implementación de una intervención en arte y construcción de ciudadanía para jóvenes realizada en diferentes escuelas públicas y privadas en Argentina y Alemania. (2004-2007)
- Sistematización, investigación y conceptualización de la experiencia con especialistas en ciencias sociales y educación formal.
- Diseño del Manual Somos Voz-Iguales pero Diferentes para formadores de jóvenes con los marcos conceptuales y ejercicios en danza, teatro, música y artes visuales para su futura implementación.
- Diseño de una capacitación de formación de formadores "Herramientas de gestión sociocultural y artística para docentes y referentes comunitarios de juventud". Dirigida a docentes, trabajadores sociales, especialistas en salud, lideres juveniles con o sin experiencia en arte.
- Implementación de las Jornadas de capacitación entre los años 2009-2011.

Los temas relativos a los derechos humanos son difíciles, sobre todo en un contexto caracterizado por fuertes procesos de exclusión social y de violación constante de los mismos.

Creemos que los derechos y las normas son espacios para la defensa de la libertad de las personas, porque pueden afirmar un límite contra los abusos de poder. Asumir la formación para el ejercicio de derechos exige el planteo permanente de preguntas éticas y políticas.

En este contexto, Somos Voz impulsa un conjunto de acciones donde el ejercicio de los derechos supera el plano formal y contribuye a modificar las condiciones de vida de las personas a partir de la información, la reflexión, el debate y la construcción conjunta de propuestas de cambio. El valor del discurso por los derechos nos compromete con la búsqueda de justicia y de dignidad, colabora en la construcción de un imaginario donde todas las vidas valen y son dignas de cuidado y de respeto.

Reflexionar a través del arte

Las actividades de Somos Voz buscan integrar acción y discurso desde el entendimiento aristotélico de que el hombre es un "animal político" en el sentido de un ser vivo capaz de discurso. "Praxis" (acción) y "lexis" (discurso) son la unidad indiscutible desde donde surge lo humano propiamente dicho como acción y discurso que habilitan la libertad de modificar el contexto y el modo de estar juntos como hombres en el mundo. Somos Voz posibilita integrar las emociones en acción con un modo de pensamiento complejo y profundo porque se trata de poner colectivamente en juego la inteligencia sensible.

La manera en que tradicionalmente se enseñaron la "ciudadanía" y la "ética" olvidó que la relación con el otro se apoya también en las sensibilidades, que surgen, por ejemplo, al dejarse conmover escuchando otras historias y en el intento de pensar y relatar las nuestras. Este enfoque se apoya en cruzar estas historias con los saberes adquiridos –relacionando inevitablemente los aspectos particulares con los universales, en animarse a pensar reglas más interesantes y plurales desprendidas de los desafíos cotidianos. En este punto, creemos que el arte es una herramienta fundamental para el desarrollo ético de todo hombre y uno de los motores incuestionables para verdaderas transformaciones.

2. Desarrollo

Perspectivas desde las que se fundamentaron y diseñaron los talleres Somos Voz-Iguales pero Diferentes

ARTE / ORGANIZACIÓN SOCIAL / TRANSFORMACIÓN

El arte es para nosotros búsqueda y construcción de identidad a través de lo expresivo, de la emoción y de la creatividad presentes como "capacidad y potencialidad" en todas las personas, más allá de sus condiciones materiales y subjetivas de existencia.

El arte moviliza el pensamiento crítico, conmociona los estigmas, posibilita a través del juego la confrontación y construcción de una cultura alternativa.

El arte como acción: reúne, moviliza, genera grupalidad.

Desde estos dos núcleos surgen las conexiones de sentido que vinculan el arte con la cultura y con lo social y en este campo –específicamente– el abordaje de lo social es realizado desde las nociones de organización social y de transformación social.

La UNESCO, en la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales (1982), definió la cultura como "las tradiciones, creencias, valores, estructuras de familia, relaciones de género, relaciones personales y sociales". En tanto construcción histórica y social la cultura no es estática ni homogénea, sino que es dinámica, cuestionadora y contestataria, razón por la cual se recrea y cambia.

Desde una perspectiva antropológica, la cultura es una dimensión que define o contiene a la diversidad y en este sentido evidencia las diferencias entre grupos e identidades. De ese modo la cultura demarca un contexto en el cual asume ciertos contenidos (valores estéticos, prácticas, creencias y procesos culturales locales) y ciertas modalidades de expresión (actividades culturales y creativas de comunicación como por ejemplo, el teatro popular, la música, la danza, la pintura, los medios visuales).

Los recursos culturales son utilizados selectivamente en cualquier contexto por intereses particulares, ya sea para acentuar las diferencias o para movilizar a las personas en pos de mundos más equitativos. Pero es preciso señalar que hay un acceso desigual a la cultura y a las diversas expresiones de la cultura y a los medios de producción cultural.

En consecuencia, para nosotros las acciones (y los programas de la sociedad civil y del Estado) deben centrarse en el fortalecimiento de las posibilidades y capacidades de las personas y grupos desfavorecidos, para identificar problemas y necesidades y lograr expresarlos de modo tal que se hagan visibles para la comunidad toda.

Amartya Sen en el libro *Culture and Public Action*, presenta la cultura como un elemento importante de las "capacidades" que las personas aportan al desarrollo; por lo tanto la premisa de CREAR, que sostiene la existencia de capacidades más allá de las determinaciones de las condiciones materiales de vida, y el rescate desde el arte de esas capacidades, se convierte en una estrategia de valoración del capital humano y del capital social de los individuos y de las comunidades.

Según Sen "la capacidad" representa la libertad de una persona para elegir entre vidas alternativas, es decir entre determinadas combinaciones de funciones que

representan las cosas que podemos hacer y las diversas formas de ser. Esa capacidad es la que produce un efecto transformador –que es singular y peculiar en cada persona– de los bienes primarios en logros concretos. La capacidad habla de la libertad y los bienes primarios son los medios para la libertad.

El arte es potente para rescatar y liberar las capacidades ocultadas, no desarrolladas por la determinación del contexto material de privación. Las capacidades individuales y colectivas hablan de diversidad, de oportunidad, de posibilidad y de vincularidad.

POBREZA / EXCLUSIÓN / IDENTIDAD

Las personas y grupos en situación de pobreza padecen privación económica a causa de sus condiciones desfavorables de acceso al trabajo, de sus ingresos insuficientes, del desempleo, de la inseguridad en el empleo y de las condiciones de precarización de sus relaciones laborales. Pero también sufren, padecen o ven afectadas sus condiciones de acceso a la salud, a la educación, a la participación política; es decir que no pueden acceder al ejercicio y reivindicación de derechos que son básicos y fundamentales.

Indudablemente, no se puede pensar sobre la pobreza si no se piensa a su vez en su relación con la desigualdad social. Según Amartya Sen, la pobreza es no tener acceso a los recursos necesarios para "*ser capaz"* de realizar actividades mínimas relacionadas con la supervivencia, entre ellas la alimentación, la salud, la reproducción, las relaciones sociales, el acceso a la educación, el desarrollo de conocimientos y la participación social.

El descubrimiento y desarrollo de capacidades, claramente se convierte en una estrategia de relevancia –desde esta concepción de la misma– que orienta las propuestas y acciones para revertir la pobreza.

En la producción bibliográfica de las últimas décadas, el concepto de pobreza ha sido asociado a diferentes términos –a veces incluso utilizados como sinónimos– para aludir a la situación de privación que la pobreza implica: marginalidad, miseria, desigualdad, discriminación, minusvalía, desventaja, segregación social, etc. Todos ellos expresan una situación de disvalor que se cristaliza en el lenguaje cotidiano y en el académico a través de la "rotulación" de las personas que la padecen, hecho a partir del cual las personas no son consideradas en tanto sujetos, sino en tanto categoría analítica: los pobres.

Esto conlleva procesos de "estigmatización" que refuerzan –desde los lenguajes y los comportamientos– el círculo de reproducción de esa situación de privación material y simbólica (capacidades), al punto de constituirla en una imposibilidad para atravesar el límite entre la pobreza y la no pobreza.

"Pobreza" de este modo habla no solo de la carencia material sino de un contexto de imposibilidad de desarrollo personal y grupal y en este punto ha sido común que en las últimas décadas se utilizaran casi indistintamente los términos pobreza y exclusión.

ARTE / EDUCACIÓN

Arte + Educación es otro par significativo.

Lo educativo es tomado aquí como proceso de aprendizaje que descubre y

fortalece identidades y capacidades y como práctica de formación profesional en disciplinas artísticas.

Lo que equipa al sujeto para habitar en el futuro es la capacidad crítica y autocrítica, la capacidad de relación con los demás, y de integración de mundos heterogéneos.

Educar en el respeto de la diversidad, en el reconocimiento del otro y en el ejercicio de la solidaridad, son condiciones para ampliar y enriquecer la propia identidad.

Esta consideración del otro y de lo diverso implica pensar desde la alteridad. Ello implica que en el proceso educativo educador y educando son atravesados por la actitud de interrogación acerca del otro y acerca de sí mismos y son traspasados ambos por la diferencia. Esto convierte al aprendizaje de la diferencia en aprendizaje de la ciudadanía.

Por lo tanto, educar en la diferencia implica la búsqueda y construcción de identidades y de ciudadanía. Sin hacer la alteridad, el reconocimiento de la diferencia se convierte en un mero registro de la pluralidad y justamente lo que se pretende es que la diferencia pueda ser resuelta a través de experiencias de aprendizaje y de vincularidad que construyen relaciones democráticas y ciudadanía plena. Según Touraine,

> *" ....hay que solicitar a la escuela que los prepare para cambiar más que formarlos en competencias específicas que probablemente estarán obsoletas o serán inútiles para la mayor parte de ellos en el corto plazo".*

El autor postula la *"escuela del sujeto"* que se orienta hacia la libertad del sujeto, la comunicación intercultural y la gestión democrática de la sociedad y sus cambios. Identidad, multiculturalidad y equidad son las condiciones de aprendizaje para Touraine.

La modalidad pedagógica

Hemos puesto en marcha el proyecto denominado Somos Voz-Iguales pero diferentes que, por medio de una intervención artístico-pedagógica, propone al arte como un modo de construcción de ciudadanía activa y de pensamiento crítico.

La propuesta implica el tratamiento de temáticas complejas y controvertidas del contexto social actual y favorece el desarrollo de sensibilidades éticas y estéticas de quienes participan en él.

Creemos que la interacción entre pedagogía y arte puede producir efectos democratizadores si se ponen a disposición de todos los sectores de la población herramientas que contribuyan a imaginar y a generar una sociedad más justa y con mayor grado de pluralidad.

El arte constituye una herramienta interesante, rica y efectiva que permite la posibilidad de imaginar modos distintos de abordar conflictos cotidianos. En este sentido, creemos que:

- muchas de las soluciones a los complejos problemas sociales que aquejan nuestras instituciones, nuestros barrios, nuestro país, están aún por inventarse;
- las instituciones en las que trabajamos son los primeros espacios a repensar desde esta nueva perspectiva;
- somos los ciudadanos, todos y cada uno de nosotros, jóvenes y adultos, los que podemos encontrar nuevos modos de pensar y accionar para modificar esta realidad. Somos Voz-Iguales



Manifestación en contra las armas, Corporación Cultural Nuestra Gente, Colombia.

pero diferentes es una intervención artístico-pedagógica para la construcción de ciudadanía activa en jóvenes que supone un nosotros. Un nosotros más amplio, un nosotros que admite diferentes voces, un nosotros que permite albergar ilusiones compartidas y renovarlas cada tanto. En definitiva, una unidad de diversidades.

La importancia de integrar las emociones y las sensibilidades con el desafío consecuente de poner en juego aspectos privados de los actores, evitando los lugares comunes del sentimentalismo, resulta indispensable al querer posibilitar un modo de pensamiento complejo y profundo.

La manera en que tradicionalmente se enseñaron la "ciudadanía" y la "ética" olvidó que la relación con el otro se apoya también en las sensibilidades que –como decíamos más arriba– surgen por ejemplo al dejarse conmover escuchando otras historias y en el intento de pensar y relatar las nuestras.

Este enfoque se apoya en cruzar estas historias con los saberes adquiridos –relacionando inevitablemente los aspectos particulares con los universales– , y también en animarse a pensar reglas más interesantes y plurales desprendidas de los desafíos cotidianos. En este punto, el arte es una herramienta fundamental para el desarrollo ético de todo hombre, es uno de los motores incuestionables que impulsa verdaderas transformaciones.

Esta intervención artístico-pedagógica es el resultado de una reflexión dinámica y participativa entre educandos, docentes, pedagogos y artistas. Es un dispositivo abierto y flexible que posibilita la apropiación y resignificación de los objetos que hayan sido plan-



teados por grupos e instituciones para promover reflexiones y nuevas discusiones.

Los destinatarios

El programa tiene dos modalidades:

1. Se dirige a adolescentes, jóvenes y adultos que forman parte de escuelas, ONGs y organizaciones de base.
2. El programa de formación de formadores apunta a capacitar adultos docentes, artistas, trabajadores sociales, especialistas en atención primaria –preferentemente en equipos interdisciplinarios– en el abordaje de temáticas complejas a través del juego, la expresión y el desarrollo de la creatividad.

Explicitación de contenidos: diferencia, identidad, desigualdad, discriminación

¿Con qué palabras Somos Voz? ¿Por qué?

Más allá de que existen violaciones constantes de estos derechos, más allá de que los derechos se queden en el plano formal y que no alcancen para modificar las condiciones de vida de la gente… estos son importantes en la organización de las sociedades porque afirman un límite contra los abusos de poder.

Los derechos y las normas pueden ser espacios de defensa de la libertad de las personas.

Los derechos nos exigen plantear preguntas éticas y políticas todo el tiempo.

El valor del discurso de los derechos tiene que ver con hacernos acordar de la necesidad de justicia, de dignidad y del valor de cada ser humano.

La proclamación de derechos colabora en la construcción de un imaginario donde todas las vidas valen y son dignas de cuidado y de respeto.

Foco conceptual: identidad / discriminación

Los temas relativos a la discriminación son difíciles, sobre todo en un contexto caracterizado por fuertes procesos de exclusión. Generan opiniones divergentes y contradictorias y mueven pasiones y dolores que movilizan y conmueven.

Queremos detenernos en escenas e imágenes y cuestionarnos sobre qué y cómo muestran éstas a los otros y a nosotros, qué ideas de la diferencia portan, a qué emociones apelan y qué acciones están induciendo. Cómo reproducen o desafían estereotipos, estigmas y prejuicios.

Las actitudes de discriminación, traducidas en actitudes de rechazo, exclusión, segregación, humillación o negación del otro, están motivadas por imágenes estereotipadas y prejuiciosas que un grupo mantiene sobre otro.

Cómo pensamos al otro determinará que relación y qué vínculos podamos establecer.

Una de las formas en que circulan las representaciones sobre los otros es el estereotipo: "todos los villeros son ladrones", "todos los ciegos son malhumorados", "todos los jóvenes son vagos", "todos los ricos son opresores".

Estas expresiones reflejan creencias, opiniones o representaciones sobre diferentes grupos que están construidas a partir de simplificaciones y generalizaciones. En uno o dos rasgos se condensan todas las particularidades de todos los miembros de un grupo (pobres, judíos, maestros) más allá del tiempo, el lugar y las circunstancias.

Los estereotipos fijan e inmovilizan a las personas en una imagen congelada. Y esta imagen además de perdurar en el tiempo es resistente a los cambios. Es común escuchar que los pobres siempre fueron, son y serán vagos. De este modo parecería que la vagancia, para aquellos que han nacido en contextos de pobreza, es innata.

Otra característica de los estereotipos es que extraen su fuerza de su simplicidad. Se formulan en frases cortas y sencillas, fáciles de entender y en tono de verdad.

Los estereotipos, si bien son simples imágenes que nos hacemos y aprendimos de los otros, tienen efectos en nuestra vida cotidiana.

¿Qué nos une y qué nos diferencia? ¿Qué lugar ocupa la diversidad en nuestro país? Integrar unidad y diversidad. ¿Cómo promover naciones con mayor espacio para la heterogeneidad?

La identidad es una construcción relacional y cambiante. La identidad contiene a la diferencia y no la excluye. Las identidades son relatos o narraciones que las personas realizan sobre sí mismas, sometidas a cambios y modulaciones diversas. Que sean relatos no significa que sean falsas ni inexistentes, quiere decir que son construcciones de sentido sobre quiénes somos, de dónde venimos y hacia dónde vamos.

La identidad es relacional porque hay que entenderla en el marco de relaciones con otras personas, instituciones, dis-



Ronda de artistas en el Barrio San Roque de Buenos Aires. Crear vale la pena, Argentina.

cursos. Esta marcada, delimitada, por la diferencia, por la presencia de otros. Si no hay otros, no hay yo. La diferencia provee la medida contra la cual un ser puede afirmar su carácter distintivo y su solidez. Esto es decir que la inclusión en una identidad determinada supone la exclusión de otros, que es la distancia que nos separa la que nos constituye como únicos.

El terreno en el que se afirma la identidad es inseguro y resbaladizo. La identidad necesita que exista la diferencia, para afirmarse; pero también busca desecharla, congelarla, para estar segura de ser eso mismo y no "la diferencia".

La identidad siempre está en relación compleja con las diferencias que busca fijar como algo bien distinto, para asegurarse su propia coherencia y continuidad.

Identidad y diferencia no son conceptos opuestos sino que funcionan juntos y operan en una doble dirección, habilitando y desalentando practicas.

La identidad es resultado de complejas dinámicas que involucran historias personales y sociales afectadas por luchas y conflictos cuyo resultado nunca puede darse por sentado. La identidad abre otras perspectivas sobre cómo me relación conmigo mismo y con los otros.

¿Quién sois? ¿Quiénes son los otros? ¿Qué hay en el medio? ¿Qué es lo que fluye entre nosotros? ¿Qué vínculos podemos establecer con esos otros?

Somos iguales en tanto somos personas:

- Seres con capacidad de pensarnos así nosotros mismos, de expresar verbalmente lo que sentimos.
- Seres que poseemos un pasado, un presente y un futuro, que tenemos capacidad y necesidad de relacionarnos y que construimos y afirmamos

dinámicamente nuestra identidad personalseres con capacidad crítica: capacidad de pensar acerca de nosotros mismos, los demás y nuestro entorno (la racionalidad, el análisis).
- Seres con capacidad de valorar: capacidad de elegir y fundamentar la elección en un juicio que da cuenta de aquello en lo que creemos bueno y lo que no.
- Seres con capacidad de agruparse, deorganizarse: capacidad para reunirse con otros, fijar un objetivo común y diseñar una acción para alcanzarlo colectivamente.
- Seres con capacidad de construcción: capacidad para materializar la estrategia y alcanzar un resultado, donde se valora tanto el punto de llegada como el camino por recorrer.

Somos diferentes en relación a los otros y en relación a nosotros mismos:
- Nuestros cuerpos, nuestras ideas, nuestros sentimientos, son diferentes a los de otras personas a veces muy diferentes (opuestas) y a veces muy parecidas, pero distintas al fin. Por ejemplo algunos de nuestros rasgos físicos son mas parecidos a los de algunas personas que a los de otras (por ejemplo las personas de una misma familia suelen tener rasgos en común) y muchas veces compartimos ideas y modos de sentir más con unos que con otros (con amigos, personas de nuestra edad, etc).
- Nuestros cuerpos, nuestras ideas, nuestros sentimientos, no son los mismos durante toda la vida. El cuerpo cambia de forma, amplia sus funciones y nuestras ideas y sentimientos van cambiando según crecemos y nos socializamos.

Podríamos decir que somos iguales y diferentes en relación a los otros y en relación a nosotros mismos. Hay algunas cosas que no pueden cambiar: nuestro ADN, el hecho de que seamos personas. Hay otras que cambian necesariamente: nuestro cuerpo, nuestras capacidades, nuestros vínculos. Hay otras que pueden cambiar mucho o poco: nuestras ideas, nuestros conocimientos, nuestra forma de sentir.

En un mundo donde los derechos no se conocen, no se enseñan, no se ejercen ni se respetan, existen altos riesgos de que las "diferencias" sean motivo de actos de discriminación y/o efecto de fuertes desigualdades en la distribución del poder y el acceso al mínimo bienestar.

Para que las diferencias resulten notas de color, y no síntomas de injusticia, debemos comenzar por sentir cuáles son nuestros derechos y organizarnos para hacerlos valer respetando los de los demás.

¿Qué me ata?

¿Qué nos ata?

¿Cómo desenredamos este nudo?

Los emprendedores sociales innovadores: *Everyone a changemaker*… un sueño alcanzable

María Zapata



Toquem Fusta, organización española que se dedica a montar actividades móviles dirigidas a los más pequeños que no tienen espacio para la diversión en su barrio.

- ¿Quién ha logrado que más de un millón y medio de brasileños tengan acceso a energía, y que esto se declare como un derecho universal en Brasil?
- ¿Quién ha conseguido que más de 400.000 niños puedan "practicar" la empatía en su clase, reduciendo drásticamente las tasas de *bullying* y mejorando su desempeño académico?
- ¿Quién ha logrado reducir la tasa de reincidencia carcelaria del 60 al 10 %?
- ¿Quién ha conseguido que más de 40.000 estudiantes al año puedan experimentar qué significa ser un emprendedor, montando sus propias cooperativas y trabajando en proyectos en su comunidad?
- ¿Han pensado alguna vez quién es el departamento de I+D+I de los gobiernos? Todos sabemos que no es posible crear soluciones que funcionen de verdad trabajando lejos del pro-

blema; nadie será capaz de formular estrategias eficaces desde sus despachos. Muchos gobiernos alrededor del mundo se están aprovechando ya del trabajo de personas que proponen soluciones, demuestran que funcionan a pequeña escala, y están dispuestos a compartir esos logros y conocimientos para que cada vez se beneficien de ellos más gente.

Pero, ¿quiénes son esas personas? Muchos de ellos son Emprendedores Sociales de Ashoka alrededor del mundo.

Y, ¿qué son los Emprendedores Sociales? Son personas que tienen las características que típicamente se asocian a los emprendedores de negocio, (visión, creatividad, compromiso, determinación, etc.) pero dirigen toda su capacidad a resolver los problemas más críticos de la sociedad, para implementar soluciones innovadoras que dan respuestas eficaces a estos problemas.

El emprendedor social no usa el beneficio económico como la medida más significativa de su éxito, lo que le mueve es el impacto social. ¿A cuántas personas ha conseguido mejorar la vida? Eso es lo que realmente le motiva.

El emprendedor social es una persona obsesionada por conseguir un impacto social a gran escala; que conoce muy bien el problema social que está tratando de resolver (lo ha sufrido en carne propia o ha estado muy cercano a él) y por eso es capaz de identificar algunas de las causas que hacen que el problema se enquiste y propone modelos y soluciones reales, innovadoras, diferentes. El emprendedor está totalmente obsesionado y apasionado con lo que hace, hasta el punto de olvidarse de sí mismo y estar dispuesto a poner su vida al servicio de algo mucho mayor, del bien común, de la sociedad.

El emprendedor social está absolutamente comprometido con su visión y no descansa hasta verla convertida en una realidad, hasta que su innovación se transforma en el estándar del nuevo sistema. Trabaja, prueba, corrige, ajusta y mejora la solución que plantea, hasta conseguir que su visión de cambio social se lleve a cabo. El 85 % de los emprendedores sociales de Ashoka consiguen que su innovación se convierta en el estándar del nuevo sistema.

Creo que un par de ejemplos resultarán útiles para entender qué es un Emprendedor Social:

Actualmente más de dos mil millones de personas viven sin acceso a electricidad. Esto plantea problemas que desde nuestra cómoda existencia no nos podemos imaginar; llevar la electricidad a las zonas rurales remotas del planeta, no solo sería un avance importante para la economía, transformaría la educación, la atención a la salud, la producción agrícola y el modo de ganarse la vida. En Brasil, Fabio Rosa ha conseguido llevar energía a más de un millón y medio a un coste un 80 % más barato de lo que cobraban las empresas eléctricas. Esto ha reducido de manera drástica el éxodo a las favelas. Sus innovaciones se han extendido a 23 países en Latinoamérica, Asia y África.

Influido por el trabajo de Fabio, el expresidente Lula anunció el programa "Electricidad para todos", que promulga que todos los brasileños deben tener acceso a la energía en el año 2015, convirtiéndolo en un derecho universal para todos los ciudadanos del país.

En otra parte del mundo y enfocándose en una problemática completamente

distinta, Mary Gordon ha diseñado un modelo de intervención eficaz y muy económico para dar la posibilidad a miles de niños a que puedan practicar empatía y desarrollar otras habilidades emocionales. Usando un bebé de la comunidad, que se convierte en el profesor, los estudiantes (generalmente niños y niñas de 8 a 10 años) tienen que ir entendiendo al bebé. En muchas ocasiones, es la primera vez que se le pide a un niño que se ponga en la piel de otro y que trate de adivinar qué le puede estar pasando, qué puede estar sintiendo. Esta simple intervención una vez al mes durante un año está teniendo resultados sorprendentes en las cifras de *bullying* y otros indicadores.

El programa de Mary está consiguiendo que reconocer, entender y manejar las emociones propias y del otro se convierta en una asignatura del currículo oficial en las escuelas de muchos países para poder cubrir la creciente demanda sobre este tema.

Ashoka España

Lancé Ashoka España hace ocho años. Los comienzos no fueron fáciles. Aunque ahora nos parezca mentira, en el año 2004 en nuestro país aún había que explicar qué significaba la palabra Emprendedor, aclarar que no necesariamente se refería a un empresario de negocios, que era más una actitud vital, una habilidad que cuanta más gente la tenga más colaborativa, democrática y justa será nuestra sociedad.

Cuando trataba de recabar los apoyos locales para lanzar la organización en España, la gente me decía que no pensaba que estas personas existieran aquí, porque los problemas los resolvía el gobierno y además aquí no éramos emprendedores, que los emprendedores sociales solo surgían al ver las necesidades no cubiertas de los países en vías de desarrollo.

Después de ocho años, hemos demostrado que existen emprendedores sociales en nuestro país trabajando para resolver temas fundamentales como la violencia de género, la falta de red y apoyos para los inmigrantes, la educación emprendedora, el ocio inclusivo de las personas con discapacidad, la lucha contra la pornografía infantil, la agricultura ecológica, etc.

Personas que nos demuestran cada día qué significa ser un *changemaker* (impulsor de cambios). Personas que decidieron que querían intentar cambiar el mundo, contribuir a la resolución de algún problema que les preocupaba especialmente; hombres y mujeres que no eran capaces de quedarse con los brazos cruzados ante las injusticias que veían.

Como por ejemplo, Faustino Zapico quién está cambiando el modelo de prisiones en España; eliminando la subcultura carcelaria que convierte a las prisiones en escuelas de delincuencia. Allí donde la ley del silencio, el enfrentamiento y la falta de confianza han sido tradicionalmente las actitudes imperantes, ahora están dejando paso a la confianza, y los valores positivos se transmiten a través de microsociedades educativas, cogestionadas por los internos y los trabajadores de la prisión; son las denominadas Unidades Terapéuticas y Educativas (UTE).

Basado en el trato humano, el modelo de Faustino recrea la sociedad a pequeña escala y, así, permite a los internos aprender a vivir como lo harían fuera de la cárcel, creando el escenario ideal para que se dé la transmisión de valores,

actitudes y habilidades imprescindibles para una reinserción satisfactoria en la sociedad.

En las UTE se redefinen los roles de internos y funcionarios, desde la relación tradicional "guardia-preso" basada en el conflicto y el enfrentamiento, hasta una relación "interno-terapeuta". Los funcionarios de prisión adquieren responsabilidad como tutores de grupos de internos. De este modo, funcionarios e internos rompen la desconfianza que había dominado sus relaciones y aprenden a trabajar en una dinámica de equipo responsable de la gestión de un espacio de vida saludable, donde se puede dar una educación en valores y habilidades.

Los internos en las UTE también "devuelven" algo a la sociedad a través de iniciativas propias como compartir sus experiencias con estudiantes, profesores y padres en programas de visitas escolares. Animan a los jóvenes a encontrar soluciones a sus problemas que no incluyan las drogas o la violencia. Más de 20.000 jóvenes y adolescentes han participado y experimentado una transformación de la conciencia sobre sus patrones de comportamiento, reflexionando sobre las consecuencias que algunas acciones pueden llegar a tener (como el consumo de drogas, las peleas o los pequeños robos).

Las UTE han demostrado una disminución drástica de las tasas de reincidencia. En 2011, el modelo desarrollado por Faustino en la prisión de Villabona se ha implantado en otras 15 prisiones en España al haber sido asumido como Buena Práctica por la Secretaría General de Instituciones Penitenciarias del Gobierno de España.

Otro de nuestros emprendedores sociales españoles, José Manuel Pérez, más conocido como Pericles, está construyendo una nueva cultura emprendedora entre jóvenes insertando su "Cadena de educación para emprender" dentro de el currículo oficial de los colegios. Sus programas empiezan desde los 3 años, y progresivamente continúan hasta la Universidad.

Miles de estudiantes han atendido al menos uno de sus cursos en la escuela. Unos 40.000 lo hacen anualmente. Desde el año 2001 más de 2.000 cooperativas han sido creadas por estudiantes en España, gestionadas por jóvenes de tan solo 15 años.

Ha sido galardonado como "Mejor Práctica" por parte de la UE, precipitando su expansión en España, Europa y Latinoamérica.

O Isabel Guirao, quien ha desarrollado un modelo que empodera a las personas con discapacidad intelectual para que gestionen y dignifiquen su propio ocio, mejorando la calidad de vida de estas personas y de sus familias. Mientras el modelo tradicional se centra en el cuidado y tratamiento aislado de las personas con discapacidad intelectual, Isabel está promoviendo maneras y modos de integrarlos a las comunidades en las que viven, involucrando a una red ciudadana de voluntarios y profesionales que participa y comparte su ocio con ellos.

En España, las personas con discapacidad intelectual son, hoy en día, un colectivo mudo e invisible. Mudo porque tradicionalmente no han tenido oportunidad de opinar por sí mismos; generalmente han sido sus familias las que han hablado y decidido por ellos. E invisibles porque no participan en la comunidad en la que viven, en los espacios dedicados a la ciudadanía. Piénsenlo, ¿con cuantas personas con discapacidad



El trabajo de Isabel Guirao, fomentando el ocio inclusivo de las personas con discapacidad intelectual.

intelectual se encuentran en los bares, en el cine, en la piscina…?

Haciéndoles parte visible y activa de sus comunidades, Isabel está promoviendo su participación como ciudadanos plenos para que puedan ejercer sus derechos de autodeterminación y representación.

El modelo de ocio inclusivo creado por Isabel ha sido legitimado e impulsado por la Confederación Española de Organizaciones en favor de las Personas con Discapacidad Intelectual (FEAPS), y está siendo adoptado por muchas de sus organizaciones.

Otro emprendedor social, dibujante y arquitecto, Peridis, desarrolló un modelo para promover el empleo de jóvenes en riesgo de exclusión y el desarrollo local a través de la recuperación del patrimonio cultural. Usando recursos que ya existían (los edificios y el subsidio de desempleo), Peridis ha conseguido crear un sistema mediante el cual se han rehabilitado decenas de edificios históricos mientras se enseñaba a los jóvenes un oficio. Casi un millón de jóvenes han encontrado una oportunidad de inserción social y laboral a través de las Escuelas Taller tanto en España como en 17 países de América Latina.

O Albert Jovell que está redirigiendo el sistema de salud pública hacia los pacientes para asegurar una atención integral y de calidad. Lo hace abriendo espacios de representación para los pacientes en los ámbitos de toma de decisión del sistema de salud; mejorando la información disponible para los pacientes de enfermedades crónicas sobre su enfermedad y tratamientos, lo que además posibilita una comunicación más fluida entre paciente y médico. Para conseguir una transformación completa, Albert involucra también en todos sus esfuerzos a los profesionales de la salud y de las administraciones públicas. A través del Foro Español de los Pacien-

tes y de la Universidad de los Pacientes, Albert está permitiendo la democratización de la sanidad pública, y mejorando la experiencia del paciente con su enfermedad y tratamiento.

Como ven, emprendedores sociales están ya impactando de manera muy positiva en nuestra sociedad, en temas muy importantes, y Ashoka España es hoy una realidad, avalada por el prestigioso reconocimiento del Premio Príncipe de Asturias de Cooperación 2011 a Bill Drayton, fundador de Ashoka por su contribución a la creación y difusión del campo del Emprendimiento Social y por crear la mayor red de emprendedores sociales innovadores del mundo.

Ashoka en el mundo

Ashoka actualmente cuenta con una red de 3.000 emprendedores sociales en 71 países. Desde que Ashoka seleccionó a su primera emprendedora, en la India en 1981, nos hemos centrado en apoyar a los ES, allí donde la innovación fuera necesaria. En ciudades enormes y súper pobladas, en zonas rurales; en democracias estables y en naciones en transición, en mercados emergentes y en economías industrializadas, en cualquier parte del mundo los emprendedores sociales de Ashoka están transformando sus sociedades.

El Impacto de los ES de Ashoka es impresionante. Después de treinta años de haber sido seleccionados por Ashoka, el 71 % ha conseguido influir en política pública, el 83 % sigue trabajando en su idea, el 86 % son considerados líderes en su campo de acción y el 93 % ha visto como su idea era copiada e implementada por otras organizaciones.

Después de treinta años apoyando a los mejores emprendedores en el mundo, somos conscientes que si queremos lograr una sociedad con menos problemas sociales y más justa, es necesario involucrar a mucha más gente en la resolución de estos retos. La velocidad con la que los problemas crecen, cambian, se multiplican, hace imposible que unos pocos, por muy excelentes que éstos sean, puedan resolverlos. Somos todos y cada uno de nosotros los que podemos y debemos implicarnos para cambiar lo que no nos gusta. Desde Ashoka, queremos lograr una sociedad donde mucha más gente sea c*hangemaker*.

Pero, ¿esto de una sociedad de *changemakers* cómo se consigue? ¿Cómo hacemos que cada vez más gente se sienta con la capacidad, el apoyo y la libertad de poder hacer algo positivo por su comunidad? ¿Cómo conseguimos una sociedad emprendedora que se centre en aportar soluciones a sus problemas y retos?

Haber estado en el centro de todo el movimiento del emprendimiento social en el mundo, apoyando a emprendedores que generan grandes cambios, y entendiendo los elementos fundamentales del cambio social nos ha permitido adquirir un entendimiento de las palancas que son necesarias para conseguir cambios estructurales a gran escala. Vemos patrones y tendencias que nos indican donde es necesario intervenir, qué áreas están preparadas para un cambio y cómo acelerarlo.

Ashoka se ha convertido en un "identificador de tendencias" entendemos lo que va a pasar, lo que se debería hacer y gracias al trabajo de nuestros emprendedores, tenemos algunos de los "cómos" para conseguirlo. No se trata de teorizar, pronosticar o asesorar, en Ashoka estamos para hacer, demostrar, influir, y

acompañar procesos de transformación a gran escala.

Para conseguir esta sociedad de *changemakers*, estamos trabajando en tres líneas para lograr que cada vez más personas se involucren, sean verdaderos *changemakers*.

Somos conscientes que el cambio que pretendemos es una multiplicidad de factores interrelacionados, pero como había que empezar por algún sitio, lo hemos hecho por aquellas áreas que a nuestro juicio tienen un mayor apalancamiento y efecto demostración: el trabajo con los jóvenes para que adquieran las importantes habilidades de empatía y capacidad emprendedoras y ayudar a remover las barreras para conseguir una colaboración exitosa entre empresas y el sector social Ahora les explicaré por qué:

1. Seguimos convencidos de que tenemos que seguir apostando y apoyando a los emprendedores sociales innovadores. Su capacidad de transformación y sus ideas innovadoras nos dan soluciones reales a problemas actuales. Ellos guían nuestro trabajo, nos ayudan a identificar retos futuros, tendencias sociales y lo más importante, son únicos en resolver problemas a gran escala, con el mayor impacto posible en el mayor número de personas posible. Además su labor siempre consigue activar e involucrar a miles de personas en sus comunidades, para que se conviertan en actores del cambio y no sean meros receptores de sus ayudas.
2. Pero además de seguir seleccionando a los emprendedores sociales más innovadores, Ashoka está pasando a una fase más proactiva, donde estamos coordinando a muchos de nuestros emprendedores para que colaboren entre sí, facilitando alianzas estratégicas con empresas, etc.

Uno de los ejes en los que estamos trabajando es la Empatía, sin ella no seremos capaces de llegar a nuestra visión de que cada vez más gente sea un *chagemaker*. No es posible conseguir una sociedad donde la gente quiera ayudar a resolver los problemas sociales que les afectan si no tienen un alto grado de empatía. La empatía es una habilidad con la que los humanos nacemos, pero hay que desarrollarla, practicarla. Es la habilidad de entender lo que el otro está sintiendo, y que nos ayuda a guiar nuestros comportamientos para que contribuyan a un cambio positivo.

Es fundamental para la visión que buscamos que cada vez más ciudadanos entendamos que lo que está alrededor nuestro nos afecta; tenemos que ser capaces de sentir el sufrimiento del otro para querer resolverlo… sentir de verdad en mi el problema del otro, hace que se desencadene una necesidad de hacer algo para ayudarle… para una sociedad como la que queremos, es crítico que sus ciudadanos sean empáticos.

El paso más importante para conseguirlo es asegurarse de que todos los niños pueden practicarla. Sin ella, el niño hará daño, será marginado y nunca será capaz de unirse a otros para crear un cambio positivo para la sociedad.

Estamos trabajando con varios emprendedores sociales alrededor del mundo, como Mary Gordon a la que me he referido anteriormente, que tienen estrategias eficientes y eficaces para compartir con los colegios y organizaciones educativas.

3. Por otra parte, después de haber entrevistado a miles de emprendedores alrededor del mundo, hemos aprendido que las probabilidades de que alguien llegue a ser emprendedor se multiplican si tienen la suerte de poder serlo en su adolescencia (en esos momentos en los que se empieza a ser la persona que serás). Es tan satisfactorio poder poner un proyecto propio en marcha, darse cuenta de lo que significa llevar a cabo una visión personal e involucrar a otros en tu aventura, que una vez este joven lo ha probado, nunca dejará de hacerlo, aunque luego decida meterse en una organización o empresa… siempre tendrá el carácter emprendedor que le animará a tomar iniciativa, a participar, a enfrentarse a los retos de manera diferente, etc.

En Ashoka estamos convencidos que si queremos una sociedad de *changemakers*, tenemos que conseguir que nuestros jóvenes sean emprendedores y para conseguirlo hay que animarles a hacerlo cuanto antes.

Para ello el programa de Ashoka Jóvenes Changemakers apoya la creación de iniciativas sociales creadas por jóvenes de entre 12 y 20 años, que quieren tener un impacto positivo en su comunidad. Es una experiencia transformadora. Un estudio realizado por Booz Allen dice que el 44 % de los jóvenes que participaron en el programa están más interesados por la escuela; el 65 % participan en más actividades extraescolares; el 75 % pasa igual o más tiempo en sus tareas del colegio mientras lideran sus incitativas. Los jóvenes comentan que la experiencia les ha permitido sentirse más seguros, más conscientes de lo que pasa a su alrededor, más motivados y han conseguido desarrollar habilidades de liderazgo, trabajo en equipo etc.

Hasta la fecha se han apoyado más de 5.000 equipos de jóvenes en 18 países, enfocándose en problemáticas y necesidades muy diversas, desde servicios de tutorías, hasta academias de danza, festivales de vídeo o campañas educativas contra la diabetes. A través de este programa se ha involucrado a unos 80.000 jóvenes.

Algunos ejemplos de estos equipos alrededor del mundo:

- **Toquem Fusta** (Barcelona): Toni, Estefanía y su grupo del Polinyà del Vallès construyeron una ludoteca móvil para ofrecer espacios de juego y aprendizaje a los niños pequeños de su pueblo. Viendo la falta de lugares donde jugar los niños pequeños del barrio, decidieron hacer algo que pudieran llevar a los lugares donde están los niños. Con su ludoteca móvil están fomentando valores a través del ocio a niños y niñas de todo el pueblo de Polinyà.
- **No Más Dengue:** Emiliano y su grupo desarrollaron su proyecto en la ciudad de Clorinda, provincia de Formosa, en Argentina, donde la pobreza alcanza a más del 70 % de la población y son frecuentes las epidemias de dengue, un virus transmitido por la picadura de mosquito que tiene un tratamiento muy costoso y carece de vacuna. Ante eso, un grupo de jóvenes decidieron actuar: realizaron charlas, conferencias, repartieron folletos y prepararon representaciones teatrales callejeras con el objetivo de capacitar a la población para prevenir las causas de la transmisión del dengue. ¡Su iniciativa está siendo replicada en Paraguay!

- **No Boundaries** (EUA): Con el propósito de cambiar la percepción de que la exploración espacial no es para las niñas, Becca decidió crear No Boundaries, un campamento espacial que divulga las matemáticas y las ciencias entre niñas. El campamento ofrece experimentos y trabajos relacionados con la ciencia, orientados hacia las niñas. El campamento incluye programas como *Astrotots*, para niñas pequeñas, *Mad Female Scientist*, orientado hacia el aprendizaje con experimentos y *Love Bugs*, un programa ideado para enseñar los beneficios de ciertos insectos.
- **Youth4All** (Alemania): Lamia, Deniz y Didem se propusieron cambiar la imagen negativa de los jóvenes de origen turco en Berlín. Como guías-educadoras están construyendo vínculos entre jóvenes, profesores y sus padres para crear un entorno más integrador. Ofrecen talleres y actividades centradas en cambiar la actitud de los jóvenes desde los mismos jóvenes. Únicos en Alemania, están creando puentes vitales entre diferentes grupos de interés para terminar con la percepción de desigualdad entre personas de trasfondos distintos. Lamia, la fundadora, ha sido invitada a compartir su iniciativa en varios escenarios importantes, incluyendo el último encuentro TEDx de la juventud en Washington DC.

Ashoka espera poder ver pronto cómo centenares de miles de jóvenes se responsabilizan de los cambios que desearían ver en la sociedad. Nuestro objetivo es lograr una masa crítica de jóvenes que manejen bien esta habilidad. Cuando cualquier país haya alcanzado este punto donde un número significativo de población sea impulsor de cambios, no habrá marcha atrás.

Empresas y sector social

Otras de las áreas en las que Ashoka se está enfocando, para aprovechar su experiencia y su red, es en remover las barreras que generalmente impiden una colaboración exitosa entre empresas y sector social.

Históricamente los negocios y las organizaciones de la sociedad civil se han ignorado mutuamente. Las Cadenas Híbridas de Valor los unen. Es un modelo comercial que combina el poder de los negocios y las organizaciones sociales que genera un cambio irreversible en las relaciones de los dos sectores que libera mercados a una escala lo suficientemente grande para transformar industrias enteras.

Las empresas tienen los recursos, producen los productos y servicios, tienen la capacidad operativa y logística y la escala, tienen acceso a capital, etc. Las organizaciones del sector ciudadano tienen el conocimiento de las comunidades y los consumidores, la posibilidad de agregar demanda, tienen grandes redes locales y el respecto y confianza de estos colectivos.

Se requieren soluciones a GRAN ESCALA para erradicar la pobreza. La mitad del mundo –aproximadamente tres mil millones de personas– viven con menos de dos dólares al día. Un sexto de la población mundial vive en barrios pobres de grandes ciudades. 30.000 niños mueren cada día debido a la pobreza.

Ashoka está convencida de que necesitamos involucrar a la empresa en estos desafíos. Si no, nunca conseguiremos resolver estos problemas gigantes que nos acechan.

Es ingenuo pensar que empresas y ONG's pueden seguir trabajando cada una por su lado, sin colaborar.

El primer incentivo para las empresas debería ser el tamaño del mercado de bajos ingresos (más de cuatro billones de dólares).

Si somos capaces de romper barreras y dejar de trabajar en silos podremos terminar con la exclusión de los mercados globales que afecta a dos tercios de la población mundial y podremos catalizar acciones por parte de los gobiernos, empresas y organizaciones sociales para crear las condiciones en las que todos los ciudadanos alcancen una ciudadanía económica plena.

Si lo conseguimos, millones de personas que viven en condiciones deplorables, se transformarán en familias y comunidades independientes, activas y más sanas. Se generarán billones de dólares de una demanda actualmente no cubierta.

Con este modelo de cadenas híbridas de valor todos ganan.

Los clientes ganan porque consiguen acceso a productos de calidad adaptados a sus necesidades y su capacidad de compra, sea materiales de construcción o seguros de vida.

El sector social gana porque consigue un modelo sostenible para lograr un impacto a gran escala que beneficie a su población objetivo.

El sector empresarial gana porque se crean nuevos productos y servicios que incrementan su rentabilidad a la vez que obtienen un impacto social.

Ya hay algunos avances. Se están generando nuevos productos y servicios gracias a las colaboraciones que Ashoka está impulsando entre diversas multinacionales y emprendedores sociales. Nuevos modelos de vivienda en colaboración con HILTI en Brasil, India y Egipto para dar acceso a una vivienda digna a millones de habitantes de favelas y slums.

Nuevos sistemas de regadío adaptados a los pequeños productores, que están consiguiendo una mayor rentabilidad por metro cuadrado cultivado, gracias a la colaboración con emprendedores sociales, AMANCO está consiguiendo una demanda agregada y un canal de venta sin el que sería imposible llegar a este mercado tan atomizado y poco rentable, a nivel individual de cada agricultor.

Desde Ashoka estamos impulsando y facilitando estas colaboraciones para que sirvan de casos de éxito y que otras empresas y organizaciones del sector ciudadano se animen a hacerlo también. Nuestro objetivo es un mundo en el cual las organizaciones del sector ciudadano y las empresas colaboren, compitan y aprendan a servir a los mercados de bajos ingresos con nuevos modelos comerciales.

Un mundo en el cual cada ciudadano participa y se beneficia de productos y servicios proporcionados por la economía formal de tal manera que sus vidas mejoran.

Estos son tres programas en los que Ashoka está invirtiendo tiempo y esfuerzo para ir acercándonos a esa sociedad de *changemakers*.

Sabemos que nuestra visión no es fácil de alcanzar, pero también que no es una utopía. Los medioambientalistas lo han conseguido. Hace treinta años ya empezaron a decir que proteger el medioambiente era responsabilidad de todos. Y hoy en día esta es una idea aceptada y asumida por muchos. Al menos todos

sabemos que tenemos un papel importante en la protección del medioambiente, y estamos preocupados en minimizar este impacto.

En Ashoka estamos convencidos de que en poco tiempo, entenderemos y seremos conscientes de nuestro papel en la resolución de los problemas más importantes de nuestras sociedades.

Y este es el objetivo que perseguimos en Ashoka España. Promover una sociedad de *changemakers*, formada por personas que quieren implicarse, hacer algo, participar en la trasformación social. Personas que se sienten con la capacidad, el apoyo y la libertad de hacer algo positivo por su comunidad. Impulsar una sociedad emprendedora que se centre en aportar soluciones a sus problemas y a sus retos.

Para realmente conseguir este sueño de lograr que España se convierta en una Sociedad de *changemakers*, necesitamos de todos vosotros. Si os gusta la visión que perseguimos, uniros en este movimiento global que estamos poniendo en marcha.

A continuación os propongo algunas ideas, seguro que a vosotros se os ocurren muchas más:

- Podéis convertiros en *changemakers*. Identificad cosas que no os gustan, que os parecen injustas, que queráis ayudar a resolver y hacedlo… veréis lo maravilloso y satisfactorio que es llevar a cabo un proyecto propio.
- Podéis convencer al colegio de vuestros hijos para que promuevan una educación más emprendedora, con lo que les estaréis dando las herramientas que necesitan para su futuro y a la vez contribuyendo a una sociedad más preparada a enfrentarse a cualquier reto y aprovechar mejor sus oportunidades.
- Podéis intentar conocer y colaborar o Emprendedores sociales… os contagiaréis de su entusiasmo, energía y pasión por lo que hacen!
- Apoyad a Ashoka.
  - Uniros al grupo de Ashoka Supp. ort Networl (ASNers), personas que nos apoyan económicamente y con su tiempo para hacer posible nuestra labor.
  - Hablad de nuestra visión a vuestras empresas, lograd que se interesen por nosotros, que nos llamen para encontrar fórmulas de colaboración.
  - Hablad de lo que estamos tratando de conseguir a vuestros amigos, vuestras familias, para que cada vez seamos más los que soñemos algo parecido.

Hay mucho por hacer, el país realmente lo necesita y os garantizo que es difícil que encontréis algo en lo que vuestro apoyo consiga un mayor impacto.

Ámbito

Sociedad digital y cultura abierta

Introducción



De izquierda a derecha: Alejandro Piscitelli, Juan Freire y José Ramón Insa.

Posiblemente y sin desearlo entremos en una redundancia involuntaria ya que sociedad digital y cultura abierta bien son de todo punto inseparables. La innovación, la creatividad, el emprendimiento, la participación, el código abierto, el compromiso compartido, la inteligencia distribuida… son términos que forman parte de este modelo, no ya emergente sino innegable, de cultura. Un modelo que va mucho más allá de lo tecnológico y que asienta sus bases sobre la ética de la colaboración y los modelos de estructuras participativas. Actitud más que tecnología. Las ciudades hoy no pueden comprenderse acotadas por perímetros cerrados. Tampoco sus ciudadanos, su cultura, su creatividad. Son modelos demasiado estrictos que constriñen la necesidad de desarrollo y evidencian incomprensibles paradigmas centralizados y predecibles. El activismo forma parte de estas nuevas actitudes, de esta conciencia de lo expansivo. Buena parte de la denominada sociedad digital bebe de estos valores. El ecosistema cultural y creativo de nuestras ciudades descansa sobre estos modelos. El genio independiente desaparece y se generan procesos de interacción que se multiplican hasta lo insospechado desde las comunidades y las redes.

Desde estas nuevas premisas, los ponentes plantean la importancia de repensar la educación desarrollando una educación expandida así como promover la gobernanza mediante los datos abiertos, gracias en ambos casos a las tecnologías digitales. Asimismo, ahondan en el concepto de procomún, como el espacio de participación

y colaboración de la ciudadanía, y las nuevas oportunidades para una cultura más horizontal y menos dependiente de los grandes grupos empresariales.

En su texto *La sociedad inteligente será hija de la política no de la tecnología apuntes innerariticanos***,** Alejandro Piscitelli, profesor de la Universidad de Buenos Aires, plantea los retos educativos a los que se enfrenta la sociedad de la información. Advierte que la cuestión fundamental se encuentra en la gestión de la información, y en plantear las preguntas correctas para reducir la complejidad y decidirnos por lo verdaderamente significativo. Para Piscitelli, el cambio de comportamiento solo puede venir del diseño de nuevas prácticas sociales, especialmente educativas apoyadas en las tecnologías.

Juan Freire, profesor de la Universidad de A Coruña, en su texto *Cultura digital, smart citizens y ciudad abierta*, rompe el mito de la ciudad inteligente. Frente a la ciudad inteligente (smartcity) de las tecnologías antisociales, antepone el ciudadano inteligente (smartcitizen) y la ciudad del procomún. En este sentido, Juan Freire defiende que se pueden generar aplicaciones a partir de datos abiertos para fomentar la gobernanza y que las redes sociales son espacios de encuentros ciudadanos urbanos.

En *La cultura es un palimpsesto infinito*, Pedro Jiménez y Felipe G. Gil, coordinadores de Zemos 98, desmitifican la copia como delito. Defienden la remezcla como ejemplo del nuevo paradigma cultural que se está implantando con la expansión de la cultura digital. Más allá de los nuevos conceptos vinculados como: cultura libre, copyleft… la cultura siempre ha sido una remezcla, un palimpsesto, que hoy es facilitado por las nuevas tecnologías y limitado por las leyes. Los autores defienden que todas las obras creativas son derivadas y que la remezcla puede favorecer el empoderamiento de la ciudadanía.

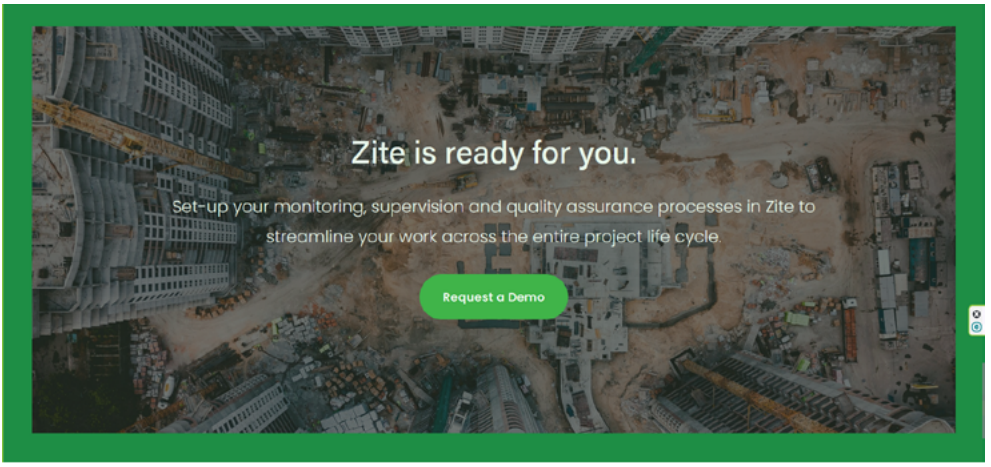
En *ColaBoraBora. Un paraíso inexplorado en torno al procomún*, Ricardo Antón co-director de Amasté, presenta el proyecto ColaBoraBora, cuyo objetivo es promover entornos creativos. Se trata de un laboratorio ciudadano de reflexión en acción que se articula en cuatro ejes: procomún, código abierto, emprendizaje social y las prácticas colaborativas; y que ya ha dado diferentes concreciones: Goteo, una red social de financiación colectiva, un proyecto de investigación colectiva sobre empresas del procomún, y Hondartzan una serie de encuentros periódicos.

Juan Carrete Parrondo, director de Medialab-Prado, en el artículo *Medialab-Prado y la colaboración empresarial. Un proyecto*, presenta este equipamiento innovador que se encuentra en la encrucijada de la reflexión y la práctica de la cultura digital. Se trata de un modelo de equipamiento basado en los espacios autogestionados que desarrolla de forma permanente diferentes líneas de trabajo, que implican necesariamente la participación.

En *La tecnología: medio y canal para un mundo más justo y sostenible*, Alberto Gimeno, emprendedor e impulsor del proyecto Cachirulo Valley, desarrolla como las nuevas tecnologías facilitan el trabajo creativo. En este sentido, desgrana diferentes iniciativas que están introduciendo estructuras horizontales que ofrecen nuevas posibilidades de difusión.

La sociedad inteligente será hija de la política, no de la tecnología. Apuntes inneraritianos

Alejandro Piscitelli



Captura de pantalla de la web de Zite, la revista inteligente cuyos contenidos se adaptan a los gustos del lector

Por fin la era de las revistas (y de los libros) inteligentes

Después de mucho esperarlo, ya lo tenemos. En formatos embrionarios y tentativos. A veces atados con alambre, pero cada día con más contundencia y precisión. Por fin han aparecido (después de las máquinas y de los jabones) *las revistas inteligentes*. Ahí están las regias *Zite* y *Flipboard* para demostrarlo. En las huellas de *Google News*, pero con un diseño y con un criterio de selección llamativo. Apelando al *filtrado colaborativo*[1], revisando permanentemente nuestra historia de lecturas, barriendo un espectro enorme de posibilidades cognitivas, hoy más que nunca pareceríamos estar en condiciones de poder saber (y actuar acorde) más y mejor que nunca en la historia de la humanidad.

Ya no hay campo del conocimiento que se nos escape por más de un nanosegundo. Cualquier cosa podemos saberla y "tratarla" en tiempo record. Podemos informar y desinformar al mejor postor. Nunca sentimos tanto poder comunicacional, e incluso nos solazamos con la fantasía de su descentralización y distribución isomorfa entre los estratos más variados de la sociedad.

Pero aquí hay tanta realidad como ficción, tanta potencia como ilusión. Los problemas "duros" (sociales, políticos,

1 Como bien demostró Pariser en *The Filter Bubble* los algoritmos pueden dar lugar a tragedias del mal entendimiento fomentando el autismo epistemológico. El tema lo anticipó ya casi hace una década Cass Susstein (2006, 2007) en obras más que valiosas como *Republica.com e Infotopia*.

económicos) no se disuelven porque cada día computemos más rápido, o porque 55 millones de personas hayan sido tocadas por la varita de la seducción de la Pad desde su alumbramiento en Marzo del año 2010, y pueden acceder a fuentes variadas de información como las revistas aludidas que solo "viven" en su seno. Aquí hay gato encerrado y para liberarlo necesitamos de los viejos y densos conceptos (provistos en este caso por filo/sociólogos como Scott Lash (2005), Bruno Latour (2008) y más en particular Daniel Innerarity, (2011) y de una mapeo e inmersión en los trabajos del paraíso/infierno del mundo digital. Empecemos.

La política y la tecnología. Dos velocidades que no se mezclan ni de casualidad

El problema con la tecnología es que va demasiado rápido. No sabemos muy bien para qué sirven tantos gadgets, aparatitos, dispositivos, y antes de que hayamos aprendido a usar el 10 % de sus disponibilidades (*affordances*), se vuelven obsoletos. Algunos gurús se esmeran por sustituirlos por versiones más *aggiornadas* y supuestamente más potentes y útiles, y así se nos va acumulando chatarra tecnológica sin parar, y quedamos tan descontentos o "en pelotas" como antes, y los estantes y placares albergarán tantos juguetes que nos deslumbraron el día de su bautismo y que ahora han devenido inútiles por motivos de los más variados (desde las Sinclair y Commodore hasta las Palm, desde los Treo, hasta las Play Station, desde el primer iPhone hasta pronto las iPad 1 y 2).

El problema con la política es que va demasiado lenta. Sus promesas no se cumplen, sus vaticinios rara vez encarnan en bienestar colectivo, su comprensión de la dinámica ecológica, tecnológica, económica y hasta convivencial es harto precaria y con algunas excepciones, en general, quienes ganan una elección pierden la siguiente, y a quienes toman las medidas más antipáticas no les va ni mejor ni peor que a las que toman las simpáticas, porque cada tanto ante el descrédito de los que les siguen, ellos también vuelven.

Hay excepciones y momentos históricos particulares, pero cada día queda más claro que los votantes se encuentran tan sorprendidos e insatisfechos con sus gobernantes, como los mismos políticos que hacen malabarismos para husmear el aire del tiempo y ver de qué lado ponerse para no ser arrasados por los vientos de la historia, cada día más casquivanos e impredecibles (recordar las tragedias recientes de Túnez, Egipto, Libia y ahora Siria).

Para colmo quienes saben (o creen saber) algo de política desconocen por entero a la tecnología, a la ciencia, a las humanidades, a los discursos de la complejidad. Y viceversa quienes conocen (o creen conocer) de algunos de estos temas, o prácticas no se imaginan, no les interesa, no pretenden ni se ocupan de bajar a la tierra de la confusión, las demandas contradictorias y la barbarie cotidiana, esos secretos arrancados a la naturaleza o a la historia, en prístinos laboratorios, o en silenciosas cavernas de la meditación, pero que rara vez subsisten en el barro de la vida cotidiana, es decir de la política.

El conocimiento no cambia el comportamiento

Cada día estamos más convencidos. El conocimiento no cambia el comportamiento, algo que queda demostrado recabando ejemplos hoy ya emblemáticos

La escalera de la serie *Funtheory.com*, los ejemplos de intervención de *Improv. everywehere, we cause scenes* y los maravillosos aportes de los hermanos Dan y Chip Heath, en especial los incluidos al comienzo de su obra *Switch*.

Daniel Innerarity, profesor de la Universidad de Zaragoza, se entremezcla en estas propuestas y nos invita a renovar el diálogo con una frase contundente con la que abre su obra más reciente *La democracia del conocimiento*: "*el conocimiento más que un medio para saber, es un instrumento para convivir*". Su función más importante no consiste en reflejar una supuesta realidad objetiva, adecuando nuestras percepciones a la realidad exterior, sino en convertirse en el dispositivo ardoroso a la hora de configurar un espacio democrático de vida común entre los seres humanos[2].

Para Innerarity nuestros principales problemas colectivos no son (como muchos queremos creer) problemas de falta de voluntad, de decisión o de inmoralidad. Se trata básicamente de fracasos cognoscitivos que tienen su origen en una organización deficiente del conocimiento desde el punto de vista de su legitimidad democrática.

Sociedades del desconocimiento

El problema fundamental de las sociedades del conocimiento es que nos vuelven a todos más tontos, el contraste entre lo que sabemos y lo que deberíamos saber es tan enorme que las nuestras, antes que ningunas otras, son auténticas sociedades del desconocimiento. Ahora sabemos porque el progreso de la ciencia no hace más fácil (al revés lo vuelve mucho más difícil) la comprensión del mundo. Lo que pasa es que el saber transforma la información en complejidad. Cuanto más complejo es un sistema más inevitable resulta aceptar sin comprender.

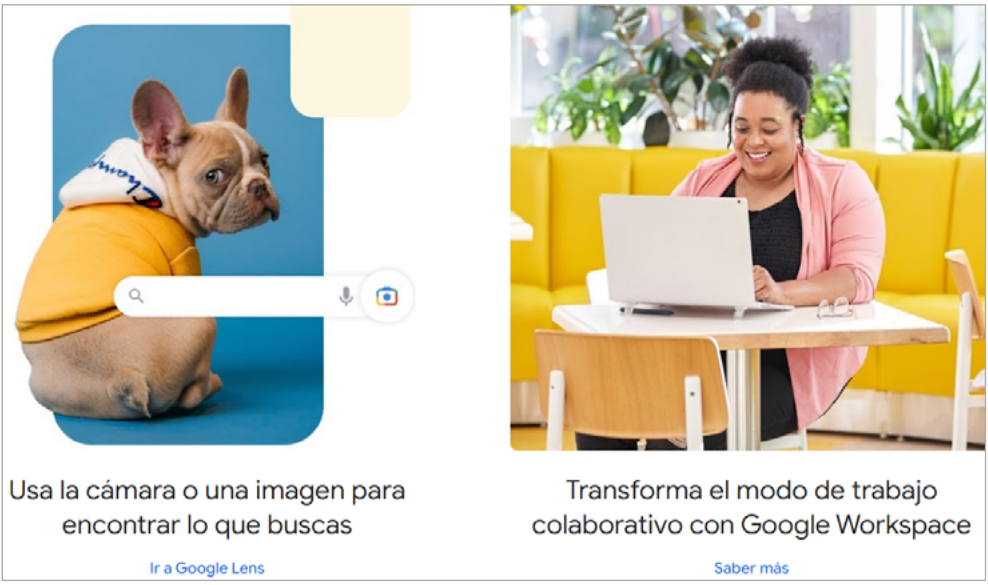
El saber humano se duplica cada cinco años y el entrelazamiento de hechos, relaciones, contactos, artefactos, mediaciones e interconexiones termina más rápido que lentamente en la inabarcabilidad. Sabemos que todo está conectado con todo (la célebre "*pauta que conecta*" batesoniana (Bateson, 1976)) pero eso es casi todo lo que sabemos. Sobre las relaciones concretas y causales nuestro desconocimiento aumenta cada día. A esta perplejidad teórica debemos sumarle su equivalente en la práctica, es tal el exceso de opciones que cada día resulta más difícil tomar decisiones (*Paradox of choice*) ya que simplemente nos paralizamos y dejamos de operar (*Paradoja del asno de Buridan*).

La información y la comunicación masivas informan sin orientar, hay una escasez que impide poder tomar decisiones en un mar de abundancia de datos indiferentes a las elecciones que podrían mejorar nuestro bienestar. El mundo, porque está atravesado por información irrelevante pero superabundante, se ha vuelto transparentemente extraño.

Incapacidad de gestionar la complejidad

La complejidad mal gestionada se convierte en la nueva forma de la ignorancia.

2 Si la primera noción venía por el lado de pensar la idea del conocimiento, la segunda nos emparienta en el uso de dispositivos para cambiar los comportamientos, mientras que la tercera conexión nos viene por el lado de aumentar los espacios democráticos en una linea que nos vincula en forma directa con el Fernando Flores (co-autor, con Charles Espinosa & Hubert Dreyfus, 1999) de *Disclosing New Worlds: Entrepreneurship, Democratic Action, and the Cultivation of Solidarity*.



Captura de pantalla de la página de inicio de Google.

¿Qué hacemos cuando no sabemos qué es lo que debemos hacer? Como no hay información sin interpretación, lo que falla actualmente es nuestra capacidad exegética y hermenéutica que está siendo sustituida por una mera apología inútil de los datos, o peor aun, por ciertas míticas/místicas, epopeyas que transforman cualquier hecho en un capítulo ya escrito desde siempre por/en la novela hegeliana.

Vivimos en una sociedad que es mucho más inteligente que cualquiera de nosotros en forma aislada (crítica a la trascendencia del saber experto, Surowiecki, 2003). No solo la sociedad sabe más que cada uno de nosotros, especialmente los titulados, sino que también las máquinas inteligentes (ya hay muchas compañías que ganan dinerales usando algoritmos incluyendo a *Google* y a *Amazon*, pero también a extraños frankensteins como *Bluefin)* empiezan a competir por una "comprensión" del mundo que no entiende nada, pero opera como si lo hiciera, con bastante éxito.

Hemos perdido el contacto directo con el mundo y todo saber se nos presenta como experiencia indirecta. El rumor es el estado general del saber mediático. El ciberespacio es una cocina de rumores frente a las cuales revistas como Hola deben palidecer de rubor por ineficaces y esquemáticas.

Reactualizando al ciudadano Kant

Nuestra vida le hace un eco lejano a Kant cuando el habitante ilustre de Koenisberg afirmaba que "*el yo no puede acompañar a toda nuestras representaciones*". En la era de la microelectrónica estamos rodeados de cajas negras para las cuales no hay acceso intuitivo alguno, y la sociedad en su conjunto es una *matrioska* que engloba a esa infinidad de otras cajas negras en una regresión sin fin.

Los gadgets de la sociedad multimedia son prótesis de lo que ya no se comprende. Hemos perdido esa nostálgica relación con el mundo que Heidegger bautizó como "*a la mano*" (*Zuhandenheit)*,

esa realidad no problemática al uso de todos.

Nos sometemos a lo que no entendemos para usarlo, la comprensión ha sido sustituida por la aceptación. Pero ello no necesariamente es malo. Hemos pasado de la división del trabajo a la división del saber. Nos hemos acostumbrado a tomar las cosas "*at interface value*" (confiamos en el plano de su intersección). Vivimos en el reino de la fragilidad fingida o del fideismo del cliente. Paradójicamente esta sumisión supone un enorme incremento de nuestra libertad. Porque la tecnología introduce un automatismo que no es interrumpido por la decisión[3].

Contrariamente a los tecnofóbicos, esta forma de ignorancia informada no es algo negativo (que habría que exorcizar convirtiéndonos en poetas, rechazando la electricidad, viviendo en cabañas en el bosque y desconectándonos del aprendiz del hechicero en el que se habría convertido Internet). Aunque los tecnófobos lo olviden debemos conquistas irrenunciables a las cosas que piensan por nosotros. En una formulación paradójica e irónica resulta ahora que el progreso civilizatorio no es impulsado por lo que piensan los seres humanos, sino justamente a la inversa porque esos procesos mecánicos nos ahorran de pensar (Latour, 2007).

El saber no se tiene, es una actividad, exige apropiación y no solo consumo. El principal desafío que tenemos es por lo tanto simplificar inteligentemente al mundo. Por eso –inesperado y gracioso argumento– es más que probable que los libros tengan muchos futuros, porque se trata de empaquetamientos "filtrados" de información mundana. El trabajador del futuro es un diseñador de información o sea una clase de persona que se dedica a la búsqueda de las preguntas correctas. Hay que aprender el arte de preguntar como la mejor técnica para reducir la complejidad y decidirnos por lo verdaderamente significativo.

Así las cosas los principales objetivos de la formación en una sociedad del conocimiento son gestionar la atención y aniquilar la información. Cada día es más importante el arte de olvidar adecuadamente. Mientras, hay que pasar de una gestión de conocimiento excesiva, pensada desde la perfección y la completitud, a una selectiva. Tenemos que salir adelante con saberes incompletos, fragmentados, frágiles y sobre todo distribuidos. Algo que curiosamente es posible (además de deseable).

El desorden tiene reglas que el orden no conoce

Este tipo de planteos[4] revela su filiación con las teorías del caos, la disipación, las catástrofes y tantas otras que venimos trasegando desde mediados de los

3 La lectura de Innerarity se apoya muchísimo en autores alemanes conocidos (Luhman, Marcuse, Heidegger, Habermás, Gehlen, Benjamin, Gadamer, Schutz, Wittgenstein, Beck…) y en otros mucho menos conocidos (Marquard, Stehr, Weick, Wilker, Krohn, Wehling), pero también menciona muchas veces a Scott Lash (uno de los compañeros de ruta de nuestra Cátedra de Procesamiento de Datos en la Universidad de Buenos Aires). Y aunque no conoce aparentemente a Baricco (2008) sus posturas le son increíblemente afines. ¿Qué decir sino de la idea según la cual la competencia no se adquiere mediante la lectura de las instrucciones sino mediante el placer del uso?

4 Retomando anticipaciones que vimos hace años o décadas atrás en el George Balandier de *El Desorden*, o en *Ensayos sobre el desorden* de Xavier Rupert de Ventós, y también por último en Eric Abrahamson y David H. Freedman *Elogio del Desorden.*

años setenta convertidas por Innerarity en poética de la excepción[5].

Al subrayar la arbitrariedad del orden en lo que tiene de inútil o de ridículo, el saber es pensado como algo que no puede organizarse significativamente, como algo monstruoso. En vez de victimizarnos tanto, o de sobreenfatizar el lado trágico de nuestro estar (confundidos) en el mundo, estas referencias enfatizan la comicidad de la situación en la que nos encontramos los seres humanos en las sociedades del conocimiento.

Los sistemas de clasificación mutan. Las catedrales arquitectónicas previstas en los sistemas de clasificación universal como el CDU de Milton Dewey difícilmente soportan su etnocentrismo (Weinberger, 2007). Los sistemas de ordenación constituyen un sistema de representación del saber. Pero hoy ya no contamos (ni nos interesan) las clasificaciones cerradas de un Petrus Ramus o de un Porfirio, sino que nuestros modelos son la red, el *mind map* o el rizoma, superando a los anteriores carcomidos por su exceso de jerarquización y de simplicidad la mismo tiempo. En Internet ningún motor de búsqueda necesita de una jerarquización de los conceptos (el modelo de ontología cerrada de *Yahoo* hace rato que ha quedado muerto y enterrado). De todo este universo nos estamos despidiendo. Alessandro Baricco (2008) lo expresó con vehemencia y enorme poder de convocatoria alentando el triunfo de los bárbaros) de la idea de UN orden cultural en el que cada cosa tiene (trascendentemente) un sitio incuestionado: "*También en el orden del saber la tranquilidad es siempre engaño, una tregua con fecha de caducidad*".

¿Qué significa seguir una regla?

Como siempre ni tanto ni tan poco. De lo que se trata es de saber *"qué significa seguir una regla"* y Kant y Wittgenstein tienen mucho para decir al respecto. Gracias a ellos sabemos que al final de una serie de razones hay una espontaneidad de la acción atada a la volatilidad del contexto. Después de todo hacerse cargo del contexto (algo para lo cual las máquinas son tan poco útiles, salvo que se llamen *Wally*) es la operación más propia de la inteligencia: "*hay cosas verdaderas pero importunas, otras eran verdaderas y ya no lo son: algunas son verdaderas y nadie lo sabe; además de lo verdadero existe lo relevante, lo significativo, lo interesante*".

Si la aplicación de la reglas resulta imprecisa, hay que definir la creatividad como una poética de la excepción. Llega el momento de mostrar como la repetición (algo que predomina en el mundo de los niños para quienes un cuento contado de nuevo es un cuento nuevo) es imposible en el mundo adulto (el encuentro fallido o la cita perdida lacaniana) con su insistencia en lo particular, convierten a toda ciencia y a toda praxis en una tarea interpretativa (el famoso "*todo caso es otro*" de Derrida), para finalmente promover la gestión de la excepción.

La sociedad del conocimiento entre la realidad y la fantasía

Estamos hartos de que se habla de que la nuestra es una sociedad del conoci-

5 La referencia de Inerarity a la cita que Michel Foucault (1968) hace de la enciclopedia china de Borges y sus propuestas de clasificaciones fantásticas propuestas a los bibliotecarios por parte de Paul Braffort en las bibliotecas invisibles oulipianas son claramente ejemplificadoras de este estado de desorden creativo.

miento. Porque la mayoría de las veces quienes dicen vivir en ellas no hacen más que pontificar, no tanto acerca del mundo del pasado en el que vivimos, sino de la sociedad en la que deberíamos vivir. Más que de mecanismos estamos (Varela dixit) hablando de apariencias, más que de realidades estamos hablando de deseos, pero en un caso como en el otro se trata de realidades inexistentes y de deseos impracticables.

Como vivimos en una era de las paradojas e incertidumbres tenemos que desconfiar de todas las certezas empezando por las nuestras. El siglo XX se ha caracterizado por una búsqueda de saber y de respuestas totalizadores. Nadie como el gran Edmund Husserl con su sueño frustrado de una fenomenología absoluta, puede dar testimonio de ese viaje frustrado.

Pero así como los teoremas de incompletitud dieron por tierra con las aspiración de control y dominio por parte de la ciencia (aunque hemos tardado un siglo en anoticiarnos, después de todo el Teorema de Gódel data de la década de los treinta), el propio Husserl al final de su vida pronunció descorazonado una sentencia de muerte sobre el esfuerzo teórico de toda su vida "*La fenomenología, ese largo sueño dogmático ha acabado*".

La ignorancia como oportunidad para la acción creativa

Contrariamente a lo que sintieron Frege, Husserl y tantos otros[6] podemos entender a la ignorancia no como un mero déficit en la toma de decisiones, sino como una oportunidad para la acción creativa. Ciencia y tecnología se dan vuelta como un guante y se convierten en fuente de poder… para los otros (*crowdsourcing* Howe, 2007), y de destabilización de las creencias y de los dogmas, y dan lugar a revueltas por doquier hasta terminar en los movimientos masivos actuales de protestas, indignados y cubierta, del año 2011, de la revista *Time*.

Las nuestras son sociedades a la medida del saber incompleto y con ello deberemos lidiar. La gestión del conocimiento y sus tareas descollantes como la elaboración de la información, el análisis simbólico y la acción creativa se convierten en marcas (deseables) de la tarea a la que somos convocados todos los ciudadanos del siglo XXI.

Los componentes cognitivos de la acción están cada día más determinados por vivir en un mundo compuesto de saber testimoniado por: nuevos espacios de negocios en el tercer sector, expansión de nuevas tecnologías, aceleración de los procesos de innovación, creciente significación de las prácticas de cálculo, y el cambio en la forma y el contenido de las calificaciones:

> "*La sociedad del conocimiento se define por la institucionalización de mecanismos reflexivos omnipresentes que se convierten en instrumentos de aprendizaje de la sociedad".*

Debemos así añadir a los eslóganes en boga uno adicional *"experiencia* activa" (que hace eco a la noción de Hannah Arendt de "*vita activa*" pero con un sentido mucho más social, tecnologizado y de intervención político-personal).

6 El panfleto de Lyotard *La condición postmoderna* de 1984 recapitula la desgracia de la teoría totalizadora como narrativa, hablando, quizás demásiado prematuramente de la muerte de los grandes relatos.



Aula de informática en un Parque Biblioteca de Medellín.

El diseño de dispositivos persuasivos

Y aun así recuperando el poder desvastador de la crítica presente en autores como Lash, como Latour, como Innerarity, si lo que realmente nos interesa es el cambio de los comportamientos deberemos autoextraernos (como los personajes del Barón de Munchausen) del fango tirando de nuestros propios cabellos para intervenir más activamente en el diseño de nuevas prácticas sociales (especialmente las educativas y todas las relacionadas con la transformación de los otros). Solo que ahora sabemos que el comportamiento no se cambia enunciando la necesidad de que por fin acaezca, sino que es necesario diseñar dispositivos de persuasión que provoquen empatía, desacuerdos, rupturas cognitivas, descargas de serotonina, mutaciones en/de los neurotrasmisores y que por fin el decir se vea acompañado del hacer y viceversa.

En esto estamos y a ellos convocamos con la convicción que nos dan los proyectos recientes que hemos llevado a cabo como el Proyecto Facebook, el Proyecto Rediseñar, Proyecto el 1@1Sarmiento y otras vetas que estamos entreviendo y entreabriendo.

Bibliografía

ABRAHAMSON, E. y FREEDMAN, D. H. *Elogio del Desorden. Armarios atiborrados, despachos desordenados y planes improvisados pueden hacer del mundo un lugar mejor*. Barcelona, gestión 2000, 2007.

BALANDIER, G. *El Desorden, la teoría del caos y las ciencias sociales. Elogio de la fecundidad del movimiento*. Barcelona, Gedisa, 1993.

BARICCO, A. *Los Bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. Barcelona, Anagrama, 2008.

BATESON, G. *Pasos para una ecología de la mente*. Buenos Aires Lohle, 1976.

BRAFFORT, P. Bibliotecas invisibles oulipianas http://mexiqueculture.pagesperso-orange.fr/nouvelles6-cuarenta.htm

RUBERT DE VENTÓS, X. *Ensayos sobre el desorden*. Barcelona, Kairós, 1986.

FLORES, F, DREYFUS, H. L. y Spinosa, C. *Disclosing New Worlds: Entrepreneurship, Democratic Action, and the Cultivation of Solidarity*. The MIT Press, 1999.

FOUCAULT, M. *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México, Siglo XXI, 1968.

HEATH, D. y *Chip. Switch. How to Change Things When Change Is Hard*. New York, Crown Business. 2010.

HOWE, J. *Crowdsourcing. Why the power of the crowd is driving the future of business*. New York, Crowne Business, 2008.

INNERARITY, D. *Democracia del Conocimiento. Por una sociedad inteligente*. Barcelona, Paidos, 2011.

LASH, S. *Crítica de la información*. Buenos Aires, Amorrortu, 2005.

LATOUR, B. *Reensamblar lo social. Una introducción a la teoría del actor-red*. Buenos Aires, Manantial, 2008.

LYOTARD, F. *La condición postmoderna*. Buenos Aires, Red Editorial Iberamericana, 1991.

PARISER, E. *The Filter Bubble What the Internet Is Hiding from You* .New York, Penguin Press HC, The, 2011.

SUROWIECKI, J. *The wisdom of the crowds*. New York, Anchor 2003

SUNSTEIN, C. *Republica.com. Internet, democracia y libertad*. Barcelona, Paidós, 2003.

SUNSTEIN, C. *Infotopia How Many Minds Produce Knowledge* 2006.

WEINBERGER, D. *Everything Is Miscellaneous: The Power of the New Digital Disorder*. New York, Holt Papers, 2007.

Cultura digital, *smart citizens* y ciudad abierta

Juan Freire



Actuación musical en la estación central de tren de Estrasburgo.

Tecnología y urbanismo: Impacto de la cultura digital en las ciudades

Nuestra sociedad ha sufrido en las últimas décadas importantes transformaciones sociales, culturales y económicas como resultado de la irrupción de un nuevo paradigma sociotécnico asociado al desarrollo de las tecnologías de la información y las comunicaciones. No se trata solo ni principalmente de cambios instrumentales, sino de transformaciones más profundas en los valores, los modelos organizativos y las prácticas. El resultado es un nuevo paradigma que se ha definido como cultura digital.

Sin embargo en estos momentos tanto la tecnología como las redes que se generan son ubicuas y casi invisibles (en lo físico, por su movilidad y miniaturización, y en lo conceptual, porque se han disuelto en nuestro comportamiento). La tecnología digital en general e Internet en especial se han hibridado de forma íntima con nuestros comportamientos configurando un tipo de ensamblajes que denominaremos aquí tecnologías sociales. Estas podríamos definirlas como todo tipo de tecnologías (infraes-

tructuras, hardware, software, servicios web) susceptibles de ser utilizadas para el empoderamiento y coordinación ciudadano, y especialmente para el desarrollo autónomo de proyectos colaborativos. Estas tecnologías son diseñadas de un modo abierto para maximizar las probabilidades de apropiación ciudadana que permita su reconfiguración y remezcla con usos diferentes a los ideados inicialmente por sus creadores. Por tanto una tecnología se convierte en social cuando existen comunidades de usuarios que las incorporan a sus prácticas cotidianas y les dan usos innovadores. Las tecnologías sociales son los vehículos que están haciendo posible una nueva forma de urbanismo que podríamos denominar emergente o P2P, por analogía con las redes de intercambio de archivos entre pares. Esta aproximación representa una forma alternativa de construir la ciudad, de abajo arriba y utilizando el conocimiento y la acción ciudadana (Freire, 2009). Se diferencia del urbanismo convencional o *top down* basado en el conocimiento experto y en procesos jerárquicos controlados por políticos, gestores y técnicos en los que la ciudadanía juega un papel pasivo.

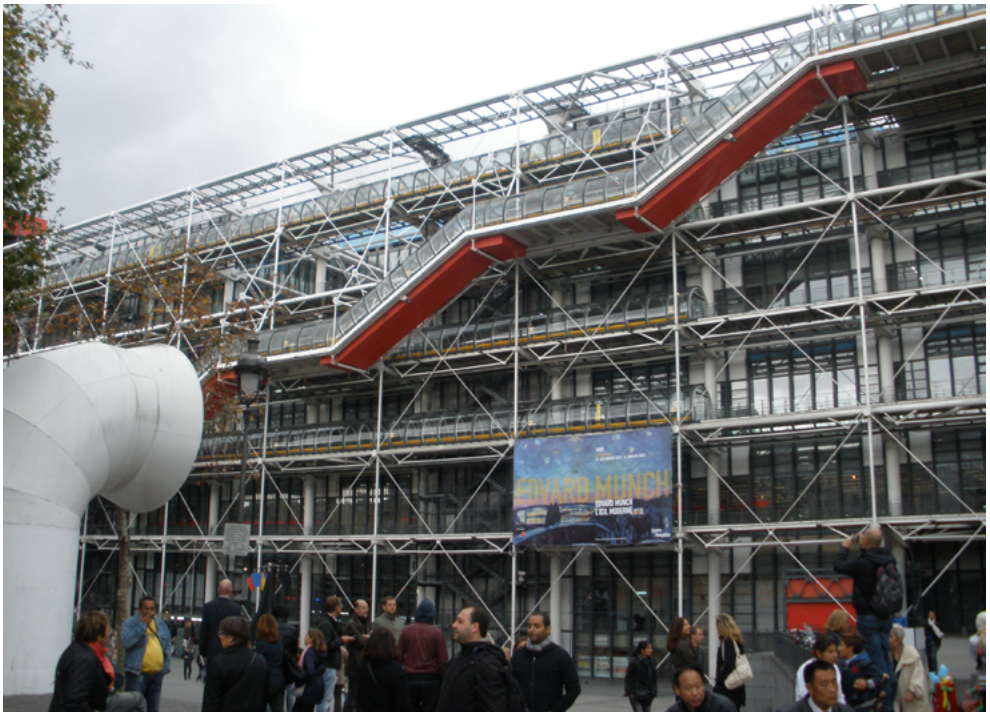
Ciudad expandida y ecologías en red

La configuración urbana y territorial surge de una interacción compleja entre dos factores: geología y geografía por una parte y política (o urbanismo y ordenación territorial) por otra. Esta interacción no es lineal ni genera casi nunca los resultados planificados desde el urbanismo. Tampoco estos dos factores deberían asimilarse a lo natural y lo humano. En realidad la geología de un territorio se compone de estructuras naturales (lo que podríamos denominar infraestructuras ambientales) y de una geología "construida", en particular las infraestructuras artificiales.

La política trabaja sobre la geología natural y construida, pero a su vez la geología moldea los resultados efectivos de las estrategias políticas. Podríamos definir este sistema como "ecologías en red" tal como propone Kazys Varnelis (2009). Las *networked ecologies* serían "sistemas hipercomplejos producidos por la tecnología, las leyes, las presiones políticas, los deseos disciplinares, las restricciones ambientales y una miríada de otras presiones, agregadas y con mecanismos de retroalimentación"[1]. El diseño en este contexto es especialmente complejo, dado que estas ecologías en red se resisten y frustran las aproximaciones basadas en la planificación que han dominado el diseño de las metrópolis del siglo XX[2]. Por tanto, la pretensión de la planificación se revela inútil ante la complejidad de los componentes e interacciones del territorio. El urbanismo o la ordenación del territorio, entendidos como diseño (desde las infraestructuras o los espacios urbanos hasta las normas y leyes) sigue jugando un papel principal pero su resultado será más efectivo si se contempla la realidad del escenario en que se debe desarrollar. Se trabaja siempre sobre un territorio pre-existente que debe ser comprendido. Por otra parte, el diseño territorial puede reforzar ciertas

1 "hypercomplex systems produced by technology, laws, political pressures, disciplinary desires, environmental constraints and a myriad other pressures, tied together with feedback mechanisms".

2 http://m.ammoth.us/blog/2010/03/reading-the-infrastructural-city-proposal/



Centre Pompidou, París.

dinámicas ya existentes pero su capacidad de oponerse a ellas es más limitada y casi siempre produce efectos inesperados y muchas veces perversos. Por tanto, el diseño se convierte en un arte de la complejidad que solo en parte es una disciplina técnica, y constituye un proceso continuo de aprendizaje basado en la experimentación a partir de intervenciones territoriales.

Quizás para situar el contexto histórico donde nos situamos y justificar el interés de las nuevas topologías territoriales convenga revisar la historia de nuestras ciudades y de las prácticas arquitectónicas y urbanísticas que las han configurado.

El diseño urbano casi siempre ha estado al servicio de los poderes generando una "arquitectura del control" que ha sido más o menos efectiva en sus objetivos. La ciudad pre-moderna estaba organizada con criterios militares y religiosos y para el control de sus habitantes por parte de estos poderes. El poder político centraliza de algún modo al resto de poderes con el desarrollo de la modernidad y nace el urbanismo tal como lo conocemos, una disciplina profesionalizada en manos de técnicos, gestores y políticos que diseñan la ciudad "de arriba a abajo" generando toda una serie de mecanismos burocráticos para la implementación y control de la planificado y de los habitantes. Lo militar sigue siendo relevante en la ciudad moderna, aunque casi siempre incorporado dentro de las decisiones políticas.

Las últimas décadas del siglo XX han visto el desarrollo de lo que podríamos denominar ciudad post-moderna. Los mismos poderes siguen activos, lo político y lo militar (casi siempre escondido dentro de la política), pero los

objetivos cambian. La gran motivación de la mayor parte de gestores urbanos es ahora convertir a sus ciudades en grandes complejos turísticos. La planificación se convierte en un instrumento para diseñar espacios temáticos que atraigan visitantes, ya sean estos turistas o la clase creativa (o en otras palabras turistas temporales o permanentes). En ambos casos, se busca la captación de grupos sociales "extraños" a las comunidades locales y que se supone que generarán un beneficio económico que justifica rediseñar los espacios públicos a su servicio.

El control es el objetivo oculto pero fundamental de la actividad urbanística a lo largo de la historia. El geógrafo Stephen Graham (2010) propone que nuestras ciudades son el resultado de la extensión de las ideas militares de monitorización, identificación y control de los espacios y circulaciones de la vida cotidiana. Estas estrategias llegan a su máxima expresión cuando se intenta utilizar la tecnología para el control completo, en todo lugar y en todo momento, de la sociedad civil. Para Graham la influencia de lo militar en el urbanismo es cada vez mayor y no parece que esta tendencia vaya a invertirse en un futuro próximo. Aún concordando en la importancia del "urbanismo militar", creo que sin embargo nos encontramos en un momento de transformación que podría dar lugar a otros modelos territoriales donde quizás estamos asistiendo a un declive de la planificación urbanística y de la arquitectura del control (y por tanto de la influencia militar).

En el final del siglo XX y comienzo del XXI irrumpe de un nuevo modelo urbano y de ocupación y uso del territorio que está empezando a suceder a la ciudad post-moderna. La interacción de nuevas prácticas ciudadanas traducidas en nuevos usos del espacio y de unas infraestructuras ambientales y construidas que funcionan bajo el paradigma de las "ecologías en red" genera un nuevo modelo urbano y territorial que podríamos definir como "ciudad expandida". Un modelo que se ha desarrollado a pesar de la planificación pero que a la vez es el resultado, parcial, de las fuerzas de la geología y de la política aunque con resultados inesperados. Este modelo urbano es expandido en un doble sentido:

1. se extiende más allá de los límites oficiales de las unidades territoriales y genera nuevas configuraciones espaciales (para las que la política aún no ha desarrollado instrumentos adaptados a sus escalas); y
2. el espacio público se reinventa en un doble sentido: se configuran nuevos lugares de relación física y se expande con la tecnología. Las redes de comunicación generan espacios digitales que interaccionan con los espacios físicos y producen nuevas formas de relación de las personas con consecuencias espaciales.

El desarrollo de la ciudad expandida y de la cultura digital ha corrido paralelo, lo cual probablemente nos está señalando una conexión profunda entre estos dos procesos. Los nuevos modelos de organización social propios de la cultura digital (caracterizados por la participación en múltiples redes, la importancia de las relaciones difusas, la trazabilidad, la asincronía…) se trasladan también al modo en que las personas usan los territorios. En este sentido, una vida espacial y socialmente compleja requiere de tecnologías para la coordinación y/o son

estas herramientas las que posibilitan nuevas prácticas. Las relaciones causa-efecto parecen discurrir en las dos direcciones dado que, aunque lo digital ha facilitado el desarrollo de un nuevo modelo territorial, las nuevas configuraciones urbanas han incentivado también la apropiación tecnológica y nuevas prácticas ciudadanas.

Smart cities *vs.* Smart citizens

Sin embargo, la tecnología digital ha posibilitado también la irrupción de un modelo urbano conocido como *smart cities* o ciudades inteligentes que en gran medida se contrapone al representado por las tecnologías sociales. Las ciudades inteligentes serían aquellas en que el despliegue de sensores de todo tipo, controlados por las administraciones públicas y grandes proveedores de servicios, permitiría monitorizar en tiempo real la vida urbana (clima, tráfico, flujos de personas, contaminación...), lo que posibilitaría una gestión mejor adaptada a las necesidades de la ciudadanía. Pero este concepto de ciudades inteligentes lleva implícito el modelo convencional (*top-down*, burocrático) de gestión urbana basada en la planificación en manos de expertos y políticos. Además esconde una nueva oportunidad de negocio para grandes corporaciones dedicadas a las infraestructuras y las telecomunicaciones, que son las que están alentando muchos de estos proyectos que suelen ser poco convincentes sobre los servicios de valor añadido que aportará a los ciudadanos la incorporación de la tecnología *smart* a las ciudades. Por último, en una *smart city* se acabaría por ampliar la capacidad de control de la ciudadanía y disminuir el potencial de participación ciudadana al incrementar la aparente complejidad y el automatismo en la toma de decisiones.

En estos momentos el problema del urbanismo no es la tecnología sino el modelo de ciudad, de gestión urbana y de gobernanza que se plantea. En este sentido, el modelo *smart cities* incorpora sutilmente un argumento conservador y perverso: la complejidad de las ciudades y de su gestión hace imprescindible la existencia de una planificación centralizada que controle todos los procesos. En realidad este argumento busca mantener e incluso fortalecer el status quo de políticos, gestores y proveedores de servicios e infraestructuras. Sin embargo, esta línea argumental olvida que la planificación centralizada también presenta limitaciones evidentes y ha fracasado en muchos ámbitos generando disfunciones en la vida urbana (desde burbujas inmobiliarias a la congestión por predominio del automóvil particular en el transporte pasando por la eliminación de la diversidad por la zonificación de usos).

Si el urbanismo centralizado que utiliza la planificación como herramienta básica está en crisis, ¿como se "construyen" las nuevas ciudades y territorios? Frente a este modelo surge un urbanismo emergente (Freire, 2009) basado en procesos informales de diseño, deliberación y toma de decisiones organizados sobre plataformas tecnológicas. Estos procesos están protagonizados por ciudadanos activos y creativos organizados en múltiples redes y comunidades que han sido capaces de apropiarse de la tecnología para darle usos nuevos y en muchos casos sorprendentes.

Pero el urbanismo emergente no es consecuencia necesaria de una tecnología. Bien al contrario, como comentába-



Interior del metro de Tokio.

mos anteriormente, la tecnología puede ser utilizada de forma muy eficaz para el control militar por parte del poder político. Por tanto, debemos entender que la tecnología no es determinista y permite modelos urbanos alternativos (y contrapuestos). Tal como propone Dan Hill (2008), el papel que juegue la tecnología dependerá de las decisiones de los responsables del diseño de las infraestructuras y las info-estructuras, de modo que existen dos escenarios alternativos básicos: *locked down street* (un diseño para el control que recordaría a las ciudades de la película *Minority Report*) o la *open source street*. "La calle de código abierto" sería aquella en que la disponibilidad de infraestructuras y datos abiertos permitiría a los ciudadanos generar nuevos usos autónomos del espacio urbano.

En este escenario surge inevitablemente la pregunta sobre el papel que pueden o deben jugar las instituciones. Ya no son los responsables únicos ni principales del diseño del territorio, o alternativamente este diseño no es ya consecuencia única de un ejercicio de planificación centralizada. Como en el resto de organizaciones afectadas por la cultura postdigital, deben reconvertirse en agentes intermedios o de interfaz que pueden desarrollar tres funciones básicas para que la nueva complejidad genere resultados positivos:

- desarrollo de infraestructuras (incluyendo las info-estructuras). No se trata solo de asegurar su existencia sino de generar modelos de gobernanza que permitan su uso ciudadano. Por ejemplo, la neutralidad de la red emerge en estos momentos como un elemento clave para asegurar que Internet pueda continuar en el futuro siendo un espacio público para la creatividad y la innovación y no se convierta en un nuevo medio de masas y principalmente unidireccional.

- diseño de plataformas: los procesos de innovación abierta precisan de "plataformas", un conjunto de infraestructuras, espacios para la colaboración (físicos y digitales) y sistemas de gobernanza (mecanismos de toma de decisiones, financiación...). Las instituciones públicas pueden acelerar los procesos de innovación social si promueven el diseño de estas plataformas y aseguran que respondan a las nuevas necesidades del urbanismo emergente.
- Por último, la participación ciudadana activa, centrada más en el desarrollo de proyectos que en la discusión y deliberación, precisa de una nueva educación. Los ciudadanos necesitan por una parte desarrollar competencias digitales, una mezcla de habilidades tecnológicas, comunicativas y sociales. Y por otra se necesitan nuevos valores (o la revitalización de valores abandonados en las últimas décadas) que promuevan la acción, la participación activa, la responsabilidad, lo público y el procomún.

El enfoque emergente o P2P al urbanismo ha demostrado en los últimos años su capacidad de acción, desarrollo de proyectos autónomos y negociación con el poder por parte de la ciudadanía. Entre los referentes que demuestran la viabilidad y capacidad transformadora de este enfoque nos encontramos con proyectos y acciones en el ámbito de la tecnología e información: el movimiento de datos abiertos (*open data*) y el desarrollo de aplicaciones cívicas; el despliegue de redes de sensores distribuidos y la creación de plataformas de gestión de sensores y bases de datos (como Pachube); desarrollos tecnológicos de sensores para abaratar su coste y ampliar su espectro de variables registradas (con todas las posibilidades que abre el hardware abierto como Arduino); el desarrollo de infraestructuras ciudadanas (como la red wifi de guifi.net); y de info-estructuras ciudadanas (desde wikipedia hasta FixMyStreet u OpenStreetMap). En el ámbito de la participación ciudadana nos encontramos con un número creciente de colectivos practicando urbanismo local (comunidades donde se reúnen profesionales, amateurs y usuarios) con el objetivo de recuperar o crear espacios públicos y dotarlos de actividad, como los que han sido catalogados recientemente para el caso español en la monografía Deseo de Ciudad (García-Rosales, 2010).

Ciudad abierta: regeneración del espacio público

La necesidad de espacios realmente públicos como lugares de encuentro y debate ciudadano y las posibilidades de ampliación de esos espacios mediante tecnologías digitales nos llevan a identificar una serie de acciones que permitirían acelerar este proceso, entre los que destacaría:

1. Recuperar la densidad y diversidad en las ciudades; recuperar el modelo de ciudades compactas con mezcla de usos en todas las escalas espaciales. Los espacios públicos necesitan una masa crítica de uso y diversidad para resultar atractivos para la ciudadanía y que sean capaces de generar procesos creativos.
2. Facilitar la movilidad ciudadana dado que aumenta la densidad y diversidad efectivas al incrementar las probabilidades de encuentro, además de mejorar la calidad de vida de las personas.

3. Rediseñar los espacios públicos para el encuentro y la convivencia y no para el flujo. Por tanto las mejoras en movilidad no deben hacerse en detrimento de los usos verdaderamente comunes de los espacios públicos.
4. Desarrollar tecnologías sociales (tanto infraestructuras como plataformas para la producción de conocimiento y organizaciones ciudadanas autónomas capaces de acción colectiva), que permitan a los ciudadanos apropiarse de modo efectivo de los espacios públicos (entendidos un sentido amplio, como espacios híbridos resultado de la interacción del espacio físico y digital).
5. Desplegar redes de laboratorios ciudadanos, donde se facilite el desarrollo de proyectos colaborativos que aborden los problemas y oportunidades locales y que funcionen como plataformas que facilitan la innovación social. Estos laboratorios serían, y ya lo son en muchos casos, pequeños espacios distribuidos por el territorio; centros hiperlocales en el sentido de permitir el trabajo a pequeña escala pero dentro de redes globales gracias a la tecnología digital. Estos laboratorios desarrollan un programa abierto adaptado a los intereses y necesidades locales para los que aportan recursos materiales, intelectuales y organizativos. Por tanto podríamos definirlos como espacios de colaboración entre ciudadanía, agentes culturales, científicos y tecnólogos, y entre profesionales y amateurs. Y al tiempo serían mediatecas vivas donde se documenta en continuo toda su actividad y creaciones y que trabajan en red para crear bases de conocimiento abierto.
6. Impulsar iniciativas de datos abiertos, al menos utilizando todos aquellos generados con financiación pública, sobre todo tipo de cuestiones que afectan a las ciudades. Promover la reutilización de estos datos por todo tipo de agentes (colectivos sociales, investigadores, empresas…) para generar aplicaciones útiles en el control democrático de las instituciones, políticos y gestores, para la mejora de la gestión pública y para desarrollar innovación social, producción cultural y actividad económica.

Un futuro para la arquitectura y el urbanismo

Los "especialistas espaciales", aquellos cuya misión es trabajar sobre el territorio, comprendiéndolo y diseñándolo, precisan de un nuevo enfoque estratégico. Su trabajo no puede pasar ya por ser únicamente una actividad técnica y científica generada sin la interacción con los usuarios del territorio. Tampoco el territorio puede entenderse ya como un espacio sencillo que puede ser planificado en un gabinete y que responderá de forma lineal a las reglas de juego diseñadas mediante la planificación.

Por el contrario, el territorio es un espacio sumamente complejo y se hace imprescindible hacer un elevado esfuerzo de observación y análisis. Pero dado que los indicadores oficiales no capturan buena parte de la realidad, es necesario emplear nuevos métodos y enfoques. La geografía y la etnografía resurgen como métodos básicos de observación, descripción y visualización de las realidades territoriales (Freire, 2010).

La "ciudad expandida" y la importancia creciente del urbanismo emergen-



La calle Lombard de San Francisco.

te nos obligan a preguntarnos sobre el papel presente y futuro de la arquitectura y el urbanismo. Estas disciplinas así como la política se encuentran en una encrucijada: incrementar sus esfuerzos para el control ante un territorio cada vez más complejo e incontrolable, o actuar como facilitadores para la emancipación ciudadana (abandonar la intención del control para facilitar la emergencia de los nuevos modelos urbanos).

Una arquitectura que favorezca la ciudad expandida y las prácticas ciudadanas emergentes necesita abandonar en buena medida su disciplinariedad para convertirse en una práctica que combine en diferentes proporciones según el contexto, la observación y visualización espacial, el diseño urbano, la construcción, el diseño de sistemas de participación, y el diseño de plataformas para facilitar procesos emergentes desde la ciudadanía.

Gobernanza: hacia un diálogo entre el *bottom up* y el *top down*

La recuperación del espacio público y la resolución de la desconexión entre la ciudadanía y las élites gobernantes hacen preciso reinventar la gobernanza urbana, en el sentido de promover procesos "de abajo a arriba" hasta descubrir sus límites; para posteriormente establecer procesos de negociación de la ciudadanía con el poder político y los técnicos y gestores para definir los modelos de gobierno a las escalas de mayor complejidad.

Los diferentes proyectos de tecnología social[3] demuestran la capacidad de

3 documentados en http://tecnologiasocial.tumblr.com/

coordinación ciudadana que permite la tecnología y que facilita el desarrollo de proyectos que pasan de la crítica a la acción constructiva. Las tecnologías sociales permiten crear y gestionar recursos e infraestructuras, producir y difundir conocimiento de todo tipo, y coordinar agentes diversos para generar nuevas economías más inclusivas y sostenibles. Por ejemplo, en Las "revoluciones árabes" o el movimiento #15M en España los colectivos organizados en y desde Internet realizan de modo muy efectivo activismo en contra de los poderes políticos y mediáticos con resultados inimaginables hasta hace poco tiempo.

La agenda pasa ahora por dos cuestiones básicas. Primero, identificar las razones y factores que permiten maximizar la eficacia y capacidad de coordinación de la tecnología social. Y en segundo lugar, una vez aprendamos de un modo colectivo y experimental como diseñar proyectos basados en tecnologías sociales, cabe preguntarse por los límites: ¿qué grado de complejidad pueden alcanzar los proyectos ciudadanos soportados y empoderados por tecnología social?, ¿hasta dónde pueden llegar estos proyectos?, ¿qué cambios sociales, políticos y económicos son capaces de provocar?

Los poderes políticos acostumbran a señalar las limitaciones de los proyectos basados en tecnologías sociales para justificar modelos basados en el control centralizado y en el conocimiento experto. En lo referente al urbanismo se hace preciso la integración de los modelos emergente (basado en tecnologías sociales) y planificado (que genera *smart cities*).

Para lograr este objetivo es preciso, en primer lugar, generar una infraestructura y organización ciudadana que sea capaz de "construir ciudad" y llegar tan lejos como sea posible (en escalas espaciales y de complejidad), para, a continuación, incorporar a los proveedores de infraestructuras y servicios en este marco (al contrario de lo que sucede en el modelo *smart cities* en que son los proveedores los que crean el marco de referencia).

Solo una vez alcanzados estos posibles límites sería necesario explorar en que escalas espaciales y de complejidad es necesario discutir, negociar y, en último término, diseñar sistemas de gobernanza que incorporen a la ciudadanía y sus organizaciones por una parte y a los políticos, gestores e instituciones públicas por otra.

Bibliografía

FREIRE, J. (2009). *Urbanismo emergente: ciudad, tecnología e innovación social - Emerging urban planning*: city, technology and social innovation. En: *Paisajes Domésticos / Domestic Landscapes*, vol. 4 Redes de Borde / Edge Networks, pp. 18-27. Ed. SEPES Entidad Estatal de Suelo, España.

FREIRE, J. (2010). *Conocer la ciudad desde las calles: ciudad real vs. ciudad oficial*. En: A Cidade dos Barrios, Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia & estudio mmasa, pp. 20-25.

GARCÍA-ROSALES, C. (ed.). (2010). *Deseo de ciudad: Arquitecturas revolucionarias*. Mandala Ediciones.

GRAHAM, S. (2010). *Cities Under Siege. The new military urbanism*. Verso.

HILL, D. (2008). *The street as a platform* (City of Sound) http://www.cityofsound.com/blog/2008/02/the-street-as-p.html Publicado posteriormente en: Johnson, Steven (ed.) (2009). *The Best Technology Writing* 2009. Yale University Press.

VARNELIS, K. (ed.) (2009). *The Infrastructural City*: Networked Ecologies in Los Angeles. Actar.

La cultura es un palimpsesto infinito

Pedro Jiménez / Felipe G. Gil - ZEMOS98



Trabajos de remezcla audiovisual, en Zemos98.

"Soy prisionero del beso que nunca debiste darme... Pero no te borraré del Facebook". Le dijo Anakin Skywalker a Padme**.** Como sabéis, Anakin posteriormente se convertiría en Darth Vader. Padme sería la madre de dos de sus hijos, Luke y Leia. Ambos lucharían sin saberlo contra su padre para liberar al pueblo de la tiranía del Imperio y restablecer la República. Evidentemente, esta versión de la historia es una remezcla de la oficial (perteneciente a George Lucas**).** Y como versión, incluiría que los rebeldes se organizarían a través de redes sociales como "Diaspora" o "N-1" para acabar con el mal.

El caso es que en muchas ocasiones hablamos de *remezcla*, un concepto que puede tener varios significados. Así que listaremos aquí aquellos que nos parecen más relevantes (reconociendo, de entrada, que muchos son versiones de otros, o quizás no sean más que mezclas de remezclas).

La remezcla como ecosistema cultural

"La cultura es un palimpsesto infinito", dijo Roland Barthes. Procomún y remezcla, el paisaje mediático está lleno de audios, vídeos e imágenes fijas que fluyen en un intercambio que convierte

nuestra cultura en un bucle constante de ideas que viajan a la velocidad de la luz y nos enriquecen continuamente. Eclectic Method es probablemente unos de los primeros representantes de esta corriente. En una entrevista hace unos años, uno de sus integrantes –Jonny Wilson– reconocía que sabían que estaban haciendo algo ilegal, pero que les daba igual. Y eso es porque lo más importante no es si es legal o no. Lo importante es que se trata de un ecosistema cultural que se ha implantado con la expansión de la cultura digital:

La remezcla como moda

Quizás el contrapunto a toda corriente cultural que se implanta y se desarrolla es que comienza a repetirse cada vez más. En algunos casos de forma respetable, como podría ser el de Addictive TV y sus *promos* para cine y televisión (ver "Antonio Banderas vs Addictive TV – Take the Lead remix"). O en otros de forma torpe e insustancial como ese spot de Couldina.

La remezcla como *serious game* y empoderamiento ciudadano

"El arte es un juego entre todas las personas de todas las épocas", dijo Duchamp. La democratización de los medios y tecnologías de comunicación audiovisual permiten al ciudadano ejercer una resistencia intelectual al *stablishment* mental que tradicionalmente habían impuesto los grandes medios. Así, nos encontramos con muchos ejemplos de crítica política que transitan a medio camino entre el arte y el juego ciudadano de escritura audiovisual basado en los *serious games*. Por ejemplo el mítico "Rap Aznar":

La remezcla como inteligencia colectiva

Para Pierre Levy, "la inteligencia colectiva se refiere a esta capacidad de las comunidades virtuales de estimular la pericia combinada de sus miembros".

Y tal y como define Peter Walsh en su certero texto "Paradigma del experto":

> *"Nuestros supuestos tradicionales sobre la pericia y el conocimiento se están derrumbando, o al menos transformando, en virtud de procesos más abiertos de comunicación en el ciberespacio. El paradigma del experto requiere un cuerpo definido de conocimientos que puede dominar un individuo. Las clases de cuestiones que prosperan en una inteligencia colectiva, sin embargo, son abiertas y profundamente interdisciplinares; se deslizan rebasando límites y hacen uso de los conocimientos combinados de una comunidad más diversa. (...) El paradigma del experto crea un exterior y un interior. Unos saben cosas y otros no. Una inteligencia colectiva, por otra parte, supone que cada persona puede contribuir en algo, incluso si sólo se recurre a ella* ad hoc*".*

Todas las personas producen y consumen a la vez. Todas pueden acudir al *Do It Together* (más allá del *Do It Yourself*). Todas son semiprofesionales con ayuda de otras. En este caso nos encontramos con ejemplos de todo tipo. En el videoclip de Sour no sabemos si podría hablarse de inteligencia colectiva: es un videoclip realizado con la colaboración de muchas personas. Pero imaginamos que editado por unos pocos. Sucede algo



Mesa de remezcla audioviosual, en Zemos98.

parecido con el trabajo de Kutiman, que está basado en cientos de fragmentos de distintos usuarios y épocas.

En cambio sí podríamos hablar de proyectos donde se están generando comunidades, y sin la participación no tendrían sentido. Es el caso de "Post Secret", donde usuarios comparten secretos en distintos medios (postales, vídeos, etc.). O el caso del proyecto gallego "Memoria de Muller", donde se construye a la memoria colectiva a través de las historias de 92 mujeres mayores de 50 años.

La remezcla como revisión de la historia

La metáfora descrita por Negroponte en "Being Digital" sigue vigente. Viajamos de átomos a bits. Lo digital ha transformado y sigue mutando nociones que afectan transversalmente a cuestiones relacionadas con el pensamiento, los sentimientos, el trabajo, etc. Cuando se popularizó el VHS, pudimos ver una película repetidas veces. Ahora que se ha popularizado internet, la gente no solo ve las películas: las descarga, las revisa, las reedita y vuelve a incluirlas en el gran flujo multimediático. Esto genera pluralidad de versiones y es una buena noticia para el pensamiento crítico y la política más allá de los políticos. Evidentemente esto no es nuevo: el trabajo de *found footage* se lleva haciendo desde hace mucho. Ahora sólo hemos multiplicado nuestra capacidad para archivar, nuestra memoria es un *scratch* que regresa al futuro y podemos ver cómo sería si Jay Z y The Beatles dieran un concierto juntos ("The Grey Video - DJ Dangermouse").

DJ Spooky aka Paul D. Miller es probablemente uno de los mejores representantes de la remezcla desde un punto de visto político-filosófico. En su proyecto "Rebirth Of A Nation" remezcla la película *El nacimiento de una nación* de D.W.Griffith**,** representante de la cultura oficial que vulneraba los derechos de las personas negras y que justificaba la creación del Ku-Kux-Klan. DJ Spooky deconstruyó la pe-



Material para la remezcla audiovisual, en Zemos98.

lícula una vez ésta entró en dominio público y la reinterpreta en un espectáculo en directo en el que mezcla *hip-hop* con fragmentos manipulados del film. Además ha participado en todo tipo de publicaciones y eventos. Desde aquí recomendamos su libro *La ciencia del ritmo*, una maravillosa radiografía mental de la cultura de la remezcla.

La remezcla como identidad múltiple

Precisamente DJ Spooky explica en ese libro:

> *"Yo diría que el siglo XXI está tan inundado y definido por los datos que los rodean que estamos entrando en una época de* conciencia múltiplex. *(...) Existe tanta información sobre quién deberías ser o qué deberías ser que no te queda otra opción que intentar crear una mezcla de tu propio yo".*

Y eso es lo que hacen cuando miles de personas cogen una secuencia de *El hundimiento* y la re-interpretan creando un relato de identidad múltiple (ver "Hitler se entera que hacen vídeos de él").

La remezcla como hipervínculo cultural

Una anécdota del ámbito doméstico se convierte en *hiperlocal*. En cualquier otro momento de la historia eso habría pasado desapercibido y ahora se convierte en objeto para la remezcla y sirve como hipervínculo cultural: porque genera nuevas historias, porque transforma nuestra identidad comunitaria y rehace nuestro imaginario audiovisual. (Ver en Youtube). Y cómo no, provocó una versión de Eclectic Method.

La remezcla como visualización de datos

Palabras, palabras, palabras. La remezcla puede constituirse como una nueva

forma de analizar la realidad. Cruzar datos y mezclarlos sirve para interpretar las distintas capas de una sociedad discursiva que se vuelve cada vez más y más compleja. No es lo mismo visualizar cuántas veces ha dicho "guerra" McCain que no saberlo. El grupo de *VJs* Sosolimited lo demostró con "Reconstitution 2008". (Ver en Vimeo).

La remezcla como nuevo paradigma industrial

Cultura libre, *copyleft*, *crowdfounding*, *Creative Commons*... son conceptos que ya empiezan a estar presentes en los jóvenes modelos de negocio y en la emergente industria cultural hija de todas estas cuestiones. En el futuro no será extraño que una película estrene su versión oficial y también la mejor de sus remezclas. Ejemplos de esto último podrían ser los *fan-edits* (Star Wars - *alternate ending*) o The Trailer Mash, una comunidad de remezcladores de trailers de películas.

Este texto es una remezcla del original "Remezcla Audiovisual" publicado en EMBED.at http://embed.at/article25.html

ColaBoraBora. Un paraíso casi inexplorado en torno al procomún

Ricardo Antón



ColaBoraBora se orienta en cuatro ejes: el procomún,el código abierto, el emprendizaje social y las prácticas colaborativas.

ColaBoraBora es una isla imaginaria entre la realidad imperante y el deseo proyectado. en la que se reúne una comunidad emergente, heterogénea y mutante, cuyo nexo es el interés por lo común, lo libre y lo abierto, Un laboratorio ciudadano de reflexión en acción, desde el que formular preguntas que quizá parezcan nuevas, pero que son las mismas de siempre: ¿Estamos preparados para producir entre iguales y crear valor común? ¿Podemos reclamar un gobierno entre iguales y ser capaces de auto-gestionarnos? ¿Podemos convivir en comunidad de un modo sostenible y responsable?

Un i-cosistema permacultural y feminista i-cosistema

ColaBoraBora es un i-cosistema, un entorno creativo, –formado por un conjunto diverso e integrado de organismos vivos y el medio físico donde se relacionan–, que favorece y estimula el flujo de ideas imaginativas e innovadoras, que se transforman en valor colectivamente y se traducen en desarrollo humano, económico, social, cultural, etc.

Los i-cosistemas (concepto desarrollado por el Gabinete de Iniciativa Joven de Extremadura), basan su evolución en la densidad e interconexión entre agentes creativos en todos los ámbitos de la vida, para lo que hace falta propiciar, de modo equilibrado, factores ya tradicionales en los discursos actuales sobre la creatividad, como; el talento, la tolerancia y la tecnología (las *3T"s* de Richard Florida); pero sobre todo, factores que afectan al desarrollo del contexto en general –y de las personas antes que las infraestructuras–, como las *3C"s*: *Cantera*, porque hay que poner las bases para favorecer la creatividad y el tomar la iniciativa; *Cartera*, porque si no se invierte no se innova; y *Ciudadanía*, porque son las personas en comunidad quienes deben auto-organizarse para afrontar los retos de futuro.

Se trata pues, de superar la idea elitista de "clase creativa", avanzando hacia el empoderamiento de la ciudadanía, instalando la creatividad en lo cotidiano, en la sociedad en su conjunto. Ya que un territorio solo será creativo si lo es su ciudadanía.

Permacultura

El i-cosistema de ColaBoraBora pretende autorregularse por-desde un modelo basado en la permacultura. La permacultura es el diseño de sistemas holísticos de hábitats humanos sostenibles, que imita las relaciones encontradas en los patrones de la naturaleza. Se basa en una serie de principios éticos fundamentados en el cuidado de la tierra y de las personas y en el reparto justo de excedentes; y en un pensamiento de diseño ecológico donde unos procesos retroalimentan otros. Los ámbitos principales de trabajo de la permacultura son la producción de alimentos, el abastecimiento energético, el diseño del paisaje, la organización de (Infra) estructuras sociales y la implementación de ciclos de uso sostenible de los recursos, a nivel ecológico, económico, social y cultural (salud, educación, finanzas, vivienda, etc.).

Feminismos

ColaBoraBora quiere aprender de las teorías críticas y las prácticas del feminismo desde las micropolíticas, fijándose en el ecofeminismo, la economía feminista o la ética de los cuidados, que establecen una conexión entre la dominación y explotación de la naturaleza y la de las mujeres, por parte del sistema jerárquico-patriarcal.

Estas corrientes del pensamiento feminista, además de las necesidades biológicas y sociales, señalan como imprescindible para la buena vida y el desarrollo humano, la incorporación de la satisfacción de otras necesidades emocionales, afectivas y de cuidados. Además, las aportaciones de los feminismos incluyen la aceptación de cuestiones como la complejidad, la transversalidad, la equidad, la transparencia, la diversidad, el respeto a la diferencia, el diálogo plural, la confianza mutua, la flexibilidad o el espíritu de colaboración, como valores desde los que transformar el imaginario colectivo y la propia vida, cuestionando las dicotomías de producción-reproducción, público-privado, económico-no económico, mercado-familia, etc.

Orientándonos en la isla

En ColaBoraBora nos orientamos a partir de cuatro puntos cardinales: el procomún, el código abierto, el emprendizaje

social y las prácticas colaborativas. Cuatro áreas de actuación interrelacionadas, en las que el procomún tiene un papel transversal y protagonista.

Procomún

El procomún (*provecho común*, traducción al castellano del *commons* anglosajón) es la manera de producir y gestionar en comunidad, de manera pública y colectiva, bienes y recursos, tangibles e intangibles, que nos pertenecen y pueden ser libremente utilizados por todos y entre todos deben ser ampliados y preservados. Un modelo de gobernanza coresponsable, basado en la comunidad, la confianza, la transparencia, el trabajo solidario, el intercambio entre iguales; que asegure la equidad en el acceso y uso a los recursos y el reparto justo de los beneficios derivados de los mismos. El procomún lo forman las cosas que heredamos, creamos y re-creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Una gran diversidad de bienes comunes, naturales, culturales o sociales, como por ejemplo: las semillas, Internet, el folclore, el agua potable, el genoma, el espacio público, el conocimiento, etc. Bienes y recursos que muchas veces solo percibimos cuando están amenazados o en peligro de desaparición o privatización.

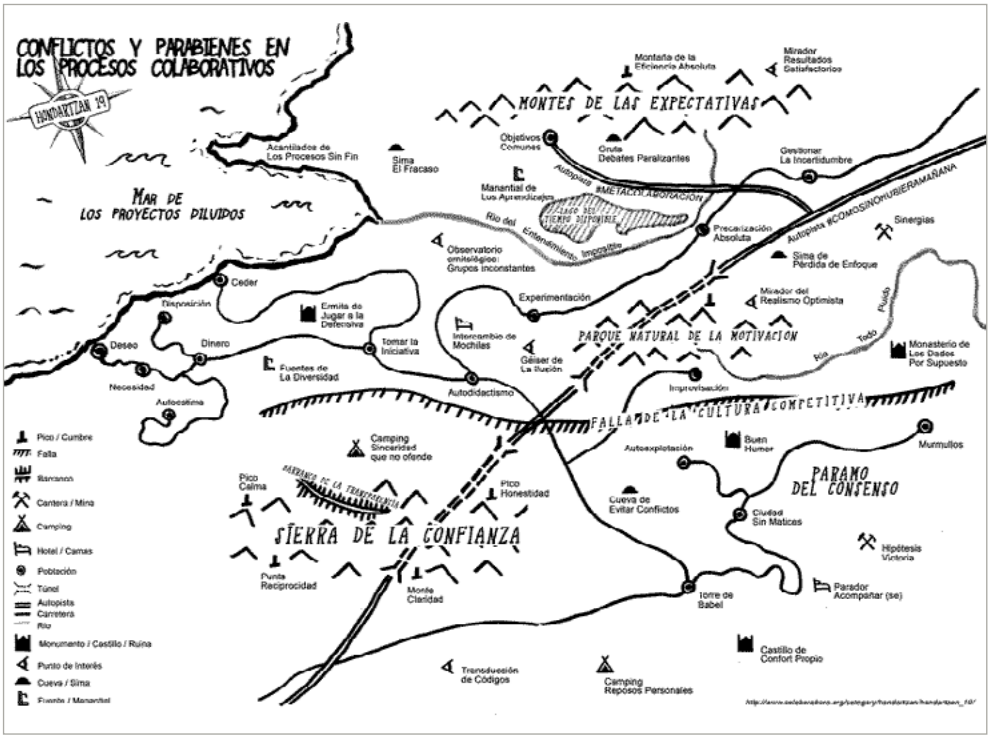
Código abierto

Para avanzar en el desarrollo del procomún de un modo sostenible, es necesario desarrollar iniciativas pensadas, producidas y/o distribuidas desde una perspectiva común, libre y abierta, algo que en gran medida se consigue gracias al código abierto (*open source*). Con código abierto nos referimos al libre acceso, reproducción y distribución del código fuente –la información y/o conocimiento, ya sea en forma de un patrón, un diseño, una metodología, una programación, un manual didáctico, etc.–, de cualquier producto, servicio o actividad. El código abierto (frente a modelos cerrados) facilita la replica, la reutilización, la recontextualización, la remezcla, en distintas comunidades conectadas en red; permite la acción viral y la producción de derivados del original para su adaptación y mejora exponencial (gracias a la colaboración distribuida); ejemplifica y hace operativo el deseo de accesibilidad y colaboración en torno a un proyecto común.

Para gestionar el código abierto, están proliferando numerosas licencias libres y/o abiertas (p.e. *Creative Commons* o *GNU*), que propician el "rastro" de los proyectos con diferentes especificaciones y/o restricciones; permitiendo explícitamente la copia, comunicación pública, distribución, modificación y/o explotación de parte o de la totalidad de cada creación. Estas licencias no solo permiten preservar la autoría original y el posible control sobre los usos derivados de las creaciones, sino que representan un verdadero mecanismo de replicación y difusión, para imaginar y producir nuevos modelos y posibilidades, apoyándose y nutriendo redes de seguidores, prousuarios y divulgadores.

Emprendizaje social y economía solidaria

Derivado del marco y la misión de EUTOKIA (Centro de Innovación Social de Bilbao en el que ColaBoraBora tiene su base principal de trabajo), nos centramos en el emprendizaje social, desde el punto de vista de comenzar una empresa, antes



Cartografía de Hondartzan 19, una comunidad local cuyo nexo es lo común, libre y abierto.

que abrir una empresa (como forma jurídica). Tomar la iniciativa, arriesgarse, comprometerse con determinación con una idea con la que contribuir a un avance social significativo y duradero.

Se trata de reintegrar las actividades económicas en su contexto social, pensar en la economía como medio y no como fin, como instrumento no excluyente, no especulativo. Una economía alternativa y solidaria, que favorezca la cooperación en lugar de la competencia. Nuevos modelos organizativos y de negocio, en los que la generación de valor económico sea tan solo uno de los objetivos, junto a otros como: articular relaciones más justas, contribuir a la mejora de la calidad de vida de las personas y al desarrollo de la(s) comunidad(es), dar rienda suelta a la creatividad o mejorar el entorno.

Prácticas colaborativas

La idea de comunidad en un entorno creativo es fundamental para ColaBora-Bora. Para su desarrollo y la identificación de retos comunes, nos apoyamos en prácticas colaborativas: *design thinking*, ludo pedagogía, psicología social, etc. Procesos y dispositivos de mediación y relación al servicio de la comunidad y de la producción de procomún, que favorezcan la inteligencia social, la imaginación colectiva, la co-creación o la producción cooperativa entre iguales (*Peer to Peer*). Prácticas abiertas y disruptivas, que a partir del encuentro y la conversación, de la hibridación y la remezcla, del aprendizaje y el conocimiento compartido, de la interconexión de lo micro con lo micro y con lo macro, dejen espacio para lo caótico, lo emergente, el deseo, lo inesperado, lo emocionante... Se trata

de contravenir años y años de educación competitiva, para redescubrir el potencial positivo de colaborar.

Por dónde hemos empezado

No es fácil sumarse a un viaje a la deriva, adentrarse entre la maleza hacia lo inexplorado. Por eso, para poner un límite sostenible a la incertidumbre, en nuestro primer año de exploración de ColaBoraBora, poco a poco hemos ido fijando algunas expectativas-objetivos, que se concretan a través de proyectos y actividades, que sirven como puntos de referencia y como casos sobre los que centrar la atención, los recursos y los esfuerzos comunes.

Para ello, hemos seguido una premisa que aprendimos viendo *La bola de cristal*: *"Solo no puedes, con amigos si"*. Así, ColaBoraBora se ha constituido como un catalizador ecológico, que trabaja en red, para fortalecer el tejido existente y hacer converger iniciativas, sumándose a otros agentes que ya están en marcha, como *Platoniq, YProductións, REAS, Innobasque, Fábricas de Creación* o *Medialab-Prado*. Y por eso, antes que poner en marcha nuevos proyectos, hemos preferido ilusionarnos y comprometernos con iniciativas que no partían de nosotros, sino de otros agentes dispuestos a repartir juego, y hacer del propio proceso de desarrollo de sus proyectos, un experimento de co-creación, un proyecto procomún. Actualmente trabajamos principalmente alrededor de tres iniciativas: *Goteo*, una red social de *crowdfunding* para proyectos con un *ADN abierto*; *Empresas del Procomún*, una investigación sobre modelos organizativos y de negocio en torno a comunidades y bienes comunes; y *Hondartzan*, una comunidad local cuyo nexo es lo común, libre y abierto.

Goteo

Una red social de financiación colectiva y colaboración distribuida (servicios, infraestructuras, microtareas y otros recursos), desde la que impulsar el desarrollo autónomo de iniciativas que generen nuevas oportunidades para la mejora constante de la sociedad y el enriquecimiento de los bienes y recursos comunes. Una nueva plataforma de *crowdfunding* para la inversión de "capital riego" (gota a gota), en proyectos creativos e innovadores, cuyos fines sean de carácter social, cultural, científico, educativo, tecnológico o ecológico, que contribuyan al desarrollo del procomún, el conocimiento libre y/o el código abierto. Una alternativa o complemento a la financiación derivada de la administración pública y/o de la empresa privada, reactivando el papel co-responsable de la sociedad civil.

Empresas del Procomún

Un proyecto de investigación colectiva, que trata de rastrear la emergencia de toda una serie de nuevas iniciativas empresariales, cuya filosofía, modelo de negocio y de gobernanza se basa en la producción y gestión del procomún, de un modo sostenible para todos los agentes implicados. Organizaciones diferenciadas o evolucionadas, a partir de una generación anterior de empresas enfocadas en la creación de riqueza, a través de la explotación de bienes, patentes y/o derechos de autor, que primaban el rendimiento al accionista, sobre beneficios que repercutan en el contexto social, en las comunidades en las que se insertan y de las que se nutren. La investigación

trata de determinar la naturaleza de este heterogéneo tipo de entidades y medir su impacto económico, social y cultural.

Hondartzan

Una serie de encuentros periódicos en las playas de la isla, en los que todo el mundo es bien recibido, sean, aborígenes, residentes de islas cercanas, turistas accidentales o náufragos del sistema a la deriva. Se trata de articularnos como comunidad, fijando expectativas individuales y colectivas, y estableciendo un marco común de referencia desde el que poder conocerse-actuar-aprender-investigar-prototipar-reflexionar-trabajar-celebrar colectivamente. Actualmente tenemos cuatro objetivos principales:

1. Re-conocernos más y mejor y aumentar la diversidad.
2. Empezar a "hacer" a través de proyectos concretos y procesos de prototipado.
3. Desarrollar conocimiento en torno al procomún desde la teoría y la práctica
4. Conectarnos con otras experiencias a nivel local, estatal e internacional, que desde diferentes formas están trabajando en torno al procomún, para crear masa crítica y compartir proyectos y conocimiento.

Soñando y propiciando entornos creativos

Y para terminar, una breve batería de llamadas de atención relacionadas con este mundo en el que ColaBoraBora tan solo es una minúscula isla perdida en el mapa. Cuestiones que permitan la reflexión sobre el desarrollo de los entornos creativos, en un momento donde frente al necesario cambio de modelo, siguen primando los recortes que no pretenden sino seguir manteniendo el sistema imperante, promoviendo lo privado, frente a lo común, lo libre y lo abierto. Un momento en el que se está produciendo una grave privatización y/o desmantelamiento de los servicios y espacios públicos, y una preocupante degradación de los biotopos donde de modo natural se desarrolla la vida y la creatividad social.

- Un i-cosistema rico y sostenible se basa en el mantenimiento y desarrollo de su biodiversidad (grande-pequeño-micro, local-global, hardware-software, analógico-digital, formal-informal,…).
- Hay que prestar espacial atención a los límites, a lo mixto e intermedio, a los márgenes, a lo diferente, a los espacios informales, a lo que surge de modo desordenado y espontáneo. Descubrir lo que sucede más allá de la norma y el dogma, donde se manifiesta la complejidad y se producen los mestizajes.
- El espacio común y público (físico y digital), para que mantenga sus necesarios valores y potencialidades democráticas, no puede ser gestionado de modos institucionalizados y/o privatizados.
- Articular modelos de co-responsabilidad entre la sociedad civil, las instituciones y las entidades privadas, que favorezcan la autogestión y la autonomía.
- Las políticas públicas deben comprometerse, invertir y apoyar la emergencia y la creatividad social. En primer lugar, deben facilitar y no entorpecer.
- Poner especial atención en las personas y en los procesos, poniendo en valor la transversalidad, la interculturalidad, lo intergeneracional y lo inclusivo.



Goteo, una plataforma de *crowdfunding* para la inversión de "capital riego" (gota a gota), en proyectos creativos e innovadores.

- Tender puentes entre lo real y lo virtual, entre los medios y entornos analógicos y digitales, desde las potencialidades de las NTICs para hacernos más libres, enriquecer la vida pública y favorecer la interacción.
- Las "industrias creativas" tan solo son una pequeña parte de la "economía de la cultura" y las formas de producción artística y cultural; y probablemente, la parte que más responde a inercias del pasado hegemónicas e inmovilistas.
- No coger la parte por el todo. Las ciudades no son necesariamente el centro de los i-cosistemas, sino una parte de los mismos, en un rico *entramado rurbano*.
- Terminar con la competitividad entre entornos-ciudades-territorios y pasar a una fase de colaboración y complementariedad de nodos en red.

En definitiva, vivimos un momento en el que hay que tomar la palabra, posicionarse, pasar a la acción; quizá esperando a encontrar soluciones macro, pero mientras tanto, intentándolo desde lo micro, desde lo cotidiano, lo pequeño, lo cercano, lo reproductivo... Soñando y propiciando nuestros propios entornos creativos, como puede ser ColaBoraBora, un lugar hacia el que poner rumbo sin saber muy bien a dónde vamos, ni cómo llegaremos, pero al que pensamos que merece la pena ir.

Webs de referencia

Sobre ColaBoraBora: http://www.colaborabora.org
Sobre Goteo: http://goteo.org
Sobre Empresas del Procomún: http://www.empresasdelprocomun.net
Sobre procomún: http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun
Sobre i-cosistemas: http://www.slideshare.net/tag/icosistemas
Sobre permacultura: http://www.permacultura-es.org
Sobre economía solidaria: http://www.economiasolidaria.org
Sobre feminismos: http://www.emakumeak.org

Medialab-Prado y la colaboración empresarial. Un proyecto

Juan Carrete Parrondo / Medialab-Prado



Visita realizada a Medialab-Prado, dentro del marco de actividades de las IV Jornadas Internacionales Ciudades Creativas.

Origen y estructura

Medialab-Prado, programa del Área de Las Artes del Ayuntamiento de Madrid, está orientado a la producción, investigación y difusión de la cultura digital y del ámbito de confluencia entre arte, ciencia, tecnología y sociedad. Su principal objetivo es crear una estructura en la que tanto la investigación como la producción artística y cultural sean procesos permeables a la participación de los usuarios[1].

Medialab-Prado actúa, además, de nexo entre personas e instituciones con perfiles diversos e intereses comunes, favoreciendo todo tipo de sinergias que a menudo ponen de manifiesto el potencial y la creatividad del trabajo en común. Medialab-Prado es asimismo un espacio permanente de información, recepción y encuentro.

El origen de Medialab-Prado se remonta al año 2000 como Aula de Arte Digital del Centro Cultural Conde Duque, y tras una primera etapa bajo el nombre MedialabMadrid, en septiembre de 2007 el programa se reubica en la Plaza de las Letras, en los bajos de la antigua Serrería Belga, ahora en rehabilitación. Desde entonces pasa a denominarse Medialab-Prado, en alusión a su nueva ubicación junto al Paseo del Prado. En mayo de 2012 está previsto que pase a

1 *Véase* www.medialab-prado.es

ocupar el colindante edificio de la rehabilitada Serrería Belga, realizada por el estudio Langarica-Navarro Arquitectos. La programación de Medialab-Prado se estructura en líneas estables de trabajo. Hasta el momento se han puesto en marcha las siguientes:

- **¿Interactivos?:** usos creativos de la electrónica y la programación.
- **Inclusiva-net:** investigación y reflexión en torno a la cultura de redes.
- **Visualizar:** estrategias y herramientas de visualización de información.
- **Laboratorio del Procomún:** discusión transdisciplinar sobre los bienes comunes.
- **AVLAB:** creación sonora y audiovisual.
- **Fachada digital:** producción de obras.

Entre los posibles modelos de interacción social y participación que se pueden dar en un espacio dedicado a la cultura digital, fue fundamental tener en cuenta precisamente las nuevas formas de relación, participación y creación colectiva que se dan en la red. Fenómenos como las comunidades virtuales de software libre, la *wikipedia* o la categorización colectiva de contenidos en la web, caracterizados entre otras cosas por el trabajo colaborativo, las redes de intercambio, la disolución de la jerarquía y la distribución de la autoridad, han servido de inspiración a la hora de plantear modos de organización y gestión en un espacio físico dedicado a la cultura.

En un modelo de este tipo debería ser posible que cualquier usuario, sea éste un experto, un aficionado o un visitante que entra por primera vez en contacto con el ámbito en cuestión, pudiera intervenir en la marcha de las actividades, decidiendo en qué grado quiere tomar parte en ellas. El espacio físico debería funcionar como un lugar de encuentro y de intercambio de información y conocimientos entre personas con diferentes grados de especialización y provenientes de diferentes ámbitos del conocimiento.

Para poner en práctica este modelo, Medialab-Prado trabaja con formatos de gestión "abierta", combinando las decisiones y orientaciones de expertos profesionales con las convocatorias abiertas para la presentación de propuestas que se desarrollan colaborativamente. La dirección está distribuida, de forma que se ha creado una red de "comisarios" cada uno de los cuales dirige una línea de trabajo, es decir, organiza talleres de producción basados en el trabajo colaborativo. En estos talleres, artistas, científicos, programadores, estudiantes e investigadores de diversas disciplinas intervienen en un proceso de creación y aprendizaje colectivo transparente y abierto al público en todas y cada una de sus fases, en el que la mezcla de saberes es un factor fundamental. Medialab-Prado concede una gran importancia a la figura del "mediador cultural", que trabaja "a pie de calle" como receptor y dinamizador dentro del propio espacio de trabajo: investiga, orienta, conecta conocimientos y propicia el contacto entre todos los agentes (público, artistas, expertos, etc.) que intervienen en las diferentes actividades.

En Medialab-Prado se fomenta el uso de herramientas de hardware y software libre y de código abierto, insertas en la filosofía del libre acceso al conocimiento y del trabajo colaborativo; publica todos sus contenidos online (textos, imágenes y vídeos) –salvo que se indique otra cosa por parte de los autores–

bajo una licencia *Creative Commons By-SA*, y utiliza herramientas abiertas y compartidas para canalizar la comunicación y el desarrollo de las actividades entre los propios participantes. En este sentido, los foros actúan eficazmente como espacio para la comunicación entre desarrolladores y colaboradores de los talleres de producción y para el trabajo online previo y paralelo a la celebración del taller. Otra herramienta importante son las *wikis*, en las que tanto la organización como los propios participantes "cuelgan" información de interés general al taller en tiempo real, como el calendario de actividades, textos, seguimiento de los proyectos, imágenes, avisos, etc. Ambas plataformas están permanentemente abiertas al público general que desee realizar un seguimiento en tiempo real del desarrollo de las actividades.

Medialab-Prado trabaja con formatos híbridos, combinando seminarios, talleres y exposiciones, para favorecer la interrelación y la simultaneidad de los procesos de formación, producción, investigación y divulgación dentro del ámbito de la cultura digital. De esta manera el intercambio de conocimientos e ideas entre personas de distintas disciplinas, nacionalidades e intereses fluye de manera más eficaz y productiva dentro de un espacio multifuncional.

Medialab-Prado tiene un servicio de información y estudio sobre las distintas líneas de trabajo en curso: libros, documentos impresos, directorios de páginas web, etc., ordenados temáticamente. En la selección de estos materiales Medialab-Prado cuenta con el asesoramiento de los "comisarios" de cada uno de los proyectos. Además, los mediadores culturales, presentes en todo momento en este espacio de recepción y difusión, investigan y van incorporando nuevas informaciones, en función también de los comentarios y las conversaciones con los visitantes.

Los talleres organizados en Medialab-Prado se conciben como espacios de trabajo colaborativo, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica en relación a la cultura digital. El objetivo es crear una comunidad de usuarios activos: se trata de aportarles conocimientos y estrategias para que puedan desarrollar sus proyectos más allá del ámbito del Medialab-Prado, así como facilitar la creación de colaboraciones y contactos entre agentes locales e internacionales a largo plazo. La conjunción de nacionalidades y disciplinas ayuda sin duda a crear este ambiente de intercambio y enriquecimiento.

Los talleres funcionan a través de una convocatoria internacional abierta en torno a un tema concreto, que propone presentar proyectos que serán desarrollados colaborativamente, y bajo la guía de varios profesores, en grupos interdisciplinares de trabajo. Para ello, una vez seleccionados los proyectos en esa primera convocatoria, se publica una segunda convocatoria para que todos los interesados ("colaboradores") puedan participar en el desarrollo, sumándose a uno o varios de los proyectos elegidos, según sus propios intereses, conocimientos y disponibilidad.

Uno de los objetivos fundamentales de este formato es trascender el modelo de taller tradicional, en el que un pequeño grupo de expertos enseña y otro pequeño grupo de alumnos aprende. En este nuevo formato, el grupo de expertos incluye también a los propios participantes y, lo que es más importante, todo el



Visita a Medialab-Prado, atendida por mediadores culturales.

proceso se abre al público (pues además de espectador puede convertirse en participante activo). Para hacer esto posible, los mediadores culturales acercan los conceptos del los proyectos al público general, y ponen en contacto a las personas interesadas con los desarrolladores. Tras dos semanas de intenso trabajo, los propios desarrolladores montan sus resultados en una exposición pública.

Hasta ahora se han celebrado talleres de este tipo dentro de las líneas de Interactivos?, Visualizar, Inclusiva-net, Laboratorio del Procomún, Inclusiva-net, Viernes OpenLab. Nuestro reto está en abrirlo en el 2012 a las Humanidades Digitales.

¿Interactivos?

Es una plataforma de investigación y producción acerca de las aplicaciones creativas y educativas de la tecnología. El objetivo es profundizar en el uso de herramientas de electrónica y programación para artistas, diseñadores y educadores, contribuyendo al desarrollo de comunidades locales de productores culturales en este ámbito.

El título Interactivos? contiene un signo de interrogación, que se refiere a un cuestionamiento de la idea de interactividad en su uso más común: una "elección entre unas pocas opciones dadas". La palabra "interactividad" se entiende aquí en referencia a la creación colectiva con herramientas de *open hardware* y *open software,* en un entorno en el que los participantes pueden tanto aprender como enseñar cómo funciona la tecnología, y donde además tienen la oportunidad de construir sus propios artefactos con la ayuda de otros.

En cuanto a la parte de investigación y reflexión teórica, Interactivos? pretende abordar una arqueología de las "nuevas tecnologías", indagando en los orígenes de las herramientas tecnológicas que utilizamos hoy en día.

Inclusiva-net
Es una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

Inclusiva-Net está conformada por un espacio web y por una serie de actividades presenciales que dieron comienzo en julio de 2007.

Desde entonces y hasta 2009 se han celebrado cuatro encuentros, tres en Madrid y uno en el Centro Cultural de España en Buenos Aires. Además del aspecto eminentemente teórico de estas cuatro ediciones, la de 2008 en Madrid se amplió a un taller intensivo de desarrollo de proyectos orientados a analizar las relaciones entre las redes digitales y el espacio físico.

Visualizar
Es un proceso de investigación abierto y participativo en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización de información. Entre las actividades de esta línea de trabajo destacan los talleres internacionales de desarrollo de proyectos relacionados con la visualización de datos. Hasta la fecha se han celebrado cuatro (2007, 2008, 2009 y 2011), en los que se han desarrollado piezas de software que abordan la visualización de información desde múltiples perspectivas: científica, urbana, informativa, cultural, social, medioambiental, etc.

La visualización de datos trata de hacer comprensibles grandes cantidades de datos por medio de su visualización, gracias a técnicas de estadística, diseño gráfico, programación, etc. Estas imágenes, en muchos casos dinámicas, muestran relaciones ocultas entre los datos y permiten extraer nuevas conclusiones que de otra manera permanecerían ocultas. Visualizar quiere explorar las aplicaciones sociales, artísticas y culturales de la visualización de datos a través de un programa de actividades de reflexión, investigación y producción.

Laboratorio del Procomún
Es una línea de trabajo dedicada a la reflexión y la creación de un discurso conceptual sobre el procomún –los bienes que nos pertenecen a todos y a nadie en particular–, cuyo "núcleo duro" de trabajo se reúne mensualmente para debatir y planificar acciones que ayuden a concienciarse sobre su valor y sobre los peligros que lo amenazan.

Este núcleo está compuesto por expertos de ámbitos tan diversos como la filosofía, la ecología, la biología, el activismo, el *hacktivismo*, la química, la farmacia, la biología, el urbanismo, el derecho, la política económica o el arte.

El procomún es la nueva manera de expresar una idea muy antigua: que algunos bienes pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada. Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o las patentes farmacéuticas. Y también incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos,

además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.

Fachada digital
Es una plataforma de trabajo y experimentación dedicada a la fachada digital de Medialab-Prado, un dispositivo de 15x10 metros y de baja resolución (192 x 157 nodos o píxeles). Cada nodo está compuesto por 7 leds; 2 rojos, 3 verdes y 2 azules.

La fachada digital es un dispositivo de experimentación a disposición de los diferentes grupos de investigación de Medialab-Prado que se articulan en torno a ella.

Todos los viernes por la tarde Medialab-Prado ofrece un espacio de encuentro y experimentación abierto a todos aquellos interesados en desarrollar o colaborar en propuestas, prototipos o experimentos con objetos electrónicos interactivos, visión artificial, artes escénicas, etc.

Además, durante los *Viernes OpenLab* y a través del foro los participantes podrán ofertar y demandar pequeños talleres y tutorías sobre cuestiones técnicas concretas.

En este marco se crean grupos de trabajo, reunión y experimentación sobre temas como la robótica, visualizaciones cuatridimensionales, experimentación culinaria, electrónica y hardware, etc.

Género y Tecnología

Y finalmente, Género y Tecnología es un espacio de reflexión y debate abierto en torno a una idea, que es al mismo tiempo el objeto de su indagación: la mutua constitución del género y la tecnología. La actividad del grupo nace con el interés de estudiar los temas propuestos por las líneas de trabajo de este espacio, pero desde la perspectiva del género como situación concreta desde la que articular un análisis sociocultural.

De especial interés son los proyectos de ámbito europeo, en los que actualmente participa Medialab-Prado, financiados por la Unión Europea, entre los que se encuentran:

Labtolab
Red de instituciones europeas cuya actividad gira en torno a la investigación y la creación en el marco de la cultura digital. Formada inicialmente por Kitchen (Budapest), Constant (Bruselas), Crealab (Nantes), A10lab (Londres) y Medialab-Prado (Madrid), ha sido creada gracias a una beca Grundtvig.

Libregraphic
Proyecto que se propone como un laboratorio itinerante para desarrollar nuevas ideas para herramientas creativas. Sus diversas actividades van de lo práctico a lo teórico, a través de la escritura, reuniones para la investigación y prototipado experimental. Se trata de un proyecto internacional de desarrollo de actividades vinculadas con la Gráfica Libre (producción y uso de herramientas de software para el diseño gráfico, la edición, etc.). Se llevarán a cabo diferentes encuentros en varios países de Europa (1 de julio de 2011-30 de junio de 2013). La participación de Medialab se refiere a la realización de una conferencia internacional y un taller de producción de proyectos en Madrid en el año 2013. Del proyecto forman parte Constant (Bruselas), Worm (Rotterdam), Piksel (Bergen) y Medialab-Prado (Madrid). Siendo instituciones asociadas: Manufactura In-



Grupo de desarrollo en el taller AVLAB.

dependente (Oporto, Portugal), FLOSS Manuals (Ámsterdam, Holanda), Escuela de Arte 10 (Madrid), Master Media Design and Communication: Networked Media (Rótterdam, Holanda), Universidad de Noruega de Ciencia y Tecnología (Trondheim, Noruega) y CREATE.

Proyecto Studiolab

Consiste en la creación de una plataforma europea para el fomento de las interacciones creativas entre arte y ciencia, mediante la organización de diferentes actividades para el apoyo a la creación de proyectos creativos en que se relacionen artistas y científicos de varios lugares de Europa. La diversas instituciones europeas (Le laboratoire de París, The Royal College of Art de Londres, Ars Electronica de Linz, Universidad de Copenhague y Medialab-Prado de Madrid) están coordinadas por el Trinity College de Dublin. El proyecto se desarrolla desde el 1 de julio de 2011 al 30 de junio de 2014.

Conclusiones y financiación

Podemos concluir diciendo que el espacio de Medialab-Prado es un laboratorio ciudadano de cultura digital, que está abierto como lugar de trabajo y en el que se reúnen diferentes grupos de usuarios para trabajar sobre ámbitos concretos. Además Medialab-Prado es lugar de encuentro para el debate, la reflexión y la presentación pública en torno a temas asociados a las líneas de trabajo en curso y a asuntos relacionados con la cultura libre. Con ello se pretende afianzar un espacio de comunicación de la comunidad local con pensadores, creadores e instituciones tanto locales, como internacionales.

En cuanto al tema de la financiación, hasta ahora en su totalidad procedente de los presupuestos del Ayuntamiento de Madrid, está claro que en esta época de incertidumbre económica, Medialab-Prado no es inmune a sus consecuencias, y se plantea buscar otras vías comple-

mentarias de desarrollo que garanticen la continuidad y el crecimiento sostenible de todas sus líneas de actuación. Sin duda Medialab-Prado dispone de un gran potencial de crecimiento que deberá liberar para buscar nuevos modelos de participación y financiación de empresas privadas. En la actualidad este trabajo se atiende de forma activa, pero, quizá, no con la máxima capacidad y dedicación que los nuevos tiempos requieren.

Se han analizado las fórmulas de financiación que tienen en la actualidad los centros de producción de arte españoles, la mayoría de ellos surgidos por iniciativa de las distintas administraciones públicas. Aunque, parte de estos, además de los fondos públicos, cuentan con el apoyo de empresas privadas para recabar financiación de actividades concretas. Estas ayudas adquieren distintas modalidades que van desde la creación de vínculos estables que dan lugar a proyectos con una financiación mixta (pública y privada) o mancomunada (participación de varias empresas) hasta las colaboraciones individuales que se hacen en calidad de miembro permanente o amigo del centro, mediante el pago de una cuota anual fija.

Recientemente se ha abierto un debate entre los profesionales del sector sobre las fuentes de financiación, puesto que son muchos los proyectos dependientes de instituciones públicas y privadas que pasan por conseguir una subvención externa para su ejecución. En este sentido se echa en falta la realización de estudios de viabilidad y demanda que permitan adecuar el coste de los proyectos con los objetivos de las instituciones patrocinadoras.

El método de "financiación por objetivos" que en la actualidad se plantea Medialab-Prado resulta absolutamente novedoso en nuestro entorno. Al menos así lo confirma el sondeo realizado entre los centros de creación artística. En ninguno de ellos se han encontrado prácticas de financiación similares a la que se propone en el presente proyecto.

Finalmente, debemos señalar que la captación de recursos económicos a través de patrocinio para acciones aisladas y puntuales (cursos, talleres, seminarios, etc.) carece de sentido, sin una continuidad que, hoy por hoy, consideramos imprescindible para situar a Medialab-Prado como un centro innovador, participativo y en constante desarrollo.

La tecnología: medio y canal para un mundo más justo y sostenible

Alberto Gimeno



Aula informática en el Parque Biblioteca de San Javier en Medellín.

Desde la experiencia obtenida en los últimos años analizando empresas de base tecnológica, el sector educativo, la política, etc. llegamos a la conclusión de que vivimos en un sistema heredado de La Revolución Industrial con dos importantes factores que condicionan fuertemente nuestra sociedad pero que ya están cambiando.

- La gran mayoría de sectores económicos y sociales están basados en modelos verticales que generan grandes estructuras de poder (oligopolios, discográficas, grandes editoriales, mass media, berlusconización…).
- Vivimos en una sociedad y un sistema económico completamente dependiente de los combustibles fósiles.

Pero las nuevas tecnologías están permitiendo:

- Caminar hacia modelos distribuidos en todos los ámbitos económicos y sociales. Lo que redundará en sistemas con mayor igualdad de oportunidades.
- Evolucionar a un sistema medioambientalmente sostenible. Si no es por una concienciación medioambiental, será por una necesidad económica de-



Parking de bicicletas en Estrasburgo.

bido al pico de producción de petróleo que provocará un aumento continuo de su precio.

Estas tendencias se pueden observar en multitud de sectores económicos y sociales:

- En la industria editorial ya es posible la autopublicación gracias a plataformas como *bubok*, *lulu*, etc.
- Plataformas como *bandcamp* permiten a artistas musicales publicar su música y promocionarse sin pasar por una discográfica.
- En el sector cinematográfico también están surgiendo plataformas como *filmin* para la producción y distribución de obras de carácter independiente.
- Es fácilmente observable que el periodismo también está en crisis. Los grandes medios generalistas no han conseguido todavía un modelo de negocio sólido en Internet, pero sin embargo han surgido importantes redes de blogs profesionales como *Weblogs S.L*, y es cada vez más habitual que medios tradicionales busquen colaboraciones o alianzas con blogs y páginas web especializadas como *quo.es conamazings*.
- La televisión pierde audiencia, y a la vez vuelca cada vez más sus contenidos en Internet (por ejemplo *rtve*, *lasexta*,…). Además están surgiendo televisiones que solo emiten a través de Internet como Globbtv.
- También están surgiendo nuevas formas de financiación más allá de los tradicionales créditos bancarios. Por ejemplo los créditos P2P (por ejemplo: *comunitae*) y el *crowdfunding* (por ejemplo: *kickstarter*, *verkami*...).

Otros sectores que también están evolucionando, pero que tienen más resistencia al cambio pueden ser:

- El sector energético. Ya es posible el autoconsumo de energía. Quizá en un

futuro algo lejano las grandes centrales eléctricas serán la excepción y no la norma en la producción de energía. Tendríamos un sistema donde los inmuebles generarían la energía que necesitan, y la sobrante la derivarían al sistema para que la consumieran otros usuarios que la necesitasen. Tendríamos un sistema distribuido de producción de energía.

- El transporte. Creo que cada vez más el transporte urbano tenderá a ser un servicio. No seremos propietarios de vehículos sino que alquilaremos vehículos para pequeños trayectos, como sucede con las bicis municipales. De hecho ya existe alguna empresa en este sentido como *HelloByeCars*.
- La política. Los partidos políticos se han convertido en oligopolios, pero iniciativas ciudadanas como el 15M, *OccupyWallStreet* o la primavera árabe son ejemplos de cómo las nuevas tecnologías permiten romper o al menos erosionar esas estructuras verticales de poder en cualquier sector. También *Wikileaks* o plataformas similares son un ejemplo de que si la política no se hace más transparente por sí misma se le obligará desde el exterior.
- La educación también debería evolucionar. Los centros educativos actuales se parecen a fábricas en muchos aspectos: un timbre que indica los horarios, "departamentos" (aulas, asignaturas), ejercicios bien definidos…
- Creo que incluso el empleo tal como lo conocemos está en crisis. Pero no porque haya mucho paro sino porque el empleo como lo conocemos tiene 200 años y es un resultado de la actividad industrial. Antes de la Revolución Industrial las personas trabajaban sobre todo para sí mismas. Por otro lado actualmente vivimos en un sistema que necesita un crecimiento continuo y por ello con la necesidad de cada vez ser más productivos y no tocar los horarios laborales. Por qué no tender hacia un sistema donde la producción sea estable y el aumento de productividad derive en reducciones de jornada laboral. Es decir, siempre producir lo mismo, pero cada vez trabajar menos gracias a la tecnología que nos permite aumentar la productividad. Creo que habría que hacer una reflexión profunda de esto, porque ¿hacia dónde queremos ir? Cada vez la sociedad es capaz de producir e inventar nuevas y mejores cosas, pero seguimos trabajando lo mismo o más, y seguimos teniendo cientos de problemas cotidianos, o más. Quizá en España todo el mundo tendría empleo si trabajásemos solo a media jornada. ¡Y tendríamos más tiempo para nosotros mismos!

En definitiva por un lado venimos de un modelo que produce grandes concentraciones de poder con pocas pero grandes entidades/corporaciones en cada sector. Pero la capacidad de comunicación en red está permitiendo saltarse las antiguas estructuras y los intermediarios para generar una variedad y diversidad de entidades en cada sector. Y por otro lado evolucionamos hacia una sociedad basada en la sostenibilidad. Ambos factores redundarán en cambios también significativos en la las ciudades. Veremos en los próximos años:

- Cambios importantes en el transporte urbano. Transporte como servicio (por ejemplo: coches de alquiler para pequeños trayectos), transportes al-



El tranvía en Estrasburgo.

ternativos (sobre todo quizá vehículos eléctricos de dos plazas, bicis,…).

- Para mejorar el aislamiento térmico de los edificios quizá empecemos a ver popularizarse los techos verdes, techos solares,…
- La necesidad de reducir el coste del transporte y la contaminación en la ciudad quizá nos lleve a construir granjas verticales, huertos urbanos,…
- Las necesidades cada vez más concretas y puntuales de las empresas provocarán un aumento en el número de profesionales autónomos / liberales. Y en general veremos un aumento del teletrabajo, lo que provocará una reducción del transporte urbano y una mayor actividad social en el centro de las ciudades. Quizá veamos la recuperación de los espacios urbanos como puntos de encuentro y no como lugares de tránsito. Y no puedo evitar recordar en este sentido las asambleas de barrio del 15M y el lema "toma la plaza".

La conclusión final es que vivimos en una sociedad con características heredadas de la Revolución Industrial, pero creo que las nuevas tecnologías están permitiendo a los ciudadanos evolucionar a una sociedad más distribuida y una economía basada en la sostenibilidad.

Ámbito

Ciudadanía, cultura y territorio

Introducción



De izquierda a derecha: José Guirao, Ronald van Kempen, Silvia Mugnano y Montserrat Pareja-Eastaway.

La capacidad para crear, establecer relaciones y generar cultura es intrínseca a la naturaleza del ser humano. Estos procesos requieren de un medio propicio que contribuya al crecimiento individual, a la generación de los vínculos con la comunidad y, en definitiva, al desarrollo del sentimiento de pertenencia ciudadana. Durante mucho tiempo, el barrio o aquella realidad más próxima, ha configurado la cotidianeidad y las rutinas de la vida diaria. Sin embargo, hoy las redes de amigos y conocidos son cada vez más globales, la interacción entre personas se produce a menudo en la distancia virtual y la cultura ha traspasado fronteras reales para situarse en el mundo digital. Sin duda, el uso que se hace del espacio, del territorio, del barrio o la ciudad ha cambiado con las nuevas formas de comunicación: paradójicamente, mientras que crecen las relaciones sociales o profesionales mantenidas en la distancia, los movimientos ciudadanos han adquirido una mayor fuerza, permitiendo incluso derribar barreras en la lucha contra la exclusión y la desigualdad. ¿Qué papel juega el territorio en una sociedad como la actual? ¿Dónde se sitúa la cultura?

En este ámbito, los autores destacan la importancia del trabajo comunitario y del impulso por parte de la sociedad civil de iniciativas creativas e innovadoras, a pesar que reconocen que el barrio cada vez tiene menos importancia puesto que nuestras redes sociales cada vez están más expandidas por el mundo.

En su texto, *Del barrio local al mundo global: la relevancia del barrio en la era de la globalización y la movilidad,* Ronald Van Kempen, profesor de Geografía Urbana de la Universidad de Utrech, relativiza la importancia del barrio en la vida de las personas y enfatiza la creciente importancia de las relaciones a distancia gracias a las tecnologías digitales. A pesar que para ciertos grupos de edad el barrio continúa siendo significativo, por ejemplo niños y ancianos, un número creciente de personas vive vidas transnacionales. Ronald Van Kempen presenta los resultados de sus investigaciones que le llevan a concluir que la segregación o la dispersión en las ciudades cada vez tienen menos incidencia en la vida de las personas.

Silvia Mugnano, Profesora de Solciología e Investigación Social de la Universidad de Milán-Bicocca, en su artículo *La ciudad creativa y la ciudad del conocimiento: Milán y la economía cultural*, desvela que se esconde detrás de la etiqueta de ciudad creativa de Milán. Milán, ciudad creativa no ha sido fruto de una estrategia diseñada desde las políticas públicas, sino el resultado del trabajo del tejido empresarial y la sociedad civil. Silvia Mugnano ejemplifica a través de diferentes casos como Milán se ha posicionado como una ciudad innovadora y progresista. Advierte que el liderazgo de la ciudad peligra si el gobierno local no diseña una estrategia coherente, ya que la ciudad se está convirtiendo en inaccesible para los jóvenes talentos.

José Guirao, director de La Casa Encendida de Madrid, en su texto *La Casa Encendida: en comunidad*, ejemplifica como se articulan, en este caso concreto, los conceptos de ciudadanía, cultura y territorio. La Casa Encendida perteneciente a la Obra Social de Caja Madrid es un equipamiento que se dedica a la difusión cultural y al mismo tiempo trabaja con la comunidad desde cuatro ejes básicos: cultura, solidaridad, medioambiente y educación. José Guirao presenta la dilatada trayectoria de este equipamiento que ha sabido articular sus servicios atrayendo un público amplio y diverso.

Del barrio local al mundo global: la relevancia del barrio en la era de la globalización y la movilidad

*Ronald van Kempen**



Calle comercial de Londres.

Resumen

En este capítulo me concentro en la importancia del barrio para la gente que vive en él.

Considero que debemos ser muy cuidadosos con asociar demasiada importancia al barrio o lugar de residencia. Dado que la sociedad resulta cada vez más global y móvil, los grupos y personas que son importantes e influyentes para los individuos, están cada vez más dispersos en el espacio, tanto física como virtualmente y, sin duda, no se concentran necesariamente en las inmediaciones del hogar del individuo. Para llegar a una mejor compresión de la influencia del lugar y, especialmente del barrio, en las personas, se necesitan nuevas visiones. En este artículo. Sostengo que la aproximación investigadora basada en la actividad de las personas es

* Ronald van Kempen falleció el 21 de febrero de 2016 (DEP).

un mejor punto de partida que las aproximaciones basadas en el lugar de residencia.

Introducción

Los barrios urbanos son un tema central para muchos sociólogos urbanos y geógrafos. Esto se explica simplemente por el hecho de que los habitantes de las ciudades casi por definición también viven en barrios. Algunos de estos investigadores consideran al barrio como elemento central en sus análisis (por ejemplo, Gans 1962). El resultado se ha visto en descripciones en profundidad de cómo viven en sus barrios, y cómo sus vidas se conforman por el barrio, al menos en parte. Muchos de estos estudios ven el barrio como una comunidad y los investigadores se suelen centrar en las relaciones sociales del barrio y los efectos de éstas en el bienestar y la movilidad social. En la mayoría de estos estudios, se ha concluido que el barrio es un escenario importante.

Especialmente en las últimas dos décadas, estos estudios han ido acompañados por otros que buscan la importancia de los barrios en la vida de las personas. Esta clase de estudios normalmente utilizan diferentes tipos de análisis multivariados con el objetivo de aislar el efecto del barrio en, por ejemplo, varios aspectos vinculados a la movilidad social como la educación o los ingresos. La conclusión que predomina a menudo es: hay efectos de vecindad, pero estos son pequeños en comparación con las características individuales y domésticas. El barrio, o más bien ciertos aspectos del barrio como la condición socioeconómica, es mucho menos importante que las características individuales.

Todas estas actividades de investigación han dado resultados interesantes e importantes. Sin las descripciones cualitativas de barrios urbanos, no sabríamos cómo se vive en diferentes ciudades y barrios. Y sin los estudios de los efectos del barrio no sabríamos cuán importante son sus aspectos para la vida y la posición del individuo y los hogares en la sociedad urbana.

Pero todos estos trabajos tienen un problema en común: aceptan que el lugar donde uno reside, donde un individuo tiene su propio hogar, es esencial en la vida de las personas. Sin embargo, en este documento, pondré signos de interrogación exactamente a esta idea: que el lugar donde uno reside es inmensamente relevante. Sostengo que, debido a que la sociedad se ha vuelto cada vez más global y móvil tanto física como virtualmente, las personas y grupos que son importantes para uno mismo y le influyen, están cada vez más dispersos en el espacio y definitivamente no están necesariamente concentrados en la cercanía de su hogar. Para llegar a una mejor comprensión de la influencia del lugar, y especialmente en la influencia de los barrios, necesitamos nuevas visiones. Sostengo que el enfoque de investigación basado en la actividad es probablemente una buena manera de llevar a cabo futuros trabajos.

El barrio sigue siendo importante, especialmente para algunos grupos

Es importante apuntar de entrada que la literatura académica muestra que, sin duda, el barrio es importante, especialmente para algunos grupos. Este argumento funciona, por ejemplo, para los *hogares pobres* (véase, por ejemplo, *Guest* y Wierzbicki 1999).

Personas con un menor nivel de educación y grupos de bajos ingresos suelen tener más contactos dentro del barrio que aquellos con un nivel educativo más alto y con mayores ingresos. Generalmente, las personas de bajos ingresos también tienen menos movilidad y visitan con menor frecuencia lugares fuera de su vecindario (Friedrichs 1998). En buena parte de la literatura sobre *minorías étnicas* destaca prominentemente la importancia del barrio y su gente. Los inmigrantes que no hablan adecuadamente el idioma del país anfitrión y aquellos con un bajo nivel educativo, tienden a instalarse en un barrio donde ya viven muchos compatriotas, con la esperanza de que allí les será más probable recibir apoyo emocional, social y económico (Fong y Gulia 1999). A menudo terminan viviendo una gran parte de su vida en el mismo barrio. *Los niños* constituyen otro grupo para los que el barrio puede ser importante (Matthews y Limb 1999). Los jóvenes suelen tener menos libertad de movimiento que los adultos. Esto limita sus posibilidades de usar el espacio urbano. Un último grupo de personas a las que el barrio puede ser importante son los *ancianos*. Con la edad, la posibilidad de que afronten problemas de salud aumenta y consecuentemente, también problemas con su movilidad (por ejemplo, Allan y Phillipson 2008).

Vivir en el mismo lugar no significa automáticamente vivir juntos

¿Qué podemos aprender de los estudios que se centran explícitamente en las cuestiones sociales de los barrios? Hay una creciente corriente académica que indica que personas pertenecientes a diferentes categorías socio-culturales que viven en el mismo barrio no tienen contacto frecuente entre sí. Muchos investigadores han indicado que hay poca interacción entre los grupos de diferentes ingresos en los barrios en dónde viven estos colectivos (por ejemplo, Atkinson y Kintrea 1998; 2000; Popkin y otros 2002; Arthurson 2002; 2007; Van Eijk y Blokland 2007).

Una parte específica de la literatura académica se centra en los efectos del barrio. Una pregunta típica en este tipo de investigación es: ¿vivir en un barrio con un tipo específico de población afecta al individuo? Diversos estudios generan resultados diferentes, pero a menudo la conclusión general es que el efecto del barrio es mucho menor comparado con las características personales. Con frecuencia el efecto del barrio desaparece totalmente en el análisis multivariante. Así, por ejemplo, podría parecer que hay barrios en los que los habitantes tienen ingresos más altos que en otros barrios, pero cuando se controla el nivel de educación se ve claramente que los mayores ingresos no son un efecto de vivir en ciertos barrios, sino por tener un cierto nivel de educación (Friedrichs 1998; Friedrichs 2003; Galster 2008; Urbano 2009). También en la literatura en donde se estudian los efectos del barrio en los niños, la conclusión es que en la mayoría de los casos estos efectos son relativamente pequeños. Leventhal y Brooks-Gunn (2000) ofrecen una panorámica de los trabajos realizados acerca de los efectos que tienen los barrios en algunos indicadores asociados a niños y adolescentes (como en el CI de los niños, el rendimiento escolar, la habilidad verbal y el reconocimiento de puntuaciones). Después de controlar variables como las

características individuales o familiares, en general, los efectos del barrio pueden explicar un porcentaje muy reducido del valor de estos parámetros En otras palabras: la influencia de los padres y las características personales en estos indicadores es mayor que el lugar donde uno vive.

La conclusión dominante parece ser: puede que existan efectos del barrio en los individuos, pero, cuando pueden detectarse, son pequeños. Esto ya supone una clara indicación de que no es tan importante la relevancia del barrio. Sin embargo, tal vez incluso más importante que esta conclusión, es el hecho de que estos estudios se realizan sobre la base de una premisa central. Esta premisa es que el lugar donde residen las personas, donde tienen su hogar, es importante. Es precisamente esta premisa es la que puede ser cuestionada en base a las diferenctes corrientes en la literatura académica. Lo haré en las siguientes secciones de este capítulo.

La importancia decreciente del barrio: algunas primeras ideas

Ya en 1957, el sociólogo Robert Merton afirmaba que los cosmopolitas (a diferencia de la población local), se podrían ver como profesionales de clase media altamente móviles cuyas relaciones sociales no se centraban en el barrio donde vivían. En la década de los sesenta y principios de los setenta algunos autores afirmaron que el barrio se fue convirtiendo progresivamente en menos importante para muchas más personas que no solo para los cosmopolitas de Merton: multitud de gente podía moverse entre distancias cada vez mayores, principalmente debido a las mejoras conjuntas tanto de transporte –incluyendo la producción en masa y la compra de automóviles por parte de las familias– como de infraestructuras (Webber 1964; Stein 1972). Una de las principales publicaciones acerca de las redes personales y contactos sociales es la de Claude Fischer *To Dwell among Friends* (*Para habitar entre amigos*) 1982. En este libro argumentó que las redes personales no se asocian a un área determinada. Barry Wellman ha publicado varios estudios en los que afirma que una comunidad no es lo mismo que un barrio, porque las personas tienen redes personales que a menudo se extienden más allá de la frontera del barrio (por ejemplo, Wellman 1999). La idea principal de todos estos autores es que la gente vive en zonas que no se limitan al barrio o al límite administrativo de la ciudad. A pesar de que para algunos grupos el barrio es un lugar importante para las actividades y contactos sociales, desde hace mucho tiempo existe una corriente importante en la literatura académica en la que se demuestra que muchas personas viven en zonas que van más allá del barrio.

La creciente importancia de las TIC

Autores como Merton, Stein, y Webber no pudieron imaginar que algunas décadas más tarde la proximidad física en las relaciones sería incluso menos relevante. Las telecomunicaciones aumentan las posibilidades de mantener y crear contactos más allá de la cercanía física. Muchos estudios (por ejemplo, Castells, 2000; Mokhtarian, 2006; Schwanen, 2006) se han centrado en la relación entre los avances en las telecomunicaciones y en los contactos sociales. Internet y otras tecnologías de comunicación, como los teléfonos móviles, junto con



Interior del metro de Berlín.

los medios de transporte moderno, permiten a las personas mantener relaciones a distancia, creando alternativas a las relaciones sociales de proximidad con los vecinos (Wellman, 2001; Bertolini y Dijst, 2003). Gracias a las tecnologías de la información y la comunicación no es tan necesario que las personas salgan a la calle, al centro comercial o al barrio (Graham y Marvin 1996). El barrio es cada vez menos importante como lugar de actividad (Dijst 2009; Kwan 2006).

Hay una cuestión aún más sutil: desde el momento en que los colectivos de alto poder adquisitivo se conectan cada vez más a Internet, simultáneamente son cada vez más capaces de eludir la escala local (Graham, 2002). Hay menos necesidad de visitar tiendas en los alrededores de la vivienda, dadas las facilidades de comprar en tiendas online, hay menos necesidad de preocuparse por los pobres en sus inmediaciones, porque simplemente ya no les ves cuando tu vida está ligada cada vez más al ordenador. Los mercados internacionales virtuales se vuelven más importantes que las personas que te rodean. Tal vez el barrio no desaparece realmente en la vida de las personas, pero se convierte en una multitud de lugares reales y virtuales que son temporalmente importantes en la vida de los individuos (Offner, 1996).

Transnacionalismo y minoría de grupos étnicos

Transnacionalismo puede definirse como el proceso mediante el cual los inmigrantes forjan y mantienen relaciones que unen a sus sociedades de origen y a su actual lugar de residencia (Glick Schiller 1992). La vida cotidiana de estos inmigrantes depende de múltiples y constantes interconexiones entre las fronteras internacionales (Basch 1994).

La socióloga Deborah Phillips señala:

> *"Ya no podemos suponer que las familias pertenecientes a minorías étnicas son una unidad localizada espacialmente (...), por el contrario, es cada vez más probable que las familias mantengan conexiones transnacionales, lo que complica el vínculo*

entre el lugar de residencia y los sentimientos de pertenencia local y nacional" (Phillips, 2007, p. 1142).

La idea de que un miembro de una familia perteneciente a una minoría étnica viva en una casa, en un barrio en particular, y que ya no tenga contacto con ninguna persona que resida más allá de una calle, ya no se aplica a muchas de estas familias. Normalmente, la familia tiene amigos en otras calles y otros barrios. Algunos miembros del círculo familiar pueden vivir en otra ciudad o en otro país. Muchos amigos y familiares pueden vivir todavía en el país de origen y, simultáneamente, mantener contacto directo a través de llamadas telefónicas, correo electrónico, *Skype*, *msn* y visitas familiares anuales intercambiando ideas, experiencias y divirtiéndose juntos. ¿Sigue siendo importante el barrio? Probablemente, lo es en cierta medida, pero es solo un aspecto más dentro de una multitud de posibilidades del contacto social.

Transnacionalismo y los ricos

Los aspectos de transnacionalismo no se limitan a las minorías étnicas. Podemos encontrar comunidades transnacionales de gerentes y profesionales del mundo entero. La esencia es casi siempre la misma: muchos miembros de estas comunidades podrían llevar a cabo prácticas vinculadas al territorio, pero al mismo tiempo tienen contactos con muchas personas fuera de estas comunidades locales, no solo de su país de origen, sino también con aquellos que conocen a través del trabajo y son de otro país. Beaverstock (2002; 2005), por ejemplo, detecta este patrón de comportamiento entre británicos expatriados en Singapur y Nueva York. Estos expatriados tienen una vida muy diversificada en la que el vecindario local desempeña solo un papel muy pequeño.

En la literatura reciente sobre gentrificación –*gentrification*– también queda claro que las personas que viven en una zona acomodada tienen contactos con otras personas que viven por todo el mundo, lo que resulta un menor compromiso para con el lugar donde ellos residen (Rofe 2003). Algunos autores indican que, a pesar de la orientación global de estos colectivos, la comunidad local es, en cierto sentido, todavía importante para ellos (Bridge 2007). Pero también aquí el barrio es a menudo solo un lugar entre una multitud de lugares en que transcurre la vida de estas personas. Está claro que también la literatura de aburguesamiento pone en duda la relevancia del barrio en la vida. Si los patrones de actividad de las personas son tan extensos y la localidad es solo un aspecto de la vida de los individuos, el barrio se convierte, otra vez, y únicamente en uno de los muchos lugares pertinentes para vivir.

La importancia de otros mundos

Hasta ahora hemos dejado claro que los barrios son lugares donde podrían llevarse a cabo los contactos entre las personas pero que, en realidad, a menudo solo proporcionan un pequeño número de los contactos que tiene la gente. Los barrios ofrecen oportunidades para el contacto social, pero estas oportunidades están también en cualquier otro lugar: fuera del barrio, e incluso fuera del país. El país donde uno reside solo es un lugar.

Existen además otros lugares: particularmente el *puesto de trabajo* puede ser un lugar donde estén presentes las opor-



Comuna 13 en Medellín.

tunidades para hacer y desarrollar contactos (por ejemplo, Mollenhorst 2009). Los contactos en el puesto de trabajo pueden llevarse a cabo ya que, al menos algunos de los compañeros son "como tú". Ellos no solo tienen más o menos los mismos trabajos y tareas, sino que también pueden compartir algunos intereses: desde jugar al golf o ver el fútbol, a la crianza de los hijos o las relaciones problemáticas. Los contactos sociales superficiales en el lugar de trabajo pueden convertirse en relaciones sociales, compañerismo, amistad, actividades conjuntas y flujos de información (Ettema y Kwan, 2010). Esto significa que la importancia del barrio podría ser menor para quienes tienen un trabajo, porque el puesto de trabajo se les presenta como una fuente adicional de contactos sociales.

Anteriormente se comentó que los barrios podrían ser más importantes para los niños que para los adultos dado que los primeros limitan más sus actividades en el barrio. Resulta que, además, los niños van a la *escuela*, un lugar en donde pasan un buen número de horas al día y donde conocen a maestros y a compañeros de clase que influyen en sus vidas. Especialmente la escuela primaria suele encontrarse, a menudo, cerca de la vivienda, así que hay definitivamente una relación con el barrio. También el carácter y la población de la escuela pueden ser importantes. A menudo tanto la escuela secundaria como aquellas instalaciones relacionadas con la educación no se encuentran en las inmediaciones del lugar donde residen los niños ofreciendo así oportunidades adicionales para nuevos contactos sociales e influencias que no tengan ninguna relación en absoluto con el barrio donde uno vive.

Debería quedar claro que *si* existen contactos dentro de un barrio, estos podrían llevarse a cabo en lugares muy

específicos. Un centro comunitario, el club deportivo, el parque, el *half-pipe* o el centro comercial, pueden ser los lugares de contacto social para grupos específicos como los chicos jóvenes. La segregación étnica de las redes sociales, reflejada en actividades separadas con ubicaciones diferentes tanto virtuales como físicas, puede reforzarse a sí misma: las personas suelen ir a lugares que ya conocen, donde pueden reunirse socialmente o afiliarse a organizaciones cívicas o sociales de fácil acceso (Yücesoy 2006). Si el barrio es importante, entonces, probablemente lo sea solo una parte muy pequeña.

Redes y más allá

El sociólogo Barry Wellman ya declaró hace algunas décadas que el enfoque tradicional que se da al barrio como objeto de estudio para averiguar cómo surge y se mantiene el contacto entre personas es una aproximación muy limitada. Sugiere como punto de partida del análisis la perspectiva de red considerando los vínculos sociales el inicio de cualquier investigación sobre la comunidad[1]. Una comunidad, en otras palabras, no se encuentra necesariamente limitada a un espacio como sí lo está un barrio, sino que puede encontrarse en cualquier parte (Wellman 2001; Wellman y Leighton, 1979). Esta idea encaja perfectamente en la literatura sobre la comunidad liberada, que tiene como base el hecho de que el barrio se ha convertido en menos importante en la vida de las personas debido a los enormes progresos en el ámbito del transporte y las comunicaciones, pero también ocasionado por la separación entre el lugar de residencia y el de trabajo así como por las tasas crecientes de movilidad social y residencial. Crump, 1977). Por otro lado, Wellman, (2001) habla de una transición de la comunidad de puerta a puerta, hasta la comunidad de lugar a lugar.

Actividades y movilidades

La crítica sobre la relevancia del lugar de residencia también está relacionada con un tema mucho más amplio y un volumen relativamente nuevo de literatura, formulado en el nuevo paradigma de movilidades, por investigadores más orientados hacia la teoría como por ejemplo Sheller y Urry (2006). Ellos consideran que aquello que los investigadores generalmente no tienen en cuenta es la enorme diversidad de actividades de las personas, muchas de las cuales, por cierto, no están limitadas a un espacio fijo y delimitado. Helen Couclelis escribió:

> *"El (...) problema es el hecho de que la correspondencia tradicionalmente aceptada entre la actividad por un lado y la ubicación geográfica y el tiempo por otro, ya no se puede dar por hecha (...)"* (Couclelis 2009, p. 1558).

La gente puede trabajar y hacer contactos en su oficina, pero también en casa o –utilizando todo tipo de dispositivos móviles– en los trenes y en las estaciones, en los aeropuertos y los aviones, en los parques y los cafés, en los coches y en los autobuses. Las personas pueden realizar contactos y fijar citas desde su escritorio de trabajo, a través de un co-

1 Wellman (2001) define la comunidad como las redes de lazos interpersonales que proporcionan sociabilidad, apoyo, información, un sentido de pertenencia e identidad social.

rreo electrónico, el teléfono o un mensaje de texto, en cualquier momento del día. Pueden contactar con amigos en medio de la noche enviando un correo electrónico o un mensaje de texto, ya sea desde casa o desde una habitación de hotel. Miembros de la familia en el otro extremo del mundo pueden ser contactados directamente a través de Internet, independientemente de las diferencias horarias. Las personas pueden organizar reuniones y eventos a través de conversaciones por el teléfono móvil. Sin ningún esfuerzo, potenciales agitadores sociales se pueden convocar mutuamente a través del dispositivo de Blackberry, como sucedió en el verano de 2011 en Londres.

En un mundo tan cambiante y con esas vidas tan dinámicas, el lugar donde uno vive, el barrio o calle, no puede ser más que un aspecto pequeño. Empezar una investigación por el lugar en que las personas viven es solo una posibilidad. Desde una perspectiva mucho más móvil también podría tomarse como punto de partida los viajeros internacionales, los veraneantes, los camioneros, los marineros y su movilidad como razón de ser (Rogers, 2005). Si en vez de esto, se inicia la investigación observando el tipo de actividades que desarrollan las personas y a continuación, se estudian sus trayectorias a través del tiempo y el espacio, se conseguirá un mejor conocimiento acerca del desarrollo de sus contactos sociales y amistades y sus efectos en aspectos como la cohesión social y la movilidad social.

Tal y como exponen Wong y Shawn:

> *"Al concentrarse exclusivamente en un espacio socio-geográfico, se ignoran los efectos potenciales moderadores, que pueden ser aportados por la exposición a otros grupos de población en otros espacios pertinentes"* (Wong y Shaw, 2010).

Esto implica que debemos analizar los espacios de actividad o de acción de los individuos. De hecho es una idea muy simple: el desarrollo de contactos sociales, de amistades, de experiencias, de opiniones y de actitudes se llevan a cabo en todas partes, en los alrededores del lugar donde uno reside, en barrios adyacentes y en barrios más distantes, pero también en el trabajo, en la escuela, en complejos vacacionales, en los aeropuertos, en el transporte público y, por supuesto, en el mundo virtual. Una vez más, resulta que concentrarse solo en el lugar de residencia es una perspectiva demasiado estrecha para averiguar cómo se organizan de hecho las vidas de las personas y donde tienen lugar las oportunidades para hacer contactos y los contactos concretos.

Conclusión

Un barrio no es una comunidad, como concisamente exponen los investigadores John Urry (1995), Barry Wellman (2001) y Talja Blokland (2003). Dado que la gente vive en ámbitos mucho más amplios, la búsqueda de la relevancia del barrio en sus vidas podría ser caracterizada como un ejercicio bastante extraño y anticuado. Donde las personas tienen su casa, donde residen, es relevante en algunos aspectos. Pero la vida de las personas no se organiza completamente alrededor del lugar de residencia. Un enfoque basado en la actividad, en el que no se toma como punto de partida el análisis de donde se reside, probablemente generará más información acerca



Calle comercial de Tokio.

de la vida de las personas que la idea implícita o explícita de que el hogar es central y el barrio es importante.

Pero tenemos que ser cuidadosos. Tal y como se indica en el principio de este documento, las personas con pocos recursos y algunos grupos étnicos probablemente viven más localmente que aquellos con ingresos más altos. El barrio es probablemente más importante para ancianos y para niños que para adultos de mediana edad. En otras palabras, el barrio es probablemente más relevante para algunos grupos que para otros. Pero incluso a estos grupos, hay que mirarlos con una mente abierta. Ciertos grupos de inmigrantes tienen vidas transnacionales, personas de bajos ingresos trascienden las fronteras del barrio, la gente mayor es mucho más móvil (física y virtualmente) que hace dos décadas y los niños pueden ser llevados por sus padres a lugares de toda la ciudad y zona urbana para realizar todo tipo de deportes y actividades recreativas. Nuevamente usar un solo enfoque acerca de donde residen las personas es una visión demasiado estrecha. Las investigaciones sobre los barrios implícitamente asumen ideas cruciales acerca del papel que desempeña la distancia: vivir todos juntos como un grupo en un barrio (concentración) y vivir separados de otros grupos (segregación) tiene un significado. Pero espero que haya dejado claro que no existe necesariamente una relación entre la concentración o la segregación y los patrones de actividad de los individuos y hogares. La distancia puede ser superada, no necesariamente por todo el mundo, pero al menos por un número creciente de personas. Teléfonos móviles, correo electrónico, *msn y Skype* pueden vencer las mayores distancias en

pocos segundos, desde cualquier lugar, de donde sea, en cualquier momento del día. Transferir a un mapa un mundo tan móvil requiere mucho más que simplemente distinguir en el territorio patrones de concentración sobre la base del lugar de residencia y utilizar análisis multivariante para averiguar "el" efecto del barrio.

Lo que claramente hace falta en la investigación actual es una comprensión precisa de dónde, cuándo y cómo se desarrollan los contactos. En otras palabras, nos hace falta un enfoque basado en la actividad. Lo que necesitamos saber es ¿dónde viven realmente los individuos?, ¿dónde conocen y desarrollan sus contactos sociales? Los contactos pueden producirse en todo tipo de lugares en diferentes escalas espaciales. Y además, las reuniones entre personas son cada vez más virtuales, haciendo uso de todo tipo de dispositivos que forman parte de la autopista electrónica. Es muy importante que prestemos atención a la influencia de los lugares de reunión virtual en aspectos como la cohesión social, el capital social y la movilidad social para los distintos colectivos. Al considerar donde está la gente (en un sentido físico y virtual) en un momento dado, quien participa en sus encuentros y como encontraron esos lugares de reunión, llegaremos a hacernos una idea más aproximada de sus oportunidades para hacer contactos que no calculando la probabilidad estadística de reunión sobre la base de los niveles de concentración residencial. Los acontecimientos mencionados en este capítulo deben conducir a la conclusión de que el lugar donde uno vive está paulatinamente perdiendo su importancia. Es esta simple declaración la que debería conducir a reflexiones que fueran más allá por parte de los investigadores urbanos en su trabajo presente y futuro.

Bibliografía

ALLAN, G. y C. PHILLIPSON (2008). Community studies today: urban perspectives. In: *International Journal of Social Research Methodology*, 11 (2), pp. 163-173.

ARTHURSON, K. (2002). Creating inclusive communities through balancing social mix: a critical relationship or tenuous link? In: *Urban Policy and Research*, 20 (3), pp. 1-29.

ARTHURSON, K. (2007). Social mix and social interaction: do residents living in different housing tenures mix? Paper for the conference of the European Network for Housing Research, Rotterdam, 25-28 June 2007.

ATKINSON, R. y K. KINTREA (1998). *Reconnecting Excluded Communities: The Neighborhood Impacts of Owner Occupation*. Edinburgh: Scottish Homes.

ATKINSON, R. y K. KINTREA (2000). Owner occupation, social mix and neighbourhood impacts. *Policy and Politics*, 28 (1), pp. 93-108.

BEAVERSTOCK, J. (2002). Transnational elites in global cities: British expatriates in Singapore's financial district. *Geoforum*, 33, pp. 525-538.

BEAVERSTOCK, J. (2005). Transnational managerial elites in the city: British highly-skilled intercompany

transferees in New York City's financial district. *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 31, pp. 245-268.

BERTOLINI, L. y DIJST, M. (2003). Mobility environments and network cities. *Journal of Urban Design*, 8 (1), pp. 27-43.

BLOKLAND, T. (2003). *Urban Bonds*. Cambridge: Polity Press.

BRIDGE, G. (2007). A global gentrifier class? *Environment and Planning A*, 39, pp. 32-46.

BROOKS-GUNN, J., DUNCAN, G. y ABER, J. (eds.) (1997). *Neighborhood Poverty: Volume 1, Context and Consequences for Children*. New York: Russell Sage.

CASTELLS, M. (2000). *The Information Age: Economy, Society and Culture. Volume I: the Rise of the Network Society*. Malden, Oxford and Carlton: Blackwell Publishing, 2nd edition.

COUCLELIS, H. (2009). Rethinking time geography in the information age. *Environment and Planning A*, 41, pp. 1556-1575.

CRUMP, B. (1977). The portability of urban ties. Paper presented at the Annual Meeting of the American Sociological Association, September, Chicago.

DIJST, M. (2009). ICT and social networks: towards a situational perspective on the interaction between corporeal and connected presence. In: Kitamura, R., T. Yoshii and T. Yamamoto (eds.), *The Expanding Sphere of Travel Behaviour Research*. Bingley: Emerald Publishing, pp. 45-75.

ETTEMA, D. y KWAN, M. P. (2010). The influence of social ties on social and recreational activity participation of ethnic groups in the Netherlands. Paper for the WCTR, Lisbon, 11-15 July.

Fischer, C. (1982). *To Dwell among Friends: Personal Networks in Town and City*. Chicago: University of Chicago Press.

FONG, E. y GULIA, M. (1999). Differences in neighborhood qualities among racial and ethnic groups in Canada. *Sociological Inquiry*, 69 (4), pp. 575-598.

FRIEDRICHS, J. (1998). Ethnic segregation in Cologne, Germany, 1984-94. *Urban Studies* 35 (10), pp. 1745-1763.

FRIEDRICHS, J., GALSTER, G. y MUSTERD, S. (2003). Neighbourhood effects and social opp.ortunities: the European and American research and policy context. *Housing Studies*, 18 (6), pp. 797-806.

GALSTER, G., ANDERSSON, R., MUSTERD, S. y KAUPp.INEN, T.M. (2008). Does neighborhood income mix affect earnings of adults? New evidence from Sweden. *Journal of Urban Economics*, 63, pp. 858-870.

GANS, H.J. (1962). *The Urban Villagers: Group and Class in the Life of Italian-Americans*. New York: The Free Press.

GLICK-SCHILLER, N., BASCH, L. y BLANC-SZANTON, C. (1992). Transnationalism: a new analytic framework for understanding migration. In: N. Glick-Schiller, L. Basch and C. Blanc-Szanton (eds.), *Towards a Transnational Perspective on Migration*, pp. 1-24. New York: New York Academy of Sciences.

GRAHAM, S. y MARVIN, S. (1996). *Telecommunications and the City: Electronic Spaces, Urban Places*. London: Routledge.

GUEST, A.M. y WIERZBICKI, S.K. (1999). Social ties at the neighborhood level: two decades of GSS evidence. *Urban Affairs Review*, 35 (1), pp. 92-111.

HENNING, C. y LIEBERG, M. (1996). Strong ties or weak ties? Neighbourhood networks in a new perspective. *Scandinavian Housing and Planning Research*, 13, pp. 3-26.

KWAN, M., DIJST, M. y SCHWANEN, T. (2006). The interaction between ICT and human activity-travel behaviour, *Transportation Research Part A*, 41, pp. 121–124.

LEVENTHAL, T. y BROOKS-GUNN, J. (2000). The neighborhoods they live in: the effects of neighborhood residence on child and adolescent outcomes. *Psychological Bulletin*, 126 (2), pp. 309-337.

MATTHEWS, H. y LIMB, M. (1999). Defining an agenda for the geography of children: review and prospect. In: *Progress in Human Geography*, 23 (1), pp. 61-90.

MERTON, R. (1957). *Social Theory and Social Structure (2nd edition)*. Glencoe, Il.: The Free Press.

MOKHTARIAN, P.L., SALOMON, I. y HANDY, S. (2006). The impacts of ICT on leisure activities and travel: a conceptual exploration. Transportation, 33, pp. 263-289.

MOLLENHORST, G. (2009). *Networks in Contexts: How Meeting Opp.ortunities Affect Personal Relationships*. Utrecht: Utrecht University.

OFFNER, J. (1996). 'Reseaux' et 'large technical system': concepts complémentaires ou concurrent? *Flux*, 26, October-December, pp. 17-30.

PHILLIPS, D. (2007). Ethnic and racial segregation: a critical perspective. *Geography Compass*, 1 (5), pp. 1138-1159.

POPKIN, S., HARRIS, J. y CUNNINGHAM, M. (2002). *Families in Transition: A Qualitative Analysis of the MTO Experience, Final Report*. Washington DC: US Department of Housing and Urban Development.

ROFE, M. (2003). 'I want to be global': theorising the gentrifying class as an emergent elite global community. *Urban Studies*, 40, pp. 2511-2526.

ROGERS, A. (2005). Observations on transnational urbanism: broadening and narrowing the field. In: *Journal of Ethnic and Migration Studies*, 31 (2), pp. 403-407.

SCHWANEN, T., DIJST, M. y KWAN, M. (2006). Introduction: the internet, changing mobilities and urban dynamics. *Urban Geography*, 27 (7), pp. 585-589.

SHELLER, M. y URRY, J. (2006). The new mobilities paradigm. *Environment and Planning A*, 38, pp. 207-226.

STEIN, M. (1972), *The Eclipse of Community*. Princeton: Princeton University Press.

URBAN, S. (2009). Is the neighbourhood effect an economic or an immigrant issue? A study of the importance of the childhood neighbourhood for future integration into the labour market. *Urban Studies,* 46 (3), pp. 583-603.

URRY, J. (1995). *Consuming Places*. London: Routledge.

VAN EIJK, G. y BLOKLAND, T. (2007). Poor people's bridging ties: an exploration of poor people's networks in a poverty neighborhood and a mixed neighborhood in Rotterdam, the Netherlands. Paper for the con-

ference of the European Network for Housing Research, Rotterdam, 25-28, June 2007.

WEBBER, M.M. (1964). The urban place and the non-place urban realm. In: M. Webber, W. Dijckman, D.L. Foley, A.Z. Guttenberg, W.L.C. Wheaton and C. Bauer Wurster (eds.), *Explorations into Urban Structure*, pp. 79-153. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

WELLMAN, B. (1999). *Networks in the Global Village: Life in Contemporary Communities*. Boulder, CO: Westview Press.

WELLMAN, B. (2001). Physical space and cyberspace: the rise of personalized networking, *International Journal of Urban and Regional Research*, 25 (2), pp. 227-251.

WELLMAN, B. y LEIGHTON, B. (1979). Networks, neighborhoods and communities: app.roaches to the community question. *Urban Affairs Quarterly*, 14 (13), pp. 363-390.

WILSON, K.L. y PORTES, A. (1980). Immigrant enclaves: An analysis of the labor markets experiences of Cubans in Miami. *American Journal of Sociology*, 86 (2), pp. 295-319.

WONG, D.W.S. y SHAW, S. L. (2010). Measuring segregation: an activity space app.roach. In: *Journal of Geographical Systems* (forthcoming).

YÜCESOY, E.Ü. (2006). *Everyday Urban Public Space: Turkish Immigrant Women's Perspective*. Amsterdam: Spinhuis.

ZHOU, M. y LOGAN, J. (1991). In and out of Chinatown: residential mobility and segregation of New York City's Chinese. *Social Forces*, 70 (2), pp. 387-407.

La ciudad creativa y la ciudad del conocimiento: Milán y la economía cultural

Silvia Mugnano



Rho-Pero, nuevo Centro de Exposiciones de la Feria de Milán.

Introducción

Todas las ciudades necesitan convertirse en (más) creativas. Actualmente, todos los esfuerzos dirigidos a modernizar las economías urbanas se encaminan hacia estimular las nuevas industrias creativas, las cuales podrían considerarse como una nueva vía para crecimiento urbano. La propuesta de la Unión Europea en su Programa Cultural (2007-2009) tiene por objetivo convertir a la cultura, además de los aspectos económicos, sociales y ambientales, en uno de los pilares de la Agenda de Lisboa, con el fin de mejorar la competitividad de la "Europa Más Allá de 2010" (2010 *Europe Furthermore*) . En Italia y, concretamente en Milán, aunque la industria creativa y del conocimiento está ganando importancia, no ha recibido el apoyo suficiente de ninguna política o estrategia nacional o local públicas. La ausencia de intervención institucional ha creado una situación en la que se ha visto perjudicado el crecimiento cultural y económico de Milán. La combinación de la industria creativa y del conocimiento y del marco político, cuando existe, es muy recien-

te. Si tomamos como caso de estudio el caso del área metropolitana milanesa, los actores que intervienen en el nivel macro (UE y nivel nacional), nivel meso (metropolitano y área regional) y nivel micro (a nivel de barrio) para promover la industria creativa son diferentes. Este estudio explora la adaptabilidad de los niveles meso y micro (comunidades e instituciones locales y organizaciones del sector) para convertir a Milán en una ciudad competitiva y situarla de nuevo en el mapa internacional.

La definición italiana de industria creativa

La denominación "industria creativa" es relativamente nueva, por lo que resulta bastante difícil encontrar su origen. Si bien actualmente este término está introducido en el lenguaje habitual todavía resulta complicado identificar cuándo surge el concepto de "industrias creativas". Es de común acuerdo que apareció en un contexto anglo-sajón y parece ser que ya se había utilizado en Australia a principios de los años 1990. No cabe duda de que en Europa el uso del término se atribuye a la primera administración de Blair a principios de los años 90, del siglo XX, cuando formó Creative Industries Task Force. El principal objetivo de este programa era definir los motores económicos de las actividades culturales y creativas. El concepto en sí se formalizó en el Departamento de Cultura, Medios de Comunicación y Deporte (DCMS), del gobierno (desde 1997 a 2000) y en las dos ediciones del Creative Mapp.ing Document del DCMS publicado en los años 1998 y 2001. Según el DCMS la industria creativa incluye arte y cultura, patrimonio, bibliotecas, museos y archivos, turismo, deporte, entretenimiento y ocio. A nivel Europeo se ha consensuado una definición común a través de la publicación del Informe KEA (2006), el cual define la economía cultural como la combinación de tres áreas: el "corazón de las artes" (las artes visuales, las artes escénicas y el patrimonio) la "industria cultural" (cine y video, TV y radio, videojuegos y edición de música) y la "industria creativa y otras actividades" (diseño, arquitectura y publicidad). Considerando el contexto internacional, en Italia se produce un cambio de mentalidad reciente desde una perspectiva más estrecha en la que el sector sólo estaba relacionado con actividades culturales hacia un enfoque más multidimensional de industria creativa. Durante mucho tiempo, la política cultural italiana ha estado fuertemente orientada hacia el legado histórico. Observando la evolución de la política cultural, podemos argumentar que, empezando por la primera ley en el año 1902, el patrimonio ha sido siempre un tema central, interpretando los bienes culturales como materia de protección de patrimonio ("tutela dei beni cuturali"). Tras el oscuro periodo de dictadura (1920-1930, periodo fascista) en el cual todas las actividades culturales fueron reguladas y controladas por el Ministerio para la Cultura Popular; con la proclamación de la Constitución italiana (1947) se dedicaron tres importantes artículos a asuntos culturales, los cuales abordaban la protección del patrimonio, la preservación de la libertad de pensamiento y expresión y la promoción del desarrollo cultural (Art. 9, 21, 33).

La generalización de la definición y significado de la industria cultural es un tema muy reciente y sólo a partir de inicios de los años 2000 el Ministerio

de Patrimonio y Actividades Culturales Italiano se encargó de promover Arte y Cine (si bien todavía se excluían la radio y la TV, la prensa y la formación artística). Sin embargo, el importantísimo paso adelante dado en el debate italiano sobre la industria creativa fue la publicación del "Libro Bianco sulla creatività" (2000). Informe encargado por la Comisión de Cultura Departamental para investigar la situación a escala nacional del sector del arte. En este informe se definieron tres niveles bajo el paraguas de industria creativa: "la cultura material" (moda, diseño industrial y artesanía e industria alimentaria); "la producción de la información y de la comunicación" (software, edición, TV y radio, publicidad y cine) y finalmente, "la industria de la conectividad" (MP3, móvil…). Destaca en el informe la atención prestada a la definición "nuevos sectores emergentes". En particular, nos referimos a la industria alimentaria que por primera vez fue considerada un sector creativo. No es una coincidencia que la petición proviniese de Italia, por el contrario, hace hincapié en que la definición de industria creativa está firmemente arraigada en el contexto cultural. En Italia la gastronomía es al mismo tiempo cultural y económicamente importante, en el sentido de que existe una sólida "cultura gastronómica" y en el aspecto económico porque la industria alimentaria es fuertemente relevante en términos de volumen de negocio, sector exterior (véase la industria vinícola) y de los beneficios indirectos con otras industrias (ver, por ejemplo, la relación entre la alimentación y la industria turística).

Si bien dichas definiciones tienen un enfoque muy interesante y destacan aspectos relevantes del debate, el proceso de definición sigue elaborándose debido a que se están incluyendo progresivamente más sectores productivos. La industria creativa trata, de hecho, con aquellos sectores que están siempre sometidos a cambios y aunque se han proporcionado diversas definiciones en la industria creativa, la utilizada en este trabajo se refiere a una definición propuesta por el grupo de investigación internacional Investigación Europea ACRE[1] (Adaptando el conocimiento creativo –La competitividad de las Regiones Metropolitanas Europeas dentro de la Unión Ampliada).

La industria creativa en Italia: Milán como capital nacional

Milán y la región de Lombardía son conocidas desde hace mucho tiempo a nivel nacional e internacional por su larga tradición como motor económico. Italia ha pasado de ser un país industrial (1950-1970) con un elevado nivel de migración interna y un importante proceso de urbanización de la población y de crecimiento de las ciudades, a una nación caracterizada por la economía del

1 El documento expone los resultados de la investigación llevada a cabo en Milán durante los años 2006 a 2010, dirigida a explorar las oportunidades para el desarrollo de cierto número de actividades económicas creativas o basadas en el ámbito intelectual. El proyecto ACRE – acrónimo de *Accommodating Creative Knowledge* (Capacidad de Creatividad Intelectual), Competitividad de las Regiones Metropolitanas Europeas dentro de la Unión Ampliada–, tiene como objetivo evaluar el impacto de la emergente "clase creativa" y el afloramiento de las "industrias creativas" en la competitividad de las regiones metropolitanas de la UE. El estudio se basa en trece ciudades – regiones Europeas (Ámsterdam, Barcelona, Birmingham, Budapest, Dublín, Helsinki, Leipzig, Milán y Múnich).

sector de servicios (desde 1980), dando como resultado un intenso proceso de desindustrialización, con una marcada tendencia a un descenso de la población en las grandes ciudades.

El paso de una economía industrial a una post industrial ha creado nuevos sectores de producción y nuevas profesiones. Recientemente hemos visto el surgimiento de la industria creativa y de la economía del sector del conocimiento. No obstante, los "antiguos polos de atracción" de la era fordista tales como Milán y Turín siguen siendo importantes motores económicos y ejes centrales de la nueva economía. Estas ciudades principales y grandes se están convirtiendo en los núcleos de áreas mayores las cuales también incluyen nuevos clústeres industriales. En el contexto nacional, Lombardía es la región que mejor explica esta tendencia.

Con el proceso de desindustrialización (iniciado en los años 1980) y el lento declive de la industria de fabricación tradicional, Lombardía y Milán han reorientado su economía hacia la especialización terciaria, representando todavía un importante polo de atracción para toda la nación. La región de Lombardía produce el 20 % del Producto Interior Bruto nacional. Es más, en el campo de la innovación, Lombardía se sitúa en la mejor posición entre las regiones italianas siendo los sectores creativos y del conocimiento el motor económico más relevante. En el año 2001, la economía creativa y del conocimiento proporcionó empleo a más de 4,5 millones de trabajadores en Italia, implicando alrededor de 1,4 millones de empresas locales. La industria creativa y del conocimiento representa el 30 % del total del empleo. La primera región en el ranking es Lombardía, siendo el número de trabajadores del sector cultural y del conocimiento de más de 1 millón de personas. Esta región ocupa con diferencia la primera posición, mostrando una distancia impresionante con las regiones que le siguen. Lacio, con su capital regional en Roma, daba empleo a 500.000 personas, la mitad de los puestos de trabajo que Lombardía. Toscana ocupa únicamente a 370.000 empleados en este sector.

La industria creativa es un fenómeno urbano. De hecho, la mayoría de los empleados de la industria creativa trabajan en las grandes áreas metropolitanas del país. De hecho, Milán, Roma, Turín y Nápoles se sitúan en las primeras posiciones por número absoluto de empleados en la economía del sector creativo-conocimiento. La mitad de los empleados que trabajan en Lombardía se localizan en las áreas metropolitanas de Milán (540.000 empleados). Los datos son incluso más impresionantes si observamos el segundo polo nacional más importante: Roma. El 80 % de los trabajadores empleados en la región de Lacio están localizados en la capital.

En detalle, 553.969 trabajadores están empleados en 130.022 empresas locales en el área metropolitana de Milán. El 31 % de la población trabajadora está, por lo tanto, empleada en el sector creativo y del conocimiento suponiendo el 34 % de empresas: el subsector creativo emplea el 14 % de la población trabajadora del área metropolitana, seguido por el ámbito jurídico (6 %), las áreas TIC y el sector financiero (5 %) y el sector de investigación y desarrollo (1 %).

Por lo que respecta al número de empresas locales, se refleja la composición de los empleados con algunas pequeñas diferencias: el sector creativo está com-

Tabla 1. Milán, empleo en cinco subsectores, número medio de empleados por empresa local (porcentajes sobre la población trabajadora local y sobre la economía creativa y del conocimiento)

SECTOR	Empleados	Empresas Locales	Empleados respecto a la economía total	Empresas locales respecto a la economía total	Empleados respecto a la economía creativa	Empresas locales respecto a la economía creativa
Industrias creativas	250.896	79.368	14 %	21,2 %	45,3 %	61 %
TIC	88.863	9.093	5 %	2,4 %	16,1 %	7 %
Finanzas	89.494	10.408	5 %	2,8 %	16,2 %	8 %
Derecho	108.707	29.706	6,1 %	8 %	19,6 %	22,9 %
Investigación y desarrollo	16.009	1.447	0,9 %	0,4 %	2,9 %	1,1 %
Creativo y del conocimiento	553.996	130.022	30,9 %	34,7 %	100 %	100 %

Fuente: ISTAT Censimento dell'Industria e dei Servizi 2001

puesto por organizaciones pequeñas, por lo tanto abarca más del 60 % de las empresas locales involucradas en la economía del sector creativo-conocimiento del área metropolitana de Milán. Lo mismo puede decirse para el ámbito jurídico, que consiste en el 23 % de la economía creativa-conocimiento. Lo contrario sucede para el sector financiero y el de las áreas TIC, con el 7 y el 8 % de las empresas locales, respectivamente.

En Milán, convergen más del 9 % de todos los empleados italianos, puesto que la ciudad concentra alrededor del 12 % de la economía cultural italiana total. En particular, Milán emplea el 19 % de la población trabajadora italiana en el sector jurídico y entre el 8 y el 9 % en otras industrias. Si Milán tiene una posición principal en Italia, tampoco puede infravalorarse su rol en el escenario internacional. Según los resultados del proyecto ACRE, comparada con las trece áreas metropolitanas Europeas[2], Milán ostenta la primera posición en términos de impacto de la industria creativa sobre la economía local. El 31 % de los trabajadores en Milán están ocupados en uno de los sectores intensivos en creatividad y conocimiento. Milán está seguido por Budapest, Múnich y Riga (informes ACRE, 2.1-213).

Trabajadores creativos en Milán: ¿por qué están aquí?

Dado que la industria manufacturera, motor de desarrollo económico y social de la ciudad, está en recesión, todos los esfuerzos para modernizar las economías urbanas se han dirigido a estimular las nuevas industrias creativas. El debate sobre el aumento de las econo-

2 Milán, Budapest, Múnich, Riga, Sofía, Ámsterdam, Birmingham, Leipzing, Helsinki, Barcelona, Toulouse, Dublín y Poznan.

mías basadas en la creatividad y el conocimiento ha abarcado diferentes disciplinas, desde la geografía (véase, por ejemplo, Pratt, 2004; Scott, 2000) hasta la planificación urbana (Landry, 2000) y la economía (Amin, 1993). Un elemento común a esta literatura es el intento de explicar la solidez que presentan ciertas industrias locales con respecto a los factores de localización de la actividad económica "hard" y "soft" ambos arraigados tanto en el espacio físico como en el social. En el pasado, se consideraban los factores "hard" como la única razón para que una empresa se estableciera en un área determinada. Tales factores comprendían la disponibilidad de algunos recursos incluyendo la mano de obra, los precios del alquiler, la disponibilidad de oficinas, la accesibilidad, los regímenes fiscales locales y nacionales y otras políticas específicas que afectaban al funcionamiento de la empresa. Debido al cambio de la economía fordista, basada en la producción, a la economía post fordista, basada en el conocimiento, estamos siendo testigos de un creciente énfasis en los factores de localización "soft". Con este término, Florida (2002) identifica aquellos factores que se encuentran relacionados con la dimensión social (el atractivo del entorno, la calidad de vida, el nivel de tolerancia y la mezcla social y étnica, una amplia oferta de vida cultural y de ocio). El tipo ideal de ciudad creativa se caracteriza, por tres factores principales, resumidos en el modelo de las 3T. Según este modelo un centro urbano creativo debe ofrecer un contexto tecnológico de alto nivel (Tecnología), un buen índice de capital humano (Talento) y un medio urbano tolerante y multicultural (Tolerancia). Para Florida, cada T es necesaria pero insuficiente por sí misma: "para atraer gente creativa, generar innovación y estimular crecimiento económico, un lugar debe tener las tres" (Florida, 2002: 249).

Como los datos presentados anteriormente, en términos de "atracción" debemos decir que Milán es más bien fuerte dentro del escenario nacional y es un poderoso imán para las personas con talento, en términos de empleo y oportunidades laborales. La razón principal de que la gente decida trabajar en Milán es que en el mercado de trabajo se percibe un ambiente muy estimulante y animado. Específicamente, algunos sectores están considerados más atractivos que otros. Milán es conocida internacionalmente por su destacada industria del diseño y de la moda, así como por el sector de la arquitectura. Dentro del mercado nacional Milán es el principal pilar financiero italiano y también resulta bien posicionada en la investigación y el desarrollo de los sectores más avanzados (biotecnología, ingeniería, biomedicina…). En efecto, debido a su historia, la presencia de negocios e industria en la ciudad es uno de sus puntos fuertes, el conjunto de sectores vinculados indirectamente a las finanzas se ubican en Milán dado que ahí se sitúa principalmente el sector financiero que se desarrolla en la ciudad debido principalmente a la importancia de la industria, etcétera. De este modo, la trayectoria histórica de Milán emerge como un elemento explicativo de su situación actual.

Por otra parte, la oferta educativa parece representar la segunda puerta principal de entrada a la ciudad. Aunque, debido a la carencia de servicios proporcionados a los estudiantes (falta de residencias/salas para estudiantes y becas para estudiar en otra ciudad) el fenóme-

no es más bien limitado, Milán todavía es un polo educativo atractivo en la región para estudiantes de grado y de posgrado. Además, su poder de atracción traspasa las fronteras nacionales cuando se trata de alguna disciplina en particular (moda, diseño) y de universidades específicas (Universidad Politécnica o Bocconi). Una vez dicho esto, parece ser que existen otros factores "hard" relevantes; a saber, el mercado inmobiliario, capaz de satisfacer las necesidades de las industrias y la presencia de una buena infraestructura de conectividad (aeropuertos, autopistas, transporte público), son consecuencia de la importancia del pasado y del presente industrial y de los negocios en Milán. En otras palabras, los factores "hard" parecen ser aún una de las razones para el éxito de la intensa industria creativa y del conocimiento en Milán.

Si bien Milán resulta aún atractiva, los trabajadores creativos no se muestran muy positivos acerca del valor de los servicios ofrecidos por la ciudad (la oferta cultural de la ciudad, la presencia de atracciones y la calidad de la vida recreativa y personal). Milán es, en definitiva, un lugar que todavía atrae a trabajadores, si bien existe un buen número de otros factores denominados "soft" que no producen el mismo efecto. De este modo, los trabajadores creativos que viven en Milán sufren problemas ambientales, se quejan de que el coste de la vida es relativamente elevado, de que el coste de la vivienda es poco accesible, de que el nivel de los servicios (hospitales, escuelas) no es satisfactorio, etc. Con respecto a la oferta cultural de la ciudad, aunque puede considerarse como bastante notable, las personas entrevistadas la perciben como limitada, especialmente si se compara con el escenario internacional (Nueva York, Londres y París). En otras palabras, por un lado los trabajadores pueden verse atraídos por el trabajo en Milán debido a su carrera profesional, a las ofertas laborales y a las oportunidades; por otro lado, no se encuentran completamente satisfechos con la ciudad. A menudo, se retrata Milán como una "oficina urbana". En términos de factores "soft", Milán es bastante contradictoria. Desde un punto de vista físico, la ciudad de Milán es más bien pequeña, concentrada y densa y, por lo tanto, a pesar del denso tráfico, es fácil moverse por la ciudad. Desde un punto de vista simbólico, la ciudad de Milán es incluso más pequeña de lo que realmente es: existe una fuerte tendencia a localizar la actividad propia en el mismo centro de la ciudad, con el fin de mostrar al resto de ciudadanos el poder adquisitivo y el nivel social.

La geografía de la ciudad de Milán facilita el desarrollo de las redes de comunicación, que están reforzadas por la interrelación personal cara a cara y presencia simultánea. La importancia de la densidad espacial y la extensa red de relaciones son aspectos centrales para que la gente tome la decisión de vivir en Milán. Las redes sociales se mantienen en la ciudad a través de una "cultura de la fiesta", que permite a gente que trabaja en los mismos sectores, o en sectores relacionados, reunirse y reforzar la propia red. Las redes sociales de trabajo están muy estrechamente unidas y se basan en relaciones habituales: son útiles en el intercambio de información, en el fomento de la innovación y de la creatividad, en el reconocimiento del talento, etc. Así, a los trabajadores creativos y del conocimiento (y en concreto

a los talentos internacionales) que viven en Milán no les gusta la ciudad, pero se siente confortables en su entorno: viven una vida muy glocal, muy arraigados en su barrio, pero con un pie en el resto del mundo.

Es más, la opinión negativa sobre la ciudad es también el resultado de un desajuste entre la imagen que Milán proyecta por todo el mundo y el retrato dibujado por la gente que trabaja en Milán. Si bien en Europa Milán se identifica todavía como la famosa capital de la moda y del diseño, y dentro de Italia como uno de los principales centros culturales, productivos y progresistas del país, los residentes argumentan que, en parte, esto es un estereotipo. Aunque se reconoce a Milán un glorioso pasado, con abundancia de energía creativa, productiva e innovadora, la nueva imagen es la de que la ciudad-región ha empeorado y sufre el "síndrome de estancamiento". Y uno de los mayores problemas de la ciudad está relacionado con el hecho de que durante mucho tiempo ha habido un vacío en la gestión urbana. La crisis de Milán es contingente a la falta de intervenciones políticas. En los últimos veinte años, el área metropolitana de Milán ha sufrido una masiva transformación socioeconómica y las nuevas y emergentes necesidades y problemáticas urbanas no han recibido respuestas correctas de los políticos locales. La ausencia de una intervención institucional ha creado una situación en la que se ha dañado el crecimiento económico y cultural en Milán. Esta ciudad ha perdido terreno en la industria de la moda con respecto a París y a Londres. En el escenario del diseño, Milán "ha pasado" el testigo a Turín para ser coronada Capital Europea del Diseño 2008. Afortunadamente, el juego todavía no se acabado, y nuevas estrategias bottom-up (de abajo a arriba), junto con actores privados y semiprivados están trabajando para mantener el listón de la competencia bien alto. A lo largo de los años 1990, ha persistido el trabajo lento y constante de las personas emprendedoras, innovadoras e ingeniosas, quienes han transformado sus habilidades "forjadas" en la industria pesada en unos sectores nuevos e innovadores. Los actores privados locales han estado interviniendo para promocionar la innovación y la supremacía en diferentes sectores culturales creativos y sectores intelectuales. Si bien Milán ha sido un centro cultural e innovador nacional desde el siglo XIX, esto es más bien el resultado de un desarrollo orgánico empresarial ascendente en lugar de una intervención política directa. Mirando a la mayor parte de estas acciones lo que parece ser particularmente relevante es la atención prestada a las creaciones o el apoyo a las redes creativas de los trabajadores.

En concreto, la siguiente sección presenta dos proyectos que están trabajando activamente para apoyar la existente colaboración entre los trabajadores creativos y las nuevas redes creativas.

La capacidad de adaptación de los trabajadores creativos: el sector del diseño creativo en Milán

La cuestión de la densidad espacial y la extensa red parece ser central para acomodar trabajadores con talento; las autoridades locales correspondientes en toda Europa han prestado una atención específica en la promoción de determinados proyectos. En efecto, la atención de los académicos y de los responsables políticos en la industria creativa se



Espectáculo de danza en las calles de Milán.

centra hoy en los distritos culturales. Como argumentan diferentes académicos (Porter y Barber, Brown et al., 2000, Montgomery), en el Reino Unido en los años 1980, surgió una relación entre las industrias culturales y las estrategias de regeneración urbana en torno a la noción de los distritos culturales. En Europa el concepto de distrito o barrio cultural se ha elaborado siguiendo parcialmente al "modelo de distrito industrial" (Beccatini, 1989) y, en parte, de acuerdo a la noción de "clúster". Los barrios especializados se encuentran zonas más bien pequeñas, en concreto, en partes de la ciudad o de la región urbana donde puede encontrarse una característica o función especial. Como Brown et al. subrayan (2000) los barrios culturales son "áreas previamente abandonadas o deterioradas orientadas a nuevos usos como lugar de trabajo, espacio de exposición y actuación dirigido a productores culturales emergentes locales". En particular, el sector cultural lo constituyen aquellas áreas que se encuentran bajo un proceso de transformación económica, física y simbólica (Montgomery, 2003), donde confluye la combinación de consumo cultural (presencia de bares, cafés, restaurantes y espacios culturales), junto con la producción cultural (presencia de

empresas medianas y pequeñas relacionadas con las intensas industrias creativas y del conocimiento). Además de la dimensión económica, los sectores culturales también están caracterizados por un intenso proceso de aburguesamiento (Glass, Zukin 1988). Según Brown et al.., (2000), la idea de los barrios culturales implica la reinterpretación de la función de los edificios, la revitalización del área y la promoción de un grupo de negocios compatibles estrechamente interconectados a la red.

Una cuestión relevante dentro de este marco teórico es cómo Milán ha gestionado la presión de los trabajadores creativos para promover un "espacio social" propio. En Milán, a finales de los años 1980 las demandas y necesidades de trabajadores creativos fueron recogidas por los sectores privados en lugar del sector público. Si bien el desarrollo de los espacios creativos está dirigido habitualmente por actores público-privados, en Milán parece estar principalmente en manos de los promotores privados.

El cambio de la economía industrial a post industrial ha tenido un fuerte impacto sobre los aspectos espaciales de la ciudad. En los últimos 30 años la ciudad de Milán ha estado cambiando continuamente. Y, según los profesionales, las áreas periféricas y los municipios satélite de Milán pasaron de alojar zonas industriales a convertirse en distritos o barrios económicos. De hecho, debido básicamente a los costes más bajos y a la distribución del espacio de trabajo, la mayoría de los distritos creativos y del conocimiento en Milán se están creando en antiguas zonas ocupadas por plantas industriales.

Si bien en muchos casos el proceso de gentrificación que resultó en dicha transformación se produjo espontáneamente, en muchos otros casos fue alimentado por promotores inmobiliarios privados. El ejemplo del barrio Milanese Desing District-Zona Tortona es particularmente sugerente. El barrio, una antigua zona industrial con muchas fábricas pequeñas y algunas medianas, es hoy sede de un gran número de empresas de diseño que han sido atraídas por el carácter céntrico de la zona y por la oferta de edificios. El proceso empezó de forma espontánea a inicios de los años ochenta cuando algunas empresas importantes de diseño se reubicaron en esta zona. Tras ellos, les siguieron muchos otros.

> *"En la zona de la Tortona promotores inmobiliarios inteligentes de gama alta realizaron sus compras y empezaron a crear comunidades de artistas, de diseño, de comunicaciones, de moda… Crearon el primer ejemplo, que yo sepa, de marketing inmobiliario y del suelo en Milán".* (ACRE Informe 6.12)

Lo que parece ser una estrategia común es que la zona intenta desarrollar una nueva identidad para el barrio. Un fenómeno interesante es que, en algunos casos, podemos identificar prácticas micro-territoriales de marketing realizadas por los actores en un barrio determinado que tienen como objetivo desarrollar áreas creativas muy identificadas. Uno de los ejemplos más interesantes fue la Fiera del Mobile (Feria del Mueble) –Fuori Salone– organizada por el barrio de Tortona durante la Semana del Diseño. Algunos años más tarde, el principal promotor privado de la zona comprendió la importancia del marketing del territorio y puso en mar-

cha una campaña publicitaria utilizando la marca del barrio y organizando un gran acontecimiento en la calle durante la fiesta del diseño en la ciudad (uno de los principales eventos comerciales de la ciudad que, actualmente, atrae un gran número de visitantes). Repentinamente, el área se convirtió en un barrio de diseño y experimentó un gran éxito, tanto en términos de beneficio económico de las empresas situadas en la zona (que podían beneficiarse del marketing del territorio), como del valor del terreno. Lo que hizo que el Distrito-Zona de Diseño Milanese de la Tortona fuera bien conocido como un barrio creativo fue el trabajo conjunto de algunas de las empresas creativas decididas a lanzar una marca/identidad de barrio para dar publicidad a determinados lugares donde se celebraban eventos relacionados con la Semana del Diseño.

> *"Lo curioso es cómo, por ejemplo, nació la Zona Tortona Red Stamp – Marca Roja de Zona Tortona– (en el año 2000)... La feria disponía de una puerta, una entrada, una dirección, pero aquí las cosas no estaban claras y pensamos en una solución rentable, ¿cuál podría ser la mejor señal que indicara que existía una ubicación; una, dos, tres o más ubicaciones...? No eran visibles, teníamos que comunicarlas, señalarlas. Y así nació el Red Stamp... Pegamos al suelo 3000 marcas, todo el trayecto desde la estación de la Porta di Genova. Entraron y salieron de estos lugares, se vio que la gente automáticamente hizo como Hansel y Gretel, siguieron las piedras. Y también la añadimos a la señal de tráfico convencional Zona Tortona, para indicar una señalización de carretera, un signo urbano..."* (ACRE, Informe 6.12).

Este tipo de acciones son muy importantes para la ciudad en su conjunto, ya que implican aspectos tales como la imagen de la ciudad, el campo del marketing de la ciudad, pero también la capacidad del entorno para responder a las transformaciones económicas.

Conclusión: el riesgo de una ciudad atractiva sin una guía estratégica

Milán siempre se ha considerado como uno de los pilares industriales nacionales más importantes, así como la ciudad más internacional y una de las ciudades italianas más innovadoras y progresistas. Sin embargo, tal y como señala la investigación del proyecto ACRE el liderazgo puede perderse con facilidad si el gobierno local no presta atención a una estrategia coherente. Las entidades locales, los gerentes empresariales y los agentes culturales muestran falta de filiación institucional y baja confianza en las instituciones públicas. La ausencia de impulso público ha permitido que la propia ciudad haya optado por el desarrollo de una estrategia de construcción inmobiliaria, en lugar de tener en consideración el desarrollo de las dimensiones sociales y económicas. En consecuencia, la ciudad se ha convertido rápidamente en inaccesible para jóvenes talentos y ello conduce a un futuro no sostenible.

Bibliografía

AMIN, A. (1993). *Distretti industriali in un contesto globale che cambia: Santa Croce sull'Arno, in Lo svilupp.o regionale nell'economia europea integrata*, a cargo de Leonardi R.; Nannetti Y. Raffaella. Marsilio, Venezia: 1993.

BECCATINI, N. (1989). "Sectors or Districts: some remarks on the conceptual foundation of industrial economics" in E. Goodman and J. Bamford (eds) *Small Firms and industrial districts in Italy*, London, Routledge, pp. 123-35.

BROWN, A.; O'CONNOR, J.; COHEN, S. (2000). *Local music policies within a global music industry: cultural quarters in Manchester and Sheffield, Geoforum*, 31, pp. 437-451.

CAVES, R. (2000). *Creative industries: contracts between art and commerce*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

FLORIDA, R. (2002). *The rise of the creative class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*, New York: Perseus Books Group.

LANDRY, C. (2000). *Creative City, A Toolkit for Urban Innovators*, Earthscan Publications.

MINGIONE, E.; ZAJCZYK, F., DELL'AGNESE, E., MUGNANO, S., D'OVIDIO, M., NIESSEN, B., SEDINI, C. (2008). *Milan city-region: is it still competitive and charming? Analysis of paths of creative knowledge Regions*, Acre Report 2.12, Amsterdam University, Amsterdam.

MINGIONE E., ZAJCZYK, F., DELL'AGNESE, E., MUGNANO, S., D'OVIDIO, M., SEDINI, C. (2008). *Milan: A city easy for working but difficult for living? Understanding the attractiveness of the metropolitan region for creative knowledge workers* Acre Report 5.12, Amsterdam University, Amsterdam.

MINGIONE. E., ZAJCZYK, F., DELL'AGNESE, E., MUGNANO, S., D'OVIDIO, M., SEDINI, C. (2009). *Why in Milan? Working and living in Milan: An attractive environment for the creative and knowledge workers? The views of high-skilled employees, managers and transnational migrants*. ACRE report WP8. 12. Amsterdam: AMIDSt.

MINGIONE, E., ZAJCZYK, F., DELL'AGNESE E., MUGNANO S., D'OVIDIO M., SEDINI, C. (2009). *International Milan? A global city in a country lagging behind. The view of transnational migrants*. ACRE report WP7.12. Amsterdam: AMIDSt,

MINGIONE E., ZAJCZYK, F., DELL'AGNESE, E., MUGNANO, S., D'OVIDIO, M., SEDINI, C. (2010). *C Policies and strategies in the Metropolitan Region of Milan. How to enhance the city's competitiveness*. ACRE report WP10.12. Amsterdam.

MONTGOMERY, J. *Cultural Quarters as a mechanisms for urban re generation*. Part 1: conceptualising cultural Quarters in Planning, Practices & Researcher, Vol. 18, No. 4, pp. 293-306.

MUGNANO, S. (2009). "Milan peripheries on the move: from deprived to strategic areas?" *in Driving Forces Of Urban Cohesion*, Urbact, EU.

PARKINSON, M., BINACHINI, F., (1991). Cultural policy and urban regeneration in Liverpool: a tale of missed opp.ortunity, Working paper

n. 19 presented to the Conference "Cultural policy and urban regeneration: the weste euroepan experience" Liverpool 30-13 Oct. 1990.

PORTER, M.E. (1998). Cluster and the new economics of competition. Harvard Bussiness Review, 76, 6, pp. 77-91.

PRATT, A.C. (2004). 'The cultural economy: a call for spatialised production of culture perspectives', *International Journal of Cultural Studies*. 7.1: 117-128.

SCOTT, A. J. (2000). *The cultural economy of cities: essays on the geography of image-producing industries*. London ; Thousand Oaks, Sage.

ZUKIN, S. (1995). *The Cultures of Cities*, Oxford: Blackwell Publishing LTD.

La Casa Encendida: en comunidad

*José Guirao**



Instalación artística de Josep Kosuth, en La Casa Encendida.

Voy a hacer una explicación de La Casa Encendida, que intentaré que no aburra a los que ya la conocéis y que interese a los que no la conocen. La Casa Encendida es un centro privado que pertenece a la Obra Social de Caja Madrid. Ya sabéis que, aunque es una legislación que está cambiando, la finalidad de las cajas de ahorros era y es, mientras existan todavía, dedicar parte de sus beneficios a la acción social y cultural. En este sentido, La Casa es un proyecto que se abrió al público hace exactamente nueve años. Su esquema tiene cuatro áreas de trabajo: el área social que llamamos de solidaridad, el área cultural, el área educativa y el área medioambiental. Esas cuatro áreas son las mismas que desarrolla en su ámbito de trabajo la Obra Social de Caja Madrid, de tal forma que se pretendió que el centro respondiera a las temáticas y problemáticas que trabajaba la Obra Social en su conjunto. La Casa Encendida se estructura en tres ejes que la constituyen, conforman su esqueleto.

Por una parte es un centro de actividad y de difusión como cualquier otro, no tiene nada de novedoso, es decir uno puede ir a ver exposiciones, a oír confe-

*José Guirao falleció el 11 de julio de 2022 (EPD).

rencias, a ver cine, teatro, danza, actividades para niños, etc.

La otra parte de su armazón es que es un centro de recursos pequeño, porque no hay espacio para más, que tiene desde los recursos más tradicionales como la biblioteca, la hemeroteca, la mediateca, la sala de trabajo con ordenadores, hasta un estudio de sonido y de radio, un laboratorio multimedia y un laboratorio de fotografía. El estudio de sonido y de radio, el laboratorio multimedia, y el de fotografía, se utilizan, por una parte, para la formación, es decir hay cursos relacionados con esas materias; y, por otra parte, para que la gente pueda desarrollar individualmente sus proyectos personales. Es decir que si hay un músico o un grupo de música que tiene una maqueta puede ir a editarla, a grabarla, si ha hecho un documental puede ir a sonorizarlo, si ha hecho un documental, o un vídeo o una película o fotografía en sistema digital puede ir a editarlo ahí de manera gratuita. Tenemos todos los programas profesionales tanto para la edición de sonido como de imagen digital. Siempre hay una persona a cargo de los laboratorios que orienta a los usuarios y les organiza el trabajo porque muchas veces quieren utilizar recursos y programas que no conocen a la perfección, y esa persona está para ayudarles a resolver sus problemas de trabajo. El laboratorio de fotografía, que es un laboratorio en blanco y negro de fotografía tradicional, sirve para el inicio en la práctica de la fotografía y también para que fotógrafos, que están desarrollando trabajos profesionales o semiprofesionales y que no tienen laboratorio, puedan trabajar allí en sus proyectos. El uso de estos laboratorios es gratuito y hay una serie de horas en que se pueden utilizar y que se pueden prorrogar.

La otra parte de la columna de La Casa Encendida es un centro de formación no reglada. Eso significa que nosotros no certificamos ningún aprendizaje solo damos unos diplomas en los que figura que alguien ha hecho un curso de tantas horas con tal profesor, no tenemos vocación de nada más. El área de formación en realidad no es un área, sino que cada área de trabajo tiene su parte de formación.

El área de educación que tiene *Español para inmigrantes*, porque estamos en un barrio con un 40 % de inmigrantes; tiene clases de inglés; de informática; en fin cosas muy básicas que la gente necesita para el desenvolvimiento de su vida diaria. En ese tipo de cursos, tienen preferencia tanto los inmigrantes como las personas que están en paro o que acreditan que estos cursos les vienen bien para mejorar su currículum. Luego, a parte de eso, hay cursos tanto teóricos como prácticos para profesores, de renovación pedagógica, etc.

El área de solidaridad organiza una serie de cursos muy prácticos que se convienen, es decir que se organizan con las coordinadoras de ONGs de desarrollo, tanto la coordinadora nacional como la madrileña, y que van a atender necesidades básicas de las ONGs. Cuando abrimos nuestras puertas pasaba mucho más, las ONGs de cooperación al desarrollo y todas en general, también la medioambientales, tenían una entrada masiva de voluntariado pero sin una formación específica para las cosas que necesitaban desarrollar estas organizaciones del tercer sector. Así que hemos hecho cursos desde cómo se gestionan los recursos humanos en una ONG,

como se elabora la complejísima documentación para acceder a ayudas de la Unión Europea o del Gobierno de España, o temas de seguridad para cooperantes que van a zonas en conflicto bélico, o de salubridad, cuando tienes que ir a un campamento donde no hay agua corriente, etc. Es decir que este tipo de cursos han ido desde lo más práctico y necesario hasta cursos mucho más teóricos, donde hemos trabajado sobre todo con temas de género, inmigración, y con temas relacionados con colectivos en peligro de exclusión social o directamente en la exclusión social: sin techo, sin hogar, prostitución callejera, etc.

El área de medioambiente ha desarrollado su parte formativa, también fundamentalmente en desarrollo sostenible, energías renovables y en ecosistemas urbanos, también en la gestión de los recursos naturales en espacios protegidos o en la gestión de la arquitectura bioclimática, temas de movilidad o la gestión de residuos de todo tipo.

Y, por último, el área de cultura se ha centrado en hacer cursos y talleres que tienen que ver sobre todo con la creación donde los profesores son creadores, es decir, si es de poesía se hace con un poeta, si es de guión de cine se hace con un guionista, si es de dirección de cine se hace con directores, si es de danza con coreógrafos, etc. Y también la parte de cultura ha coordinado y coordina todos los cursos de informática que tienen que ver con programas profesionales de diseño o de edición, que están separados de los programas informáticos básicos para la gente que necesita aprender cosas básicas.

También hemos desarrollado entre las distintas áreas y cada vez desarrollamos más, programas de formación para personas con diferentes grados de discapacidad. Desde hace siete años, tenemos un programa, el programa Bit, que es de informática para niños y jóvenes, porque están organizados según su nivel de madurez cognitiva, con síndrome de Down, esto lo hacemos con la Asociación Española de Síndrome de Down, tenemos cada año 36 personas en tres grupos que vienen los sábados a aprender informática, porque son niños con una especial habilidad para la informática, lo único que ocurre es que necesitan cuatro veces más tiempo que un niño que no tiene este síndrome para fijar los conocimientos, por lo tanto es una enseñanza muy cara, que es la que nosotros financiamos. La condición del desarrollo de estos programas es que los niños o jóvenes se integren en la vida ordinaria del centro, y que una vez que vienen al centro y terminan sus clases se les organizan visitas a exposiciones, se les ofrece que pueden venir por la tarde u otro día a ver películas, o a ver teatro o a ver danza. Con la idea que sean programas que no solo formen sino que integren. También estamos teniendo unas experiencias bastante interesantes con niños y adolescentes con autismo, tanto en el laboratorio de fotografía como en el de radio, y también estamos desarrollando un programa de ocio inclusivo con personas con cierta discapacidad, que pueden ser desde personas mayores que apenas se valen por si mismas o personas con alguna discapacidad que vienen a aprender ocio de acuerdo con sus condiciones en compañía de sus hijos, o sus nietos o sus cuidadores o los estudiantes que viven en sus casas, por eso se llama ocio inclusivo. Se trata darles horizonte a través del teatro la informática o cualquier tipo de ocio formativo.



Biblioteca de La Casa Encendida.

En relación a lo que contaba sobre el español para inmigrantes, os voy a explicar nuestro contexto. Estamos en el barrio de Lavapiés, un barrio muy tradicional del centro de Madrid, que, por su conformación, estando en el centro está en una orilla del centro. Por lo tanto nos da cierta posición de periferia dentro del centro. Esa posición periférica, desde el punto de vista de la estructura social del barrio, para que os hagáis una idea, yo siempre lo defino de forma rápida como un barrio tan castizo como mestizo. Es decir hay población muy mayor, hay problemas de infravivienda, de personas mayores que viven solas en una habitación de 10m2 donde tienen la cocina, el dormitorio, el baño está en el pasillo. Luego hay mucha inmigración, algo más del 40 %, fundamentalmente son chinos, magrebíes, pero también de Sri Lanka y subsaharianos, luego también hay un núcleo muy tradicional de gitanos, personas que tienen un nivel de vida medio, personas que se dedican al comercio que no presentan problemas de marginación de ningún tipo. Y, luego, como es o era un barrio bastante barato, hay, ahora cada vez menos, mucha gente joven un poco alternativa que alquila pisos allí porque están en el centro de Madrid muy cerca de Atocha, hay tres líneas de metro cercanas, está muy bien comunicado, líneas de autobuses, y uno de los primeros problemas que quisimos plantearnos es como ayudábamos o de qué forma integrábamos a aquellos que tenían más problemas de integración en el barrio, que evidentemente eran los inmigrantes, por eso establecimos este programa que empezamos con la comunidad china que era la más complicada. Tenemos dos niveles de formación. Un nivel básico donde la gente no sabe nada de castellano, nada de nada, y entonces vienen y se les dan cursos básicamente a su medida: ¿Para qué necesitan hablar castellano? ¿Son mujeres que no trabajan tiene que desenvolverse en la vida del barrio, tienen que llevar a sus hijos

al colegio, ir al mercado… o son mujeres que trabajan en la limpieza, o en el servicio del hogar, o cuidando ancianos…? En el caso de los hombres igual, según el trabajo. Y luego hay un segundo nivel, que ya es un nivel más alto del idioma y entonces introducimos la cultura. Este es un programa que unimos con otro programa, en el que teníamos mucha demanda por parte de los estudiantes de Erasmus. Como son cursos gratuitos de Español, teníamos mucha demanda de estudiantes europeos que venían al Erasmus, de tal forma que en el segundo nivel, incluso en el primero, según el nivel de cada cual, tenemos mitad inmigrantes mitad Erasmus de tal forma que no se conformen guetos, ni por parte de los Erasmus ni por parte de los inmigrantes.

Para daros algunas cifras, en el año 2003, que fue nuestro primer año de vida, tuvimos un total de 325.000 visitantes y usuarios. En el año 2010, hemos tenido un total de visitantes y usuarios de 734.000 y este año estaremos un poco por encima. Desde el año 2007, nos estabilizamos en una cifra cercana a los 600.000 y ha progresado ya muy lentamente. ¿Por qué? Porque nuestros espacios son muy reducidos, nuestros aforos son limitados, y en lo único que podemos crecer mucho más es en visitantes de exposiciones. Es decir que de pronto si tienes una exposición, ahí no hay límite, te pueden venir 100.000 personas a una exposición, pero el auditorio tiene 180 plazas, los cursos son para 12 personas o para 20, o para 30 como mucho, con lo cual ahí estamos. Hemos tenido en estos nueve años más de 14.000 actividades, estamos en una media de 2.000 actividades año, eso significa que estamos algunos días en más de 5 o 6 actividades, suponiendo que una exposición es una actividad en todo el año, se cuenta una vez, con lo cual las exposiciones son 20 al año. ¿Esta hiperactividad a qué se debe? Primero, a todo el tema de los cursos y luego también porque, y esto no era un propósito de La Casa Encendida, sino que fue una favorable circunstancia sobrevenida, y es que como empezamos a trabajar desde el principio con todas las ONGs y con todo el tercer sector, las organizaciones no gubernamentales normalmente tienen unas instalaciones mínimas, ninguna tiene salón de actos, ninguna tiene grandes salas de reuniones, etc., con lo cual empezamos a ceder estos espacios no tanto para reuniones pero sí para presentaciones de proyectos, para organización de jornadas, que a veces las hacíamos conjuntamente y a veces prestábamos el lugar de tal forma que La Casa en estos años sí se ha convertido de manera natural en el punto de encuentro del tercer sector. Es decir que no solo están las cosas que nosotros hacemos con ellos sino que están las cosas que ellos hacen entre ellos o por si solos, a la hora de presentar un proyecto, de organizar una jornada, etc.

Por otra parte, hemos intentado también desarrollar la orientación de nuestras actividades de la siguiente manera: nosotros hemos intentado trabajar, y, creo que trabajamos, en el 90 % de nuestra actividad en el territorio de lo, a mi no me gusta el término, pero es el que está codificado en esta temporada hasta que alguien invente el siguiente, de lo emergente, de lo que está surgiendo, de lo experimental. ¿En qué sentido? Hemos intentado instalarnos en el territorio de los jóvenes creadores en todos los sentidos y de las nuevas problemáticas sociales, medioambientales, y tam-

bién culturales y educativas. Pero esto ha ido acompañado de ciertos contrapesos que no tienen más valor que un valor pedagógico. Es decir, hemos intentado en el campo de la cultura fundamentalmente, en la música sobretodo o en el de las artes visuales, contrapesar lo emergente o lo contemporáneo con una arqueología pedagógica de la contemporaneidad, es decir desde el principio empezamos a apostar por la música experimental, la música electrónica en una época, ahora ya todo el mundo lo hace, paro hace nueve años no lo hacía nadie, lo performático, etc. La verdad es que tuvimos una respuesta masiva dentro de nuestros límites espaciales desde el primer momento. Pero, por otra parte, nuestro público también es muy joven, por daros un dato: el 15 % de nuestro público está entre 20 y 24 años, el 35 % entre 25 y 34 años, el 20 % entre 35 y 44 años. Quiere decir que entre 20 y 44 años tenemos un 70 % prácticamente del público, lo más probable es que mucha gente no sepa de donde viene la música electrónica, experimental, sino que simplemente es lo que está emergiendo. Cuando hemos hecho por ejemplo un programa de John Cage y hemos programado diez conciertos en una semana de John Cage lo hemos hecho pensando en que sepan quien fue el primero que utilizó ordenadores para hacer música, quien inventó la performance y quien abrió muchos caminos nuevos. O cuando hemos hecho una exposición dedicada a Antonin Artaud o a Gordon Craig, queríamos enseñarles dos líneas que el teatro de la transición del siglo XIX al XX, porque el teatro se concibe como ahora lo concebimos gracias a ellos. Cuando hemos hecho una exposición de Warhol, hemos estado pensado no en mostrar al Icono del Pop Art, sino mostrar a un artista que trabajó con en el tema de la construcción de lo biográfico, de lo autobiográfico, tan de moda en la década que hemos pasado entre los artistas jóvenes; a un artista que utiliza todos los soportes con el mismo interés y con la misma intención, es decir una polaroid, un fotomatón, un *screentest* (un retrato en vídeo) etc. para él tenían la misma importancia que un cuadro.

Y la otra línea de trabajo ha sido crear proyectos que interaccionen distintas áreas de trabajo. Desde el principio tenemos un festival que se llama artes escénicas y discapacidad donde se presentan estrenos de compañías profesionales o semiprofesionales que todos sus miembros o la mayoría son discapacitados y que trabajan en el territorio que nosotros llamamos otras capacidades, más que la discapacidad.

Lo importante de La Casa Encendida es el nivel de formación de los usuarios. Sin ningún estudio, tenemos el 1 % de los usuarios, con solo estudios primarios, tenemos el 3 %, con solo estudios secundarios un 17 %, con estudios universitarios medios un 18 % y con estudios universitarios superiores un 68 %. Esto quiere decir que mayoritariamente tenemos público universitario, gente que estudia y/o trabaja: que es licenciado y trabaja es el 47 %, parados tenemos un 14 %, inactivos, es decir niños y jubilados, un 10 %, y que estudia y trabaja un 15 % y que solo estudia un 14 %. Y, en cuanto al origen de los visitantes un 79 % es español, el 12 % es de origen hispanoamericano viviendo en Madrid, el 6 % es del resto de Europa, y un 3 % del resto de países que son fundamentalmente los inmigrantes del barrio. También decirles que, dentro de los servicios que tenemos, tenemos la bibliote-



Exposición de Juan Muñoz en La Casa Encendida.

ca joven que no solo está abierta y hace actividades para niños, sino que por las tardes tenemos un servicio para ayudar a estudiar a los hijos de inmigrantes del barrio que tienen problemas de comprensión de lenguaje, etc.

¿Cuando hablamos de crear comunidad a qué nos referimos? Nos referimos a que es un espacio abierto, en el que nosotros hacemos una propuesta, invitamos al público a que se sume a nuestra propuesta, pero es el público quien la lleva a término. Por una parte, en el contexto en el que estamos, no se os oculta que si en vez de estar en el barrio de Lavapiés estuviéramos en el barrio de Salamanca o en el barrio de Chamartín, una parte de nuestra programación sería completamente distinta, una no pero otra sí, con lo cual hablamos de crear comunidad en el sentido de adaptarnos a temas que hay en el barrio. Y luego la otra comunidad que intentamos crear es la de los usuarios, es decir nosotros cuando trabajamos nos instalamos en el terreno del punto de partida pero nunca en el terreno del punto de llegada, es decir que nosotros hacemos unas propuestas, nosotros hacemos una programación en la que nos interesa de donde partimos. Donde llegaremos o donde llegamos depende de nuestro trabajo evidentemente, pero también de la interactuación del público y de los creadores. Estamos instalados también en esta palabra también tan manida de lo procesual, poner más atención en el proceso que en el resultado. Eso es un poco la historia o la propuesta de La Casa Encendida, es decir ser un centro útil a la comunidad, un centro en el que nazcan propuestas y, de hecho, han nacido muchas ahí dentro del intercambio entre la gente que hace cursos y luego salen proyectos. Y sobre todo es un espacio, o pretende serlo, abierto a las demandas y al cambio de la ciudadanía. Cuando empezamos en el año 2002, estábamos prácticamente solos, afortunadamente, el Ayuntamiento de

Madrid ha generado dos espacios, proyectos, para mi interesantísimos, de primer nivel: uno en Medialab-Prado y el otro en Matadero. Hay otro proyecto a medias, que no sabemos qué pasará, que es Tabacalera, que ha sido durante el tiempo que se ha desarrollado interesantísimo para el barrio y para la ciudad, un proceso casi autogestionado en un espacio del Ministerio de Cultura, un caso atípico. En este sentido, para nosotros todo esto que ha ido surgiendo cerca de nosotros alrededor o en otra dirección, es una manera también de estar arropados. Estamos muy contentos, de que en estos nueve años, Madrid que era una ciudad muy institucional con grandes instituciones con mucho peso: los museos nacionales, la Biblioteca Nacional, las fundaciones de los grandes bancos, etc. haya ido creando este tejido donde la gente se puede integrar para debatir, para trabajar, para proyectar, etc. En este sentido, creo que La Casa Encendida se inscribe en esta línea de centros que lo que intentan es, más que representar institucionalmente a nadie aunque cada uno pertenezcamos a una institución en nuestro caso privada, ser lugares de acogida, de encuentro, formación y de divulgación de la creatividad que se genera en la ciudad o que retroalimenta o alimenta a los ciudadanos de Madrid.

BUENAS PRÁCTICAS

Ámbito
Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas

Fundación Directa. Red de Artistas Entre Dos Orillas. Madrid
Museo Thyssen Bornemisza de Madrid. Red de Públicos
Off Limits. Hola, estás haciendo una peli. Madrid

Ámbito
Ciencia, innovación y emprendimiento social

Urbiótica. *Smart City* o la ciudad en tiempo real: buenas prácticas de eficiencia y sostenibilidad en la gestión de los servicios urbanos. Barcelona
ITD. Eje Central, emprendeduría sostenible para el desarrollo cultural. Barcelona

Ámbito
Sociedad digital y cultura abierta

Parc Audiovisual de Catalunya (PAC). Audiovisual Living Lab (ALT). Terrassa
VIC. Vivero de Iniciativas Ciudadanas para el empoderamiento urbano. Madrid

Ámbito
Ciudadanía, cultura y territorio

Museo de Antioquia. Programa Museo y Territorios. Medellín
Plataforma La Noria. Huerto del Rey Moro. Sevilla
Agentes educativos del PAJJ-6, Programa de Participación Activa de los/las Jóvenes del Distrito Sexto de Sabadell

Introducción

Las buenas prácticas son proyectos, programas o equipamientos, con dos años como mínimo de trayectoria, promovidos por instituciones del tercer sector, administraciones públicas, empresas y que se enmarcan dentro de los ámbitos de las IV Jornadas de Ciudades Creativas. El objetivo de las buenas prácticas es establecer un banco de proyectos innovadores, puestos en práctica, para que puedan servir de inspiración para nuevas iniciativas. Este apartado se empezó a desarrollar en las III Jornadas de Ciudades Creativas. En 2010, se seleccionaron dos proyectos, en esta ocasión se recibieron 21 proyectos, 11 de los cuales fueron seleccionados. En esta publicación se presentan 10 proyectos, puesto que uno fue descartado por los mismos organizadores al estar sujeto a un replanteamiento global.

Cada uno de estos proyectos presenta su información sistematizada para facilitar su consulta y análisis. Así, cada buena práctica se estructura según los siguientes apartados:

1. **Presentación:** presenta los datos de la/s organización/es responsable/s, documentos y webs de referencia del proyecto así como ámbitos de actuación.
2. **Descripción:** desarrolla el contexto en el que se genera el proyecto, sus objetivos y estrategia, así como sus fases de desarrollo.
3. **Gestión del proyecto:** incide en los aspectos prácticos como recursos humanos y económicos, beneficiarios, modelo de gestión e indicadores de impacto.
4. **Evaluación:** se valoran cuatro parámetros.
   – Innovación: valoración de la aportación de soluciones nuevas.
   – Transferibilidad: valoración de la posibilidad que el proyecto pueda ser aplicado a otro contexto.
   – Ejemplaridad: valoración del efecto multiplicador del proyecto.
   – Corresponsabilidad y participación: valoración de la implicación de los beneficiarios.

En el ámbito Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas se seleccionaron tres iniciativas muy diferentes: una red intercultural de artistas, un programa de accesibilidad del patrimonio y un proyecto de creación colectiva, que tienen en común el trabajo sobre la diversidad.

– La Red de Artistas Entre dos Orillas es un proyecto promovido por Fundación Directa de Madrid**,** orientado a generar espacios de encuentro y oportunidades de empleo en el sector cultural para una red y un catálogo cultural formado por más de 200 artistas, de 15 disciplinas y 29 países. Para ello impulsa diferentes actividades como: formación on-line y presencial en emprendizaje cultural; festivales escénicos, etc.
– Red de Públicos es un programa del Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid, que tiene como objetivo hacer

accesibles las colecciones del Museo a la mayor cantidad de públicos posibles. En Red de Públicos se encuentran colectivos en riesgo de exclusión social, de necesidades especiales, sus familias así como profesionales y voluntarios del ámbito socio sanitario, participantes de otros programas del Museo, centros educativos, artistas y el propio equipo de educadores del Museo.

– Hola, estás haciendo una peli, es un proyecto de desarrollo cultural comunitario impulsado por Off Limits en el barrio de Lavapiés de Madrid. Se trata de un filme de creación colectiva dirigido a comunidades locales, que en ocasiones son sectores de población marginales o en riesgo de exclusión. El proyecto se realizó por primera vez en Lavapiés y ha tenido diferentes réplicas en otras ciudades.

En el ámbito Ciencia, innovación y emprendimiento social se presentan dos iniciativas: un proyecto que pretende transformar la investigación universitaria en práctica dentro del ámbito de las "smart cities" y un proyecto para el fomento de la emprendeduría cultural sostenible en América Latina.

– Smart City o la ciudad en tiempo real: buenas prácticas de eficiencia y sostenibilidad en la gestión de los servicios urbanos es un proyecto promovido por la "start-up" URBIOTICA. Este proyecto empresarial combina tres mundos aparentemente distantes pero en la práctica muy sinérgicos en el ámbito urbano: los servicios de telecomunicaciones innovadores, la investigación avanzada en antenas y sensores de última generación y el urbanismo sostenible. La hibridación de las tres áreas deriva en soluciones reales para concretar el concepto de "Smart City".
– Eje Central es un proyecto impulsado por la consultora ITD. El proyecto consiste en hacer viables en tres países (Bolivia, Perú y Chile), proyectos culturales existentes. Para ello, la intervención se centra en la dotación de herramientas vinculadas a la emprendeduría a los responsables de proyecto de los países citados.

En el ámbito Sociedad digital y cultura abierta se seleccionaron dos buenas prácticas: un laboratorio que implica al público en la creación de contenidos audiovisuales y una plataforma de iniciativas ciudadanas en relación al espacio público.

– El Audiovisual Living Lab de Terrassa (ALT) es un proyecto promovido por el Parc Audiovisual de Catalunya (PAC). Se trata de un proyecto la participación directa de la ciudadanía local en la creación de contenidos audiovisuales, así como su implicación en la posterior evaluación. El ALT responde al propósito de poner en contacto de forma efectiva al sector audiovisual, la producción industrial y la ciudadanía.
– Vivero de Iniciativas Ciudadanas (VIC) para el empoderamiento urbano es un proyecto colaborativo, abierto y orientado a promover, difundir, analizar y apoyar iniciativas y procesos críticos con ánimo propositivo de la ciudadanía, con especial incidencia en la transferencias al territorio, la ciudad y el espacio público. VIC cartografía iniciativas sociales que suponen otra forma de hacer las cosas, incorporando nuevos conceptos en innovación social y estudiando su apli-

cabilidad a proyectos y propuestas (estudios de caso) en el ámbito de la arquitectura y lo urbano.

En el ámbito Ciudadanía, cultura y territorio se seleccionaron tres iniciativas que se centran en el trabajo comunitario en diferentes ámbitos: patrimonio cultural, medio ambiente y jóvenes.

– El Programa Museo y Territorio promovido por el Museo de Antioquia, que se encuentra en Medellín, sale al encuentro con las comunidades, no sólo de Medellín, sino de toda la región, en un diálogo cercano con cada persona, proponiéndose como mediador a través de espacios de encuentro intergeneracional de aprendizaje, en donde las experiencias de vida de cada persona son vitales para la discusión. Los ejes del programa son: Patrimonio vivo, identidades, comunicación, territorio, memoria, museo, arte, cultura y derechos humanos; todo ello dirigido a impulsar el reconocimiento, valoración y reinterpretación de lo propio, a través de escenarios que promuevan la participación activa de los sujetos, recogiendo las estéticas locales, la historia; motivando la imaginación mediante el uso de símbolos, promoviendo la observación del entorno, favoreciendo la formulación de preguntas y propiciando circuitos culturales a manera de red.
– El Huerto del Rey Moro de Sevilla es un espacio autogestionado por la plataforma vecinal La Noria. La iniciativa de autogestionar el espacio arranca en 2004 cuando un grupo de vecinos deciden tomar el solar en reivindicación a la falta de espacios verdes en esta zona de la ciudad. El Huerto del Rey Moro empezó siendo un punto de encuentro con la naturaleza, dentro de la trama urbana, sin embargo, poco a poco se ha desarrollado como un huerto urbano en el que se desarrolla un programa de huertos escolares, conciertos, talleres de educación ambiental, asambleas de otros colectivos, comidas populares, cine de verano, etc.
– El programa de Participación Activa de los Jóvenes del Distrito 6º de Sabadell está impulsado por los agentes educativos del PAJJ-6 a raíz de la necesidad detectada, por los agentes educativos del territorio, de fomentar la participación en los jóvenes e implicarlos activamente en los procesos generados en los barrios que conforman el Distrito Sexto de Sabadell. Con el trabajo conjunto de diferentes actores del territorio (entidades, institutos, técnicos/as y fundamentalmente jóvenes voluntarios) se ofrece un marco de actuación, en el territorio, con la intención de fomentar el aumento del capital social a partir de las organizaciones juveniles de los barrios.

Fundación Directa. Red de Artistas Entre Dos Orillas. Madrid

Ficha presentación

1. Resumen

La Red de Artistas Entre dos Orillas es un proyecto dirigido a potenciar los vínculos que unen a todos los seres humanos a través del arte y la cultura mostrando la riqueza que encierra la diversidad.

Un proyecto orientado a generar espacios de encuentro y oportunidades de empleo en el sector cultural para una Red y un catálogo cultural formado por más de 200 artistas, de 15 disciplinas y 29 países que desarrolla las siguientes actividades: formación on-line y presencial en emprendizaje cultural; festivales escénicos, exposiciones, concursos, talleres, *performances*; asesoramientos individuales y grupales; creación y mantenimiento de canales y redes sociales; envío de Boletín digital y alimentación de la Página Web de soporte del proyecto: www.entredosorillas.org

La Red de Artistas Entre dos Orillas parte, por tanto, de la concepción de que la cultura nos permite abrirnos y reconstruir nuestras identidades dejando que "el otro" nos habite para, finalmente, comprender el significado profundo de las migraciones como una de las mayores aventuras de la creación humana a lo largo de todos los tiempos.

Inmigración y cultura se conjugan en esta iniciativa en la que Fundación Directa actúa de altavoz de este grupo de personas, ayudándoles a difundir su obra, promocionando el encuentro entre culturas y favoreciendo la diversidad y la interculturalidad.

2. Fechas importantes

- 2005 Surge "Madrid Entre dos Orillas".
- 2007 El proyecto se transforma en "Entre dos Orillas", abarcando con ello, una actividad desarrollada en toda España.
- 2007-2009 Participación de la Red en las diferentes ediciones de la Feria Integra Madrid (IFEMA). Actuaciones musicales, títeres, teatro, percusión, pintura en vivo, performances, danza, etc.
- 2009 Edición del Catálogo de Artistas y el DVD promocional.
- 2009 Actividad Cultural protagonizada por la Red de Artistas en Casa América como clausura a la Conferencia de la OMS en Madrid.
- 2009 Festival Escénico "Nosotros también fuimos los otros": la realidad de la inmigración actual explicada a partir de nuestro pasado emigrante a América Latina.
- 2010 Participación en el Ciclo "Guadalajara Emociona" con una Jornada Solidaria protagonizada por las y los artistas de la Red (rifa solidaria, mariachis, monólogo de humor, cine, etc).
- 2011 Curso Presencial y Virtual de "Formación en Emprendizaje Cultural".
- 2011 Exposición colectiva de Pintura 'Entre dos Orillas'. Sanchinarro Centro Cultural de Madrid.

3. Ámbitos de actuación
Inmigración / Cultura / Sensibilización / Derechos humanos

4. Organización responsable
La organización responsable de este proyecto es Fundación Directa. Organización fundada en el año 1995 e impulsada por un grupo de mujeres y hombres con un dilatado compromiso y trayectoria en distintos campos del desarrollo social.

La Fundación tiene por objeto promover políticas públicas y prácticas sociales que impulsen la igualdad, el bienestar y la participación como ejes del cambio, en un nuevo contexto marcado por la globalización económica, la sociedad del conocimiento y la creciente complejidad de las identidades culturales.

Fundación Directa prioriza actualmente su actividad en tres ámbitos temáticos principales: Sociedad de la Información, Interculturalidad y Desarrollo Socioeconómico, teniendo siempre al Género como eje transversal.

5. Socios colaboradores
Unión Europea: entidad financiadora del proyecto a través del Fondo Europeo de Integración cuyo objetivo es apoyar proyectos que ayuden a la integración de personas de terceros países en territorio europeo.

Ministerio de Trabajo e Inmigración: es otro de nuestros financiadores.

6. Webs de referencia
– Portal Web del Proyecto: www.entredosorillas.org
– Fundación Directa: www.fundaciondirecta.org
– Catálogo on-line de Artistas: http://www.entredosorillas.org/catalogoartistas/inicio.aspx
– Facebook del Proyecto: facebook.com/red.artistas.entredosorillas
– Perfil Youtube del Proyecto: http://www.youtube.com/user/fundaciondirecta

7. Fuentes de información
– Portal Web del Proyecto: www.entredosorillas.org
– Estudio “Perfiles y Demandas de Creadores Inmigrantes”
– Boletines “Panorama”
– Boletines Informativos del Proyecto
– Memorias de Ejecución y Justificación

8. Datos de organización y contacto
Fundación Directa
C/Zurbarán, 5, 1º Izq. 28010 Madrid
Teléfono: 91 310 40 57
Web: www.fundaciondirecta.org
Correo: entredosorillas@fundaciondirecta.org
Web del proyecto: www.entredosorillas.org

Ficha descripción

Situación previa y contexto
Desde finales de 2007 atravesamos una situación de crisis económica a nivel internacional, que en España se está dejando sentir con fuerza. La población extranjera se ha visto especialmente afectada por la recesión, una circunstancia que, obviamente, repercute en la situación social de este sector de la población.

Frente esto, el nuevo modelo de estructura productiva y de generación de oportunidades por el que se está apostando se basa en la innovación, la tecnología, la investigación y el desarrollo sostenible. Y en este nuevo modelo el

sector cultural se erige como un sector de futuro.

Asimismo, la cultura no sólo hay que entenderla como un medio de oportunidad para el empleo y la economía, sino también de expresión de la diversidad que la globalización, los movimientos migratorios y el cosmopolitismo entrañan.

En este sentido, es necesario apoyar y promover la cultura inmigrante –en la que se materializa una cultura universal vista no sólo desde una perspectiva geográfica sino también social y humana– como canal de integración, como medio de expresión de una identidad propia y como lenguaje para transmitir los mensajes asociados a las realidades individuales. En este sentido, la Red de Artistas Entre dos Orillas ahora más que nunca es consciente de la necesidad de reforzar y colocar en el centro de nuestro trabajo el aprovechamiento pleno de las oportunidades económicas, sociales e identitarias que el sector cultural ofrece.

Por ello, en este 2011, nos hemos esforzado en identificar las principales debilidades que muestran los y las artistas inmigrantes de nuestra comunidad y así, conociendo sus necesidades, hemos enfocado nuestro trabajo en intentar solucionar estos problemas apostando por una labor de formación, promoción y difusión.

Objetivos y estrategias

Los objetivos principales del proyecto son:

1. Fomentar la profesionalización de la Red de Artistas.
2. Promover sus actividades y perfiles artísticos.
3. Creación de redes de trabajo y colaboración.
4. Sensibilización social sobre la diversidad y las migraciones a través de la cultura.

De cara a la profesionalización se están llevando a cabo diversas actividades encaminadas a suscitar el perfil emprendedor de las y los miembros de la Red. Entre las más importantes, destaca el curso de formación en Emprendizaje Cultural –presencial y virtual– destinado a orientar e impulsar proyectos propios y a ofrecer información sobre recursos que posibilitan su puesta en marcha.

Desde el punto de vista de la promoción, el apoyo se lleva a cabo de dos maneras complementarias: en primer lugar, se realiza una labor focalizada de acercamiento a entidades (públicas y privadas) de programación cultural relevante para que conozcan a las y los integrantes de la Red de Artistas. En segundo lugar se llevan a cabo acciones de comunicación de carácter global que visibilizan la potencia de esta oferta, mediante el envío de información (mailings promocionales, envíos de boletines informativos, etc) y su disfrute en vivo (realización de exposiciones colectivas y otras actividades de interés).

Por último, en lo referente a la creación de redes de trabajo y profesionalización, desde el proyecto se han creado diversos canales sociales y artísticos en Youtube y Facebook, además del Centro Informativo Virtual de Asesoramiento, actividades con las cuales pretendemos afianzar la carrera artística de las y los miembros de la Red E2O. Utilizamos por tanto las herramientas TIC a nuestro alcance para lograr un mayor nivel de integración y participación, fortaleciendo el diálogo directo con las y los

artistas, y entre ellos mismos, a través de estas iniciativas.

Proceso: fases y desarrollo

Desde el inicio del proyecto y a lo largo de los diferentes años de ejecución, la iniciativa ha sufrido modificaciones en lo que respecta a su desarrollo como respuesta a las propias peticiones de las y los integrantes de la Red y como consecuencia de su propia evolución.

En lo que respecta al 2011, las fases de trabajo coinciden con los objetivos antes mencionados. A saber:

Puesta en marcha del curso "Formación en Emprendizaje Cultural" para fortalecer el perfil profesional de las y los artistas. Se ha llevado a cabo de forma presencial y virtual y ha constado de un programa formativo de cuatro módulos en los que se han abordado diferentes temas relacionados con los aspectos necesarios para desarrollar una actividad cultural con éxito.

Como complemento al curso arriba mencionado se ha realizado una segunda actividad denominada "Incubadora de iniciativas para la proyección de las y los artistas de la Red", consistente en el acompañamiento personalizado para la concreción de proyectos artísticos que hayan sido definidos en el transcurso de la formación.

El desarrollo de la segunda fase de trabajo, llevada a cabo de forma constante a lo largo de la ejecución del proyecto, hace alusión a promoción de la Red de Artistas. En este caso el apoyo se lleva a cabo a través del Portal Web E2O (www.entredosorillas.org), el envío mensual del boletín informativo que incorpora las actividades culturales llevadas a cabo por los miembros de la Red, así como un apartado de Entrevistas/Reportajes en el que, cada mes, se resalta la actividad artística de una de las personas (o grupos) integrantes. También de forma transversal se envían correos electrónicos informativos a una base de datos creada para el proyecto en la que se han identificado numerosos agentes e instituciones relacionadas con cultura e inmigración.

La promoción se complementa con la realización de actividades que permitan el disfrute en vivo de las manifestaciones creativas de nuestros artistas. Una actividad que provoca, al mismo tiempo, la consolidación de la propia marca "Entre 2 Orillas" como referente del arte intercultural en España. Para ello, se lleva a cabo un Festival Cultural que cada año persigue una temática social concreta, permaneciendo en la idea del arte como medio de sensibilización. Este año, el Festival celebra, además, el quinto aniversario de existencia de la Red de Artistas y la temática social escogida es el Año Internacional de la Afrodescendencia. Para ello, se llevará a cabo una jornada titulada "Un mundo entre orillas: Todos Somos África" que consiste en el desarrollo de actividades y actuaciones artísticas protagonizadas por las y los integrantes de la Red. Las actuaciones sobre el escenario serán complementadas con actividades dirigidas al público infantil y juvenil (como talleres didácticos y lúdicos) que permitan la asistencia al festival de familias.

Por último, la fase de trabajo relacionada con la creación de redes de trabajo y colaboración, aprovecha las oportunidades ofrecidas por las TIC potenciando el impacto de las actividades-red más estratégicas del proyecto. Estas son: el Centro Informativo Virtual para Profesionales y Emprendedores/as Cultu-

rales, espacio ubicado dentro del Portal Entre dos Orillas, y que sirve de referencia sobre iniciativas y proyectos a toda la comunidad de artistas. El propio portal Entre dos Orillas y el Catálogo Online de Artistas Inmigrantes, que cuenta con más de 200 artistas activos (de diversas disciplinas artísticas) en la Red. Por último, y como no puede ser menos en estos tiempo, se promueve el uso y la participación en las redes sociales con la página de Facebook (que en la actualidad cuenta con 626 fans) y el perfil del proyecto en Youtube.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

La Fundación Directa cuenta con recursos humanos y materiales suficientes para hacer frente tanto al proyecto como a las actividades que lo integran.

En cuanto a personal, cuenta con una coordinadora de proyecto, dos técnicas de apoyo y una administrativa. Además, cuenta con el apoyo y el trabajo desinteresado de tres personas voluntarias.

Respecto a las condiciones materiales en la sede de Fundación (situada en Madrid capital) existen diferentes puestos de trabajo equipados con el mobiliario y las tecnologías adecuadas; biblioteca y Bases de Datos especializada en inmigración, igualdad de género, cooperación al desarrollo y promoción económica; sala de reuniones.

Presupuesto y financiación

En el año 2011, el proyecto cuenta con un presupuesto total de 66.666 euros, que se dividen en 60.000 euros aportados por las entidades subvencionadoras del proyecto: La Dirección General de Integración de los Inmigrantes y el Fondo Europeo para la Integración y de 6.666 euros que proceden de fondos propios de la Fundación.

Beneficiarios

El proyecto contempla dos tipos de beneficiarios:

Los directos, que son las y los artistas pertenecientes a la Red 'Entre dos Orillas' quienes se benefician de las actividades que organizamos para ellos: como los cursos formativos, las visitas a entidades culturales, las asesorías, etc.

Y los indirectos, población en general que puede ver y disfrutar con la obra y las actividades llevadas a cabo por nuestros artistas, quienes reciben información a través de nuestros boletines, el portal web o el perfil de Facebook, etc.

Modelo de gestión

El proyecto se lleva a cabo mediante la interactuación con las y los artistas miembros de la Red, así como con aquellas instituciones o particulares interesados en el mismo, a través de contacto directo mediante mail o teléfono.

También se realizan diversas gestiones encaminadas a conseguir actividades o eventos en los que los miembros puedan participar.

Damos información continua a través de los diferentes medios de que disponemos sobre todo tipo de concursos, becas o noticias relacionadas con el mundo del arte, la cultura, las migraciones y la interculturalidad.

Por último, como apoyo a esta labor informativa, se realizan reuniones presenciales con varios objetivos: desarrollo te talleres concretos; reuniones de

seguimiento y evaluación del proyecto desde la perspectiva de los propios beneficiarios, asesorías grupales, etc.

Impacto
El impacto que produce el proyecto en las y los beneficiarios tanto directos como indirectos, queda asegurado por la alta participación de los artistas de la Red hacia las actividades planteadas, que en muchas ocasiones son planificadas en respuesta a sus propias peticiones. Respecto a los beneficiarios indirectos, de forma constante, recibimos correos electrónicos y llamadas telefónicas interesándose por las actividades del proyecto y los objetivos del mismo. Centros Culturales, educativos, asociaciones de inmigrantes, etc. son algunas de las entidades que han iniciado el contacto de forma espontánea.

Evaluación del proyecto

Innovación
Esta iniciativa parte de la concepción de que la cultura, como ningún otro lenguaje, nos permite modificar nuestros "rígidos" planteamientos para, finalmente, comprender el significado de algunas situaciones tan diversas como la inmigración, la igualdad, los derechos humanos, la no violencia, el respeto a "lo diferente", etc.

El arte y la cultura, por tanto, son utilizados como vehículo de integración de la población inmigrante en España así como de sensibilización de la población autóctona en torno a las experiencias y realidades de las personas que la protagonizan. Consideramos que esta fusión entre cultura e inmigración hacen del proyecto una iniciativa innovadora en lo que respecta a la diversidad existente en nuestros días.

Transferibilidad
El fomento de las relaciones entre las y los artistas así como la promoción de la Red en sí misma asegura que, una vez culminado el proyecto, sean ellos mismos quienes continúen sus labores de promoción y difusión apoyándose de forma mutua. Además, los contactos generados trascienden a la temporalidad del proyecto en sí mismo.

Ejemplaridad
La Red de Artistas Entre dos Orillas puede considerarse una iniciativa ejemplar ya que, además de hablar de creación, trabaja desde la esencia de las personas y desde la concepción de la cultura como vehículo de transformación, de sensibilización y de promoción económica.

Corresponsabilidad y participación
Desde que un artista se suma a formar parte de la red, su participación queda asegurada en los diferentes medios de comunicación disponibles en el proyecto. Esto es: el portal Web, el boletín informativo, las redes sociales, etc. Además, ante las diversas actividades planteadas desde la Fundación, las y los miembros participan desde el convencimiento de que éstas significan, en último término, la representación del conjunto de la Red y, por tanto, de cada integrante en ella, por lo que se sienten co-responsables de todas las actividades ejecutadas.

Museo Thyssen Bornemisza de Madrid. Red de Públicos

Ficha presentación

1. Resumen

Red de Públicos es un programa del Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo Thyssen-Bornemisza, que surge con el objetivo de unificar las líneas de trabajo y las actividades de educación y acción social del departamento.

Nace con la idea de que el Museo y sus colecciones son parte del patrimonio cultural de la ciudad, y que es responsabilidad del Museo y del Área de Educación abrirlo a la mayor cantidad de públicos posibles. El objetivo es investigar junto con ellos nuevas formas de abordar el potencial y los usos tanto del arte como de las instituciones culturales en las que se custodia; de manera que se conviertan en un punto de encuentro, espacio de investigación, experiencia, intercambio y aprendizaje.

En Red de Públicos se encuentran colectivos en riesgo de exclusión social, de necesidades especiales, sus familias así como profesionales y voluntarios del ámbito socio sanitario, participantes de otros programas del Museo, centros educativos, artistas y el propio equipo de educadores del Museo. Todos compartimos un sistema de trabajo en redes colaborativas que permite el desarrollo de programas y proyectos que exploran las maneras de unir las necesidades de los diferentes colectivos con las posibilidades que ofrece el Museo.

2. Fechas importantes

– 1993. Comienzo de las visitas para mayores de 65 años y visitas para públicos con diversidad funcional psíquica y física con el voluntariado del Museo
– 2003-2006. Comienzo del programa *Hablamos con la pintura* en colaboración con Fundación Síndrome de Down primero y con la Asociación Argadini después.
– 2007-2008. Programa *Diferentes pero iguales* en colaboración con la Asociación Argadini y Fundación Juan XXIII.
  Estudio, planificación y unificación de las líneas y estrategias de educación y acción social del Área de Investigación y Extensión Educativa bajo la denominación Red de Públicos.
  Planificación del futuro *Laboratorio de diversidad*.
  Puesta en marcha del Programa de Visitas taller para públicos con necesidades especiales. Con la colaboración del CRPS Latina
  Presentación de Red de Públicos durante la celebración del Día Internacional de los Museos 2008.
– 2009. Extensión y consolidación de la Red colaborativa con diferentes entidades y asociaciones de necesidades especiales y riesgo de exclusión social
  Elaboración de materiales para trabajo con salud mental con Centro de Rehabilitación Psicosocial (CRPS) Latina.
  Celebración del Día Internacional de los Museos 2009.

Elaboración de la primera signoguia del Museo, con videos subtitulados y signado en Lengua de Signos Española (LSE) de veinte obras de la Colección permanente del Museo. Patrocinado por Fundación Orange.

– 2010. Celebración de la I Jornada de Juventud, Inclusión y Museo.
Puesta en marcha de diversos proyectos en Red colaborativa. *Mi sueño un derecho, Autogestor y otras historias que dibujan nuestro futuro.*
Presentación de *Mi sueño un derecho.*
Elaboración de materiales para público con DCA (daño cerebral adquirido).
Celebración del Día Internacional de los Museos con Red de públicos

– 2011-2013. Procesos colaborativos entre diferentes recursos que acceden a los programas para públicos con necesidades especiales del Museo
II Jornada de Juventud, Inclusión y Museos con la participación del Instituto de Educación Secundaria (IES) Barrio de Bilbao, profesionales y usuarios de diferentes entidades del trabajo en red con el Museo.
Presentación de *Autogestor y otras historias que dibujan nuestro futuro.*
Comienzo de la colaboración con los Centros de Mayores del Distrito Centro del Ayuntamiento de Madrid a través de sus grupos de deterioro cognitivo.
Celebración del Día Internacional de los Museos 2011 bajo el lema *Museos y Memoria* con la participación de mayores de los Centros de Mayores del Distrito Centro del Ayuntamiento de Madrid, alumnos de los módulos de animación sociocultural del IES Barrio de Bilbao, artistas y participantes en Red de Públicos.
Participación en el libro *Arte, intervención y acción social.*
Participación y puesta en Red del proyecto de intercambio europeo *Right* sobre derechos y discapacidad. Con la participación del IES Barrio de Bilbao y los Centros de Mayores del Distrito Centro del Ayuntamiento de Madrid.
Puesta en marcha del Laboratorio en diversidad.
Proyecto de curso de formación para educadores sociales: Arte, instituciones y acción social.
Recogida y publicación de los resultados de las diferentes líneas y materiales de Red de Públicos.

3. Ámbitos de actuación

Rehabilitación comunitaria / Accesibilidad de la cultura / Integración social / Museo participativo / Redes colaborativas/ Cultura de la diversidad / Transformación social / Modelos de posibilidad /

4. Organización responsable

El Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid tiene una voluntad plena de servicio a la comunidad en la que se integra y de buscar una total accesibilidad, así como de generar un modelo de institución cultural con la mayor capacidad de autogestión.

Prueba de esto es el constante apoyo y refuerzo a su programa didáctico, que hoy en día constituye un referente en el ámbito de educación y museos.

El Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo una vez consolidadas sus labores en los ámbitos de la educación formal con conexiones constantes y directas con el ámbito escolar y universitario, y en los espacios no formales con la elaboración de programas para todo tipo de públicos, centra una parte de sus esfuerzos en la elaboración y desarrollo de una hoja de ruta en torno

a sus líneas de educación y acción social. En estas líneas se hace imprescindible la inclusión de los profesionales socio sanitarios, las asociaciones, recursos y entidades, las familias y los usuarios de las mismas en una red de trabajo en torno al arte y al Museo que convierta a éste en un agente social como corresponde a una entidad como el Museo, parte viva del patrimonio cultural de la ciudad, descubriendo nuevos usos y utilidades para el arte y las instituciones que lo albergan.

5. Webs de referencia

– Museo Thyssen-Bornemisza
www.museothyssen.org
– Educathyssen
www.educathyssen.org

6. Fuentes de información

– Artículo "El museo como recurso para los profesionales sociosanitarios. Arte, educación social y sistemas de rehabilitación comunitaria". Actas de las XII Jornadas Estatales de Terapia Ocupacional.
– Libro *Arte, intervención y acción social*. Editorial Grupo 5
– El Museo como herramienta terapéutica: CRPS Latina y Museo Thyssen-Bornemisza, CRPS Latina memoria 2010.
– http://www.facebook.com/pages/Red-de-públicos-EducaThyssen

7. Datos de organización y contactos

– Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid.
Web: www.educathyssen.org
Teléfono: 913 600 334/914 203 944
Correo electrónico:
educathyssen@educathyssen.org,
agamoneda@museothyssen.org
Responsable del Área: Ana Moreno
Responsable de Desarrollo Educativo: Rufino Ferreras.
Educador encargado de Red de Públicos: Alberto Gamoneda.

Ficha descripción

Situación Previa y contexto

Las primeras experiencias realizadas en el Museo con públicos con necesidades especiales o en riesgo de exclusión social tuvieron lugar a través del programa de voluntariado, con un programa estable de visitas quincenales. La siguiente propuesta fue reducida en cuanto al número de participantes como es el caso de *Hablando con la pintura* y *Diferentes pero iguales*.

Durante el curso 2007-8 y tras un largo proceso de reflexión y diálogo sobre el trabajo realizado hasta el momento, se consideró la necesidad de generar líneas de trabajo que marcaran una hoja de ruta para los programas destinados a públicos con necesidades especiales. Un espacio que se debía crear en consenso y con la participación de todos los profesionales que trabajan con estos colectivos, descubriendo las posibilidades del Museo como recurso en sus trabajos cotidianos. Incluimos así la voz de unos profesionales que constituyen el nexo imprescindible con sus poblaciones de referencia.

Trabajar de manera conjunta con los expertos en las diferentes problemáticas nos permite abrir el abanico a todos los grupos de población posible con un beneficio mutuo para los educadores, profesionales socio sanitarios y los grupos con los que trabajamos.

En la intención de todos estos programas está el generar plataformas de acceso gradual al Museo para todas estas poblaciones aumentando su índice de visibilidad y facilitándoles la mayor autonomía dentro del mismo. Trabajamos con la idea de que los Museos hoy en día se conforman en verdaderas Ágoras comunitarias donde confluyen un gran porcentaje de los diversos grupos de población.

Objetivos y estrategias

Los objetivos principales de Red de públicos son: dar visibilidad y presencia a los diferentes colectivos que han estado de manera reducida o inexistente en los museos, generar recursos útiles para los profesionales socio sanitarios en el trabajo con sus colectivos a través del arte y el patrimonio cultural, contribuir a la mejora de la calidad de vida de estos colectivos, crear redes de trabajo colaborativas que permitan romper el aislamiento y el estigma de muchos de esos grupos de población, generar un cambio en la visión de esos colectivos haciendo que se sientan parte activa y responsable del entorno comunitario.

La estrategia es generar un acercamiento a las entidades, recursos y asociaciones que trabajan con los diferentes grupos de población, para estudiar sus necesidades así como sus dinámicas y objetivos, y elaborar de manera conjunta programas específicos lo más adaptados posible a esas necesidades diseñando acciones a corto medio y largo plazo.

De este modo se espera que se vaya creando un acercamiento progresivo hasta desarrollar un sentido de pertenencia y posibilidad. Pretendemos poner en contacto a través del trabajo común en el Museo a colectivos de características diversas, haciendo del modelo de diversidad un modelo de normalidad.

Una táctica fundamental en todo el proceso es la de cambio del papel de receptor de servicios de la comunidad al de generador activo de los mismos. En este punto es de vital importancia la coordinación con los profesionales de referencia.

La utilización de una jornada como el Día Internacional de los Museos juega un papel básico. Se trata de un día de puertas abiertas que permite a los miembros de los diferentes colectivos ejercer de anfitriones en el Museo, mostrar el trabajo realizado y dar un servicio útil al conjunto de visitantes de ese día.

El Día Internacional de los Museos también permite a los diferentes colectivos y profesionales conocerse y generar contactos que serán el origen de futuras colaboraciones con o sin el Museo y de actividades.

Muchas de estas estrategias están planteadas a largo plazo, ya que el periodo de permanencia de esas poblaciones en sus recursos suele ser de larga duración.

Proceso: fases y desarrollo

Fase de aproximación y conocimiento

El objetivo de esta fase es el de una primera toma de contacto generalmente entre los educadores y los profesionales. En este acercamiento se trata de encontrar las posibilidades de adaptación del Museo a las características del grupo, generar una estrategia a corto plazo, la toma de contacto del grupo con el Museo que posteriormente será evaluada de manera conjunta, pero también se apuntan las posibilidades de colaboración y consecución de objetivos, a medio y largo plazo.

Fase de Desarrollo
Una vez tenemos el balance de las primeras experiencias y los participantes conocen el ámbito del Museo la estrategia pasa por convertirlos de manera progresiva en gestores de su propio conocimiento, ya sea tomando el papel de mediador en alguna parte de la visita como creando materiales y adaptaciones de los propios contenidos para el colectivo al que pertenecen. En esta fase participan en las tomas de decisiones, de manera conjunta con los educadores y los profesionales de referencia.

Fase de visibilización
En esta etapa la idea es visibilizar el trabajo a través de participantes de diferentes colectivos en los papeles de generadores de servicios culturales de carácter voluntario. También es una etapa para la presentación de los diferentes proyectos y materiales realizados.

Fase de intercambio
En esta fase da comienzo el trabajo en red, la colaboración entre los diferentes recursos para la realización de visitas mixtas y para interactuar con público perteneciente a otros programas didácticos del Museo.

De manera parecida pero en diferen-

Líneas de trabajo con diferentes Entidades:

PROYECTO DE CAPACITACIÓN Y EMPODERAMIENTO A TRAVÉS DEL ARTE

Centro de Rehabilitación Psicosocial "Latina".
(Plan de Atención a Personas con Enfermedad Mental, Comunidad de Madrid). Grupo 5
Gestión y Rehabilitación Psicosocial S.L.U. (G5 RPS).

El Proyecto de Capacitación y Empoderamiento a través del Arte (PCEA) surge a través del contacto entre el CRPS Latina (Centro de Rehabilitación Psicosocial) y el Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo Thyssen-Bornemisza de Madrid (EducaThyssen). Nace con la idea de crear oportunidades para la participación directa en comunidad, potenciar roles ocupacionales que permitan el desarrollo de habilidades y competencias que generen capacidad de empoderamiento, permitiendo a la persona asumir nuevos desafíos. Esto se posibilita, utilizando el Arte como herramienta metodológica ya que favorece entre otras cosas, la expresión de emociones y la elaboración de un lenguaje subjetivo, permitiendo el desarrollo de potencialidades y el conocimiento de uno mismo. El proyecto se lleva a cabo en un periodo evolutivo de tres años, en donde se integran cinco etapas: visitas en grupo al Museo, asunción del rol de mediador en el Día Internacional de los Museos, incorporación al programa de voluntariado en el Museo, participación en foros profesionales y descripción del proyecto a otros colectivos en el llamado "Tour Thyssen".

También se realiza un programa de acercamiento a las familias y acciones de carácter individual con determinados usuarios.

PROYECTO DE DESARROLLO DE MATERIALES WEB ADAPTADOS PARA DAÑO CEREBRAL ADQUIRIDO (DCA) Fundación LESCER

El proyecto de desarrollo de materiales Web adaptados a DCA con contenidos del Museo nace con la idea de generar una serie de posibilidades sobre las aficiones de muchos de los miembros de Fundación LESCER. Con ellos será posible trabajar numerosas aéreas de lenguaje, movilidad, percepción, relación, organización de informaciones mediante la preparación de unos materiales adaptados a sus especificidades y desarrollados por ellos mismos, partiendo de una base generada desde el Área de Educación y su propia investigación. Este material se va creando con la idea de publicarlo en la web de educación del Museo para que estén a la disposición de cualquier otro colectivo que los quiera utilizar.

Este trabajo sobre los contenidos les permite ser los propios gestores de sus contenidos durante las visitas al Museo, añadiendo una motivación más en el proceso de rehabilitación de las numerosas áreas en recuperación con las que los profesionales trabajan con ellos.

PROYECTO DE COLABORACIÓN CON EL PROGRAMA DE ATENCIÓN INTEGRAL ENFERMEDAD MENTAL PAIEM DEL CENTRO PENITENCIARIO MADRID IV DE NAVALCARNERO Y CON OTROS PROGRAMAS DEL CENTRO

La colaboración con el Centro Penitenciario Madrid IV de Navalcarnero, comenzó a través de su programa de atención a reclusos con problemas de salud mental.

Esta actividad se realiza con visitas de los educadores al centro penitenciario y salidas de los internos al Museo. En vista de los buenos resultados y como acción estratégica para mejorar la visión de los usuarios del programa ante otros internos, se han planteado visitas taller para familias para promover el reencuentro en una actividad lúdica dentro de un espacio de normalidad. Esta oportunidad llega al resto de internos a través del contacto de los miembros del PAIEM con el Museo. Poco a poco y en contacto con los educadores penitenciarios se ha seguido con las visitas para el grupo de jóvenes y para los internos pertenecientes al módulo de respeto.

También hemos trabajado en acciones individuales con diferentes internos que han participado en la celebración del Día Internacional de los Museos, algunos de ellos como guías voluntarios, y otros como visitantes.

COLABORACIÓN CON GRUPO AMA

La colaboración con el grupo AMÁS surge por la iniciativa de las participantes en sus grupos de mujeres con discapacidad: Estamos aquí y Abriendo ventanas. De ese primer encuentro con ellas y sus profesionales de referencia surge

la colaboración en el programa *Mi sueño un Derecho*, donde el Museo cumple una doble función como motor de una red colaborativa que pone en contacto a Grupo Amás, el artista Aitor Saraiba, Factoría de arte y desarrollo la Asociación Argadini, formadores en derechos y los educadores del Museo que tiene como resultado visible la publicación de una revista sobre derechos y autodeterminación y una guía práctica. En la misma línea, y esta vez en un proyecto de alcance Europeo, surge el intercambio *Rights*, con personas con discapacidad física, intelectual y psíquica con la colaboración de los Centros de Mayores del Distrito Centro del Ayuntamiento de Madrid y alumnos de animación sociocultural del IES Barrio de Bilbao.

También con el programa de autogestores y trabajando en Red con artistas e ilustradores se publicó el comic: *Autogestor y otras historias que dibujan nuestro futuro*.

I.E.S. BARRIO BILBAO

Con los ciclos formativos de animación socio cultural e integración social se celebran las Jornadas de Juventud, Inclusión y Museo donde conocen de primera mano a través de los profesionales y los integrantes de Red de públicos la variedad de los acciones que se realizan y el alcance de los mismas generando un espacio de dialogo y conocimiento en el Museo.

También apoyan y participan en las celebraciones del Día Internacional de los Museos, así como en alguno de los proyectos de la red colaborativa.

CENTROS DE MAYORES DEL DISTRITO CENTRO DEL AYUNTAMIENTO DE MADRID

Con los Centros de Mayores del Distrito Centro se ha establecido una estrecha colaboración de trabajo en Red que comenzó con el desarrollo de un programa de visitas para integrarlo en el trabajo con sus grupos de deterioro cognitivo y que se ha ido extendiendo a la elaboración de un programa basado en las relaciones entre arte, memoria y experiencia, de carácter intergeneracional y con la colaboración de artistas. Los primeros resultados de este proyecto se mostraron en el último Día internacional de los Museos dedicado a la memoria. Es un proyecto de largo recorrido con el que se pretende ir formando *El Museo de memoria urbana* que con un formato de web recoja la memoria de los mayores y las visiones de futuro de los más jóvenes sobre la ciudad y las obras del Museo.

Otro proyecto sobre el que se trabaja es un formato de visitas para primer ciclo de Educación Infantil aunando la tradición oral y las obras del Museo.

COMISIÓN DE INVESTIGACIÓN DE MALOS TRATOS A MUJERES

Con la Comisión venimos trabajando en el desarrollo de visitas para grupos de madres e hijos, con el grupo de mujeres mayores y con el grupo de jóvenes. También desarrollamos un programa de visitas para adolescentes y niños.

Su participación en el Día Internacional de los Museos es algo habitual como en el resto de los colectivo.

tes estadios de desarrollo se realizan colaboraciones con entidades como Pueblos Unidos, a través de su programa Ventilla arte, Proyecto hombre, ADELA, Asperger Madrid, Asociación Paideia, UME Guadalajara, Asociación Ayuda Afasia, CEPI Hispano Colombiano, Centro de acogida Luís Vives para personas sin hogar, Puerta abierta, Fundación Madre, Hospital de Ciempozuelos, Residencia San Francisco de Hermanos de la Cruz Blanca, CEE María Montesori, Fundación Síndrome de Down, AFA Alcalá, CRL Latina, CRPS Getafe, CRPS Arganda, CRPS Alcorcón, Afanías, Fundación Juan XXIII, CRPS Villaverde, ONCE, Fundación Salto, y otras entidades o asociaciones.

Gestión del proyecto

Recursos humanos

Red de públicos es un programa que se desarrolla desde el Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo. Contamos con un Responsable de Desarrollo Educativo, un educador de referencia y una educadora intérprete de LSE y el resto del equipo de educadores del departamento que en este momento son un total de ocho, y a poyan puntualmente en este programa.

Presupuesto y financiación

Al ser un programa dependiente del Área de Investigación y Extensión Educativa del Museo está contemplado en los prepuestos anuales del Área. Se financia con las tarifas de sus actividades, en el caso de las destinadas a públicos con necesidades especiales con una tarifa de 30 euros por grupo. Además el programa didáctico del Museo cuenta desde el año 1998 con un Patrocinio de Fundación Caja Madrid.

Beneficiarios e impacto

El número de personas que participa en los programas para públicos con necesidades especiales a lo largo del curso están en torno a los 1.000 participantes.

Esta cifra se multiplica al tener en cuenta los beneficiarios indirectos si consideramos la difusión de los programas a través de la web de educación: Educathyssen y a las acciones de visibilidad como el Día Internacional de los Museos.

Evaluación del proyecto

Innovación

El modelo propuesto en Red de públicos entiende el Museo como lugar de encuentro comunitario y por tanto desarrolla la visión del Museo como agente de rehabilitación basado en

la comunidad. El acercamiento a las colecciones no viene marcado por la visión erudita generada sobre las mismas sino por la adecuación a las necesidades de los diversos públicos, priorizando la generación de procesos, el descubrimiento de recursos y la adaptación de los mismos.

Da paso a colaboraciones directas con profesionales del ámbito socio sanitario, educativo, cultural y artístico generando redes de trabajo en torno a los modelos de diversidad y a la cultura.

Busca generar en los colectivos con necesidades especiales y en riesgo de exclusión social, de manera gradual, una autonomía en la gestión de su experiencia y su conocimiento que permita una superación de sus papeles de dependencia convirtiéndolos en generadores de propuestas y dinamizadores de modelos de solidaridad social.

Transferibilidad

Constituye un modelo fácilmente adaptable a cualquier entidad cultural al basarse en el desarrollo de redes colaborativas que no necesitan de la creación de nuevas infraestructuras sino nuevos modelos de aprovechamiento de los recursos, visión y gestión.

Ejemplaridad

Los programas han supuesto un descubrimiento, por parte de los profesionales socio-sanitarios implicados, de las posibilidades de adecuación e integración en sus estrategias de una institución cultural como el Museo, así como una sensación de pertenencia e integración en los participantes de las actividades.

Corresponsabilidad y participación

La propia concepción del programa implica la participación de las diferentes partes y su implicación en los proyectos.

Se plantea la sustitución de una oferta predeterminada por la responsabilidad de otra en permanente construcción, en la que de manera progresiva han de irse implicando todas las partes. Esto crea una necesidad de reflexión práctica permanente sobre al programa. En la que todos los participantes forman parte de esa construcción.

Off Limits. Hola, estás haciendo una peli. Madrid

Ficha presentación

1. Resumen

Off Limits es al mismo tiempo una empresa de gestión cultural y un espacio de arte contemporáneo gestionado por una asociación sin ánimo de lucro, que ha sido la impulsora del proyecto "Hola, estás haciendo una peli", un filme de creación colectiva dirigido a comunidades locales, que en ocasiones son sectores de población marginales o en riesgo de exclusión, que se realizó por primera vez en el barrio madrileño de Lavapiés a finales de 2010 y principios de 2011. Una decena de inmigrantes y vecinos escribieron el guión de una película y cientos de personas fueron las encargadas de grabar los planos que la componían, que fueron repartidos uno a uno entre 270 directores y los más de 200 actores que tomaron parte, en total, unos 500 participantes. Los implicados tuvieron que esperar al estreno para ver cómo cada plano individual cobraba sentido dentro de la experiencia colectiva. El resultado fue una película de 35 minutos de duración compuesta por 12 microrelatos, hablada en distintos idiomas y subtitulada. Su estreno, que tuvo lugar en Off Limits, permitió difundir la experiencia entre el público asistente (unas 500 personas) y mostrar la realidad de los inmigrantes del barrio a todos sus vecinos. El filme pudo verse también vía streaming y a través del blog http://holaestashaciendolpeli.org/. Durante la proyección se generó un espacio de encuentro entre los vecinos y los inmigrantes, que permitió compartir y comprender distintas experiencias y miradas

2. Fechas importantes

El proyecto ha tenido hasta el momento tres ediciones:

– La primera se puso en marcha en Madrid entre septiembre de 2010 y enero de 2011.
– En julio de 2011 se realizó en la comarca del Condado, en León, y en septiembre de este mismo año en el Festival MAPA, en Pontós (Girona).
– En 2012, continuará su realización en diferentes ciudades y países.

3. Ámbitos de actuación

Creación colectiva / Participación ciudadana / Integración social / Minorías / Desarrollo Comunitario

4. Organización responsable

Off Limits es una organización dedicada a la gestión cultural, cuyas labores principales son la conceptualización, la coordinación y la comunicación de proyectos culturales y creativos. Genera también producciones en el ámbito de las artes escénicas y visuales, además de gestionar su propio espacio expositivo con el que apoya y visibiliza proyectos de diferentes plataformas y artistas. Desde que se creó en 2003, Off Limits ha desarrollado proyectos para diferentes compañías e instituciones,

como el Instituto Cervantes, la Comunidad de Madrid, Amnistía Internacional, Fundación Coca-Cola o MadridFoto, entre otras. En los últimos años, el espacio para artes escénicas y visuales que gestiona ha sido responsable de la difusión de más de 250 proyectos artísticos. Todas las actividades programadas son públicas y gratuitas. El espacio Off Limits, que antiguamente había sido una panadería, fue totalmente renovado antes de su puesta en marcha en 2006 y es ecológicamente sostenible, dotado con energía solar y biomasa. Se encuentra ubicado en el barrio multicultural de Lavapiés, en Madrid.

5. Socios colaboradores

Producido y coordinado por Off Limits, la primera edición del proyecto "Hola estás haciendo una peli" se realizó gracias a las Ayudas a Actividades Culturales de Impacto Social otorgadas por Fundación "La Caixa".

Tras su estreno en Madrid, se han desarrollado dos nuevas ediciones con la colaboración de:

Fundación Cerezales Antonino y Cinia (León).

Festival MAPA de Pontós (Girona).

6. Webs de referencia

– www.offlimits.es
http://holaestashaciendo1peli.org/

7. Fuentes de información

– http://www.offlimits.es/prensa.html
– http://www.elpais.com/articulo/madrid/estre no/600/protaselpepiespmad/20110117elpmad_11/Tes
– http://www.rtve.es/alacarta/videos/television/hola-estas-haciendo-peli-pelicula-270-directores/990227/
– http://www.rtve.es/alacarta/audios/de-ida-y-vuelta/ida-vuelta-conoce-proyecto-hola-estas-haciendo-peli/891900/

8. Datos de organización y contacto

Off Limits
Calle Escuadra, 11 – bajo.
28012 - Madrid
Teléfono: 91 468 26 51
Correo: info@offlimits.es
Web: www.offlimits.es

Ficha descripción

Situación previa y contexto

La historia de Off Limits está vinculada a la conversión de dos naves industriales de Madrid en dos espacios de arte. La asociación sin ánimo de lucro fue creada en 1998 y su primer proyecto fue recuperar para fines artísticos un viejo garaje industrial en Madrid, bautizado como Garage Pemasa. Tras dos años de actividades culturales, exposiciones y proyectos de experimentación artística, Garage Pemasa se convirtió en un espacio emblemático de la escena independiente en Madrid. Después del cierre del espacio, la asociación mantuvo su programación de actividades durante seis años, hasta que, finalmente, un nuevo espacio llamado Off Limits abrió sus puertas en noviembre de 2006.

Lavapiés es un territorio complejo desde el punto de vista sociológico, arquitectónico y político. El barrio se empezó a forjar en el siglo XIX con la incorporación de inmigrantes de toda España, pero su cambio más reciente se operó a partir de 1995 con la llegada masiva de inmigrantes internacionales que hoy son casi la mitad de una población formada por 50.000 personas. El conflicto y el

caos patente en sus calles no impide la convivencia entre todas las comunidades, pero existen todavía pocos signos de integración o interculturalidad. La fragilidad relacional y estructural y la precariedad del barrio hacen que resulte frívolo proponer intervenciones que partan unilateralmente de artistas o individuos. En este sentido, "Hola estás haciendo una peli" parte del convencimiento de que solo en la medida en que la creación sea colectiva y asumida por los vecinos participantes, podrán construirse imágenes, ideas y herramientas útiles y sostenibles, generar espacio público, crear tejido social y avanzar en la construcción de consensos. Las diferentes culturas que conviven en el barrio, inmigrantes árabes, africanos, chinos, latinos o bangladeshíes, adolescentes y mayores, amas de casa y trabajadores, son al tiempo actores y público del proyecto.

Objetivos y estrategias

"Hola estás haciendo una peli" es una experiencia de creación audiovisual colectiva cuya idea consiste en pervertir la jerarquía y el racord de las películas tradicionales para establecer un proyecto de colaboración entre cientos de personas. En su primera edición reunió a más de 500 personas, habitantes principalmente del barrio madrileño de Lavapiés.

Octálogo del proyecto:

1. La película no tiene director/a.
2. Ninguna persona debe grabar más de un plano del filme.
3. No hay *racord* (continuidad cinematográfica) de localización, ni de luz, ni de ropa, ni de idioma, ni siquiera de actores.
4. No hay un formato definido de grabación. Cada persona puede grabar en el formato que elija.
5. La película se estrena sin que ninguno de los participantes la haya visto. Es un estreno total.
6. La función del editor NO es montar la película, sino simplemente unir los planos.
7. El texto puede ser interpretado en la lengua que se desee, pero en caso de utilizar otra lengua deben incluir subtítulos aunque estén hechos con carteles en la propia grabación.
8. El estilo interpretativo es totalmente libre.

¿Por qué cada persona solo puede hacer un plano? ¿Por qué no se puede ver antes de estreno? ¿Por qué no hay una dirección marcada? El proyecto muestra cómo una experiencia individual se convierte en película colectiva a través de las miradas de personas ajenas a esa historia. No queremos ser esclavos del estricto racord (continuidad cinematográfica) que exige el método de representación clásico. Creemos que la mezcla de formatos cinematográficos no empeora ni estropea un trabajo. Da igual mezclar alta definición con la más baja o celuloide con la resolución de un teléfono móvil. Cada uno debe grabar con lo que tenga a mano. Creemos que el virtuosismo en la técnica cinematográfica mata la frescura de un experimento colectivo.

Proceso: fases y desarrollo

La primera edición del proyecto en Madrid constó de tres partes:

– *Script*. Fue escrito por ocho inmigrantes del barrio: cinco mujeres de Colombia, Ecuador, Perú, Bangladesh y

Marruecos y tres hombres, de Marruecos, Senegal y Colombia. Narraron historias personales, principalmente sobre el trauma de la inmigración, de los viajes en patera, del racismo y de la explotación laboral.

– *Story borrad*. Fue realizado a partir del guión. El *story board* definitivo contó con 270 tomas. Una vez listo el *story board*, distribuimos cada una de las tomas entre todas aquellas personas de cualquier edad que quisieran participar en esta experiencia colectiva, previa solicitud por teléfono o por correo electrónico.
– *El rodaje*. Fue posible hacerlo con cámaras muy sencillas, como las de los teléfonos móviles. Se distribuyeron los 270 planos y participaron alrededor de 500 personas, entre directores y actores.

Finalmente, recibimos todas las tomas que cada participante se había encargado de grabar, y fueron enlazadas unas tras otra siguiendo el orden establecido, sin necesidad de edición y sin interferir ni añadir nada nuevo al material recopilado. Finalmente... ¡alehoop!, la película estaba lista para su estreno. *Premiere*. Se presentó en el espacio de arte contemporáneo Off Limits en enero de 2011. Ninguno de los participantes conocía el guión completo de la película, por lo que el estreno fue una absoluta sorpresa para todo el mundo y supuso una experiencia muy emotiva, que reflejó el poder de un buen trabajo colectivo.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

Recursos humanos: Tres directores y coordinadores del proyecto (los realizadores Raúl Alaejos, Marta Rodríguez y Anouk Devillé), dos gestores culturales pertenecientes al equipo de Off Limits, ocho participantes en el taller del guión, 270 directores de las diferentes tomas y más de 200 actores.

Recursos infraestructurales: Espacio de talleres y reuniones y espacio para el estreno final del filme.

Recursos técnicos: Material de vídeo y proyección para la grabación, el montaje y el estreno.

Presupuesto y financiación

Presupuesto: 13.000 euros.

Financiación: La primera edición del proyecto fue íntegramente financiada gracias a las Ayudas a Actividades Culturales de Impacto Social otorgadas por Fundación "La Caixa".

Beneficiarios

El colectivo beneficiario del proyecto "Hola estás haciendo una peli" está conformado por los habitantes de todas las edades de las zonas en las que la iniciativa se lleva a cabo. En su primera edición, fueron inmigrantes y vecinos del barrio madrileño de Lavapiés.

Modelo de gestión

Transversal y colaborativo.

Impacto

La participación ciudadana y la repercusión mediática y territorial del proyecto se hace patente gracias a cifras como las siguientes: 500 participantes, más de 500 asistentes al estreno, cientos de conexiones vía streaming y a través del blog del proyecto para ver la película y reflejo de la noticia en algunos de los medios de comunicación más relevantes de ámbito nacional, entre ellos, RNE, La 2, El País y El Mundo.

Evaluación del proyecto

Innovación

Aspectos innovadores del proyecto:

- Empleo del vídeo y las nuevas tecnologías (cámaras de móviles, de ordenadores, etc.) para la construcción, a través de la creación colectiva, de herramientas de afirmación de la identidad de los inmigrantes de Lavapiés, facilitando su integración con el resto de vecinos.
- Puesta en marcha de un proyecto de autoría colectiva con patente *Creative Commons*, que permite su reformulación y transmisión.
- Llamamiento a la participación ciudadana: 270 personas recibieron sus planos para rodar y en el filme participaron más de 200 actores.
- Búsqueda de un componente lúdico: los participantes, tanto si fueron directores como guionistas o actores, no conocieron el resultado final de la iniciativa hasta el estreno "total" de la película, un verdadero cadáver exquisito audiovisual construido y disfrutado colectivamente.

El objetivo del proyecto "Hola estás haciendo una peli" era enseñar a una decena de vecinos e inmigrantes cómo contar una historia audiovisual y crear entre todos un guión colectivo. De este modo se buscaba desarrollar los puntos de vista de los implicados y enseñarles a trasladar la narración oral al soporte escrito para audiovisuales. Los participantes de los talleres no solo aprendieron herramientas para pasar de la narración oral a la escrita, sino que también aprendieron a manipular herramientas audiovisuales, permitiéndoles ser guionistas y directores de sus propias historias.

Transferibilidad y ejemplaridad

"Hola estás haciendo una peli" es una herramienta de cohesión e interaccción social exportable a otras comunidades y grupos característicos. De hecho, la experiencia se ha exportado a León y Girona, adaptándose al contexto, si bien los protagonistas de la primera edición fueron los inmigrantes y vecinos de Lavapiés, las ediciones de León y Girona fueron realizadas por la población de diferentes edades de cada pequeña localidad.

Corresponsabilidad y participación

El estreno de la película en Off Limits permitió difundir la experiencia entre el público asistente y mostrar la realidad de los inmigrantes del barrio a sus vecinos. El filme pudo ser visto no solo por el público que asistió al estreno, sino también por todos aquellos que lo siguieron vía streaming o a través del blog http://holaestashaciendo1peli.org/. Durante la proyección se generó un espacio de encuentro entre los vecinos y los inmigrantes, que permitió compartir y comprender experiencias y miradas. En resumen, el logro de "Hola estás ha-

ciendo una peli" fue involucrar a la comunidad en la elaboración de una película colectiva, en la que los implicados creaban el guión, rodaban e invitaban a los vecinos a participar, brindándoles el apoyo técnico y humano que les permitió articular una voz propia, visibilizar situaciones y problemáticas sociales e implicar a los vecinos en una actividad común para fortalecer los lazos, la historia de la comunidad y la cohesión social entre generaciones.

El proyecto promueve una experiencia colectiva dirigida a sectores locales de todas las edades, en ocasiones, población marginales o en riesgo de exclusión. Inicialmente, fue elaborado para ser desarrollado en el barrio de Lavapiés, como una herramienta de cohesión e interaccción social exportable a otras comunidades y grupos característicos de cada lugar, como Paraguay, Bolivia o Ecuador. Con él, buscamos construir, a través de la creación colectiva, herramientas de afirmación de la identidad de cada comunidad particular, facilitando su integración con el resto de vecinos.

Urbiotica. *Smart City* o la ciudad en tiempo real: buenas prácticas de eficiencia y sostenibilidad en la gestión de los servicios urbanos. Barcelona

Ficha presentación

1. Resumen

La *start-up* Urbiotica es el resultado de combinar tres mundos aparentemente distantes pero en la práctica muy sinérgicos en el ámbito urbano: los servicios de telecomunicaciones innovadores, la investigación avanzada en antenas y sensores de última generación y el urbanismo sostenible. Estos tres mundos confluyen en Urbiotica para tirar adelante un proyecto empresarial que ya es pionero a nivel internacional y que tendrá sin duda un papel relevante en la definición y construcción de los nuevos modelos urbanos del siglo XXI. La hibridación de las tres áreas deriva en soluciones reales para concretar el concepto de *Smart City*, la ciudad en red y interconectada que será capaz de ofrecer servicios avanzados en la gestión de los recursos y una mejor calidad de vida a sus habitantes.

2. Fechas importantes

La constitución de la empresa Urbiotica fue el 14 de mayo de 2008.

3. Ámbitos de actuación

Ciudades inteligentes / Movilidad / Urbanismo sostenible / Señalización / Iluminación inteligente / Monitorización de la ciudad / Gestión de espacios verdes / Comunicaciones.

4. Organización responsable

Urbiotica es una *start-up* de base tecnológica fundada en 2008 con el objetivo de acercar la tecnología más innovadora a la sociedad. La actividad de la compañía se centra en los servicios para ciudades inteligentes o *smart cities*, basados en la innovación y las nuevas tecnologías, que aporten una gestión más eficiente y contribuyan a la comodidad y al bienestar de los ciudadanos y el medio ambiente, como los sistemas de gestión del tráfico, del aparcamiento, de los residuos, del mobiliario urbano, de la iluminación, de riego de parques y jardines, de localización activa… La actividad de Urbiotica incluye el diseño, desarrollo y comercialización de una serie de productos y soluciones que son el soporte tecnológico (hardware y software) para dotar a una determinada zona pública de servicios de valor añadido que garantizan la eficiencia en la gestión de activos, concretamente en los siguientes ámbitos:

– Señalización (pavimentos señalizadores, incidencias, aparcamiento).
– Iluminación inteligente (color e intensidad variables, ahorro energético).
– Monitorización de la ciudad (sonometría, tráfico, imagen y seguridad, residuos).
– Gestión de espacios verdes y de arbolado (sensores activos para riego y plagas).

– Movilidad (gestión en tiempo real del aparcamiento en superficie, monitorización del tráfico, etc).
– Comunicaciones (Wi-Fi, Wimax, GPRS, UMTS, etc.).

5. Socios colaboradores

– **Santa & Cole**, empresa dedicada al diseño industrial centrada en los objetos cotidianos para buscar mejores experiencias de uso. Santa & Cole se define como una empresa editora de diseño. Su función es editorial, es decir, selecciona aquellos objetos en los que se reconoce y gestiona los medios más adecuados para que la idea de un diseñador o un antiguo diseño se hagan realidad y se ofrezcan al mercado.
– **Grup Iviron, S.A**. se fundó en Sabadell en 2003 gracias al apoyo inicial de 4 socios y a día de hoy agrupa a 19 accionistas privados. Grup Iviron detecta, analiza e invierte en oportunidades de negocio del sector de las TIC. (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), y las desarrolla hasta convertirlas en empresas rentables. Cree que la tecnología es el principal motor de cambio de las sociedades humanas, que el cambio en las sociedades humanas genera grandes oportunidades de negocio y que la tecnología es el motor principal de las oportunidades de negocio.
– **D3K Valorització Coneixement, S.L.** es una empresa vinculada a un grupo de profesores y catedráticos del Departamento de Teoría de Señales y Comunicaciones de la Universidad Politécnica de Cataluña, que tiene por objeto: la participación en el capital social de cualquier tipo de empresas, la comercialización y /o explotación de software, trabajos y servicios de ingeniería de telecomunicaciones, asesoramiento y consultaría a empresas y/o entes públicos y/o privados, así como la explotación y /o cesión de patentes y marcas. Esta empresa agrupa los conocimientos del grupo de profesores y investigadores del Grupo de Investigación Antennalab.

6. Webs de referencia

www.urbiotica.com

7. Datos de organización y contacto

Urbiotica S.L.
C/ Jordi Girona 1-3, Parc UPC,
edificio K2M
08034 Barcelona
Teléfono 934054652
Correo electrónico: info@urbiotica.com
Persona de contacto: Irene Compte

Ficha descripción

Situación previa y contexto

Conforme las ciudades crecen rápidamente en un contexto de recursos y espacio limitados, necesitan mayor eficiencia en el modo como las gestionamos y las utilizamos cotidianamente. El objetivo es la sostenibilidad de los espacios urbanos, al tiempo que se garantiza una mejor calidad de vida para sus habitantes.

'Ciudades sostenibles e inteligentes' parece ser el paradigma emergente que todos soñamos para los grandes espacios urbanos del futuro inmediato. ¿Pero cómo se consigue hacer realidad el sueño? ¿Es sólo cuestión de tecnología y datos, o la forma de gobernar la ciudad también debe cambiar? ¿Tiene la ciudadanía algo que decir? ¿Qué retos encierra el nuevo paradigma?

Porque el nuevo modelo de urbanismo inteligente, que globalmente ya se identifica con el término *Smart City*, se basa sobre todo en el apalancamiento sobre tecnología innovadora que permite, entre otros, obtener algo de lo que vamos escasos todavía hoy: datos en tiempo real de lo que está pasando en múltiples ámbitos de la ciudad, desde el nivel de llenado de los contenedores de residuos, hasta la necesidad real de riego de determinada zona verde, pasando por la disponibilidad de plazas de aparcamiento libre en las zonas reguladas de la calle.

Este aspecto concreto del paradigma *Smart City*, la sensorización masiva de la ciudad para recoger y poner en valor datos dinámicos de lo que ocurre en el entorno, parece que trae consigo oportunidades fascinantes: más eficiencia en la gestión de los servicios urbanos, ahorro de recursos y reducción de costes, aparición de nuevos servicios digitales de valor añadido para la ciudadanía, fomento de nuevas formas de generar economía local, etc. Pero sabemos que también encierra retos importantes, tanto a nivel tecnológico como organizacional.

Objetivos y estrategia

La solución de Urbiotica dispone de la infraestructura fundamental para que un abanico de nuevos servicios (algunos todavía inimaginables) sea posible en un futuro muy próximo.

Desarrollo innovador de sensores de nueva generación que permiten despliegues masivos en contextos no monitorizados actualmente (por ejemplo, sensores de control ambiental pequeños y económicos que pueden emplazarse en múltiples puntos en la ciudad porque se integran sin dificultad en la red de comunicaciones Urbiotica existente, proporcionando así una cobertura de datos muy superior a la que se consigue hoy en día con las estaciones meteorológicas).

Con el objetivo de ofrecer una cartera completa que responda a las inquietudes y necesidades recogidas de los contactos con diferentes gestores municipales, se está investigando el posible desarrollo de nuevos sensores. Los tipos de servicio para los que se plantea dar respuesta incluyen:

- Aplicaciones de contaje de personas (a través de pavimento sensitivo):
  a) Cómputo de peatones en torno a los semáforos.
  b) Cómputo de personas en las paradas de autobús.
  c) Cómputo de personas en colas para optimizar la gestión de los tiempos de espera.
- Iluminación inteligente: sensorización de las luminarias para ajustar la intensidad lumínica de éstas a las condiciones climáticas y de luz del entorno e incluso al paso o no de vehículos y peatones.
- Mantenimiento de las infraestructuras y activos de la ciudad.
- Alarmas técnicas de la ciudad para prevención y control de actos vandálicos que puedan afectar a la seguridad pública.

En definitiva, el factor diferencial es la innovación tecnológica aunada al conocimiento de la realidad de la gestión urbana: desarrollamos sensores específicos para las necesidades de la ciudad, sensores que no necesitan alimentación durante años, que pueden recoger energía de su entorno (*energy harvesting*) y que envían los datos recogidos vía radio, destinados a ser implementados de

forma masiva a todos los espacios de la ciudad (utilizando como soporte el mobiliario urbano).

También se innova en el aspecto del software de recogida y explotación de los datos desarrollando plataformas de gestión tipo *cloud*.

Proceso: fases y desarrollo

Urbiotica desarrolla una amplia gama de productos y servicios tecnológicos que, junto a los productos desarrollados por sus *partners*, conforman un ecosistema abierto que soporta sus dos familias de soluciones *Smart Cities* y *Smart Spaces*.

Los diversos productos y servicios pueden agruparse en 3 grandes grupos:
– Las redes de sensores / actuadores.
– La Plataforma de Gestión tipo "Cloud".
– Las aplicaciones finales.

Los productos y servicios del ecosistema Urbiotico son una parte esencial de lo que nosotros llamamos el Sistema Operativo Urbano. El elemento que dota a la ciudad de una nueva "inteligencia", que coordina e interconecta los diferentes sistemas de manera más eficiente, mejorando la experiencia de uso del espacio urbano y permitiendo una gestión más racional de los recursos.

La ciudad Urbiotica se construye sobre la combinación de elementos pertenecientes a 3 infraestructuras diferentes: redes de sensores, plataforma de datos y aplicaciones finales.

Las redes de sensores captan información en tiempo real de diferentes parámetros de la ciudad. Los datos son transmitidos vía *wireless* a los elementos de comunicación utilizando tecnología desarrollada expresamente, que a su vez envían todos los datos a una Plataforma de Gestión mediante WiFi o GPRS.

En la plataforma de gestión, los datos son convertidos, en tiempo real, en información útil que es posteriormente almacenada y/o puesta a disposición de los sistemas informáticos y aplicaciones externas en el momento indicado.

Gracias a los acuerdos establecidos con sus *partners*, Urbiotica propone aplicaciones finales en temáticas como: movilidad, recogida de residuos, gestión integral del espacio urbano, así como una solución software integrada a la Plataforma de Gestión que facilita la interoperabilidad entre los distintos sistemas urbanos. Además es posible actuar sobre distintos elementos del espacio urbano gracias a los actuadores que reciben las órdenes de la plataforma vía los elementos de comunicación.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

La dirección de la empresa acumula entre todos sus miembros muchos años de gestión y liderazgo en empresas del sector tecnológico y en departamentos universitarios de gran prestigio en actividad de I + D en el sector de las telecomunicaciones.

La dirección técnica está compartida por ingenieros expertos cada uno en su campo (antenas, sensores, hardware, software y bases de datos), todos con larga experiencia profesional en el desarrollo de proyectos de alta componente tecnológica.

La vinculación con el grupo Anntenalab de la UPC proporciona su *know how* y experiencia tecnológica en el área de detección y transmisión de señales, lo que lo convierten en el eje de la I+D+i

de los sensores y red de comunicaciones de la empresa, recogiendo en estos sistemas, años de investigación y de experiencia práctica en sistemas similares, para aplicarlos en este caso a la gestión de las ciudades inteligentes.

Presupuesto y financiación

La financiación del proyecto ha sido realizada por capital privado de los tres socios de la empresa. Habiendo recibido diversas ayudas de organismos públicos principalmente de la Generalitat de Cataluña a algunos de los proyectos de I+D+i realizados así mismo también se ha recibido un préstamo para la consolidación como empresa tecnológica.

Beneficiarios

El mercado objetivo potencial son las ciudades del mundo, pues todas ellas son en estos momentos susceptibles de mejorar su eficiencia. Sin embargo, los clientes actuales y potenciales de Urbiotica no serán siempre y necesariamente las propias ciudades (como entidades de gobierno local), sino que habrá otros agentes que participan de la gestión diaria de la ciudad y que también son susceptibles de encontrar valor a los productos y servicios que ofrecidos (operadores privados de servicios públicos, gestores de grandes infraestructuras de servicios, por ejemplo).

Modelo de gestión

Las soluciones que comercializa Urbiotica pueden mejorar su modelo de gestión del espacio, a través de una información global y en tiempo real de la ciudad y muchos de sus activos. De esta forma, aumentan también la capacidad de previsión y planificación de servicios; ahorran recursos materiales y humanos gracias a la optimización de la gestión; coordinan de forma más eficiente la interacción público-privada y fomentan la sostenibilidad a través de un modelo de ciudad sostenible de valor añadido.

En el caso de los operadores privados de servicios de competencia pública las principales ventajas que valoran en la oferta del Sistema Operativo Urbano son que ahorran recursos, reducen costes y en algún caso incrementan recaudación, gracias a una mayor eficiencia de los procesos de gestión, mejoran sus argumentos de venta en las contrataciones públicas y generan más oferta de servicios.

Impacto

En los últimos meses se han iniciado las primeras instalaciones en Barcelona, Figueres, Sant Cugat, y Niza entre otras. Estando previsto continuar con nuevas instalaciones de mayor magnitud en los próximos meses en España, Francia y Alemania.

Evaluación del proyecto

Innovación

El grado de innovación de Urbiotica se centra en el desarrollo de sensores específicos para las necesidades de la gestión urbana. También se innova en el aspecto del software de recogida y explotación de los datos, desarrollando plataformas de gestión tipo *cloud* que incorporan los últimos desarrollos en este campo.

Pero también innovamos a nivel de modelo de negocio porque trabaja sobre un nuevo concepto de gestión de la ciudad en red, un concepto que responde al nuevo modelo de ciudad que se está

generando y a los nuevos servicios de valor añadido para la ciudad en el que sabemos que múltiples agentes (públicos y privados) tendrán que posicionarse y co-existir para que la eficiencia en el *city management* sea una realidad.

En este sentido, y dentro de la larga cadena de valor que se dibujará entorno al sector *Smart Cities*, Urbiotica se posiciona claramente como proveedor tecnológico de referencia para los grandes integradores de servicios urbanos, así como para las compañías de IT, que se centrarán más en cómo extraer valor de las grandes cantidades de datos.

Transferibilidad

La tendencia hacia un mundo urbanizado crece a gran velocidad. Más de la mitad de la población mundial vive ya en ciudades. La tendencia es incluso más acusada en España donde solo el 20 % reside aún en zonas rurales. La previsión que maneja Naciones Unidas señala que el 70 % de los seres humanos habitarán en centros urbanos en el año 2050.

Es en este escenario sociológico y demográfico, con claros efectos económicos, políticos y medioambientales, es donde cobra fuerza el concepto de 'ciudad inteligente' que pretende obtener una mayor eficiencia de gestión, ambiental y energética.

ITD. Eje Central, emprendeduría sostenible para el desarrollo cultural. Barcelona

Ficha presentación

1. Resumen

Eje Central busca combinar las herramientas procedentes de las prácticas de la gestión cultural: planificación, evaluación, gestión en red, atención a la diversidad y utilización de las TICs con la adopción de modelos y prácticas procedentes de la creación de empresas y del fomento del desarrollo económico local. El proyecto busca hacer viables en tres países (Bolivia, Perú y Chile), proyectos culturales existentes. Para ello se sirve internacionalmente de la formación y el trabajo en red, mientras que localmente implica a grupos de acción cultural que ayuden a situar los proyectos culturales como un pilar del desarrollo local sostenible. Para ello, la intervención se centra en la dotación de herramientas vinculadas a la emprendeduría a los responsables de proyecto de los países citados.

Con una metodología común, el proyecto se implementa en diversos tipos de centro y territorio. En Bolivia, la acción se realiza en un centro con una cierta trayectoria en Cochabamba y en un espacio alternativo en La Paz; en Perú se trabaja con un centro de los suburbios de Lima y con un centro de reciente creación en Chimbote; en Chile se trabaja con un centro cultural municipal en Casablanca y con un espacio de arte contemporáneo en Chillán.

2. Fechas importantes

– Octubre 2009: inicio del proyecto.
– Marzo 2010: primer encuentro y formación internacional, Santiago de Chile.
– Abril 2010 - Mayo 2011: implementación local.
– Noviembre - Diciembre 2010: workshops formación local.
– Enero 2011: encuentro internacional y Foro Internacional de Responsabilidad Social en Cultura, Lima - Perú.

3. Ámbitos de actuación

Emprendeduría / Sostenibilidad / Formación / Desarrollo cultural local / Redes / TIC.

4. Organización responsable

ITD es una empresa localizada en Barcelona que centra sus actividades en desarrollo de proyectos, en la consultoría y en proyectos internacionales en temas culturales, sociales y digitales. Es parte del grupo Trànsit, empresa que lleva más de 20 años trabajando en el sector cultural.

ITD, a través de diversos proyectos, ha desarrollado una red de contactos importante en América Latina, que le ha permitido conocer las diversas realidades de primera mano.

En el caso de Eje Central, el proyecto respondía a la evidencia de que en el último tiempo han ido surgiendo diversos modelos de centros culturales, no siem-

pre acompañados de una visión profesional y a largo plazo de lo que deben ser, y con importantes carencias de base, tanto en los recursos humanos como técnicos y económicos.

Así, se establece una primera red entre ITD y un coordinador en cada país: la gestora cultural Vanessa de Britto en Bolivia, el Centro Cultural Matucana100 en Chile y la organización Tándem Gestión Cultural para el Desarrollo en Perú.

5. Socios colaboradores

Coordinadores:

– **Vanessa de Britto**, gestora cultural de amplia experiencia en proyectos culturales y de cooperación en Bolivia, para instituciones públicas y privadas.
– **Centro Cultural Matucana 100**, entidad sin fines de lucro relacionada mayoritariamente con el arte contemporáneo, que garantiza el acceso a los públicos y genera espacios de debate y reflexión, respaldando a los creadores, respetando su independencia creativa y apoyando la relación con sus audiencias a nivel local, nacional e internacional.
– **Tándem Gestión cultural para el desarrollo**, asociación civil creada por un equipo de jóvenes profesionales peruanos que persiguen, entre otros objetivos, promover el fortalecimiento de capacidades para la implementación de proyectos en gestión y política cultural en las diversas regiones de Perú y el extranjero.

Centros participantes:

– **Bolivia: El Búnker**, espacio alternativo en La Paz y **mARTadero**, proyecto integral de desarrollo social a través del arte y la cultura en Cochabamba
– **Chile**: **Centro Cultural municipal de Casablanca** (www.emprendeduriacultural.net/ejecentral/casablanca) y **CECAL**, espacio de arte contemporáneo en Chillán (www.cecal.udec.cl)
– **Perú**: **Casa-Teatro Arena y Esteras**, proyecto de desarrollo humano y transformación social a través del arte en Villa El Salvador (www.arenayesteras.org) y **Centro Cultural Centenario en Chimbote**

6. Webs de referencia

www.e-itd.com
www.cecal.udec.cl

7. Fuentes de información

– "Música para camaleones", artículo publicado en la revista G+C Nº10
– Publicación final del proyecto

8. Datos de organización y contacto

Web: www.e-itd.com
Teléfono (34) 93 3194750
Correo electrónico info@e-itd.com
Responsable: Mariana Pfenniger

Ficha descripción

Situación previa y contexto

La conciencia que se ha tomado en los últimos años respecto al aporte que tiene la cultura en el desarrollo ha reforzado, entre otras cosas, la aparición de centros culturales de diferentes tipologías como muestra visible del acercamiento de la cultura a un territorio. Estos centros han aparecido, y siguen apareciendo, en los territorios más diversos, con más o menos recursos, con más o menos idea de lo que realmente implica el funcionamiento de una infraestructura de ese tipo, con más o menos aceptación social.

Lamentablemente, el voluntarismo –político la mayor parte de los casos, privado o comunitario la menor– no siempre ha ido acompañado de una visión profesional y de largo plazo de lo que los Centros Culturales deben ser y deben hacer. En este sentido, muchas veces éstos surgen con carencias importantes en la capacitación de sus responsables, en los recursos necesarios para generar actividades y en un modelo de gestión claro que permita visibilizar su proyección.

En el caso de los centros que se encuentran en las grandes ciudades, o que participan de los "circuitos formales", estas carencias –aunque muchas veces igualmente existentes– se pueden ver paliadas por una cierta facilidad relativa al acceso a formación específica y a recursos locales, y en algunos casos la coexistencia con otros centros similares permite un cierto aprovechamiento de sinergias. Aquellos centros que se encuentran fuera de este circuito, apartados –geográfica o simbólicamente– de los núcleos de población más importantes, suelen tener el camino aun más complicado.

Así, se trabajó con 6 centros culturales en contextos muy diversos. Sin embargo, todos se enfrentaban de una manera u otra a la cuestión de la sostenibilidad de sus centros y a la falta de recursos (humanos, técnicos o económicos) para hacer frente a esta situación.

Objetivos y estrategia

Los objetivos principales del proyecto eran: a) viabilizar proyectos de emprendeduría cultural que, mediante estrategias basadas en el trabajo en red, hagan de la cultura un pilar económico y de desarrollo local fundamental en territorios desfavorecidos; b) establecer una estructura de red a partir de tres líneas principales: la creación y fortalecimiento de alianzas locales; la creación y utilización de herramientas 2.0 para la coordinación y gestión; y el encuentro internacional de socios para el lanzamiento del proyecto y la formación en viabilización de proyectos; c) generar un plan de intervención local que, a través de la dinamización de actores locales y la contratación de personal específico, permita generar programación cultural sostenible y d) establecer estrategias para la perennización de las actividades locales y la adaptación y difusión de la metodología.

La estrategia se basó en adaptar a cada territorio, según sus respectivas características, el modelo de intervención, manteniendo como elementos fundamentales la creación de grupos de acción cultural local, la formación, el trabajo en red y la utilización de las nuevas tecnologías. Un pilar fundamental de la estrategia fue la dotación económica para la contratación de una persona responsable de la implementación del proyecto.

A partir de un primer diagnóstico realizado por cada institución, se definió la necesidad principal sobre la que orientar el trabajo para mejorar la sostenibilidad de cada proyecto. A partir de esa necesidad, cada centro elaboró un plan de acción para aplicar de la forma más adecuada a cada caso los elementos fundamentales antes descritos.

El trabajo con los grupos de acción local, aparte de generar las alianzas buscadas y el vínculo con la sociedad, debían ser capaces de generar una actividad cultural como parte de la programación del centro, que afianzara la relación con el grupo y visibilizara el trabajo realizado.

Proceso: fases y desarrollo

La primera fase se inició a partir de la formación internacional realizada con todos los centros participantes en Santiago de Chile en marzo de 2010. Cada centro, con el soporte de los coordinadores nacionales, debía realizar un diagnóstico de la situación de su proyecto para determinar cuales debían ser los aspectos a reforzar para mejorar su sostenibilidad. Estos diagnósticos dieron resultados diversos en los diferentes territorios: por un lado necesidad de mejorar aspectos de marketing y comunicación (casos de Arena y Esteras y Casablanca), por otro lado el acceso a nuevos públicos (casos de CECAL y Centenario) y por otro lado mejorar la vinculación con el territorio (casos de El Búnker y mARTadero). Aún agrupándolos de esta manera, las estrategias de cada centro fueron diversas.

A partir de ese diagnóstico y contando con la contratación de una persona responsable, la segunda fase estaba orientada a identificar los agentes que debían integrar los grupos de acción cultural local y establecer los vínculos con estos agentes. Esta fase culminaba con la programación de la actividad cultural generada a partir de estos grupos.

En paralelo al trabajo local, se trabajó en dos líneas adicionales: la formación específica del personal involucrado en el proyecto, según su propio diagnóstico de carencias técnicas; y la comunicación constante del trabajo realizado a través de la web del proyecto.

El desarrollo del proyecto es específico a cada centro y territorio.

En Bolivia, El Búnker realizó un trabajo de identificación de tres anillos de intervención: uno con su territorio inmediato, para establecer vínculos de proximidad, uno con artistas, para generar vínculos de creación y programación, y uno con otros espacios alternativos de la ciudad, para establecer un trabajo en red y potenciarse mutuamente. Este último punto derivó a la integración del espacio a la red Turismo y Cultura de Bolivia. MARTadero, por su parte, buscaba incrementar la sostenibilidad social del proyecto, intentando vincularlo de manera más directa con los vecinos inmediatos del espacio. El trabajo se realizó a través del proyecto Plaza de las Artes, que buscaba rehabilitar y resignificar un espacio público generando estrategias de participación y vinculación con los vecinos. En cuanto a la formación específica realizada en Bolivia, ésta se centró en la utilización de herramientas 2.0 y trabajo colaborativo.

En Chile, CECAL realizó un trabajo con profesores locales y consiguió abrir el área de Educación y Públicos como parte de su estructura permanente; el Centro Cultural Casablanca consiguió visibilizar su actividad a través de una feria cultural local, sistematizar un manual de recursos para la comunicación e iniciar un diálogo con los agentes locales para identificar sus necesidades e intereses para responder de mejor forma desde el Centro Cultural. La formación específica realizada en Chile se centró en herramientas de comunicación 2.0.

En Perú, el Centro Cultural Centenario comenzó su actividad con la elaboración de un plan estratégico, para luego establecer una red cultural en la comunidad chimbotana, en la cual participan actores, gestores, creadores, promotores y financiadores culturales que articula el sector cultural local validando al Centro Cultural Centenario como agente y promotor cultural; Arena y Esteras buscaba mejorar la comunicación de su proyecto

por un lado generando redes virtuales a través de herramientas de difusión (web, blog, revista virtual) y por otro lado establecer una red local de instituciones amigas que brindara asesoría, canales de información, de gestión de recursos y vínculos destinados a mejorar las estrategias de sostenibilidad del proyecto. En cuanto a la formación específica realizada en Perú, ésta se realizó en herramientas de gestión de centros culturales.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

El proyecto contaba con un coordinador general en ITD y un coordinador en cada uno de los países implicados. Por otra parte, se reforzó el proyecto con la contratación de una persona por centro cultural implicado para su implementación. No hubo requisitos infraestructurales específicos, utilizando la infraestructura instalada en cada centro cultural. En cuanto a los requisitos técnicos, se reforzó el trabajo a partir de herramientas 2.0 y se reforzaron algunos aspectos técnicos de gestión a través de las sesiones de formación.

Presupuesto y financiación

El proyecto tuvo un presupuesto de 110.750€, de los cuales la AECID financió 100.000€ y la diferencia fue aportada por ITD.

Beneficiarios

En el caso de Perú, la población beneficiaria son actores sociales de localidades emergentes, con un rico capital social y cultural, cuyas comunidades aún enfrentan situaciones de pobreza, exclusión y reducida visibilidad en la agenda pública.

En el caso de Chile, considerando la importante centralización que vive el país en la capital, se interviene en territorios de provincias, específicamente en dos ciudades que se encuentran fuera de los circuitos habituales del quehacer cultural nacional.

En el caso de Bolivia, se trabaja con comunidades en dos de las ciudades más importantes del país, pero fuera de los circuitos formales o con poblaciones en riesgo de exclusión.

La creación de los grupos de acción cultural local favorece que el trabajo no se quede solamente en los centros sino que implique a otros agentes beneficiarios.

Modelo de gestión

La estructura de coordinación del proyecto se estableció entre ITD (líder del proyecto) y los coordinadores locales. Fueron estos últimos quienes debieron supervisar, dar apoyo conceptual, realizar las gestiones financieras y coordinar las acciones realizadas en cada territorio. Aun así, ITD mantuvo la coordinación general y el contacto periódico con los coordinadores y los centros para reorientar las acciones en caso necesario.

Impacto

Las actividades implementadas y la metodología utilizada permite que los resultados se extiendan en el largo plazo y siembran posibilidades futuras de colaboración y elementos de sostenibilidad. Por otra parte, se ha trabajado específicamente con centros culturales pero el impacto de su sostenibilidad futura y de las acciones concretas realizadas va más allá de los centros e implica a las poblaciones usuarias y a otros agentes que se

comienzan a incorporar en el panorama de gestión de estos centros.

La estrategia de creación de los grupos de acción cultural local ha derivado en la mayoría de los casos en la implicación de agentes diversos de la comunidad en una relación de largo plazo.

Evaluación del proyecto

Innovación

El proyecto ha sido innovador al ser capaz de combinar las herramientas de gestión y la formación técnica a los equipos responsables con la implicación de los agentes locales como claves para la sostenibilidad de los proyectos. La incorporación de herramientas 2.0 ha potenciado, por su parte, la comunicación y visibilidad de las actividades. Por otra parte, la flexibilidad al momento de la implementación ha permitido que los resultados sean relevantes y adaptados a cada realidad concreta.

Transferibilidad

La metodología de Eje Central es perfectamente transferible a otras realidades y escenarios. La inexistencia de requisitos infraestructurales y la completa adaptabilidad de la metodología a la realidad en la que se aplica la hace una experiencia perfectamente transferible a otros territorios.

Ejemplaridad

El enfoque de emprendeduría ha derivado en la generación de otros proyectos dentro de los centros participantes que contienen parte de esta filosofía, como es el caso del proyecto de Arena y Esteras "Emprendeduría Cultural para el Desarrollo Local", ganador del II Concurso de Iniciativas de Emprendimientos Sociales SUMA, que orienta su trabajo a los jóvenes de su entorno.

Corresponsabilidad y participación

El objetivo de mejorar la sostenibilidad de los proyectos y la estrategia de adaptar la metodología a las realidades e incorporar los grupos de acción cultural han derivado en una importante implicación tanto de los centros culturales en los que se implementó el proyecto como de los agentes a los que se implicó en los grupos de acción cultural. Aún cuando es un proyecto muy reciente como para valorar su impacto a largo plazo, muchas de las estructuras generadas a partir de los grupos de acción cultural se plantean la continuidad más allá del proyecto.

Parc Audiovisual de Catalunya (PAC). Audiovisual Living Lab (ALT). Terrassa

Ficha presentación

1. Resumen

Parc Audiovisual de Catalunya (PAC) es un complejo industrial y creativo, situado en Terrassa y participado tanto por la Generalitat de Catalunya como el Ayuntamiento de ésta ciudad. Desde sus inicios, el proyecto se ha caracterizado por un afán: devenir motor de la industria audiovisual. Se puede afirmar que dicho objetivo ha sido alcanzado casi en su totalidad. Sin embargo, valorando la coyuntura socio-económica mundial –así como la idiosincrasia propia del sector– desde la dirección del Parque se apostó por la inversión convencida e irreversible (asumiendo el riesgo que conllevaba) en Investigación y Desarrollo. Y, además, apostando por un aspecto capital y diferencial: la participación directa de la ciudadanía local en la creación de contenidos audiovisuales, así como su implicación en la posterior evaluación. El resultado fue el diseño y puesta en marcha, en el año 2009, de un proyecto pionero:

Un living lab Audiovisual: el Audiovisual Living Lab de Terrassa (ALT)

2. Fechas importantes

– 2006, julio, se constituye la sociedad *Parc Audiovisual de Catalunya*. La actividad de implantación y desarrollo infraestructural se compagina con múltiples producciones audiovisuales.
– 2009, la *Comisión Europea* otorga al Parc Audiovisual la mención de *"Best Practice in Innovation"*.
– 2009, noviembre, el *Ministerio de Ciencia e Innovación de España* distingue al proyecto del ALT con una financiación de 4.8 millones de euros.
– 2010-2011, se construyen los *laboratorios de investigación y producción de contenidos audiovisuales* del ALT (platós cinematográficos y espacios auxiliares).
– 2011, se lleva a cabo la primera experiencia de creación colectiva, junto a los responsables de *Nuevos Formatos de la Televisión de Catalunya (TV3)* y que dará lugar a un programa televisivo destinado a una audiencia de amplio espectro.
– 2011, se empiezan a evaluar y aceptar los primeros *proyectos de jóvenes emprendedores* y que, en su caso, obedecen a las premisas establecidas por el ALT. Uno de ellos es el videojuego *Panzer Chocolate*.

3. Ámbitos de actuación

Producción audiovisual / Investigación / / Diseño audiovisual / Creación colectiva / Metodologías de colaboración / Participación ciudadana / Evaluación de la viabilidad / Emprendimiento / Gestión relacional / Industria cultural.

4. Organización responsable

– **Parc Audiovisual de Catalunya** (PAC), un ente de gestión perteneciente a la administración local y regional, que

es, actualmente, un referente en la producción audiovisual de España. En sus instalaciones se han realizado centenares de producciones (cine, TV, publicidad) y aglutina 3.500m² en platós y más de 4.000m² en espacios auxiliares, un clúster empresarial de 6.000m², una incubadora de talento y, en el recinto, se encuentra el *Centro de Conservación de la Filmoteca de Catalunya*, donde se prevé albergar el fondo documental original de dicha institución.

Además, el PAC aloja servicios a rodajes en exterior, que se articulan a través de la *Film Office de Terrassa*.

Una vez alcanzado el nivel de actividad necesario y, como respuesta a las propias necesidades, cambiantes, del sector, se pensó afrontar retos de mayor calado. El ALT es, en este sentido, la apuesta en Innovación, Investigación y Desarrollo del propio PAC.

El Parc Audiovisual de Catalunya reafirma, día a día, la voluntad de convertirse en motor industrial y para ello, dispone y provee a todos los agentes del sector, de las herramientas necesarias para competir a escala global. Por ello, cuenta con el apoyo de:

– **Gobierno de España**, a través del Ministerio de Ciencia e Innovación, que ha financiado el proyecto del ALT con 4.8 Millones de euros
– **Ayuntamiento de Terrassa**.
– **Generalitat de Catalunya**, a través del ICIC (Institut Català de les Indústries Culturals)

5. Socios colaboradores

Televisión de Catalunya (TV3): a través del *Departamento de Nuevos Formatos*, ésta cadena televisiva ha participado, con su conocimiento extraordinario del sector –y de los formatos de vanguardia– en una de las primeras acciones de creación colectiva del ALT.

6. Webs de referencia

www.parcaudiovisual.cat

7. Fuentes de información

– Portal del Ayuntamiento de Terrassa: www.terrassa.cat
– Memorias de actividades del Parc Audiovisual de Catalunya, 2006-2011
– Presentación en el MAC 2011 (Mercado Audiovisual de Catalunya).

8. Datos de organización y contacto

Parc Audiovisual de Catalunya
Webs: www.parcaudiovisual.cat
www.alivinglab.com
Teléfono: (+34) 937875959
Director del ALT:
Jordi Hernàndez Prat
jordi.hernandez@alivinglab.com

Ficha descripción

Situación previa y contexto

Terrassa es una ciudad de más de 200.000 habitantes, situada a 28 km. de Barcelona (España). Históricamente, ha sido un importante polo industrial y universitario (producción textil, electrónica y estudios de ingeniería, así como cine y otras artes /técnicas escénicas), lo que la convierte en la segunda ciudad universitaria de Catalunya. En la antesala de un momento de reinvención y reciclaje global de paradigmas económicos, el Ayuntamiento de Terrassa (2004) decidió apostar por un tipo de producción –la audiovisual– que garantizaba nuevos

valores competitivos, amalgamando la creatividad con la técnica.

Sin embargo, también éste sector sufrió el envite del cambio, tanto de modelo productivo como del vertiginoso devenir tecnológico. Es por dicha razón que, una vez consolidado el modelo tradicional de explotación de servicios asociados a la producción, cabía, por derivada vital, diseñar nuevas herramientas competitivas. De este modo y partiendo de modelos implementados a semejanza metodológica de de los gestados en el *MIT* –concretamente de *Living Labs*– se impulsó un procedimiento novedoso de creación, análisis, desarrollo y test de contenidos audiovisuales, que obrara de puente entre un nuevo emprendedor y/o empresa (que por ejemplo pretendiera desarrollar un videojuego) y esa masa social (la ciudadanía de Terrassa) que pasaba a probar "in situ", en sus hogares, un prototipo del proyecto; ejerciendo a su vez de audiencia potencial y por tanto, homologando el futuro éxito del contenido.

El Parc Audiovisual de Catalunya pasaba a liderar una plataforma innovadora arraigada en el territorio y basada en la participación ciudadana.

Las ventajas de este entorno inspirador y multidisciplinario no se reducen al desarrollo de nuevos contenidos audiovisuales o prototipos de productos, sino que se amplía a la generación de ideas, la extensión de un diálogo creativo y a la consolidación de una conciencia participativa en los principales colaboradores del ALT –en este caso la ciudadanía local.

Objetivos y estrategia

El espacio ALT actúa como catalizador de la comprensión de las metodologías y los procesos de producción de cada una de las partes y estimula su potencial de innovación, y algo muy importante, resulta una apuesta clara en la consolidación de relaciones "intergeneracionales" e interculturales.

El ALT responde al propósito de poner en contacto de forma efectiva al sector audiovisual, la producción industrial y la ciudadanía. Por esta razón, entre sus objetivos figura el de convertirse en un espacio para la interacción y el diálogo entre el mundo audiovisual y la creación industrial. En un primer estadio, el ALT se centra en la creación colectiva, con el objetivo de materializar la creatividad y la innovación audiovisual en pro de un éxito industrial futuro. Y no sólo eso, sino que además, el proceso puede llegar a invertirse y desde la propia ciudadanía emerger ideas para nuevos contenidos y/o formatos (lo que devendría en la creación colectiva de productos).

Cabe añadir que, el audiovisual, como otros, es un ámbito en continua reinvención –y a la vez riesgo– que defiende su supervivencia con armas a menudo rudimentarias y poco científicas. El ALT es la respuesta al *porqué* no se puede tratar un contenido audiovisual del mismo modo que a un prototipo industrial, fortaleciendo el proceso con, entre otros, los laboratorios específicamente destinados a tal efecto.

Finalmente y al resolver la cuestión planteada, estaremos garantizando la solvencia de un sector económico– el audiovisual– por otro lado resulta absolutamente limpio, no "deslocalizable", con enorme potencial económico y un indudable interés cultural. De éste modo se ha conseguido, gracias a la ejecución del proyecto del "Living Lab Audiovisual", habilitar una infraestructura,

metodología y dinámica de producción, pionera, que potencialmente permite situar al PAC como un centro de referencia internacional a nivel investigación, desarrollo y análisis, del sector audiovisual, a la vez que reafirmar el fomento de nuevas actividades en el entorno industrial del propio Parque y expandirlo a toda la ciudad de Terrassa.

Proceso: fases y desarrollo

– Fase 1: creación del producto con el apoyo ciudadano. *Desarrollada en su totalidad.*
– Fase 2: producción del prototipo/producto final. *Desarrollada en su totalidad.*
– Fase 3: impacto en la ciudadanía y evaluación de audiencia. Actualmente resta determinar la plataforma y dinámica de análisis que permita agilizar la obtención y estudio de toda la información recogida a través de la ciudadanía / usuario final / espectador / consumidor

FASE 1: Activismo creativo, ciudadanía creativa

La metodología que sostiene todos los proyectos de I+D+i comprendidos en esta fase es:

– El i-CONCEPT ALT, que bebe de la filosofía de *living lab*, es decir, de ser un "laboratorio vivo".

Se ha diseñado como un producto destinado a una tipología de cliente que abarca tanto a emprendedores como profesionales del sector y se estructura en las siguientes etapas:

1. Un productor o equipo creativo tienen una idea (hacer una película, una serie, un videojuego, un spot, etc.) y aunque son capaces de producirla, no tienen recursos metodológicos suficientes (personal especializado, relación directa con el público potencial…) suficientes para desarrollarla completamente y acuden al ALT para exponer su proyecto.
2. El equipo del ALT elabora un proceso de creación colectiva, con agentes ciudadanos, para observar y analizar la idea y obtener propuestas de desarrollo de la misma (más de 300 en una primera interacción).
3. Se entrega un informe detallado al cliente con el tratamiento de las ideas para que el proyecto se ponga en marcha mediante soluciones óptimas.
4. Si el cliente quiere profundizar en algún tema de la propuesta, se vuelve a diseñar un sistema de creación colectiva con los nuevos objetivos definidos por él mismo y se proponen, en un informe, las nuevas vías de trabajo.
5. Se puede acceder a la creación colectiva del i-CONCEPT ALT tantas veces como se necesite, hasta que el proyecto llegue al 100 % de aceptación por parte del cliente.

Sirva como ejemplo resultante de ésta metodología un programa de televisión para TV3, concretamente un *DocuSoap* social que verá la luz en pantalla próximamente y se focaliza en aspectos y dinámicas del modelo/sistema educativo nacional, así como el modo en el que se articulan los roles de la familia, profesor y alumno, en nuestra sociedad. Para ello, los profesionales del canal –el Departamento de Nuevos Formatos– se sirvieron de la metodología del Living Lab y sus grupos de trabajo, que eran ciudadanos de "a pie" (existe información muy exhaustiva, inclusive un pequeño documental de la experien-

cia, en la web www.alivinglab.com). Cabe destacar que el ALT elevó 320 propuestas para caracterizar el programa.

FASE 2: El taller

Correspondería al estadio más "tradicional" del sector: la producción, pero a la vez, aquel del que emanará el producto, el desarrollo, casi a "golpe de martillo", de un primer prototipo. De los diferentes casos en ciernes, cabe destacar uno especialmente significativo por su carácter experimental:

Un video juego: Panzer Chocolate, desarrollado por *Filmutea* y en el que los profesionales del ALT han realizado la correspondiente tarea de asesoría, redefinición empresarial e incluso, del proceso de creación. El aspecto diferencial de este producto es que forma parte de un conglomerado superior –que obedece a las dinámicas del *Transmedia* (la primera realizada en España)– y que proyecta versiones argumentalmente complementarias, tanto en cine, web interactiva, Realidad Aumentada aplicada a cómics, telefonía móvil, etc.

http://www.filmutea.com/panzerchocolate

FASE 3: ¿Le gusta a la gente?

Partiendo de la esencia "genética" de lo qué es un LIVING LAB, la primera acción al respecto no podía ser sino una apuesta directa por consolidar el tejido social sobre el que se sostuviera el proyecto. Por este motivo, se optó por realizar la actividad que a continuación se resume:

El equipo gestor del ALT detectó una carencia importante en cuanto al "corpus" educativo local y concretamente, en lo que afectaba al conocimiento e implantación de la disciplina audiovisual en un entorno imprescindible y olvidado: el de la formación secundaria y de bachillerato. Y de ello nació el curso formativo *"Audiovisuals a Secundària"* impartido por los propios profesionales del Parc Audiovisual-ALT.

Primera edición (2009-10)

El perfil innovador de este curso radicaba en producir una "cadena" de conocimientos, que comienza con la activación de un grupo de trabajo (profesores y tutores) y que sigue con la apuesta de que sean, los propios centros educativos, aquellos que asuman la tarea de implantación de los nuevos conocimientos entre su alumnado.

El resultado fueron un total de 23 creaciones audiovisuales de las más diversas temáticas y que superaron todas las expectativas previas, no sólo por la cantidad sino también por la calidad y originalidad de las propuestas. Cabe añadir que en el proceso intervinieron aproximadamente 700 alumnos.

Como colofón final de la actividad –debido al éxito de participación y propuestas–, el Parc Audiovisual - ALT organizó el acto de concesión de galardones el día 31 de mayo. El Alcalde Pere Navarro fue el encargado de entregar los premios a los jóvenes y a las escuelas.

Segunda edición (2010-11)

Esta vez los alumnos participantes fueron, nuevamente, unos 700, al mismo tiempo que se incrementó el número de films (30) y el nivel alcanzado.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

El *Living Lab Audiovisual (ALT)* es una extensión organizativa *del Parc Audiovisual de Catalunya (PAC)*. Precisamente, el equipo gestor de éste, fue condición de posibilidad a la hora de poder afrontar, con éxito, un reto pionero. La experiencia que todos los profesionales del PAC atesoran, así como su conocimiento en la praxis de la gestión y producción audiovisual, de las peculiaridades del sector y su consiguiente ascendente ciudadano (cuyo acceso se vehicula a través de los departamentos del Ayuntamiento de Terrassa), ha permitido consolidar una plataforma viva como el ALT.

Infraestructuras

El ALT, como living lab, es un proyecto transversal, que no puede recluirse sólo en espacios cerrados. Sin embargo, el núcleo primordial sobre el que se articulan las sesiones de formación, creación colectiva, producción de prototipos, etc. son los laboratorios o platós. Concretamente, una unidad autónoma compuesta por:

– 1 plató de 1.260 m².
– 1 plató de 411 m².
– Espacios polivalentes: aulas, salas de trabajo, camerinos, vestuarios, peluquerías, sastrerías, etc. de más 2.000 m².
– Además, también se dispone de una incubadora de talento de 1.200m².

Técnicamente, las instalaciones están preparadas para alojar cualquier tipo de producción audiovisual, sea del formato que sea, así como servir de plataforma para todo tipo de *start-ups* que orbitan alrededor del ALT.

Presupuesto y financiación

La inversión, financiada por el *Ministerio de Ciencia e Innovación de España*, ha alcanzado los 4,8 millones de euros y, en su totalidad, ha sido destinada a la consolidación y puesta en marcha de los laboratorios audiovisuales. Por su parte, el *Parc Audiovisual* ha contribuido, económicamente, apoyando proyectos de nuevos emprendedores, así como gestionando, en primera persona –destinando los recursos humanos y materiales necesarios– todas las actividades del ALT y que abarcan desde la comunicación (márqueting, website), hasta el mantenimiento de las instalaciones, selección y consultoría de proyectos, diseño de metodologías aplicadas a demandas específicas de clientes, relaciones institucionales, contactos internacionales, relación con la ciudadanía…

Beneficiarios

– La ciudadanía y todo el sector audiovisual. En lo referente a lo primero, más de 1400 alumnos de 14-16 años han recibido formación sobre narrativa audiovisual. Además, en los grupos de creación colectiva, participan individuos de perfiles extraordinariamente diversos, lo que contribuye a potenciar los grupos de trabajo y a alcanzar resultados excepcionales.
– El sector audiovisual en todo su espectro: Ya sean estudiantes tanto de ciclos formativos como universitarios, pues se les ofrece una plataforma de puesta en marcha para sus proyectos –aunque éstos estén aún en fase embrionaria–. Los emprendedores, no necesariamente jóvenes, que se plantean reciclar o innovar en su día a día. Y, finalmente, los profesionales de trayectoria consolidada –por ejemplo las empresas

productoras o las cadenas de televisión– que asimilan al ALT como una herramienta útil en la exploración de nuevos contenidos de una forma cómodamente científica.

Modelo de gestión

Desde el primer instante, el ALT fue diseñado para devenir un proyecto sostenible, por lo cual, debía formar parte de manera indisoluble del Parc Audiovisual. Esto permitía una evidente optimización de recursos, así como una consiguiente eficiencia en su aplicación. Por su naturaleza – no había antecedentes– y por tratarse de un sector, el audiovisual, extremadamente atomizado, se priorizaron contrataciones puntuales de expertos de modo que enriquecieran proyectos concretos pero no supusieran cargas estructurales, a medio plazo, para el desarrollo del ALT. El equipo del PAC es el nexo constante, la base sobre la que se despliega un ecosistema de múltiples proyectos y en el que intervienen agentes de toda índole.

Impacto

– Participación de los jóvenes locales: 1.400.
– Grupos de creación colectiva, constituidos por ciudadanos de todas las edades: 20 expertos de "nuevo cuño".
– Proyectos de TV ya programados para ser emitidos: p. ej. un *docusoap* de TV3.
– Apoyo a nuevos emprendedores: como el Videojuego de Filmutea; Panzer Chocolate.

Evaluación del proyecto

Innovación

El *Living Lab Audiovisual (ALT)* es la punta de lanza, un compendio de arriesgado carácter filosófico (pues apuesta obsesivamente por un papel activo de la ciudadanía creativa) pero enormemente pragmático, basado en la exploración de nuevos paradigmas en la investigación y producción audiovisual, pero siempre en pro de la viabilidad industrial.

Ya los primeros proyectos: *"Audiovisuals a secundària",* incluso en las propuestas de colaboración con las universidades, empresas o bien los proyectos que nuevos emprendedores proponen (Panzer Chocolate) o los canales de televisión (TV3), observan, en su mayoría y de forma estricta, las premisas apuntadas y recogidas, desde el primer momento, en la "hoja de ruta" planteada por el Parc Audiovisual al Ministerio de Ciencia e Innovación.

Transferibilidad y ejemplaridad

Debemos destacar el carácter pionero y único del ALT. Como ya se ha escrito, su condición de posibilidad ha sido la conjugación de un centro de producción audiovisual, como el PAC, con su entorno social. Sin embargo, tal mezcla no hubiera podido llevarse a cabo sin la complicidad –garantizada por el Ayuntamiento de Terrassa– entre ambos "interlocutores". Ésta sería la premisa fundamental y a la vez, la más compleja, a la hora de intentar implantar el mismo modelo en cualquier otro entorno.

Precisamente y valorando su carácter especial, el ALT ha sido reconocido como miembro de la Red Europea de Living Labs –EnoL– que la integran proyectos activos en ciudades como

Helsinki, Amsterdam, Londres, Trento, Manchester, etc.

Por otro lado, la *Comisión Europea* otorgó al Parc Audiovisual la mención de *"Best Practice in Innovation"* en el año 2009.

Y, además, la ciudad de Terrassa ha recibido la denominación de *"Ciudad de la Ciencia y de la Innovación*" otorgada por el Gobierno de España.

Corresponsabilidad y participación

La proximidad del ALT –no sólo física, sino también emocional– respecto al corazón de la ciudad, supone, al mismo tiempo, un impulso para la zona, tanto social como económico, que está resultando de gran interés para los ciudadanos de Terrassa así como de los de los municipios colindantes. En los dos últimos años, por ejemplo*, más de 1.400 jóvenes* (de entre 14-16 años) han participado en actividades organizadas por el PAC y que fueron fundamentales para germinar el diseño del ALT, a la vez que grupos de ciudadanos, desde ancianos a niños –incluso profesores de los centros educativos locales–, han colaborado en actividades específicas orientadas a la producción audiovisual.

El PAC pretende, mediante un proceso de crecimiento sostenible, convertirse a su vez en generador de bienestar social y en un centro de servicios para la sociedad civil y el tejido empresarial. Por ello, este proyecto cuenta con el apoyo de los agentes económicos y sociales de la zona, que valoran la iniciativa como un paso firme y acertado para avanzar decididamente hacia una economía basada en el conocimiento, con una alta productividad y que resulte en una mayor cohesión social.

VIC. Vivero de Iniciativas Ciudadanas para el empoderamiento urbano. Madrid

Ficha presentación

1. Resumen

Vivero de Iniciativas Ciudadanas es un proyecto colaborativo, abierto y orientado a promover, difundir, analizar y apoyar iniciativas y procesos críticos con ánimo propositivo de la ciudadanía, con especial incidencia en la transferencias al territorio, la ciudad y el espacio público.

Observamos y cartografiamos iniciativas sociales que suponen "otra forma de hacer las cosas", incorporando nuevos conceptos, agentes e iniciativas en innovación social y estudiando su aplicabilidad a proyectos y propuestas (estudios de caso) en el ámbito de la arquitectura y lo urbano.

Proponemos proyectos, estrategias y "modos de hacer" que sirvan de puente entre los diversos agentes que formamos hoy la sociedad red que estamos construyendo.

Compartimos el conocimiento colectivo en diversos talleres encuentros y foros abiertos generando vínculos actualizados en la sociedad, escuchando, estudiando y proponiendo rutas sobre situaciones concretas, que permiten reunir teoría y práctica.

VIC implantó una oficina en el Barrio de Legazpi (Madrid) en 2008, dentro del programa ALTERPOLIS-MATADERO MADRID, transformándose en plataforma digital y participativa desde entonces.

2. Fechas importantes

– Julio 2008: creación del vivero de iniciativas ciudadanas como modelo de ciudad alternativa a la existente.
– Septiembre 2008: participación en el taller paisajes habitados. Tomiño. Galicia.
– Septiembre 2009: organización del taller León, paisajes habitados.
– Agosto 2010: creación de la plataforma online. Relación de iniciativas ciudadanas que trabajan en el desarrollo del empoderamiento ciudadano. Búsqueda y catalogación de las mismas. Intermediae-matadero.
– Octubre 2011: participación en diversos foros de innovación social como son Coffeebreak, encuentro de innovación social Extremadura, etc.
– Marzo 2011: iniciativas para el empoderamiento urbano. Estudio específico de iniciativas que trabajan en Madrid. Cartografía y análisis específico de cada una de ellas.
– Junio 2011: Glosario Abierto. Creación de un glosario común entre los desarrolladores de la innovación social y urbana para un uso abierto y compartido CC.
– Agosto 2011: financiación para el desarrollo del proyecto *Greenvía*: Iniciativas para el empoderamiento urbano por el matadero de Madrid.

3. Ámbitos de actuación

Empoderamiento urbano / Iniciativas ciudadanas / Espacio público / Desarrollo comunitario.

4. Organización responsable

El vivero en su ánimo de servir de vínculo entre la comunidad académica, las administraciones públicas, y el sector privado, constituye un instrumento útil de participación de la ciudadanía en la esfera pública y ayuda a gestionar el conocimiento para la toma de decisiones sobre asuntos urbanos en toda su amplitud: política, económica y social. La organización del Vivero corre a cargo de Esaú Acosta, Mauro Gil-Fournier y Miguel Jaenicke. Los diferentes colaboradores habituales del vivero son Carlos Martín, (Zaragoza) Marta Ferrero (León) y Raquel Rennó (Sao Paulo). Las organizaciones que han apoyado se convierten en socios colaboradores de VIC.

5. Socios colaboradores

Entre los agentes que apoyan con soporte y financiación entre los agentes responsables son:

– Matadero-Intermediae. Selección en el proyecto Alterpolis (2008) y financiación para la creación del Vivero de Iniciativas Ciudadanas. En agosto 2011 Matadero-Intermediae financia a presentación del Vivero el proyecto para la creación de un proto-modelo de participación activa en el espacio público del río de Madrid, trabajando en la capa relacional del mismo.
– El Master en Proyectos Avanzados Arquitectónicos (MPAA) de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM) ha apoyado las investigaciones analíticas del Vivero sobre las apropiaciones de las iniciativas en el espacio público con la participación de: Alba Balmaseda, Guadalupe Hernández, Arantzazu Luzarraga, Carlos Ruiz, también el TCB. CoffeeBreak, Badajoz. / Junta de Extremadura / Gabinete en Zapatillas / Iniciativa joven Extremadura / Hub Madrid / Ibercaja / Universidad de León / Ayuntamiento de león / Colegio de arquitectos de león / Ayuntamiento de Tomiño / Xunta de Galicia / Ayuntamiento de Madrid.

6. Webs de referencia

El vivero trabaja con múltiples plataformas ciudadanas que trabajan en el desarrollo del empoderamiento urbano a través de diferentes programas y acciones. Se apoya en casos similares que trabajan por la transferencia de los procesos de innovación social al espacio público como pueden ser:

www.laciudadviva.org
www.pp.s.org
www.mysociety.org
www.ushahidi.com

7. Fuentes de información

Son múltiples las fuentes de información que ayudan al vivero a establecer vínculos entre las iniciativas ciudadanas.

oficinadegestiondemuros.com
enbicipormadrid.es
holaestashaciendo1peli.org
estaesunaplaza.blogspot.com
desayunoconviandantes.com
y muchos más.

8. Datos de organización y contacto

Vivero de Iniciativas Ciudadanas
+34 913690677
http://viverodeiniciativasciudadanas.wordpress.com/
viverodeiniciativasciudadanas@gmail.com
@desdevic

Persona contacto: Mauro Gil-Fournier Esquerra.

Ficha descripción

Situación previa y contexto

El presente enfoque se asume desde la emergencia actual del espacio público como lugar de interacción común y plural. Un espacio alejado de las restricciones que ya poseen los espacios privados de la ciudad. En este sentido el espacio público se convierte en herramienta de trabajo para ofrecer nuevos modelos de interacción que permitan su coexistencia con espacios altamente diseñados de la ciudad.

La ciudad actual se cimienta sobre inversiones de gran calado social y económico pero prácticamente nunca se invierte en una mejor organización social de los espacios sin ampliar recursos. *Greenvia* pretende obtener mediante el trabajo con las iniciativas sociales de Madrid un modelo de "capa organizativa" que sea capaz de acoplarse a cualquier infraestructura o espacio ofreciendo mejor interacción entre los agentes sociales, el lugar y los agentes privados.

Se opera a la manera de los ecólogos urbanos donde se considera que un sistema urbano es más eficiente no por el aumento de los recursos destinados al mismo sino por el aumento de su organización: E/nH (donde E es igual a recursos y nH son los usuarios en forma de iniciativas ciudadanas que ya se encuentran organizados y activos).

Llamamos INICIATIVAS a aquellas formas de organización social que suponen "otra manera de hacer las cosas", incorporando conceptos nuevos entre el espacio público y la ciudadanía como lo son la innovación social, el empoderamiento ciudadano y el emprendizaje.

Esta caracterización y selección se viene realizando desde hace años mediante el VIVERO DE INICIATIVAS CIUDADANAS y más concretamente dentro del postgrado del MPAA (ETSAM) donde se ha realizado una taxonomía crítica de las iniciativas que operan en Madrid. El objetivo ha sido el de investigar cómo se producen dichas iniciativas y cuales operan mejor en el espacio público.

Objetivos y estrategia

Transparentar y potenciar los procesos de apropiamiento del espacio público que se basan en el empoderamiento ciudadano, el emprendizaje y la concepción de lugar para la creación.

La creación de la capa organizativo-relacional ciudadana ausente en el espacio urbano de Madrid.

Realización de un glosario abierto. La elaboración de un sistema de agentes y la taxonomía de dichas iniciativas.

Trabajo en conjunto desde las iniciativas para producir un taller de participación abierta sobre la creación de una capa organizativa que se acople a un lugar tipo, desde el enfoque de la co-creación.

Estudio de caso concreto sobre la interacción participativa entre iniciativas, que normalmente siempre trabajan de manera aislada e independiente.

Proceso: fases y desarrollo

El vivero se encuentra en proceso de desarrollo y en fases de desarrollo paralelos dentro del recorrido que el Vivero de Iniciativas Ciudadanas tiene.

Podemos enunciar las fases que comprende el desarrollo del Vivero de Ini-

ciativas Ciudadanas en el análisis de la situación emergente actual y la producción de herramientas para la transferencia al espacio público de la innovación social.

Fase 1. Análisis de la emergencia
Iniciativas para el empoderamiento urbano

Iniciamos un análisis de los procesos de empoderamiento urbano y los apropiamientos de espacios públicos a través de diferentes iniciativas que se dan desde hace tiempo en Madrid. Estos documentos promueven las transferencias de los procesos de innovación social al espacio público. Este estudio de casos no pretende ser absoluto sino reflejar de manera aproximada como se ha ido produciendo la incorporación en Madrid de procesos de innovación social en espacios abiertos de baja entropía informativa. El estudio parametriza aspectos como su formalización física mediante la incorporación de elementos efímeros en plazas, solares y demás; así como su formalización virtual a través de las redes sociales. Procesos en los que se comienza a demostrar una hibridación entre el espacio público virtual y el real que han tenido efecto inmediato en Madrid. Estos estudios pretenden fijar en el tiempo, hechos efímeros que de una manera u otra podrían servir de modelos para emancipar el empoderamiento ciudadano y convertir el espacio público desvirtuado en un espacio común.

Todos estos ejemplos elaboran un mapa que da lugar a la cartografía creativa de Madrid. Los ciudadanos que participan en estas iniciativas ahondan su responsabilidad ciudadana en crear un espacio público que muestra y hace visible las diferentes sensibilidades hacía la creación de un espacio común. La transformación que suponen estas iniciativas en el lugar de la ciudad, permiten alcanzar un nivel de representación ciudadana superior a las ciudades que no lo practican. La transformación pasa por generar un espacio público urbano a un espacio común perteneciente a todos los ciudadanos. La transferencia de procesos de innovación social al espacio público permite poner el acento en hacer del espacio público un procomún de las ciudades y sus ciudadanos.

Elaboración del sistema taxonómico

Capaz de definir las cualidades de más de 40 iniciativas. Aquellas que poseen una mayor área ofrecen una mejor permeabilidad entre lo urbano y lo social.

Son de interés para la metodología:

– **Estructura organizativa** de la iniciativas, su capacidad de emprendizaje social y el grado de apertura y permeabilidad de la comunidad o colectivo.
– **Estructura participativa** de las diferentes formas de participar y los grados de implicación / responsabilidad alcanzables en la estructura.
– **Transferencias al espacio público** de las diferentes iniciativas. Su articulación directa o no. Su grado de apropiamiento, su relación híbrida entre el espacio físico y el virtual, su capacidad de empoderar a la comunidad donde se actúa y los procesos de innovación social que propone.

También como datos generales, lugar donde se propone la iniciativa, descripción de la iniciativas según sus responsables, definición del perfil que crea la actividad, lugar, ciudadanos, asociaciones u organismo que promueve la iniciativa.

Estudio específico de las iniciativas
La taxonomía comprende una agrupación de diferentes perfiles que dan como resultado una visualización de las iniciativas en función de los diferentes grados que son analizados. Para ello se ha elaborado un diagrama taxonómico que define las cualidades de más de 40 iniciativas. Aquellas que poseen una mayor área ofrecen un mejor rendimiento entre lo urbano y lo social.

Cartografía de las iniciativas
Visualización de los modos de operar de las diferentes iniciativas en el entorno de Madrid.

Fase 2. Búsqueda de las herramientas
Glosario Abierto
Un glosario donde recoger los nuevos términos que definen los procesos de innovación social y sus transferencias al espacio público. Que potencie la calidad y la creatividad a través de la construcción de una identidad común y diversa que permita emancipar aún más todas las iniciativas y proyectos que tienen lugar en la ciudad.

Una ayuda en el espacio común que es la investigación y difusión del conocimiento ciudadano a todas y cada una de las partes que lo conforman. Un lugar recolector y difusor de los conceptos referentes a la ciudadanía, las redes y el conocimiento común. Un puente que aumenta la conectividad entre los diferentes agentes sociales para crear un espacio participativo. Una frontera difusa, un espacio de conexión entre personas, organizaciones o sectores distintos, generando transferencia de realidades, estimulando nuevas formas de pensar y hacer.

La iniciativa nace de la necesidad de definir y promover un lenguaje común y diverso para todos los agentes que promueven la innovación y "otra forma de hacer las cosas". Sirve de mediador entre los diferentes grados de conocimiento sobre la innovación social, tecnológica y urbana.

Elaboración de un proto-modelo
Para la creación de la capa organizativo-relacional ciudadana que le falta al espacio urbano de la ciudad de Madrid. El vivero está trabajando actualmente en la elaboración de esta capa relacional en un caso concreto para el espacio público del rio Manzanares en Madrid: el proyecto Greenvia.

Fase 3. Producción, gestión y participación
Es función del vivero en su desarrollo promover en los distintos ámbitos de decisión la inclusión dentro de la producción, gestión del espacio público y los proyectos urbanos la participación de la ciudadanía a través de las iniciativas ciudadanas como motor de conocimiento de la innovación y sus transferencias al espacio público de la ciudad. Una ciudad más creativa pasa por la incorporación de la ciudadanía y sus procesos creativos autónomos en las políticas de producción y gestión del espacio público y el espacio urbano. Los modelos desarrollados en la fase anterior deben ser capaces de ser extrapolables a las distintas fases en las que se construye la ciudad. Por un lado en los nuevos proyectos de diseño y creación de nuevos ámbitos. Por otro lado en los procesos de usos de espacios ya construidos que no incorporan la innovación proveniente de la ciudadanía y por último en los procesos de revitalización de espacios obsoletos y la herencia urbana recibida que la ciudadanía quiere construir.

Desarrollo

El desarrollo de estas fases es inclusivo en el tiempo y el espacio del vivero de iniciativas ciudadanas. La primera fase tiene un curso de desarrollo constante, desvelando nuevas prácticas que apoyan a las ya existentes y mejorando mediante el aprendizaje las iniciativas existentes. La segunda fase profundiza en los nuevos casos y sigue la evolución de los existentes ampliando el conocimiento de las iniciativas y su reproducción y transferibilidad. La tercera fase en vía de desarrollo se muestra como la aplicación al espacio real de todo el conocimiento adquirido a través de las fases anteriores. Es el momento de transferir el conocimiento y aplicarlo en las políticas del día a día de la ciudad, en todos los ámbitos que comprende, diseño, uso y revitalización.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

El vivero dedica todos sus esfuerzos a aunar bajo los perfiles de técnicos, arquitectos, biólogos, ingenieros y sociólogos el trabajo común para el desarrollo de un sistema más participado en la creación, revitalización y usos de la ciudad. Trabajando por el desarrollo de herramientas que permitan actuar en los diferentes campos y en estados de procesos intermedios sea en la creación de un proyecto, en el estado de su uso o en la revitalización de espacios heredados. Como recursos humanos permanentes está:

– Rastreador de iniciativas.
– Coordinación general.
– Gestión del diseño participativo.
– Coordinación de estructuras abiertas.

Las infraestructuras web y las plataformas de las redes sociales son gestionadas desde el núcleo de la estructura abierta que es el vivero.

Presupuesto y financiación

El vivero se financia a través de los organismos que apoyan sus acciones, conferencias, talleres y laboratorios y proyectos. Las entidades que han apoyado al vivero lo han hecho también económicamente para aumentar su capacidad organizadora. El vivero es una plataforma que se auto regula por el trabajo que aportan sus participantes en calidad de voluntarios y por la financiación que adquiere en las convocatorias públicas en las que participa. Los servicios que presta a la administración pública son remunerados para la auto-sostenibilidad del vivero.

De cada proyecto que se destina hay un porcentaje al mantenimiento de la plataforma y su comunicación.

Los proyectos del vivero están en proceso de incorporación a las plataformas de *crowdfunding* para ser apoyados.

Beneficiarios

Beneficiarios directos: los beneficiarios directos del vivero dependen de la vía por la que se desarrolla el trabajo.

Plataforma web: la página web dedica especial atención a provocar que el contenido genere como beneficiarios directos a las iniciativas, comunidades y plataformas que se exponen.

Proyectos: en los casos de estudio y proyectos concretos son las comunidades, colectivos y asociaciones que ya trabajan sobre el espacio público las beneficiarias del Vivero de Iniciativas Ciudadanas.

Beneficiarios indirectos**.** Los habitantes y ciudadanos de los barrios donde se

plantea el estudio y los ciudadanos activos del resto de Madrid que quieran formar parte de este proceso de empoderamiento urbano a través de la potenciación de las iniciativas existentes y de la creación de nuevas iniciativas.

Los usuarios de la plataforma web que forman parte del vivero son beneficiarios indirectos del vivero.

Modelo de gestión

La plataforma posee un sistema de gestión abierto para su participación en los proyectos y en la plataforma web y se encuentra en proceso de hacer *wiki* algunas de sus páginas.

Los proyectos plantean un modelo de gestión participado entre los diferentes agentes designados por las iniciativas ciudadanas para el funcionamiento del protomodelo de participación en el espacio público. La gestión compartida bajo principios de corresponsabilidad entre los diferentes agentes y el Vivero de Iniciativas Ciudadanas - VIC permite elaborar un proceso de gestión abierto y en constante desarrollo y evolución. No como un caso cerrado, sino un proyecto a largo plazo que la gestión del mismo tenga una actitud dinámica en los procesos de empoderamiento urbano que los proyectos proponen.

Impacto

El impacto de la maximización y visibilización de la capa relación que el espacio urbano posee y propone podrá valorarse en función de diferentes parámetros. La plataforma virtual podrá trabajar sobre la visibilización del impacto del proyecto en el entrono virtual y real del espacio urbano del río en Madrid.

Evaluación del proyecto

Innovación

La tesis que subyace es, en efecto, la emergencia durante los últimos diez años de un nuevo tipo de pensamiento –o si se prefiere de una nueva lógica operativa– asociada a un nuevo tipo de búsqueda relacionado con una concepción y una organización más abierta, dinámica e irregular del espacio. Se vive un momento en que la calle y lo público vuelve a ser reivindicada como espacio para la creatividad y la emancipación, al tiempo que la dimensión política del espacio público es crecientemente colocada en el centro de las discusiones a favor de una generalización de la democracia. El espacio público tradicional ha sido interpretado como consecuencia de estrategias oportunistas desconectadas entre sí y sin capacidad para provocar un efecto estructurarte y catalizador de procesos más complejos, sean sociales o naturales. Proponemos un espacio capaz de transferir los procesos de innovación social al espacio público y compatibilizar un cierto Know-how tradicional, propiamente disciplinar, y una necesidad de experimentación que abre posibilidades de producción históricamente no planteables.

Transferibilidad

El vivero tiene como uno de sus objetivos fundamentales el dar voz, y promover la interacción entre las diferentes iniciativas. Uno de los criterios de potenciación de las iniciativas es promover la transferencia de conocimiento entre ellas y la posibilidad de germinación

de las iniciativas creadas en un lugar y su aplicabilidad en otro lugar diferente para la creación de los conceptos de innovación desarrollados en otros lugares. El sistema abierto y compartido de las iniciativas es básico para el desarrollo de las mismas. Sirva de ejemplo la evolución de los desayunos permanentes en Viena, su creación como desayunos con viandantes en Valencia y la reciente creación de los desayunos permanentes en Madrid y en más lugares.

Los documentos desarrollados por el Vivero de Iniciativas Ciudadanas son totalmente abiertos para permitir que las buenas prácticas puedan ser distribuidas y aplicadas en diferentes entornos y ciudades. El aprendizaje colectivo adquirido funciona como una inteligencia colectiva como máxima expresión de transferibilidad.

Ejemplaridad

Las iniciativas ciudadanas que se detectan funcionan a modo de germen para establecer criterios de innovación venidos desde la ciudadanía. Cada una de ellas sirve de referente a una práctica que trata un concepto determinado. Por ejemplo iniciativas como fixmystreet.com de *mysociety* es un ejemplo para la iniciativa española arreglamicalle.com. Podíamos enunciar también como SOS city de platoniq traza un camino que la iniciativa nockin.com recoge y actualiza.

Son muchos los casos donde las transferencias entre iniciativas se sirven de la ejemplaridad de otras para poder desarrollarse. La labor específica de cada una de ellas ahonda en ser un germen para su desarrollo abierto en otras comunidades.

Corresponsabilidad y participación

Como hemos mencionado anteriormente los agentes que participan en el desarrollo de los proyectos se corresponponsabilizan del mismo y su participación lejos de ser de usuario pasa a ser de un agente activo en el proceso de gestación y de desarrollo de las herramientas producidas. En el caso de *greenvia*, son los agentes como matadero-intermediae, y las iniciativas que participan los principales responsables junto al vivero del desarrollo de la práctica.

Por otro lado cabe destacar, que las transferencias de la innovación social al espacio público caben dentro de un sistema donde el ciudadano se hace responsable y participa como un cuidador urbano y es en ese momento donde se convierte en un agente participado y adquiere capacidad para ser responsable y convertirse en un actante urbano, es decir un ciudadano responsable que trabaja a favor del procomún de la ciudad para hacer de ella un entorno más favorable.

Museo de Antioquia. Programa Museo y Territorios. Medellín

Ficha presentación

1. Resumen

El Museo de Antioquia sale al encuentro con las comunidades, no sólo de Antioquia, sino de toda la región, en un diálogo cercano con cada persona, proponiéndonos como mediadores a través de espacios de encuentro intergeneracional de aprendizaje, en donde las experiencias de vida de cada persona son vitales para la discusión.

Los ejes de nuestra expedición son: Patrimonio, identidades, comunicación, territorio, memoria, museo, arte, cultura y derechos humanos; todo ello dirigido a impulsar el reconocimiento, valoración y reinterpretación de lo propio, a través de escenarios que promuevan la participación activa de los sujetos, recogiendo las estéticas locales, la historia; motivando la imaginación mediante el uso de símbolos, promoviendo la observación del entorno, favoreciendo la formulación de preguntas y propiciando circuitos culturales a manera de red.

Con la convicción de ser un Museo incluyente, que reconoce y respeta las diferencias, propiciador de encuentros que facilitan el diálogo y el intercambio de experiencias, atento no sólo a los cambios en el mundo, sino consciente del poder transformador que tienen el arte y la cultura, hemos desafiado los convencionalismos para ser parte activa y reflexiva de nuestra sociedad.

2. Fechas importantes

- 2002-2005 Orígenes del proyecto a través de Barrios Amigos, su función fue la promoción y difusión de la nueva sede y donación de obras por parte del maestro Fernando Botero al Museo de Antioquia.
- 2006 Inicio del proyecto Exposiciones Itinerantes.
- 2008 Cambio de visión y nombre de Exposiciones Itinerantes a Museo Itinerante.
- 2010 Cambio de visión y nombre de Museo Itinerante a Museo y Territorios.

3. Ámbitos de actuación

Arte / Patrimonio / Museografía / Mediación / Gestión cultural / Desarrollo Cultural Comunitario / Inclusión Social.

4. Organización responsable

El Museo de Antioquia interpreta, conserva y genera el patrimonio de Antioquia, promoviendo sus artes y su cultura a través de una permanente interacción educadora y transformadora con comunidades locales, nacionales e internacionales.

Actualmente, la institución ha desarrollado una eficaz política de gestión que le ha permitido convertirse en un museo sostenible en Colombia, en su condición de entidad privada sin ánimo de lucro, implementando diversas estrategias que le significan la consecución de recursos financieros con los sectores

público y privado, sumados a estrategias que buscan beneficiar los distintos procesos culturales.

5. Socios colaboradores

– **Isagen.** Empresa colombiana dedicada a la generación y comercialización de energía. Se caracteriza por el apoyo y promoción de proyectos sociales dirigidos a las comunidades que habitan sus áreas de influencia, como parte de su programa de responsabilidad social empresarial.
– **Ecopetrol.** Sociedad pública por acciones dedicada a la exploración, transporte, refinación y producción de hidrocarburos. Reconocidos por la gestión ambiental y su trabajo de responsabilidad social empresarial.
– **Empresas Públicas de Medellín – EPM.** Grupo empresarial colombiano conformado por 44 empresas. Su principal función es la prestación de servicios públicos domiciliarios. Más que servicios públicos propende por una mejor calidad de vida.
– **Corantioquia.** Entidad pública que vela por la ejecución de las políticas, planes, programa y proyectos sobre el medio ambiente y recursos naturales renovables.
– **Programa de Atención a Víctimas del Conflicto Armado en Medellín – Alcaldía de Medellín.** Programa especial de la Secretaria de Gobierno de Medellín que trabaja por el restablecimiento de los derechos de las víctimas del conflicto armado y por el reconocimiento de su dignidad.
– **Fundación Príncipe Claus.** Fundación Holandesa cuyo objetivo es buscar de manera activa la colaboración cultural basada en la igualdad y la confianza, con socios de excelencia, en lugares donde los recursos y oportunidades de expresión cultural se ven amenazadas.

6. Webs de referencia

www.museodeantioquia.org.co
www.museodeantioquia.org.co/itinerante

7. Fuentes de información

Biblioteca Jaime Hincapié Santa María del Museo de Antioquia:

– BAZIN; Germain. *El Tiempo de los Museos*. Editorial Daimon. Madrid. 1969.
– FERNÁNDEZ, Luis Alfonso. *Museología y Museografía*. Ediciones del Serbal. Barcelona. 1999.
– *Los museos en el mundo*. Salvat Editores. Barcelona. 1973.

Textos pertenecientes a otras bibliotecas de la ciudad:

– BOLAÑOS, María. La memoria del mundo: cien años de Museología (1900-2000).
– LEÓN, Aurora. El Museo. Editorial Cátedra. Madrid. 1978
– Memorias del seminario: El Museo Actual: Conceptualización y Praxis. Universidad de Antioquia. 2001.
– PLANAS, José A. Nociones básicas de Museología, Museografía y Diseño. Centro Nacional de Conservación, Restauración y Museología. La Habana. 2000.
– FERNANDEZ, Luis Alfonso. *Introducción a la nueva Museología*. Alianza Editorial. Madrid. 1999.
– Documentos ponencias *II Máster en Museología*. Universidad de Valladolid. España. 2003.

8. Datos de organización y contacto

Directora Museo de Antioquia: Ana Piedad Jaramillo Restrepo
direccion@museodeantioquia.org.co
PBX (574) 2513636 Ext 111, Fax (574) 2510874
Cr. 52 No. 52-43 Museo de Antioquia, Medellín, Antioquia, Sur América
http://www.museodeantioquia.org.co
Responsable Museo y Territorios: Carlos Edwin Rendón Espinosa
curaduria3@museodeantioquia.org.co
PBX (574) 2513636 Ext 135, Fax (574) 2510874
Cr. 52A No. 51A-29 Casa del Encuentro, Medellín, Antioquia, Sur América
http://www.museodeantioquia.org.co
http://www.museodeantioquia.org.co/itinerante

Ficha descripción

Situación previa y contexto

Antes de la denominación de nuestra área como Museo y Territorios tuvimos otros nombres que en su literalidad se deduce el quehacer por fuera del museo, esos nombres fueron Exposiciones Itinerantes y posteriormente Museo Itinerante, pero ¿a qué obedecieron estos cambios y qué significó cada nombre?

La experiencia de las Exposiciones Itinerantes nos permitió escuchar de manera directa la voz de las personas que nos íbamos encontrando en el camino y que nos daban indicaciones de otras posibilidades de construcción comunitaria desde el arte y la cultura, en donde no siempre era necesario llevar reproducciones desde el Museo, sino construir exposiciones con los elementos estéticos de cada lugar. Esto daba un giro radical en la apuesta inicial del Museo, pues el propósito pasaba de mostrarnos a que las personas mostraran, y ese cambio sutil nos obligó a re-pensarnos y cambiar el nombre de Exposiciones Itinerantes a Museo Itinerante, pues ya no somos necesariamente los que llevan, sino los que facilitamos la construcción de exposiciones en comunidad, y el sentido de las didácticas que se desarrollaban, debían incitar a que los asistentes a los encuentros investigaran sobre sus propios patrimonios, sus propias memorias.

Esta visión, aún actual, de un Museo Itinerante trasciende el objeto expositivo, pues ya no es lo fundamental, su propósito principal se argumenta en la posibilidad de abrir espacios de diálogo y reflexión en donde a los conceptos de territorios, memorias, identidades y patrimonios se suma el de naturaleza, con una mirada integral sobre el ser humano y su entorno.

Objetivos y estrategia

Objetivo general: Propiciar circuitos culturales a manera de red, generando espacios de diálogo, creación y valoración del territorio, la memoria, las estéticas locales y el patrimonio cultural, dando un significado renovado en cada generación, impulsando desarrollos endógenos acordes a reflexiones actuales, vigentes con proyectos de vida común, aportando al fortalecimiento del tejido social y a las experiencias significativas de responsabilidad social del Museo de Antioquia.

Objetivos Específicos:

– Fomentar la reflexión por una cultura que promueva y respete la vida y la construcción de sentidos compartidos.
– Resinificar los conceptos de patrimo-

nio, identidades, comunicación, territorio, memoria, derechos humanos, cultura, arte y museo.
– Visualizar las expresiones culturales de las comunidades.
– Integrar al Museo con las dinámicas de las regiones y las comunidades

Estrategia:
Nuestra estrategia se basa en el dialogo intergeneracional y el compartir de aprendizajes desde la cotidianidad, entendiendo que todos tenemos saberes que pueden aportar al fortalecimiento del desarrollo social, cultural y artístico del territorio que habitamos.

Proceso: fases y desarrollo

El proyecto no podría realizarse sin la participación activa de la comunidad durante las diferentes fases de ejecución, iniciando fundamentalmente por un previo acompañamiento de los líderes de cada localidad en la construcción del cronograma y de los compromisos que se deben adquirir para su óptimo desarrollo, lo anterior nos permite ser coherentes con nuestra convicción de no realizar apuestas asistencialistas que poco o nada le dejan a la comunidad.

La participación activa de la comunidad en el proyecto más que posible, es completamente necesaria, pues desde lo conceptual planteamos lo siguiente: cada vez que llegamos a una localidad no es el Museo el que llega para enseñar, al contrario, las experiencias y conocimientos de cada uno de los asistentes son nuestro punto de partida y entre todos iniciamos un recorrido por la historia y el presente de cada sitio visitado, en donde vamos descubriendo pistas que nos permiten observar cómo estamos construyendo nuestro futuro.

El proceso de construcción con la comunidad incluye las siguientes etapas:

– Compromisos previos.

Llegar con respeto y dignidad a cada localidad, significa que sus pobladores deben ser partícipes activos de todos los procesos y más que hablar de compromisos lo que planteamos es una construcción colectiva, en donde todos ponemos.
La labor previa requiere investigar sobre el territorio, su gente, su cultura y se acuerdan con los líderes, las administraciones locales o entidades responsables, las fechas, los espacios y la población que estará participando en el proceso.

– Acogida.

Como estrategia para dimensionar el concepto de cultura, se construye con la comunidad un componente integral y no solamente de espectáculo. Para ello, el componente expositivo, académico, artístico y pedagógico tienen como *Espacios de Hospitalidad* diversas instalaciones, entre las que están las casas de la cultura, Instituciones Educativas, salones comunales, salones parroquiales, bibliotecas, etc.

– Visibilización de los trabajos y encuentros.

Las discusiones en los espacios de encuentro nos permiten posteriormente visibilizar a través de distintos medios todo lo que han planteado las personas. Estas exposiciones de resultados se hacen en lugares abiertos a toda la comunidad. Este encuentro nos con-

duce de manera progresiva por diversas didácticas que se apoyan en la metodología de la Investigación, Acción, Participación.

Con ello se busca que la comunidad dimensione los aportes del proyecto más allá de lo expositivo y reconozca el valor documental del trabajo realizado por los niños, jóvenes, adultos y ancianos que participan del proceso.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

El factor más importante del proyecto, el recurso humano, está conformado por un director del proyecto, un equipo base creativo de profesionales, practicantes y líderes culturales como equipo de apoyo. El eclecticismo y el dialogo polifónico del recurso humano es vital para el proyecto por ello contamos con profesionales de diversa áreas.

Para el desarrollo de las actividades el equipo de trabajo cuenta con equipos de cómputo portátiles, cámaras digitales, grabadoras digitales, memorias extraíbles, wifi y telefonía celular, para ser coherentes con el concepto móvil e itinerante del proyecto. Se cuenta con una adecuada estructura mobiliaria para el equipo base en una oficina ubicada en la Casa del Encuentro del Museo de Antioquia.

Presupuesto y financiación

El Museo de Antioquia es una entidad privada sin ánimo de lucro que desarrolla proyectos sociales, culturales y artísticos apoyados en la gestión de recursos, estos recursos suponen la financiación completa de los proyectos y una administración dirigida para la manutención de la Institución.

Beneficiarios

El proceso sugiere la construcción de comunidades de aprendizaje, donde todos debemos ser "*habilidosos facilitadores del arte de aprender. Saber aprender y tener la disposición de aprender lo que sea necesario, en cualquier escenario y a cualquier edad" Ángel I. Pérez Gómez, La construcción del sujeto en la era global, Sestao. Noviembre 2003.*

Para nuestro proyecto más que beneficiarios lo consideramos protagonistas, los cuales son comunidad de aprendizaje tales como: padres de familia, docentes, madres cabeza de hogar, clubes de la tercera edad, líderes culturales, funcionarios públicos, gremios y vigías del patrimonio con un especial énfasis en niños, niñas y jóvenes como centro de la preocupación y motivo de acción de todos los actores vinculados a propuestas socioculturales.

Ámbitos

- Los municipios y las regiones como espacios educadores.
- El Intercambio intercultural.
- Diálogos entre habitantes ancestrales y nuevos.
- Reconocimiento y articulación de saberes diversos.

Modelo de gestión

A partir del año 2005, el Museo de Antioquia inicia una renovación misional, física y administrativa que condujo a la implementación de un modelo de Gerencia por Proyectos. Dicha implementación propendió por la calidad, eficiencia y profundidad de los proyectos y

programas del Museo con miras a incidir, desde el arte, en la transformación de la calidad de vida de los antioqueños, a la preservación y difusión del patrimonio de Antioquia y de Colombia y a la revalorización de la Cultura colombiana con miras hacia la internacionalización.

Beneficiarios e impacto

"BARRIOS AMIGOS"
Los orígenes

Año	Barrios y localidades atendidas	Beneficiarios
2002	19	12.434
2003	18	19.172
2004	20	16.129
2005	18	12.412

"MUSEO Y TERRITORIOS"

Año	Municipios atendidos	Beneficiarios
2006	6	6.382
2007	16	8.551
2008	23	17.179
2009	31	32.849
2010	65	22.258
2011	38	43.794
	2 comunas en la ciudad de Medellín	30.000

Evaluación del proyecto

Innovación

La apertura de los museos en la articulación de proyectos con comunidades no es una novedad. En 1970 la UNESCO en su 16ª Conferencia General, habla sobre la necesidad de promover la creación de museos que *fueran consecuentes con las realidades contemporáneas*, a partir de esta declaratoria, en 1972 se desarrolló, la *Mesa Redonda de Santiago*, una reunión convocada por el gobierno de Chile para conversar sobre *La Importancia y el Desarrollo de los Museos*, dejando elementos que recortarían distancias entre museos y comunidades, a través de unos postulados que abarcaron las esferas científicas y lo tecnológicas en espacios rurales y urbanos, además la importancia de los museos en procesos de educación permanente.

Cuarenta años después, se sienten repercusiones de *La Mesa Redonda de Santiago* y se sigue promulgando la necesidad de fortalecer vínculos museos-comunidades, en un mundo que promueve las interdependencias como una forma del fortalecimiento social.

Transferibilidad

Museo y Territorios bien puede ser un proyecto modelo replicable en diversos lugares, fundamentalmente porque no convocamos para enseñar, sino que invitamos a construir y esta propuesta de construcción es a partir de la cotidianidad de las personas desde los conceptos de territorio, identidades, patrimonio y memoria.

Ejemplaridad

La ejemplaridad del proyecto se puede identificar en la forma como las comunidades acogen la propuesta y continúan con el desarrollo del proyecto, sin importar la presencia o ausencia de representantes del Museo de Antioquia. De esta manera comprendemos que las

comunidades son responsables del desarrollo en sus propios territorios.

Corresponsabilidad y participación

El proyecto esta formulado desde la corresponsabilidad entre las comunidades, el Museo y los aliados, de otra manera no lo concebimos, propiciando reflexiones sobre nuestras identidades, el territorio y la memoria. Esta labor colectiva permite visualizar las diversas manifestaciones culturales, rurales y urbanas, posibilitando la comunicación y el diálogo pluriétnico e intergeneracional.

Plataforma La Noria. Huerto del Rey Moro. Sevilla

Ficha presentación

1. Resumen

El Huerto del Rey Moro se muestra como uno de los pocos espacios verdes del centro histórico de Sevilla, además, es un área de gran valor cultural con origen en una antigua huerta bajomedieval que, junto con la Casa del Rey Moro (siglo XV), está catalogada como Bien de Interés Cultural desde agosto del año 2001. En este espacio de 5.000 metros cuadrados se realizan múltiples actividades relacionadas tanto con el respeto al medio ambiente, como para potenciar formas de ocio y la búsqueda de relaciones alternativas a las dominantes dentro de los ámbitos urbanos.

La iniciativa de autogestionar el espacio arranca en 2004 cuando un grupo de vecinos deciden tomar el solar en reivindicación a la falta de espacios verdes en esta zona de la ciudad. El Huerto del Rey Moro empezó siendo un punto de encuentro con la naturaleza, dentro de la trama urbana, sin embargo, poco a poco se ha desarrollado como un huerto urbano en el que se desarrolla un programa de huertos escolares, conciertos, talleres de educación ambiental, asambleas de otros colectivos, comidas populares, cine de verano, etc.

2. Fechas importantes

– 2001: catalogación del espacio como Bien de Interés Cultural, como huerta urbana y pedagógica.
– 2004: (15 de febrero) Apertura inicial del espacio como zona de recreo.
– 2006: comienzo del Programa de Huertos Escolares.
– 2006: proyección de 40 viviendas en el recinto por el PGOU de Sevilla.
– 2008: puesta en marcha de Huertos vecinales.

Anualmente, aproximadamente en el mes de noviembre, se realiza una doble jornada de trabajo en la asamblea del Huerto del Rey Moro en la que se valora el año en curso.

3. Ámbitos de actuación

Educación ambiental / Ocio / Huertos urbanos / Desarrollo comunitario / Espacio público.

4. Organización responsable

La plataforma vecinal “La Noria” es la que pone en marcha este proyecto de forma totalmente altruista, está formada por todas las personas que deseen formar parte ella, y posee un carácter totalmente horizontal, donde las decisiones se toman de forma asamblearia y por consenso. Por otro lado, el programa de Huertos Escolares está dirigido por la Asociación “Amigos de la Huerta del Rey Moro” que forma parte de la propia plataforma de La Noria, y financiado por los Presupuestos Participativos del Distrito Casco Antiguo emitidos por el Ayuntamiento de Sevilla.

5. Socios colaboradores

Se consideran socios colaboradores a todas aquellas personas que decidan libremente formar parte de la Asamblea "La Noria", la cual se constituye como el espacio de organización, propuesta, decisión y gestión ciudadana del Huerto del Rey Moro.

6. Webs de referencia

http://elhuertodelreymoro.blogspot.com/

7. Fuentes de información

http://elhuertodelreymoro.blogspot.com/

8. Datos de organización y contacto

Sevilla, Casco Histórico. C/ Enladrillada s/n. C.P. 41003.
Correo electrónico: huertodereymoro@yahoo.es
Para recibir información de las decisiones de la asamblea:
hrm-asamblea@googlegroups.com
Para recibir información de las actividades del HRM: hrmanuncios@googlegroups.com

Ficha descripción

Situación previa y contexto

El centro histórico de Sevilla se caracteriza por una fisonomía compleja y por la ausencia de espacios libres y verdes en su entramado, por lo que el Huerto del Rey Moro es un hito dentro de él. Este espacio de 5.000 metros cuadrado posee un alto valor medioambiental y cultural, así fue declarado, junto con la Casa del Rey Moro, Bien de Interés Cultural (BIC) por la Junta de Andalucía en 2001 en la categoría de Monumento y destacándolo, además, como espacio de esparcimiento y huerta arqueológica y pedagógica.

Este enclave se encontraba totalmente cerrado y abandonado por las administraciones públicas (hasta la fecha y en cierto modo también en la actualidad), hasta febrero de 2004, momento en el que pasa a tener un uso público gracias a la iniciativa de una serie de personas, que constituidos en la Plataforma vecinal "La Noria", deciden okupar y adecuar este espacio para el disfrute de los vecinos y vecinas, pretendiendo realizar un uso activo del área mediante la explotación del mismo de forma ecológicamente responsable.

Actualmente, a pesar de que el espacio se encuentre protegido por la declaración de BIC y del uso activo y dinámico que hacen los vecinos de él, su perdurabilidad se sigue viendo amenazada, ya que, desde el año 2006, en el Plan General de Ordenación Urbana de Sevilla, está prevista la construcción de dos bloques de 40 viviendas en el recinto, actuación que, aunque no haya sido puesta en marcha, todavía se encuentra recogida dentro de dicho PGOU.

Objetivos y estrategia

Los principales objetivos que persigue el proyecto del Huerto del Rey Moro podrían ser resumidos dentro de los siguientes puntos:

- Potenciar actividades de Educación Ambiental dentro del recinto.
- Promover otras formas de ocio y relaciones entre las personas al margen del consumismo y el mercantilismo, dominante dentro de los ámbitos urbanos.
- Realizar actividades dirigidas a los vecinos y vecinas que potencien actitudes de respeto al medio ambiente y cuidado del entorno.

– Conseguir recursos para la mejora y adecuación del espacio para las actividades dirigidas a los niños y niñas del barrio.

En cuanto a las estrategias se plantean y desarrollan en cada una de las asambleas que se convocan una vez al mes.

Proceso: fases y desarrollo

El Huerto del Rey Moro, aunque abandonado y olvidado por la administración, que lo ha mantenido cerrado al público durante años, siempre ha estado presente en la mente de los vecinos y vecinas del barrio como el antiguo Corral del Moro. Para la gestión y/o adecuación del mismo, se puso en marcha la Plataforma Vecinal de "La Noria", donde, además de los trabajos en el espacio, se llevó a cabo un importante trabajo de investigación sobre el recinto.

Por otra parte también, y de forma paralela, se da un proceso de reivindicación, cuya primera acción es la oposición frontal ante la construcción de 40 viviendas dentro del recinto, tal y como viene recogido en el Plan general de Ordenación Urbana de Sevilla en su aprobación inicial en verano de 2004 y que han sido mantenidas en el documento definitivo de 2006 (aunque sin que nunca llegaran a ser proyectada firmemente).

En 2006, impulsado por las Asociaciones de Madres y Padres de Alumnos (AMPAS) de los colegios cercanos, se inicia el Programa de Huertos Escolares, aprobado en la asamblea del barrio y cuya financiación sale de los presupuestos participativos. A raíz del buen funcionamiento de este proyecto, se ponen en marcha un primer programa de Huertos Vecinales en 2008, entre los que destaca un huerto comunal, y posteriormente, un huerto dedicado a la permacultura.

En la actualidad siguen funcionando tanto los programas de Huertos Escolares como el de Huertos Vecinales, combinándolos con múltiples actividades enfocadas a la educación ambiental, tales como cursos de formación de agricultura urbana; jornadas de semillaje, compostaje...; comidas populares de diversos colectivos; etc.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

Es un poco complicado explicar los recursos humanos, infraestructurales y técnicos del Huerto del Rey Moro, ya que cada uno aporta lo que sabe y los recursos que puede. El capital humano es el más valioso, en el Huerto del Rey Moro puede haber unas 100 personas trabajando en su crecimiento, algunas sólo lo hacen ocupándose de su bancal y manteniéndolos hermosos, y otras tienen una implicación más activa en su desarrollo.

En cuanto a infraestructuras y elementos técnicos hay un sistema de riego, una caracola en la que guardar los aperos de labranza y otras herramientas, un armario para las semillas, un punto de lectura, dos baños (ambos unisex), columpios, bancos, mesas y recientemente se ha inaugurado un horno para hacer pan.

Presupuesto y financiación

No existe un presupuesto en la gestión del Huerto del Rey Moro.

Al principio de integrarse los primeros "hortelanxs" se dio 20 euros para la compra de tierra, paja y herramientas, principalmente. Después se decidió celebrar una fiesta anual, y con el dinero que se obtiene, más el ambigú del cine de verano se obtiene un fondo con el que se compra lo que hace falta durante el año.

A esto hay que unir el esfuerzo de las personas que se sienten involucradas con el proyecto y que no cobran por su oficio. En cuanto a la financiación del los Huertos Escolares hasta ahora han dependido del Área de Participación Ciudadana del Ayuntamiento de Sevilla, sin embrago, y por el recorte que ya afecta al curso 2011-2012, se están planteando nuevas iniciativas para obtener dinero y seguir manteniendo el puesto de trabajo de los monitores, y el proyecto en sí.

Beneficiarios

Todas las personas pueden beneficiarse de un espacio abierto como el HRM, sean vecinos y vecinas de la zona o no. Los que reciben un beneficio más directo son los niños y niñas que llegan hasta él, ya sea los que experimentan con la tierra y el cultivo, o los que "simplemente" juegan en el arenero, subiéndose a la higuera centenaria, o balanceándose en los columpios. Sus risas y juegos dan una imagen directa de felicidad, pero el HRM es además un espacio de encuentro en el que los adultos disfrutan de la lectura (hay un punto de intercambio de libros) la charla, se organizan distintas actividades a lo largo del mes, la gastronomía (comidas populares) o la música, cada luna llena hay un concierto nocturno. Y están los hortelanos, trabajar la tierra, ver crecer los cultivos y cuidar los alimentos es en sí mismo el mayor de los beneficios.

Modelo de gestión

El Huerto del Rey Moro tiene una autogestión asamblearia, cuyas decisiones se toman por consenso. El último domingo de cada mes las personas que así lo quieran, tengan o no bancal en el huerto, pueden asistir a la asamblea de la plataforma La Noria, opinar y participar de forma activa en la gestión del espacio. Estas reuniones suelen ser a las 18:00 o 19:00 horas, según la estación del año en el mismo HRM. El orden del día se establece en ese momento. De forma espontánea una persona toma acta y otra da la palabra. Si hay algún de especial relevancia se plantea una asamblea específica.

Se han constituido diferentes comisiones, todas ellas abiertas a la participación de quienes quieran, que cada asamblea informa de lo que se ha hecho o de las propuestas. Estas son:

– Comisión de Relaciones Externas y Medios de Comunicación.
– Comisión de Relaciones Internas y Mantenimiento.

Impacto

Sin duda el impacto directo en el barrio y, sobre todo, en las personas que conocen es muy positivo. El Huerto del Rey Moro es un espacio verde en el centro de una ciudad como Sevilla, repleto de adoquines, que carece de muchos de estos lugares y del que disfrutan tanto padres como niños.

Como espacio autogestionado integra a un grupo de personas heterogéneo, y comprometido, que se esfuerzan por el desarrollo del huerto, con lo que ello implica de aprendizaje y convivencia.

Evaluación del proyecto

Innovación

Por un lado, la forma en la que se autogestiona el lugar es innovadora, su propia dinámica lo es. No existe una asociación constituida, y por tanto no existe una verticalidad. Las decisiones se toman por consenso y en asambleas libres. Por otro lado el uso que se le da al Huerto también lo es, ya que una de las zonas está destinada a la permacultura, agricultura permanente, cuyos ejes centrales se la producción de alimentos, abastecimiento de energía, el diseño del paisaje y la organización de infraestructuras sociales.

También en el uso del huerto se tienen en cuenta las energías renovables y por supuesto el uso sostenible de los recursos que hay, tanto a nivel ecológico, económico y social.

Transferibilidad

Transferibilidad es el concepto elegido para definir la decisión personal que cada cual toma de hasta donde puede llegar con una deuda libremente contraída, que puede ser de cara a una persona o a un grupo.

En esta implicación personal, y libremente aceptada está la fuerza del colectivo Huerto del Rey Moro. Cada cual en función de sus quehaceres y responsabilidades toma mayor o menor iniciativa e implicación, y este alcance es puntual o más extendido en el tiempo.

También existe la transferibilidad, cuya finalidad es promover la transferencia de conocimiento sobre los métodos, las herramientas y los enfoques que se utilizan en el huerto, y que se hace básicamente a pie de bancal, con la comunicación entre hortelanos.

Ejemplaridad

El Huerto del Rey Moro es una forma de hacer las cosas que sirve de ejemplo para otros ámbitos de la vida, para otros lugares de la ciudad, y para otros espacios de la sociedad. Y eso simplemente en cuanto a la autogestión. Más allá de la organización, el Huerto del Rey Moro es una forma de entender los espacios públicos, el uso y la construcción de los mismos.

A nivel de huerto es un ejemplo para aquellos que están empezando, hay un importante trasvase de información, y existe una fluidez constante con la Plataforma de Huertos Urbanos de Sevilla. El programa de Huertos Escolares puesto en marcha en el Huerto es un ejemplo a seguir tanto por su calidad, como por la calidad de la formación que se da.

Corresponsabilidad y participación

Cada una de las personas que participa en el Huerto del Rey Moro es corresponsable del uso y el mantenimiento del mismo, comparte la responsabilidad de una situación, y de las infraestructuras de las que todos disfrutamos. Todos y todas poseen los mismos deberes y derechos para responder y para participar en el espacio.

Agentes educativos del PAJJ-6, Programa de Participación Activa de los/las Jóvenes del Distrito Sexto de Sabadell

Ficha presentación

1. Resumen

A raíz de la necesidad detectada, por los agentes educativos del territorio, de fomentar la participación en los jóvenes e implicarlos activamente en los procesos generados en los barrios que conforman el Distrito Sexto de Sabadell (Creu de Barberà, Espronceda, Campoamor y Les Termes) se inició el programa de Participación Activa de los Jóvenes del Distrito 6º (PAJJ-6).

Con el trabajo conjunto de diferentes actores del territorio (entidades, institutos, técnicos/as y fundamentalmente jóvenes voluntarios) se ofrece un marco de actuación, en el territorio, con la intención de fomentar el aumento del capital social a partir de las organizaciones juveniles de los barrios.

Los técnicos/as que trabajan en este proyecto, pretenden ser meros "facilitadores" en las actuaciones e intervenciones que se lleven a cabo, ya que el objetivo fundamental es dotar a los jóvenes de este territorio de herramientas y conocimientos para a medio plazo dejar que sean ellos los que se empoderen del proyecto y lo lleven adelante sin ayuda de nadie.

2. Fechas importantes

– Julio 2009: Fiesta / Hazte en la calle.
– Curso 2009-2010: Se realizan tutorías en 3º de ESO en los institutos públicos del territorio.
– Julio 2010: Fiesta / Hazte en la calle.
– Curso 2010-2011: Se inician tutorías en 3º y 4º de ESO de los institutos públicos del territorio.
– Junio 2011: Fiestas de final de curso de los institutos.
– Julio 2011: Fiesta / Hazte en la calle.
– Curso 2011-2012: Se continúan las tutorías y se mejora el programa con la participación e intervención de más agentes educativos y más jóvenes.

3. Ámbitos de actuación

Desarrollo comunitario / Participación Juvenil / Redes territoriales / Cultura de Calle / Fomento y aprendizaje de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).

4. Organización responsable y Socios colaboradores

La organización del proyecto está formada por diferentes agentes y entidades que trabajan como un grupo de trabajo cohesionado y en una horizontalidad patente en todas sus actuaciones, tanto en toma de decisiones como en intervenciones en el territorio. Este equipo está formado por:

– Equipo directivo y tutores de 3º y 4º de la ESO de los institutos públicos del distrito 6 de Sabadell (Instituto Les Termes y Instituto Ribot i Serra).
– Presidente de la Plataforma de Jóvenes del Sector Sud (PJSS).

– Técnico del Punt Òmnia del barrio de Espronceda. Gestionado por FAVIBC (Federación de Asociaciones de Vecinos i Barrios de Catalunya) a través de la AVV de Espronceda.
– Educador social referente del Espacio Juvenil Ludojove Margaria Bedòs.
– Dinamizador de espacio público perteneciente al Plan de Barrios de la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Sabadell.
– Dinamizador comunitario del Plan Educativo de Entorno de la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Sabadell.
– Técnica de Educación perteneciente al Plan de Barrios de la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Sabadell.
– Técnico/a del Plan de Desarrollo Comunitario del Sector Sud (Espronceda-Campoamor).
– Jóvenes voluntarios procedentes de los centros educativos y espacios juveniles.

5. Webs de referencia y fuentes de información

– Blog PAJJ-6
– Web: www.pajj6.wordpress.com/
– Ajuntament de Sabadell: www.sabadell.cat
– Punt Òmnia d'Espronceda: www.xarxa-omnia.org/espronceda
– Institut Les Termes: http://phobos.xtec.cat/ieslestermes/blog/
– Institut Ribot i Serra : http://iris.ribotiserra.cat/
– Sabadell Atenció Jove (SAJ) : www.sabadell.cat/saj
– Ludojove Margarida Bedós: http://ludojovemb2.blogspot.com
– Plataforma de Joves del Sector Sud: http://pjss.net/

6. Datos de organización y contacto

– Ludojove Margaria Bedós
Web: http://ludojovemb2.blogspot.com
Teléfono: (+34) 937116857 / (+34) 937119804
Responsables: Joan Gasull (Responsable) / David de la Fuente (Técnico)
– Plataforma de Joves del Sector Sud (PJSS)
Web: http://pjss.net
Teléfono: (+34) 937125196 / (+34) 937118372
Responsables: Saul Marín (Responsable) / Alba Madrid (Técnica)
– Regidoria de Joventut (Plan de Barrios)
Teléfono: (+34) 937103907 / (+34) 937453301
Responsables: Sergi Gil (Responsable) / Rafael Marquina (Técnico)
– Regidoria de Educación (Plan de Barrios)
Teléfono: (+34) 937103907 / (+34) 937453300
Responsables: Fina Riba (Responsable) / Iris Torres (Técnica)
– Punt Òmnia d'Espronceda
Web:www.xarxa-omnia.org/espronceda
Teléfono: (+34) 937118372 / (+34) 932687788
Responsables: Fernando Francisco (Responsable) / Manel Torrejón (Técnico)

Ficha descripicón

Situación previa y contexto

El proyecto se ubica en el distrito sexto de la ciudad de Sabadell (208.000 hab.). Este distrito engloba 4 barrios y suma un total aproximado de 30.000 habitantes. El perfil general de dichos habitantes se puede resumir con los siguientes indicadores:

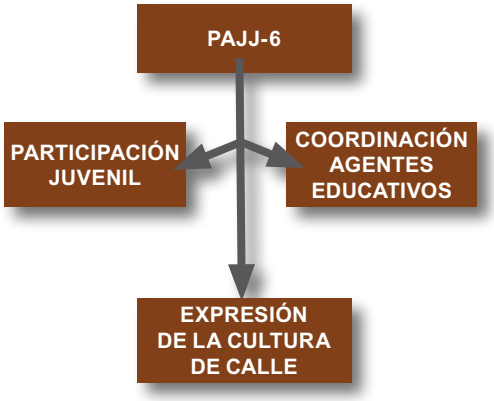
– Bajo nivel socio-económico de la familias.
– Bajo nivel socio-cultural de los individuos.
– Alto índice de inmigración (23 % de la ciudad).
– Alto índice de jóvenes en situación de riesgo y/o exclusión social (13 % de los jóvenes entre 15 y 24 años de la ciudad).
  • Paro Crónico
  • Fracaso escolar
  • Conductas pre-delictivas
  • Baja participación social

Esta realidad ha hecho reflexionar a los diferentes agentes educativos del territorio sobre la necesidad de realizar actividades que generen interés y proporcionen un espacio de expresión, de encuentro, de diálogo, de juego, donde los objetivos principales giren alrededor de la participación, el acercamiento de los agentes educativos a las necesidades de los jóvenes y la expresión de las diferentes maneras de entender nuestra sociedad.

Este proceso participativo pretende ser un mecanismo de soporte a los jóvenes, que motive y potencie la actividad y la vinculación de estos en la comunidad, así como, un punto de interrelación y intercambio entre los diferentes agentes educativos del barrio (entidades, institutos, asociaciones…).

Objetivos y estrategias

El PAJJ-6 se vertebra a partir de tres ejes de trabajo que se concretan en los objetivos generales y específicos.



Los objetivos principales giran alrededor de estos ejes concretándose en:

Participación juvenil

– Potenciar la red de relación (participativa), de los jóvenes, vinculando a todos los agentes educativos del barrio / distrito / ciudad.
– Fomentar actividades que requieran de la participación activa de los jóvenes.
– Potenciar el espíritu crítico de los jóvenes a partir de la reflexión.

Coordinación entre entidades educativas

– Fomentar la coordinación en las líneas de trabajo de los institutos, con otros agentes educativos del barrio / distrito / ciudad.
– Establecer relaciones de coordinación y acción entre los espacios jóvenes del barrio / distrito / ciudad.

Expresión y cultura de calle

– Fomentar la participación de los jóvenes vinculados a las diferentes expresiones con la cultura de calle.

Sensibilizar a los jóvenes y a la sociedad, en general, sobre los valores positivos de las diferentes expresiones de la cultura de calle.

La estrategia del PAJJ-6 consiste en desarrollar acciones educativas a medio plazo. Concebidas como procesos donde los jóvenes adquieran una identidad propia y espíritu crítico, a partir de la reflexión y el trabajo abocado al grupo y a su entorno más inmediato y, de este modo, contribuir al desarrollo comunitario del distrito y la ciudad a partir del aumento del capital social con esa piedra angular, que son los jóvenes en el territorio

Así pues, el PAJJ-6, pretende ser un proceso participativo donde los diferentes agentes vinculados aporten las herramientas necesarias, a los jóvenes, para desarrollar programas propios. En esta línea de acción debemos de tener en cuenta el papel que tiene el educador en este proceso, el de "facilitador". Por último destacar que, en este proceso, la articulación de entidades asociaciones o instituciones tiene que servir para que la opinión del joven llegue a tener incidencia en su entorno más cercano y, en este sentido, en la modificación de estructuras urbanísticas, culturales y sociales.

Proceso: fases y desarrollo

Etapa de difusión:

Esta etapa tiene como objetivo el acercamiento desde el núcleo técnico del PAJJ-6 a los institutos públicos de secundaria y la aceptación por parte de estos del programa o marco teórico y del contenido de las sesiones de trabajo en el aula, con los jóvenes. También se da a conocer el proyecto a los jóvenes vinculados a las entidades para que formen parte del núcleo de trabajo y ejerzan de referentes para sus compañeros en los centros educativos.

Etapa de implementación (Tutorías):

Después de acordar y temporalizar las sesiones de trabajo con los jóvenes de 3º y 4º de ESO. Se llevan a cabo las mismas. Estas sesiones tiene como objetivos principales:

– Potenciar el espíritu crítico en los jóvenes a partir de dinámicas de grupo donde se trabajarían 3 aspectos: el Yo, la relación de mi Yo con los otros y por último la relación de mi Yo en el barrio. (Dinámicas llevadas a cabo en los grupos de 3º de ESO)
– Potenciar el desarrollo de estrategias de trabajo en grupo para el territorio. Concretadas en dinámicas de conocimiento de conceptos como la participación, comisiones de trabajo, comunidad... (Dinámicas llevadas a cabo en los grupos de 4º de ESO)

Comisiones juveniles:

Una vez realizado el trabajo en los institutos, los jóvenes se organizan por comisiones, de voluntarios. En cada sector del distrito se organiza una, en total 2 comisiones en el distrito. Cada una de ellas se compone de 60 participantes, aproximadamente y en ella se marcan las pautas para desarrollar y ofrecer al territorio diversas acciones donde se muestran los conceptos adquiridos. De esta manera intentan aportar, a la comunidad, un espacio de reflexión y de ocio, Donde generar iniciativas para los centros educativos y en el territorio.

Fes-te al Carrer (Hazte a la Calle / Fiesta en la calle)

El trabajo de las comisiones culmina en una comisión general, donde se organiza el "Fes-te al Carrer", actividad que viene a ser la síntesis de todo el trabajo realizado y la expresión máxima en el territorio de la participación juvenil. Esta fiesta de la participación, acoge todo tipo de modelos de expresión de cultura de calle, así como espacios de reflexión, creación artística, esparcimiento, diálogo… donde los jóvenes toman la palabra y reivindican su lugar en la sociedad.

Formación de monitores de ocio infantil y juvenil

Después de la organización de comisiones y de la realización de las acciones mencionadas en el territorio. Es importante no perder de vista la necesidad de empoderar al joven para que continúe la labor. En este sentido la formación es básica, como herramienta emancipadora. En este sentido se ofrece a los jóvenes vinculados al proyecto la posibilidad de adquirir una formación como monitores de ocio infantil y juvenil. El contenido de dichos cursos potenciará su capacidad de análisis de la realidad que les rodea además de aportarles una salida profesional. En el ámbito de la comunidad, es evidente, el aumento sustancial del capital social que debe ser el eje de su desarrollo en los próximos años a partir de iniciativas ciudadanas, acercamiento de los jóvenes a las asociaciones del barrio, capacidad de reivindicar las propias necesidades… y en definitiva hacerlos participes, protagonistas, agentes activos… de la constitución de un modelo social: participativo, intercultural, cohesionado, inclusivo, libre y crítico.

Gestión del proyecto

Recursos humanos, infraestructurales y técnicos

La organización del proyecto está formada por diferentes agentes y entidades que trabajan como un grupo de trabajo cohesionado y en una horizontalidad patente en todas sus actuaciones, tanto en toma de decisiones como en intervenciones en el territorio. Este equipo está formado por los siguientes agentes:

- Equipo directivo y tutores de 3º y 4º de la ESO de los institutos públicos del distrito 6 de Sabadell (Instituto Les Termes y Instituto Ribot i Serra).
- Presidente de la Plataforma de Jóvenes del Sector Sud (PJSS).
- Técnico del Punt Òmnia del barrio de Espronceda. Gestionado por FAVIBC (Federación de Asociaciones de Vecinos i Barrios de Catalunya) a través de la AVV de Espronceda.
- Educador social referente del Espacio Juvenil Ludojove Margarida Bedós.
- Dinamizador de espacio público perteneciente al Plan de Barrios de la Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Sabadell.
- Dinamizador comunitario del Plan Educativo de Entorno de la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Sabadell.
- Técnica de Educación perteneciente al Plan de Barrios de la Concejalía de Educación del Ayuntamiento de Sabadell.
- Técnico/a del Plan de Desarrollo Comunitario del Sector Sud (Espronceda-Campoamor).
- Jóvenes voluntarios procedentes de los centros educativos y espacios juveniles.

Presupuesto y financiación

El coste principal procede de las horas de trabajo y voluntariado de los integrantes del proyecto.

A pesar de esto se dispone de un presupuesto aproximado de 6.000€ anuales, destinado a cubrir el funcionamiento de las fiestas finales de los institutos de referencia y la fiesta final llamada Fiesta en la Calle / Hazte en la Calle. También existe una partida destinada a las subvenciones para los Cursos de Formación de Monitores de Ocio y Tiempo libre que realizaron 20 jóvenes gracias a este programa. La mayor parte del presupuesto procede de las actuaciones del Plan de Barrios del Ayuntamiento de Sabadell, del Plan Educativo de Entorno, de las entidades integrantes del proyecto en la medida de sus posibilidades y de los centros educativos de secundaria públicos.

Además todos los agentes y entidades que conforman el PAJJ-6 dedican tiempo de sus jornadas laborales a este trabajo, que si bien no son remuneradas directamente y por lo tanto no se tienen en cuenta en el presupuesto final, si hacen de este proyecto parte de su currículum laboral diario.

Beneficiarios

Los beneficiarios principales son los alumnos de 3º y 4º de ESO de los institutos públicos del distrito sexto.

Con la vinculación de estos alumnos y los jóvenes que asisten a los espacios juveniles del territorio se consigue un empoderamiento de estos jóvenes para que en un futuro sean emprendedores de mejoras y proyectos sociales que beneficiarían a todos los jóvenes de este territorio.

Modelo de gestión

Las entidades juveniles del territorio, los institutos, los técnicos de las distintas entidades y los jóvenes voluntarios son los propios gestores del proyecto. Se encargan de:

- Elaboración del material didáctico de las dinámicas, que se desarrollan en las aulas dirigidas a fomentar la participación.
- Coordinación entre los diferentes agentes integrantes del proyecto.
- Desarrollo de las dinámicas en las aulas.
- Gestión previa a la realización de las actividades.
- Realización de las fiestas de final de curso y la fiesta Hazte en la calle.
- Evaluación del proyecto

Impacto

- Tutorías en los cursos de 3º y 4ª de ESO en los institutos de referencia durante 2 años (550 jóvenes).
- Comisiones de trabajo para trabajar acciones en el distrito (60 jóvenes).
- Formación como monitores/as de ocio y tiempo libre (20 jóvenes).
- Voluntariado por parte de alumnos del ciclo de Animación Sociocultural (20 jóvenes).
- Organización de las fiestas de final de curso de cada instituto (100 jóvenes).
- Participación activa en la "Fes-te al carrer" (*Hazte en la calle / Fiesta en la calle*) (800 jóvenes).

Evaluación del proyecto

Innovación

El programa PAJJ-6 no es tanto un proyecto en sí, como un marco de acción donde poder desarrollar distintas iniciativas que pueden partir del propio programa y sus técnicos/as o surgir de otros agentes externos o entidades y adaptarlos y/o desarrollarlos en el marco del propio programa. Por lo tanto esto nos da la oportunidad de estar siempre abiertos a cualquier propuesta que pueda hacerse e incorporarse a dicho programa si se considera acertada y rica para el funcionamiento del cual.

Este programa, también pone sobre la mesa la figura del "facilitador". El facilitador es el mediador en la generación de procesos participativos, es decir, aquella persona que le da a las actividades o dinámicas que se realizan, una serie de instrumentos y estrategias para que sean los propios jóvenes los que desarrollen sus capacidades para resolver o proponer soluciones a las disyuntivas que puedan plantearse en estas actividades. Por lo tanto son los propios jóvenes y su intención de participar y trabajar por cambiar algo del territorio, el elemento clave en este proyecto.

Transferabilidad

El PAJJ-6 es un modelo fácilmente exportable a cualquier territorio. El motivo es que la forma de trabajar en este programa se puede desarrollar simplemente con la implicación y participación de los agentes y entidades que lo puedan hacer posible. Seguramente estos agentes cambiarán de nombre y de lugar, pero no así de metodología de trabajo. La idea de este programa es el de poder desarrollarse el en Distrito 6º de Sabadell e implantarse como un proyecto de presente y futuro, que poco a poco vaya calando entre los población y sobretodo entre los jóvenes de este territorio. A partir de aquí, como hipótesis de futuro se trabajará para implementarlo también en cada uno de los distritos de la ciudad de Sabadell, teniendo siempre en cuenta las particularidades de los mismos y dejando dicha implementación en manos de los propios agentes y entidades de cada territorio.

Ejemplaridad

El PAJJ-6 lleva poco tiempo llevándose a cabo, 3 años aproximadamente. Los resultados y los proyectos derivados de este programa son en este momento escasos a nivel cuantitativo, no así a nivel cualitativo donde poco a poco se ve de manera muy clara un cambio sustancial en la manera de hacer y pensar de los jóvenes del distrito 6º de Sabadell. Se ha observado más autonomía a la hora de proponer, elaborar y gestionar propuestas por parte de los jóvenes con supervisión y soporte técnico. Se puede también hablar de iniciativas importantes surgidas gracias al desarrollo de este programa, como pueden ser subvenciones para la realización de un Curso de Monitor de Ocio y Tiempo Libre a 20 de los jóvenes que participaron activamente. Como consecuencia, la formación recibida por estos jóvenes aumentará el capital social del territorio y repercutirá positivamente a nivel social en el mismo.

Corresponsabilidad y participación

En este punto es muy importante remarcar que todos los agentes y entidades que participan en este proyecto,

a través de sus técnicos/as, trabajan siempre de una horizontalidad muy clara y remarcable. Pero este proyecto no sería posible sin el trabajo del equipo docente de los institutos públicos, que ha creído y ha apostado por el PAJJ-6, para que todo el mundo reme en la misma dirección y tenga una cohesión clara y trabajada por un mejor resultado final. Pero está claro que al final, es la participación y aceptación de los propios jóvenes del territorio, la que hace posible que este proyecto haya funcionado, esté funcionando y funcione en un futuro, en este o en cualquier territorio en el que sea implantado.

Nota sobre los autores y las autoras[1]

Ricardo ANTÓN
Co-director de AMASTÉ, se autodefine como des-artista, apocalíptico y adaptado, a medio camino entre Eskorbuto y Bob Esponja, anarco-comunitarista informal, incoherente militante del procomún y el decrecimiento, seducido por la ética feminista y la permacultura, siempre en proceso a la deriva. A pesar de presentar el proyecto ColaBoraBora dentro del bloque Sociedad digital y cultura abierta, no tiene una identidad ni una presencia digital articulada y la web de AMASTÉ lleva tiempo "en construcción", eso sí se le puede seguir en twitter: @Ricardo_AMASTE.

Desde 2001 forma parte de AMASTÉ , una oficina de ideas especializada en articular procesos y dispositivos de mediación, relacionales y participativos, que fomenten la imaginación, la reflexión activa y el espíritu crítico, como herramientas para el desarrollo social, cultural, económico y/o político. Una manera de expandir nuestra práctica artística más allá de los límites del arte, entre la creatividad aplicada, la comunicación para compartir o la pedagogía basada en aprender del otro. En este tiempo, ha realizado muchos de proyectos, casi siempre de modo colectivo y colaborativo: Emancipator Bubble, CASI TENGO 18, Dinamik(tt)ak, ESTO LO HE HECHO YO!, Tod@s a las huertas!, Talleres sobre basura, 100 %TerritotioMóvil, PKTenteres, ATASKOA, Monederos disidentes, ESETÉ, SelecciónLAB… Actualmente trabaja principalmente en dos proyectos: comenzando una incursión en ColaBoraBora, la paradisíaca y casi inexplorada isla del procomún, en el nuevo Centro de Innovación Social de Bilbao EUTOKIA con proyectos como Goteo, Empresas del Procomún, HONDARTZAN, Kit-Krak o TRANSlab Amarika; y dejándose llevar por las Olas de energía ciudadana del proyecto de Capital Europea de la Cultura en 2016, que Donostia acaba de conseguir gracias a su apuesta por una cultura para la convivencia que ayude a erradicar la expresión violenta de los conflictos.

Sus textos sobre ciudades creativas son poco académicos pero casi siempre son quejas propositivas y pueden encontrarse en Internet: "Cultura e I+D+i (El tamaño no importa)", "Economía de la cultura vs industrias creativas / Amurrio vs Florida", "A mí no me digas que no se puede", "Pueden (deben) los artistas contribuir a reinventar el capitalismo?", "ANTITODO. El poder de la antimarca en el sistema de mercado".

Iñaki AZKUNA
Licenciado en Medicina y Cirugía por la Universidad de Salamanca. Desde Julio de 1999 es Alcalde de Bilbao.

Ha desarrollado diferentes cargos a lo largo de su trayectoria, entre otros fue Director de Hospitales del Gobierno Vasco, Director General de Osakidetza. Consejero-Secretario de la Presidencia del Gobierno Vasco. Consejero de Sanidad del Gobierno Vasco. Presidente de Eurocities. En la actualidad es Presidente de la Asociación Internacional de Villas y Puertos.

En enero del año 2000 se le concedió la Gran Cruz de la Orden Civil de Sanidad impuesta por el Ministro de Sanidad y Consumo. Falleció el 20 de marzo de 2014 (EPD).

Juan CARRETE PARRONDO
Especialista en historia del arte, se ha dedicado en los últimos años a difundir la cultura digital. Es doctor en Historia por la Universidad Complutense de Madrid. Director de Medialab-Prado y de Intermediæ [creación contemporánea] del Área de Las Artes del Ayuntamiento de Madrid. Profesor Tutor de Historia del Arte de la Universidad Nacional de Educación a Distancia. Director del Centro Cultural de Conde Duque, del Ayuntamiento

1 Las biografías de este apartado corresponden a la fecha en que se editó la versión en papel en mayo de 2012.

de Madrid, de 2000 a 2006. Director de la Calcografía Nacional de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, de 1985 a 2000. Antiguo Secretario de la Revista de Arte "Goya", de Fundación Lázaro Galdiano de Madrid. Miembro correspondiente de The Hispanic Society of America de Nueva York y Académico correspondiente de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando. Miembro del Fine Arts Advisory Committee del Spanish Institute de Nueva York.

Ha publicado numerosos estudios sobre Historia del Arte, en particular sobre la historia (Goya y Picasso) y el presente del arte gráfico. En la actualidad sus investigaciones se dirigen a la gestión de la cultura digital.

Alfons CORNELLA

Licenciado en Física por la Universidad de Barcelona, Master Of Science en Information Resources Management por la Syracuse University en Nueva York, y Diplomado en Alta Dirección de Empresas por ESADE. Es Fundador y Presidente de Zero Factory SL, empresa de servicios de innovación, que mantiene además la red de innovadores Infonomia.com. Infonomia es la red de innovadores de referencia en lengua española (cerca de 24.000 personas registradas, cerca de un millón de páginas servidas cada mes, y más de 150.000 visitantes únicos cada mes). Es consultor de grandes empresas del país.

Entre 1999 y 2000, fundó y presidió IdeasForChange, consultora estratégica de negocios en Internet. De 1992 a 1999, trabajó como Director del Centro de Información Empresarial y Profesor de Sistemas de Información en ESADE (Barcelona). Con anterioridad (1988-1990), fue el responsable del Centro de Información Tecnológica del Parque Tecnológico del Vallés en Barcelona.

Ha publicado 17 libros sobre ciencia, tecnología e innovación, así como casi 1000 artículos sobre cómo podemos y debemos transformar las empresas. A través de sus conferencias y seminarios sobre innovación transmite personalmente sus ideas y experiencias sobre "cómo innovan los mejores" a unas 15.000 personas anualmente. Algunos de sus últimos libros son *Futuro Presente: 101 ideas fuerza para entender las próximas décadas, La Alquimia de la Innovación*, coescrito con Antonio Flores, y *Visionomics: 50 imágenes para entender la nueva dinámica de las organizaciones.*

Juan FREIRE

Biólogo, profesor universitario y emprendedor, es explorador del papel de la innovación, la estrategia y la tecnología y cultura digitales en las redes sociales, las organizaciones y las ciudades. Es doctor en Biología y Profesor Titular de la Universidad de A Coruña (UDC) en la que fue Decano de la Facultad de Ciencias. Además desde marzo de 2009 a diciembre de 2010 fue responsable de la Cátedra de Economía Digital de EOI Escuela de Organización Industrial (Madrid). En la UDC es miembro del grupo de investigación en Recursos Marinos y Pesquerías que coordinó hasta mayo de 2011. Fue *fellow* de *e-Cultura*, empresa dedicada a la gestión cultural, el desarrollo territorial y los procesos creativos.

En la actualidad es socio director de Laboratorio de Tendencias, un proyecto profesional desarrollado conjuntamente con Antoni Gutiérrez-Rubí, que ofrece servicios de asesoramiento, análisis y formación entorno a las nuevas tendencias y los cambios que estas pueden suponer para empresas, organizaciones o modelos de negocio. Desarrolla proyectos y consultoría con empresas, administraciones públicas y ONGs sobre sostenibilidad y gestión ambiental y sobre el papel de la innovación, la estrategia y la tecnología y la cultura digital en redes sociales y organizaciones, especialmente en universidades, empresas y ciudades. Ha participado en la creación de dos iniciativas empresariales de tipo *spin-off* (*Lonxanet* y *Fismare*) nacidas de su trabajo de investigación dentro de la universidad.

Colaboró con los medios digitales Soitu.es y ADN.es. Cuenta con casi un centenar de publicaciones en revistas científicas interna-

cionales y ha dirigido numerosos proyectos de I+D. Se pueden consultar sus publicaciones en su blog: http://nomada.blogs.com/home/publicaciones.html.

Alberto GIMENO

Alberto Gimeno cree en el uso de la tecnología para mejorar la vida de las personas y motivar cambios sociales para un mundo más justo y sostenible. Este ingeniero informático, tecnólogo y emprendedor ha fundado varias empresas, entre ellas Masterbranch.com, una empresa con una fuerte inversión de capital privado y con oficinas en Sillicon Valley. Recientemente ha fundado Netnetics, una empresa cuyo principal producto es una plataforma para la creación de redes sociales verticales. La primera red vertical ha sido desarrollada para la Jornada Mundial de la Juventud, con un millón de asistentes.

También ha desarrollado aplicaciones y agrupaciones sin ánimo de lucro como DNDzgz: aplicación móvil para Zaragoza que proporciona información geolocalizada y en tiempo real a los ciudadanos; y Cachirulo Valley: organización que pretende potenciar el ecosistema emprendedor-tecnológico en Aragón.

Sus artículos de opinión se pueden encontrar en su blog: http://gimenete.wordpress.com/.

José GUIRAO

Desde el año 2001 está al frente de La Casa Encendida, nuevo espacio social y cultural perteneciente a la Obra Social de Caja Madrid un equipamiento de referencia en creación y arte joven. Es Licenciado en Filología Hispánica con la especialidad en Literatura Española. Entre 1994 a 2000 fue Director del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía de Madrid. Entre sus actividades, realizó la remodelación de la Colección Permanente y proyectó la ampliación del Museo. De 1993 a 1994, Director General de Bellas Artes y Archivos del Ministerio de Cultura. Director General de Bienes Culturales de la Junta de Andalucía (1988-1993). Es Patrono de Fundación García Lorca y Miembro del Consejo Asesor del MUSAC-León, Casa Árabe y SEACEX. Falleció el 11 de julio de 2022 (DEP).

Pedro JIMÉNEZ

Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Sevilla, Especialista en Educación a través de Internet por la UNED, Certificado de Aptitud Pedagógica del ICE de la Universidad de Sevilla. Socio fundador de la Asociación Cultural comenzemos empezemos que creó el Festival ZEMOS98 y socio fundador de ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural.

En 2004 crea ZEMOS98 Gestión Creativo Cultural en el que ha coordinado los departamentos de Programación Cultural, Educación y Coordinación. En la actualidad es profesor de Nuevos Medios en el CIEE de Sevilla y coordina la producción del Festival Internacional ZEMOS98.

Sus artículos pueden encontrarse en la web de ZEMOS98: http://13festival.zemos98.org/pedro-ZEMOS98

Ali MADANIPOUR

Especialista en el estudio del espacio público y los procesos sociales y psicológicos que lo determinan; los elementos de cambio social y sus implicaciones para los grupos menos favorecidos. Es profesor de Diseño Urbano en la Escuela de Arquitectura, Planificación y Paisaje, de la Newcastle University (Reino Unido), donde ha co-fundado la Global Urban Research Unit (Departamento de Investigación Urbana Global) y un completo programa de posgrados en urbanismo. Ha participado en proyectos de investigación financiados por la Comisión Europea, el Economic and Social Research Council (Consejo de Investigación Económico y Social del Reino Unido), la Commission for Architecture and Built Environment (Comisión de Arquitectura y Planificación Urbana del Reino Unido), y otras organizaciones nacionales e internacionales, sobre temas relacionados con di-

ferentes aspectos de la teoría, el diseño y el desarrollo de las ciudades. Ha obtenido premios por sus trabajos de diseño e investigación realizados en colaboración con el mundo académico, consultores y ayuntamientos de todo el mundo. Este año ha sido reconocido como académico distinguido por Fundación Wits Claude Leon de la University of Witwatersrand en Johannesburgo (Sudáfrica). En 2010, fue profesor invitado senior en el Centre for Public Space and Urban Culture (Centro del Espacio Público y la Cultura Urbana) de la Vienna Technical University.

Sus libros más recientes son: *Whose Public Space? International Case Studies in Urban Design and Development (2010), y Knowledge Economy and the City* (2011), ambos publicados por Routledge, London. Sus obras han sido traducidas al alemán, mandarín, japonés y persa. Se pueden consultar sus publicaciones en la web de la Newcastle University: http://www.ncl.ac.uk/apl/staff/profile/ali.madani#tab_publications

Juan Luís MEJÍA

Es rector de la Universidad EAFIT de Medellín (Colombia). Estudió Derecho y Ciencias Políticas en la Universidad Pontificia Bolivariana. Realizó una Especialización en Administración de Proyectos Culturales en Fundación Getulio Vargas en Brasil. Actualmente pertenece a las Juntas Directivas de: Universia Bogotá, EPS SURA, Consejo Directivo Proantioquia, Fundación Mi Sangre, Medellín Cultural-Teatro Metropolitano, Fundalectura, Casa Museo Pedro Nel Gómez, Centro de Ciencia y Tecnología de Antioquia CTA. Corporación Tecnnova UEE. Interactuar. Es miembro Académico Correspondiente de la Academia Colombiana de la Lengua.

Ha desempeñado distintos cargos en la actividad cultural privada y pública. Fue Director del Instituto Colombiano de Cultura y Ministro de Cultura de Colombia, Diplomático en España los años 2000 y 2002. Ha sido profesor universitario en las áreas de Administración Cultural y Patrimonio Cultural. Fue Delegado de Colombia para la Redacción de la Convención para la protección del patrimonio cultural sumergido (París 1999-2002) y para la conferencia Mundial de Cultura (Estocolmo 1998). Redactó y tramitó ante el congreso de Colombia la Ley General de Cultura (ley 397 de 1997).

Ha publicado distintos trabajos sobre la historia de los procesos culturales. Y ha sido profesor invitado a numerosas universidades de América y España.

Silvia MUGNANO

Socióloga, experta en procesos participativos y desarrollo local. En los últimos años, ha centrado sus investigaciones en la transformación de la ciudad y su vinculación con las industrias creativas. Es doctorada en Políticas Sociales por la Universidad de Bristol Master en investigación social por la Universidad de Essex (Reino Unido). Realiza el lectorado en Sociología Urbana en el Departamento de Sociología e Investigación Social en la Universidad de Milan Bicocca. A lo largo de su carrera académica se ha involucrado en diferentes proyectos europeos e investigaciones internacionales como "Measuring neighbourhood trajectories in understanding process of social exclusion" (Evaluando las trayectoria de los barrios para entender el proceso de exclusión social) 2002-2003, "Restructuring Large Housing Estates in European Cities: Good Practices and New Visions for Sustainable Neighbourhoods and Cities" (Reestructurando amplios complejos habitacionales en las ciudades europeas: buenas prácticas y nuevas visiones para barrios y ciudades sostenibles) 2001-2004 y recientemente "Accommodating Creative Knowledge – Competitiveness of European Metropolitan Regions within the Enlarged Union" (Teniendo en cuenta el conocimiento creativo – Competitividad de las Regiones Metropolitanas Europeas en la UE expandida) 2006-2010 .

Sus investigaciones se han centrado en los cambios en las ciudades: parque de vivienda, evolución de los barrios, programas de rege-

neración urbana y gentrificación. En relación a las industrias creativas en 2010 escribió *Strategic Economic Policy: Milan, Dublin, Toulouse* (Musterd S. Muries) *A. Making Competitive Cities, (*Wiley-Blackwell) y *Milan peripheries on the move: from deprived to strategic areas?* (Net-Topic network). Está a punto de salir el libro *La città che crea, la città che conosce: Economia culturale a Milano* (La ciudad que crea, la ciudad que conoce: Economía cultural en Milán) en la editorial Ledizioni.

Alejandro PISCITELLI

Profesor Titular de Proyecto #mediosdelfuturo (ex #Redisenar2010 ex-Proyecto Facebook). Diseñador de proyectos en prácticas y culturas digitales, estudió Ciencias de la Comunicación en la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Docente de cursos de post-grado en la UBA, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO), Universidad de San Andrés, y varias Universidades argentinas, latinoamericanas y españolas. Ex-Gerente General de Educ.ar, Portal educativo de la Nación argentina. Ex-Presidente de Edutic, Asociación de entidades de educación a distancia y Tecnologías Educativas de la República Argentina.

Entre sus principales actividades profesionales previas se cuentan: Gerente General de educ.ar. Director de contenidos de competir.com. Director de contenidos de datosenlaweb.com, diseño de proyectos en Grupo Clarín, Silicon Graphics, Instituto Nacional de Educación Tecnológica, CEPAL, etc. Fue: Secretario Adjunto del Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales (CLACSO), Subsecretario Académico de la Carrera de Sociología, UBA; Asesor de la Secretaría de la Función Pública, Presidencia de La Nación. Es coeditor del diario electrónico Interlink Headline News desde 1995. Próximamente aparecerá *El Paréntesis de Gutenberg.* Es autor de: *1@1. Derivas en la Educación Digital* (Buenos Aires, Santillana, 2010); *Nativos Digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de participación* (Buenos Aires, Santillana, 2009); *Internet. Imprenta del siglo XXI.* (Barcelona: Granica, 2005); *Meta-cultura, El eclipse de los medios masivos en la era de Internet* (Buenos Aires: La Crujia, 2002); *Ciberculturas 2.0. En la era de las máquinas inteligentes* (Buenos Aires: Paidos, 2002); *La generación Nasdaq. Apogeo ¿y derrumbe? de la economía digital* (Granica, 2001); *Post-Televisión. Ecología de los medios en la era de Internet* (Paidos, 1998); *(Des)Haciendo Ciencia. Conocimiento, creencias y cultura* (Buenos Aires: Ediciones del Riel, 1997).

Algunos de sus artículos, que se pueden encontrar en internet, son: "Edupunk, maestros ignorantes, educación invisible y el Proyecto Facebook", "El docente debe ser un Tinelli con contenidos", "Nativos digitales", "Inmigrantes digitales *vs.* Nativos digitales", "Piscitelli y la revolución Gagá"

Josep RAMONEDA

Es filósofo y periodista. Licenciado en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona. Del año 1989 al 2011 fue director del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, un centro de nueva creación abierto al público en el año 1994. Ha sido también director del Instituto de Humanidades de Barcelona, centro de debate y de formación de carácter interdisciplinar e internacional.

Desde siempre alternó la investigación y la enseñanza de la Filosofía con el periodismo. En 1968 inició su carrera periodística en El Correo Catalán. Durante los años 1973 y 1974 fue corresponsal de Tele-express en París. De 1975 a 1990 fue profesor de Filosofía contemporánea en la Universidad Autónoma de Barcelona. En 1979, junto con José Martí Gómez, ganó el Premio del Arco a las mejores entrevistas publicadas en España por sus trabajos en la revista Por Favor. En 1980 fundó la revista cultural Saber y en 1982 pasó a dirigir la sección cultural de La Vanguardia. Es director-fundador de la colección Textos filosòfics de Edicions 62 y director de la colección Ensayo de Tusquets

Editores. En 1985 ganó el Premio Ciudad de Barcelona de periodismo. Durante años publicó semanalmente dos artículos uno de reflexión política y otro de reflexión cultural en el diario La Vanguardia. Actualmente escribe para el diario El País y es colaborador habitual de la Cadena SER.

Ha publicado numerosos libros, entre los que cabe remarcar *El sentit íntim* (Edicions 62, 1982); *Apologia del present* (Edicions 62, 1989); *Después de la pasión política* (Taurus, 1999) y *Contra la indiferència* (Galaxia Gutenberg, 2010). Sus ensayos han sido publicados en revistas internacionales como Micromega, Lettre Internationale y La règle du jeu. Ha publicado también: *Coneixement, memòria i invenció* (Edicions 62, 1982)*; Mitològiques* (Edicions 62, 1984); Libros colectivos como *Frontera* i *Perill* (Edicions 62); *Del tiempo condensado* (DeBolsillo, 2003) y ha impulsado ediciones de Foucault, Locke, Nietzsche y Montesquieu en la colección Textos Filosòfics de Edicions 62.

Inés SANGUINETTI

Bailarina, coreógrafa y socióloga, cree en nuevos escenarios de encuentro entre actores sociales de diversos contextos socioeconómicos, para generar pasajes y recorridos que no están previstos en el mapa social vigente. Sus grandes motores han sido su formación artística, su formación como socióloga, su experiencia en gestión como bailarina y también como coreógrafa. Pero, según ella, lo que construye el motor fundamental son las sinergias entre diversos colectivos de gestión que incluyen trabajadores sociales, artistas, sociólogos, politólogos, comunicadores, filósofos, administradores, educadores, contadores, especialistas en arte digital y otros.

Completó la carrera de sociología en la Universidad del Salvador en el año 1982. Co-Fundadora y Presidenta de Crear vale la pena, una organización no gubernamental que, desde 1997, desarrolla en Argentina, un programa de integración social para jóvenes combinando la educación en artes, la producción artística y la organización social como medios para la promoción y el desarrollo social e individual. En sus 15 años de historia, se ha expandido desde un programa extracurricular de arte en una escuela barrial a dos centros culturales comunitarios autogestionados para más de 800 jóvenes en situación de pobreza. Actualmente desarrolla programas de formación en arte para la transformación social, donde más de 8.000 participantes en Argentina han tomado conocimiento de esta estrategia de arte y organización social. Coordina desde 2006 la Red Latinoamericana de Arte para la Transformación Social que opera en 11 países de Latinoamérica.

Desde 1978 y hasta la actualidad realizó con diferentes grupos –hoy Crear vale la pena y antes la compañía Lesgart-sanguinetti y Nucleodanza– giras nacionales e internacionales en Europa, Estados Unidos, Latinoamérica y Asia presentando espectáculos de danza-teatro y programas didácticos de técnica de danza contemporánea, composición en danza contemporánea y arte para la transformación social hacia la equidad. Desarrolla en Argentina y Europa programas de arte y educación para el diálogo intercultural equitativo. Ha sido curadora del Festival Internacional de Buenos Aires miembro del departamento artístico del Centro Cultural de la Cooperación.

Crear vale la pena ha sido seleccionada como Buena Experiencia para repetir en otros países por AIETI (Asociación de Investigación y Especialización sobre Temas Iberoamericanos) de la Secretaria de Cooperación Iberoamericana. Ha recibido numerosos premios nacionales e internacionales. Desde 1996 el Programa ha sido declarado de interés Municipal y Nacional.

Célio TURINO

Es historiador, escritor y gestor cultural. Fue Secretario de Ciudadanía Cultural en el Ministerio de Cultura del gobierno de Brasil (2004-2010), siendo responsable de la idealización e implantación del programa Pontos

de Cultura (programa que atiende más de 8 millones de personas en 3.000 Pontos de Cultura esparcidos por todo Brasil); trabaja como gestor cultural desde hace más de treinta años. Actualmente, participa en la campaña por la Cultura Viva Comunitaria, de la que es su impulsor.

Ronald van KEMPEN

Profesor de Geografía Urbana y Decano de la Facultad de Geociencias de la Utrech University (Países Bajos), experto en el análisis del papel de las ciudades en un mundo global, en procesos de regeneración de barrios: en el estudio de minorías étnicas, cambio social y governanza urbana. Fue vice-presidente de European Network for Housing Research (Red Europea para la Investigación sobre la Vivienda) y redactor jefe de Journal of Housing and the Built Environment. Ha coordinado diferentes proyectos de amplio alcance, entre los que se encuentra el proyecto RESTATE dentro del quinto programa marco de la UE (centrado en los estudios comparativos y de prospectiva de las políticas de vivienda de 29 países europeos después de la II Guerra Mundial).

Es autor junto a Peter Marcuse del libro *Globalising cities: a new spatial order?* (Blackwell, 2000). Ha coeditado numerosos libros (con las editorials Blackwell, Policy Press, Ashgate, Palgrave y Oxford University Press) y artículos para publicaciones científicas internacionales (Housing Studies, Urban Studies, Housing, Theory and Society, Journal of Housing and the Built Environment, Journal of Economic and Social Geography, Urban Geography, Geoforum). Falleció el 21 de febrero de 2016 (DEP).

Jorge WAGENSBERG

Intelectual de reconocido prestigio, es profesor de Teoría de los Procesos Irreversibles en la Facultad de Física de la Universidad de Barcelona. Crea y dirige la serie Metatemas de Tusquets Editores, una colección de referencia para el pensamiento científico que en 2008 cumplió veinticinco años de andadura. De 1991 a 2005 dirigió el Museu de la Ciència de la Fundació la Caixa, una institución pionera en el mundo entre las de su clase. De 2005 a finales de 2009 ocupó el cargo de Director del Área de Medio Ambiente y Ciencia de Fundación la Caixa y en la actualidad el de Director Científico de Fundación la Caixa. En el año 2007 recibe la Creu Sant Jordi de la Generalitat de Catalunya y en el 2010 es nombrado Doctor Honoris Causa por la Universidad de Lleida.

Ha publicado un centenar de trabajos de investigación en dominios tan diversos como termodinámica, matemáticas, biofísica, microbiología, paleontología, entomología, museología científica y filosofía de la ciencia. Entre otros libros, Jorge Wagensberg ha escrito *Nosotros y la ciencia* (1980); *Ideas sobre la complejidad del mundo* (1985) –traducido al francés como: *L'âme de la méduse* (1997)–, *Amazonia, ilusiones ilustradas* (1996), *Introducció a la teoria de la probabilitat i la informació* (1996) –en colaboración con S. Masoliver–, *Ideas para la imaginación impura* (1998); *Si la naturaleza es la respuesta ¿cuál era la pregunta?* (2002); *La rebelión de las formas* (2004); *A más cómo, menos por qué* (2006); *El Gozo intelectual* (2007); *Yo, lo superfluo y el error* (2009); *Las Raíces triviales de lo fundamental* (2010). Falleció el 3 de marzo de 2018 (EPD).

María ZAPATA

Fundadora de Ashoka España y Directora de Operaciones Internacionales-Europa de Ashoka Emprendedores Sociales, una red que reúne cerca de 2.000 emprendedores de todo el mundo. Actualmente es la Co-Chair del programa de Ashoka Globalizer (enfocado en ayudar a los emprendedores sociales a escalar sus ideas) y Directora interina de Ashoka Iberia.

Licenciada en Ciencias Empresariales. Fue miembro del programa corporativo de formación –Financial Management Program– de General Electric. Se unió a Ashoka en octubre de 2002, para apoyar el lanzamiento

e implantación de Ashoka en España y otros países europeos, después de trabajar ocho años en General Electric en diversos países como México, EE.UU., Inglaterra, Holanda y España, desempeñando distintos puestos en finanzas, ventas, etc. Durante su estancia en México, colaboró con Ashoka impulsando el programa E2 para promover colaboraciones entre Emprendedores Sociales y Emprendedores de Negocios. Fue miembro del Consejo de GE Elfun (Asociación de Voluntarios de General Electric) y GE Fund México y Directora Regional para América Latina de GE Women's Network.

Vídeos de las ponencias de las Jornadas



Acceder a los vídeos en el siguiente enlace: https://www.youtube.com/playlist?list=PLepDahuOeI1aCLXvz8H3bJB2mhxziHvng

Ciudades Creativas Kreanta Digital 01. Cultura, territorio, economía y ciudad

Libro que recoge las ponencias de las I Jornadas CCK celebradas en Sitges (Barcelona) en noviembre de 2008. El título específico de este primer volumen, *Cultura, territorio, economía y ciudad*, expresa a través de esos cuatros términos cuales son los ejes vertebradores de estos encuentros de profesionales del sector cultural, del urbanismo y de la economía.

Coordinado por Félix Manito, es una obra coral con textos de los siguientes autores: Francisco Álvaro; Lluís Bonet; Jordi Borja; Javier Brun; Xavier Cubeles; Odón Elorza; Guido Ferilli; Donato Giuliani; Rosina Gómez-Baeza; Roberto Gómez de la Iglesia; François Lajuzan; Xavier Marcet; Josep Maria Montaner; Pere Navarro; Montserrat Pareja-Eastaway; Ramon Parramon; Marcel Planellas; Joan Pluma; Pau Rausell; Enric Ruiz-Geli; Pier Luigi Sacco; Paz Sánchez Zapata; Fina Sitjes; Silviya Svejenova y Fernando de Yzaguirre.

Se estructura en cuatro ámbitos temáticos:



Cultura y territorio. La cultura se ha transformado en un elemento central de las políticas territoriales, de la reivindicación de la ciudad como espacio público y del marketing urbano. En este ámbito se analizan los itinerarios y las formas en los que se desarrolla la concurrencia entre la planificación territorial, la planificación cultural y el marketing de ciudad. Se reflexiona sobre economías de localización y sobre planeamiento urbano en el sur de Europa. Desde la perspectiva aplicada, se analizan tres casos de ciudades que han hecho de la cultura el centro de su motor de desarrollo y dinamización interna.

Clústers urbanos e industrias culturales. El reconocimiento sobre los efectos positivos que la creatividad y la cultura tienen sobre el desarrollo económico local es cada vez más amplio. Estudios y experiencias de diferentes ciudades ponen de manifiesto que hay ciertas pautas de concentración de las industrias culturales (y creativas) en las áreas urbanas de mayor dimensión. La promoción de clústers se ha probado como una forma eficiente de organizar las industrias creativas, que contribuye a la creación de sinergias entre los distintos subsectores que las integran y a la identificación de las necesidades del sector y al desarrollo de las políticas públicas sectoriales.

El liderazgo de emprendedores y creadores. La captación de talento es condición necesaria para impulsar una ciudad creativa. ¿Cuáles son los factores de atracción de un territorio para captar emprendedores y creadores del sector cultural? ¿Qué condiciona la elección de un territorio por un artista o un empresario de la cultura? ¿Qué parte de impulso personal o qué parte de planificación y política de ciudad hay detrás del desarrollo de un sector económico vinculado con la creatividad?

Arte y espacio público. De la mano de la administración local el arte contemporáneo está teniendo un protagonismo creciente en los espacios públicos con obras e intervenciones artísticas interactuando con los ciudadanos de a pie. El binomio arte y espacio público se convierte en un claro ejemplo de la necesaria convergencia de la cultura con la arquitectura y el urbanismo.

Ciudades Creativas Kreanta Digital 02. Creatividad, innovación, cultura y agenda local



Segundo libro que recoge las ponencias de las II Jornadas CCK celebradas en Barcelona en noviembre de 2009.

El libro coordinado por Félix Manito es una obra con textos de los siguientes autores y autoras: Nancy Barrett; Gonzalo Carámbula; Caroline Chapain; Sergio Cortés; Xavier Cubeles; Xerardo Estévez; Jorge Fernández León; Ana Carla Fonseca; Elisabet Guillemat; Oriol Ivern; Josep Maria Llop; Fèlix Manito; José Antonio Marina; Alfons Martinell; Santi Martínez; Ferran Mascarell; Josep Mayoral; Jorge Melguizo; Eduard Miralles; Antonio Monegal; Joaquim Nadal; Carlus Padrissa; Pilar Parcerisas; Montserrat Pareja-Eastaway; Oriol Picas; Ernesto Piedras; Fèlix Riera; Ricard Robles; Fina Sitjes; Ramón Zallo.

Se estructura en cinco ámbitos temáticos:

Industrias culturales y territorio. La contribución de las industrias culturales a la competitividad y al desarrollo estratégico de las ciudades. Los nuevos actores que impulsan la ciudad creativa. El desarrollo de estrategias territoriales basadas en los servicios quinarios. El papel de las redes sociales de intenet. El ámbito se plantea las siguientes cuestiones: ¿Qué implicaciones tiene para la ciudad un cambio en el contexto a escala mundial? ¿Cuáles son las diversas maneras de enfrentarse a los problemas por parte del mundo local? ¿Qué papel tiene la cultura en todo esto? ¿Existe una receta para mejorar la competitividad de la ciudad? ¿Cuál es el nuevo marco geográfico de referencia?

Educación, diversidad cultural y creatividad. ¿Cuáles son las relaciones entre la educación y la capacidad de innovación? El desarrollo de la creatividad en el sistema educativo. Diversidad cultural, competitividad, ciudadanía y cohesión social. Políticas locales de generación y captación de talento. La construcción de la sociedad del conocimiento en la agenda local.

El sector creativo en Barcelona. Barcelona es una ciudad con un sector creativo en crecimiento. Los protagonistas de esta transformación son empresas, creativos, emprendedores, entidades, etc. ¿Cómo se posiciona la ciudad en este sector de la economía global? ¿Cuál es el impacto de las políticas públicas?

Ciudad, crisis e innovación. La transformación de las ciudades se enfrenta a un nuevo reto: continuar manteniendo el liderazgo innovador en un contexto de crisis. Una mirada desde el territorio a las prácticas desarrolladas en la relación entre ciudad y cultura. Las oportunidades de futuro de la ciudad como contenedor de cultura, la ciudad como productora de cultura y la ciudad como proyecto cultural del conjunto de los ciudadanos.

Aprendiendo de América Latina. Transferencia del conocimiento generado en las experiencias de desarrollo de las ciudades latinoamericanas basadas en la economía creativa. La originalidad de los proyectos llevados a cabo es de gran utilidad para la renovación de nuestras propias ideas y proyectos. Una contribución al fortalecimiento del eje cultura y desarrollo. La economía creativa se ha convertido en una estrategia fundamental para muchas ciudades de Latinoamérica, donde la cultura es una dimensión fundamental del desarrollo en sí mismo.

Ciudades Creativas Kreanta Digital 03. Economía creativa, desarrollo urbano y políticas públicas

Tercer libro de la colección Ciudades Creativas Kreanta Digital que recoge las ponencias de las III Jornadas CCK celebradas en Zaragoza en noviembre de 2010.

El libro coordinado por Félix Manito es una obra con textos de los siguientes autores y autoras: Tere Badia; Carlos Baztán; Ricardo Cavero; Paz Fernández Felgueroso; Ignacio Grávalos; Xavier Greffe; Rubén Gutiérrez del Castillo; Giep Hagoort; Rene Kooyman; Fabrice Lextrait; Patrizia Di Monte; Montserrat Pareja-Eastaway; Josep Miquel Piqué; Ricardo Ramón; Pau Rausell; Germán Rey; Maravillas Rojo; José Ruiz Navarro; Danilo Santos da Miranda; Jaap Schoufour; Allen J. Scott; Agustín Serra Bosquet; Barbara Wendling; George Yudice; Miguel Zarzuela.

El libro se estructura en cuatro ámbitos temáticos:



Industrias culturales y creación de empleo cultural: prácticas, políticas y financiación. Promover una reflexión crítica sobre la generación de empleo en cultura en el contexto económico contemporáneo y analizar las prácticas de creación de empleo cultural en el sector de las industrias culturales y creativas en diferentes países y su impacto en el desarrollo local son los objetivos del ámbito, el cual se articulará en los siguientes ejes: políticas locales, estrategias de internacionalización y mecanismos de financiación y fomento.

Nuevos espacios para la creatividad: los centros culturales del siglo XXI. La transformación de antiguos espacios industriales o en desuso en nuevos espacios para la producción cultural es actualmente uno de los temas centrales de la agenda cultural local. Estos espacios además de impulsar las industrias culturales de las ciudades y sus creadores, han representado un fuerte impacto en la regeneración urbana del territorio donde se implantan, promoviendo la participación comunitaria y cultural y la cohesión social en su entorno, reforzando la singularidad y dinamismo de la zona y fomentando el uso sostenible de los espacios urbanos.

Cultura y desarrollo urbano: distritos culturales, centros históricos, eventos… La cultura se ha convertido en un elemento clave en las políticas y programas de desarrollo urbano, sea asociada a los recursos patrimoniales (centros históricos o conjuntos monumentales) o a los polos de producción y creación artística (distritos culturales), así como a la organización de eventos culturales, ya sean específicos (capitales culturales) o asociados a otro tipo de acontecimientos (fórums) o simplemente promoviendo el equipamiento cultural como espacio público.

Arte, tecnología y ciudad: praxis artística, producción cultural y acceso ciudadano. Las tecnologías digitales están cambiando la praxis artística, la producción cultural y el acceso de los ciudadanos a la oferta cultural. Se propone una mirada desde las ciudades a este proceso de transformación cultural. ¿Cuáles son las potencialidades de este proceso para el desarrollo cultural urbano? ¿Qué estrategias se tienen que impulsar desde el sector cultural? ¿Cuál es el papel de los agentes locales públicos y privados?

Ciudades Creativas Kreanta Digital 04. Ciudadanía, cultura digital y emprendimiento social



Cuarto libro de la colección Ciudades Creativas Kreanta Digital que recoge las ponencias de las IV Jornadas CCK celebradas en Madrid en noviembre de 2011.

El libro coordinado por Félix Manito es una obra con textos de los siguientes autores y autoras: Ricardo Antón, Iñaki Azkuna, Juan Carrete Parrondo, Alfons Cornella, Juan Freire, Felipe G. Gil, Alberto Gimeno, José Guirao, Pedro Jiménez, Ali Madanipour, Juan Luís Mejía, Silvia Mugnano, Alejandro Piscitelli, Josep Ramoneda, Inés Sanguinetti, Célio Turino, Ronald van Kempen, Jorge Wagensberg, María Zapata.

El libro se estructura en cuatro ámbitos temáticos:

Cultura, tiempos inciertos y ciudades diversas. Hace algunos años que vivimos en tiempos inciertos: la crisis de los modelos tradicionales para hacer frente a las secuelas negativas de una recesión económica global pone de manifiesto la necesidad de buscar nuevas soluciones y propuestas que permitan corregir los desequilibrios que afectan negativamente a los ciudadanos. El cambio de referentes es tan profundo que existe coincidencia en que "ya nada puede volver a ser igual". Así, la falta de respuesta de los arquetipos existentes ha dado paso a una creciente relevancia de la realidad urbana local donde la cultura, en su sentido más amplio, asume un papel crucial.

Ciencia, innovación y emprendimiento social. Las ciudades, como laboratorios sociales que son, exigen un alto compromiso también con la comunidad científica. Un compromiso que, no cabe duda, se torna fundamental para un desarrollo humano completo. Su potencial es enorme y todavía no está bien dibujado. La innovación estratégica requiere que el emprendimiento social sea uno de los referentes para alcanzar los niveles de crecimiento requeridos en una sociedad compleja y poliédrica.

Sociedad digital y cultura abierta. Posiblemente y sin desearlo entremos en una redundancia involuntaria ya que sociedad digital y cultura abierta son inseparables. La innovación, la creatividad, emprendimiento, la participación, el código abierto, el compromiso compartido, la inteligencia distribuida… son términos que forman parte de este modelo, no ya emergente sino innegable, de cultura. Un modelo que va mucho más allá de lo tecnológico y que asienta sus bases sobre la ética de la colaboración y los modelos de estructuras participativas.

Ciudadanía, cultura y territorio. La capacidad para crear, establecer relaciones y generar cultura es intrínseca a la naturaleza del ser humano. Durante mucho tiempo, el barrio o aquella realidad más próxima, ha configurado la cotidianeidad y las rutinas de la vida diaria. Sin embargo, hoy las redes de amigos y conocidos son cada vez más globales, la interacción entre personas se produce a menudo en la distancia virtual y la cultura ha traspasado fronteras reales para situarse en el mundo digital. Paradójicamente, mientras que crecen las relaciones sociales o profesionales mantenidas en la distancia, los movimientos ciudadanos han adquirido una mayor fuerza, permitiendo incluso derribar barreras en la lucha contra la exclusión y la desigualdad.

Ciudades Creativas Kreanta Digital 05. Espacio público y cultura en acción

Quinto libro de la colección Ciudades Creativas Kreanta Digital que recoge las ponencias de las V Jornadas CCK celebradas en Medellín (Colombia) en octubre de 2012.

El libro coordinado por Félix Manito es una obra coral con textos de los siguientes autores y autoras: Richard Alves, Henry Arteaga, Enrique Avogadro, David Bravo, Teresa Caldeira, Judit Carrera, Alexander Correa, Alejandro Echeverri, Felipe Fonseca, Julián Andrés Giraldo, David Henao, Alfredo Hidalgo, José Ramón Insa, Lukas Jaramillo, Marina Klemensiewicz, Felipe Leal, Felipe Londoño, Iván Nogales, Juan Bernardo Palacios, Diego Puente, Gustavo Restrepo, Germán Rey, Miguel Robles-Durán, Eva Salaberria, Saskia Sassen, Daniel Urrea, Cristina Vasco.

El libro se estructura en cinco ámbitos temáticos:

Territorio, segregación y cultura urbana. La segregación suele ser muy clara en las ciudades: las clases menos favorecidas y las más favorecidas viven alejadas y separadas por fronteras, generalmente invisibles. Pero existen otras segregaciones todavía menos aparentes, segregaciones que vienen de lejos, de la historia que nos separan de nuestra alma, de nuestro legado.

Nuevas formas de habitar la ciudad. El espacio público está retomando un inusitado papel gracias a los movimientos sociales. El espacio público es un lugar de encuentro de la población, de reconocimiento de la diversidad, de protesta y de autoorganización, cuyos nuevos modelos de utilización actualmente se están proponiendo mayoritariamente desde abajo. Todos los autores realizan propuestas que promueven la convivencia y la movilidad sostenible en el espacio público desde una perspectiva comunitaria.

Estrategias de ciudad: urbanismo, acción social y cultura. Las estrategias de ciudad exigen cada vez más de intervenciones globales que tengan en cuenta las necesidades ciudadanas desde una perspectiva integral. Los proyectos presentados en este ámbito responde a este enfoque holístico de la ciudad.



Apropiación de tecnologías para sociedades inteligentes. La apropiación de las tecnologías digitales por parte de la ciudadanía está permitiendo el auge de nuevos modelos de organización distribuidos y autogestionados que promueven la innovación social. Frente al modelo de ciudades inteligentes basado en tecnologías generalmente antisociales y dinámicas jerárquicas (*top-down*) se contrapone el modelo de sociedades inteligentes que propone una ciudadanía que participa crítica y activamente en la política urbana por medio de las tecnologías sociales en una dinámica de abajo a arriba (*bottom-up*).

Distritos culturales. Los distritos culturales, fundamentados en el concepto de clúster, tienen como objetivo el desarrollo de un territorio a partir de la promoción de la implantación de las industrias culturales y creativas. Los proyectos de Buenos Aires, Medellín y Salvador de Bahía que se presentan en este apartado, conscientes de los peligros de la gentrificación, tienen en cuenta el territorio donde se implantan partiendo de un análisis de los territorios, así como generando espacios de participación y concertación con la ciudadanía.

Ciudades Creativas Kreanta Digital 06. Ciudad, innovación, sustentabilidad y comunidad

Sexto libro de la colección Ciudades Creativas Kreanta Digital que recoge las ponencias de las VIII Jornadas CCK celebradas en Valparaíso (Chile) en noviembre de 2016.

El libro coordinado por Félix Manito es una obra con textos de los siguientes autores y autoras: Jean-Luc Charles, Kepa Korta, Anna Majó,Juan Luís Mejía Arango, Matías Zubiría.

El libro se estructura en cinco ámbitos temáticos:

Artes y oficios. A partir del principio de "Urbanismo compartido, urbanismo templado (equilibrado)", se analiza el papel principal jugado por diferentes actores (colectivos, ciudadanos, operadores privados) en el diseño de la "nueva Nantes", entre los cuales ha tenido un peso muy importante el colectivo de artistas y especialistas en "habilidades" diversas (oficios), invocando un "urbanismo compartido", partiendo de la constatación que el proyecto urbano nutre otros proyectos. Este trabajo compartido da prioridad a los procesos de transformación frente a la "tabla rasa", intentando encontrar nuevas funciones para el patrimonio industrial abandonado.

Sustentabilidad. Se reflexiona sobre la capacidad transformadora de la ciudad en un modelo sustentable a partir del caso de Donostia/San Sebastián (España). La reflexión se basa en un principio: "La ciudad es más que su ayuntamiento o institución local, es más que el resto de las instituciones que actúan en ella, es más que sus organizaciones sociales, culturales, económicas, deportivas…es más, incluso, que la propia ciudadanía o que sus visitantes. Es un entorno que funciona como un ecosistema en el que la persona debe ser el centro pero que interactúa con otras personas…, eso permite construir ciudad a futuro". Frente a ese futuro, caben la actitud pasiva (padecer el cambio), la actitud reactiva (reaccionar cuando se produce) y la actitud proactiva (prepararse y actuar). A estas actitudes hay que unir los valores, principalmente, administrar las emociones y cooperar.

Innovación. Una mirada práctica de la innovación desde Barcelona (España). Se aborda



la transformación urbanística, económica y social del 22@Barcelona, las iniciativas Barcelona SmartCity, Barcelona i-Capital, Barcelona Ciudad Digital y los treinta años de Promoción Económica Local a través de la iniciativa Barcelona Activa.

Ciudad y comunidad. Visión del papel que la Universidad EAFIT ha desempeñado y desempeña en el proceso que lleva a Medellín (Colombia) a ser considerada como la "ciudad del conocimiento" y "la más educada". La educación ha sido el gran reto de la ciudad, con un trabajo liderado y potenciado desde la Alcaldía (a partir del 2004) en el que han participado activamente los ciudadanos, las entidades y las universidades. El sector universitario desarrollando estrategias para la creación de capital social.

Comunicación y diseño. Bajo el título Gobierno Abierto se explica la experiencia de participación de la Ciudad de Buenos Aires, a través de las prácticas realizadas desde el Gobierno de la ciudad para fomentar la participación ciudadana y la innovación, desde un doble contexto: las prácticas llevadas a cabo en el interior del gobierno y las realizadas con los ciudadanos.