

La gestión participativa de la ciudad, a través de herramientas 2.0

GEMA JOVER ROIG

ÍNDICE

OBJETIVOS

METODOLOGÍA

INTRODUCCIÓN

APARTADO I:

GESTIÓN DE LA CIUDAD DESDE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN RED

1. ¿Cómo se planean las ciudades? Principios y alternativas (PÁG 6)
2. Participar en la ciudad: del consumidor al actor (PÁG 8)
3. LA IAP como metodología de participación ciudadana para el desarrollo local. El caso de la planificación de las ciudades (PÁG 11)

APARTADO II

LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA PARA LA GESTIÓN DE LA CIUDAD. DE LA COLABORACIÓN EN LÍNEA A LA GESTIÓN PARTICIPADA DE LAS CIUDADES, UNA PROPUESTA.

1. Procomún, las redes distribuidas y las primeras experiencias colaborativas en internet (PÁG 15)
2. La visualización de datos públicos. La primera información para participar en la ciudad (PÁG 18)

PARTE III

EXPERIENCIAS CIUDADANAS DE PARTICIPACIÓN EN RED. ¿UN NUEVO MÉTODO PARA PLANIFICAR LAS CIUDADES?

1. Tipología de herramientas participativas para planificar las ciudades desde la utilización de soportes de software 2.0. (PÁG 21)
2. Mapa de experiencias ciudadanas ¿quién participa? ¿Cómo surgen? ¿Qué estrategias siguen? (PÁG 23)
3. Consideraciones finales a la planificación participativa a través de las herramientas de software 2.0 (PÁG 27)

PALABRAS CLAVE

participación ciudadana, territorio, planificación urbana, web 2.0, nuevas tecnologías, colaborativo, procomún.

OBJETIVOS

//Analizar desde las prácticas ciudadanas nuevas formas de participación para la transformación de la ciudad

//Explorar plataformas web 2.0 que incluyen metodología IAP o herramientas de participación , que inician procesos bottom-up en la ciudad.

METODOLOGÍA

La metodología que se ha seguido está basada en el trabajo exploratorio o ensayo, donde se describe un estado de la cuestión, en este caso las transformaciones de la ciudad, la planificación urbana y las posibles tecnologías que pueden aportar herramientas bottom-up para la ciudadanía, y así desarrollar mejoras en torno a la problemática urbana. Partimos de un supuesto y con diferentes prácticas que son utilizadas por los ciudadanos actualmente, queremos dejar entrever si existen posibilidades de participación ciudadana a través de lo que se ha llamado web 2.0. Sí es así, de que tipo son y que limitaciones o mejoras suponen.

En cualquier caso es un trabajo de aproximación y exploratorio, por lo que no existe un ejemplo concreto donde se pueda ver el desarrollo de la hipótesis inicial, para así descubrir si es verificable y válida. Por tanto, es una comunicación de trabajo inicial que abre muchas preguntas para ser reflexionadas y desarrolladas en un trabajo posterior.

INTRODUCCIÓN

Desde los años setenta y ochenta hasta la actualidad las ciudades han ganado peso ya no sólo como espacio de gestión sino también como ámbito para la definición de políticas y procesos sociales. Los procesos de descentralización política y/o desconcentración administrativa han creado el sustrato para promover este cambio. En paralelo, la crisis de la democracia representativa y la globalización han fortalecido al espacio local como ámbito destacado para la participación ciudadana asociada al territorio. La revolución de las TIC pone a disposición de políticos, ciudadanía y organizaciones de la sociedad civil nuevas herramientas para promover la participación ciudadana tales como la web 2.0 o las redes sociales distribuidas, que junto con la visualización de datos públicos puede ser una de las herramientas fundamentales para vivir una nueva ciudadanía.

Veremos en la siguiente investigación las transformaciones asociadas a la ciudad, transformaciones provenientes de los ámbitos de la planificación urbana, los procesos de cambio político y sus desafíos, y de los nuevos retos que le esperan a la ciudadanía ante tales cambios. Una ciudadanía que cambia con la ciudad y que a su vez esa ciudad cambia con ella, en palabras de Robert Park *"Pero si la ciudad es el mundo que el ser humano ha creado,*

es también el mundo en el que a partir de ahora está condenado a vivir. Así pues, indirectamente y sin un sentido nítido de la naturaleza de su tarea, al hacer la ciudad, el ser humano se ha rehecho a sí mismo”.

El espacio que la ciudadanía emplea para participar de la ciudad también se ha visto transformado, cada vez estamos ante ciudades más difusas donde los espacios públicos no son el centro neurálgico por donde todos los habitantes de una ciudad pasan, conversan y actúan. Sino que como diría Francesc Muñoz¹ estamos ante *“Espacios públicos corredores continuos de un paisaje urbano difuso y fragmentado”*. Atender a esta nueva cualidad urbana supone, por un lado entender el nuevo tipo de ciudad que estamos construyendo, y por otro lado repensar un tipo de planificación urbana arriesgada para con el modelo tradicional e innovadora para que se adapte a sus ciudadanos y la ciudad a ellos.

El espacio urbano y dentro de él, el espacio público, deviene en una mezcla de espacios a medio construir resultado de las políticas especulativas, espacios digitales resultado de las nuevas tecnologías y las bases de las redes distribuidas y la web 2.0, espacios abandonados resultado de administraciones locales sin una planificación estratégica territorial participada, y espacios espontáneos resultado de un sistema global capitalista que expulsa ciudadanía a las periferias de las grandes ciudades por medio del proceso de gentrificación.

Por tanto, el análisis que tenemos delante versa sobre las transformaciones de la ciudad, las estrategias ciudadanas para reivindicar su espacio en ellas. Las innovadoras propuestas de los grupos y colectivos sociales emergentes están ante una planificación urbana local, resultado más de los límites en materia de política pública local y democracia representativa que de una estrategia integral y planificada. Así como de las transformaciones y retos que surgen con los nuevos espacios urbanos.

¹ En el programa on-line “La malla tendencias”, presentación de la exposición “Local, local” en <http://lamalla.minisites.xtvi.tv/programes/fitxa/societat20>

APARTADO I

GESTIÓN DE LA CIUDAD DESDE LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA EN RED

1. ¿Cómo se planean las ciudades? Principios y alternativas
2. Participar en la ciudad: del consumidor al actor
3. LA IAP como metodología de participación ciudadana para el desarrollo local. El caso de la planificación de las ciudades

¿CÓMO SE PLANEAN LAS CIUDADES? PRINCIPIOS Y ALTERNATIVAS

La ciudad es un territorio delimitado por la historia y el lugar significativo donde se concentran poblaciones y actividades (Jordi Borja; 2009). La ciudad cambia en múltiples elementos, políticos, arquitectónicos, territoriales o culturales, a su vez es identificada la ciudad como una realidad histórica, física y simbólica coincidiendo con un centro y los barrios de su alrededor. La planificación en la actualidad ya no responde a los preceptos tradicionales de gestión del territorio, ahora se habla de planificación estratégica.

Para la comprensión en profundidad de cualquier ámbito territorial objeto de estudio, es necesario partir del conocimiento de la estructura y articulación de su espacio, sus recursos, su medio natural, sus potencialidades, sus aspectos demográficos y sus sectores económicos, es decir, es indispensable establecer el punto de partida en un análisis social, económico y cultural que pueda dar una visión global de los factores endógenos y exógenos que obstaculizan o favorecen el desarrollo del territorio. "Planificar" es prever y decidir hoy las acciones que nos pueden llevar desde la situación real y actual (el presente), hasta la situación deseada en un futuro próximo. No se trata de hacer predicciones utópicas o irrealizables acerca del futuro, sino de tomar e impulsar las decisiones y acciones coherentes, realistas y pertinentes para que ese futuro deseable se pueda alcanzar.

Son las primeras luchas de las asociaciones de vecinos las que marcan la nueva planificación urbana, pues sus reivindicaciones perfilan las necesidades, más allá de la vivienda, que existen para crear comunidad, vecindad y al fin, ciudad. Se comienza a trabajar en el concepto de desarrollo comunitario en el Madrid de los 70, el cual supone la mejora de las infraestructuras viarias (asfaltado y pavimentación) y la dotación de equipamientos y usos sociales para los nuevos barrios de la periferia. Es la mejora material de las condiciones de vida de las personas que componen un barrio, o edificios de viviendas comunes. La estructura que seguirán los planes comunitarios que informalmente se realizarán por asociaciones de vecinos, técnicos sociales comprometidos con la mejora de los barrios, y administraciones locales determinadas, son el inicio de los futuros planes estratégicos locales, en los que encontramos en algunos de ellos la idea de proponer mejoras y satisfacer demandas vecinales.

Es decir, encontramos en la definición de plan estratégico local, dimensiones y conceptos referidos al desarrollo comunitario, la visión global e integral en sus acciones, solucionar una problemática social del barrio y acondicionar a la zona, recursos y servicios para que puedan estar coordinados y ser gestionados de forma democrática, serán los elementos comunes que unen ambas propuestas. La planificación comporta cambios físicos, el desarrollo comunitario no necesariamente. Consideramos que la planificación estratégica se moverá en el ámbito del desarrollo comunitario, pues interesa conocer el mecanismo participativo en la toma de decisiones a la hora de gestionar los recursos en la planificación de las ciudades. ¿Cómo se planifican las ciudades o se intentan planificar en la actualidad?

El modelo cambia y lo hace a partir del fracaso del modelo tradicional de planificación urbanística. Siguiendo a Jordi Borja destacamos las tres virtudes con las que cuenta el modelo de planificación estratégica actual:

- a) *Propone un escenario de futuro para la ciudad que debería ser no solamente una suma de objetivos económicos y sociales, sino también un esquema territorial deseable.*
- b) *Define un conjunto de actuaciones, proyectos, programas estructurados por prioridades o bloques o clusters, aunque a veces se trata simplemente de "líneas estratégicas" en las que cabe todo. Cada proyecto debe de tener uno o varios actores, públicos o privados, que lo asuman o, por lo menos, un comité promotor que elabore la propuesta y actúe de lobby*

c)El proceso participativo de elaboración e implementación del plan estratégico se considera por muchos de sus defensores su principal virtud. (Jordi Borja; 74: 2009)

Actualmente no todo son planes estratégicos que comporten desarrollo comunitario, pues existen intervenciones urbanas que priman la estrategia económica sobre las demás, son varios los autores los que señalan las nuevas intervenciones urbanas por medio de megaproyectos como el Guggenheim en Bilbao, el Hemisferio en Valencia o la torre Agbar en Barcelona. El autor del ensayo "Arquitectura milagrosa" lo ejemplifica mostrando la construcción de diferentes edificios en diferentes ciudades del Estado Español, concluyendo como los nuevos complejos arquitectónicos son ubicados en las ciudades como salvadores de la economía local en nombre de la innovación arquitectónica. El ejemplo paradigmático del Guggenheim será el modelo a seguir por administraciones locales de diferentes ciudades y municipios, el Hemisferio en Valencia será otro de los modelos paradigmáticos en esta nueva planificación urbana, que mezcla espacios públicos con edificios contenedores de cultura y conocimiento. Proyectos arquitectónicos, con nombre y marca que hará parecer a la ciudad o a la zona donde se ubique, innovadora y modernizada frente a las demás ciudades europeas, la competencia con el objetivo de destacar está servida.

Este nuevo tipo de ciudad es planificada estratégicamente hacia el marketing urbano², donde su universo es concentrado en edificios arquitectónicos que albergan diferentes usos y equipamientos, junto con la conformación de espacios públicos y privados para el ocio y el esparcimiento. Un ejemplo actual de este tipo de espacio público lo encontramos en los SESC de Brasil, donde en palabras de Josep María Montaner, combinan el encuentro de diferentes grupos sociales con el deporte, el ocio, el arte y la cultura. Son edificios abiertos, "lugar de dominio público", encajado en la trama de la ciudad y desarrolladas en altura, que combinan lo público con lo privado, las actividades de educación informal para la comunidad, con el deporte, el turismo y la atención a la tercera edad. Un consorcio que maneja ámbitos hasta ahora inexplorados en otras ciudades, pero que cada vez son más atractivos pues combinan todos los elementos que componen la trama urbana, aglutinados en espacios con dotaciones que tiende en su estructura a situarse cerca de la calle.

Su planificación es específica y se inserta en una estrategia concreta, habilitar espacios comunes de reunión y ocio donde a través de ellas se mejore la imagen del barrio, estas mejoras de los espacios públicos por medio de edificios o centros de esparcimiento y reunión desencadenarán diversos resultados dependiendo de las propuestas que lo muevan y sus objetivos a largo plazo.

Nos interesa trazar una línea continua donde los extremos sean dos tipos de espacios dirigidos al público con resultados dispares y diversos para fomentar la reunión, el foro y la participación activa de la ciudadanía. En un extremo situaríamos a los centros comerciales, centros de ocio y consumo ubicados en las periferias de las ciudades, seguiríamos la línea trazada con los centros de congresos y exposición, las cuales combinan espacios de encuentro y debate,-conferencias, seminarios, jornadas...etc.- con zonas de consumo y esparcimiento,

² Aquí nos referimos a marketing urbano cuando hablamos de planes estratégicos que llevan entre sus objetivos la competencia como elemento fundamental para desarrollar un territorio. En palabra de Jordi Borja y Manuel Castells (...) "la competitividad de un territorio depende básicamente de: a) funcionamiento integrado del sistema urbano- regional, b) inserción en los sistemas de información y comunicación globales, c) recursos humanos calificados, d) apoyo estatal a la creación de sinergias y a los procesos de innovación, e) solidez institucional y gobernabilidad con participación ciudadana, f) definición de un proyecto de ciudad. Además, un esquema teórico de desarrollo endógeno añadiría: 1) la atracción residencial y el desarrollo de proveedores locales, 2) un sector terciario avanzado, 3) accesibilidad a los mercados externos, 4) acceso al capital-riesgo, 5) infraestructura física y científico- tecnológica, 6) fuerte vinculación institucional en la producción y difusión tecnológica" (...) (Borja y Castells; 2000: 52)

muchos de ellos se ubican en las periferias construyendo a su alrededor diversos edificios arquitectónicos con diferentes usos, como si de una ciudad de negocios se tratara. Más adelante situamos a los edificios ya ubicados en las ciudades que combinan los espacios públicos y de encuentro con recursos privados que desde su organización se proponen actividades de intercambio y aprendizaje comunitario, a partir del mismo pueden salir propuestas novedosas por parte de sus participantes para intervenir en la ciudad.

Por último y en el otro extremo del trazo, encontramos a los Espacios Autogestionados Polivalentes (EPA), donde son los propios vecinos movidos por diversas inquietudes pero unidos bajo la idea de la autogestión de los espacios urbanos, los que deciden ocupar un edificio y albergar tantas actividades como grupos lo componen o se van sumando a la iniciativa. Es un proceso metaparticipativo donde los grupos informales gestionan, colaboran y participan del espacio transformándolo. No se deben a un organismo o institución previa que gestiona el espacio y sus actividades, sino que son ellos mismos los que promueven todos sus contenidos.

Así las ciudades y los espacios públicos son el paradigma de la participación ciudadana en el hacer de la ciudad, es por tanto la forma que tiene la comunidad, vecinos o gente de un barrio de identificarse con su entorno. Si conocemos que formas de participación existen en una ciudad podemos conocer su modelo de futuro. Esta consideración es relativamente novedosa, pues el concepto de planificación participativa no es algo que se haya trabajado por las administraciones locales antes, incluso cuando hablamos de participación ciudadana y urbanismo existe una especie de vacío que se ve reflejado en las diferentes formas que toma la participación normativizada.

PARTICIPAR EN LA CIUDAD: DEL CONSUMIDOR AL ACTOR

La participación ciudadana significa la implicación activa de la población en el conocimiento, debate, planificación y actuación en los asuntos públicos. Participar supone el ejercicio libre en el diseño y toma de decisiones en la vida institucional. Es un proceso de ejercicio de los derechos y responsabilidades en asuntos políticos, lo cual significa reparto y gestión del poder. Una autentica participación implica la capacidad real de incidir en la toma de decisiones de la vida institucional.

Los ciudadanos deben percibir que sus aportaciones, el empleo de su tiempo y dedicación a participar en asuntos públicos, servirán para algo, que no solo interesa su participación de forma consultiva o instrumental, carente al fin y al cabo de vinculación con las políticas públicas.

Los procesos participativos conllevan a que los responsables políticos vinculen la gestión de las instituciones a los acuerdos ciudadanos, tanto por cuestiones metodológicas, al tratarse dicha vinculación de una variable motivadora de la participación ciudadana, como por cuestiones éticas, no parece coherente que los representantes políticos convoquen a los ciudadanos a participar en áreas de gestión de los Ayuntamientos, y después no tener en cuenta los consensos a los que se ha llegado en los mismos.

Las transformaciones urbanas siempre han obviado a la participación de su ciudadanía en el momento de acometer cualquier cambio en la trama del territorio y/o urbana, los límites expuestos a la ciudadanía por la actividad de los poderes públicos, han hecho que los habitantes de las ciudades desconozcan y estén desconectados de las realidades urbanas.

Josep María Boira Maiques destaca por medio de diversos estudios, cómo las variables participación y urbanismo están muy mal avenidas cuando se trata de resolver las deficiencias de la planificación urbanística democráticamente y por vía administrativa.

Los actuales cambios en la sociedad provenientes de la globalización tecnológica y de la información, el mayor dinamismo de las sociedades y la diversidad de culturas encontradas, requiere de formas plurales y multidisciplinares de acercarse a la realidad cambiante, cada vez estamos más informados y más cercanos unos a otros, las redes locales se expanden hacia lo global, intercambiando flujos de comunicación, información y difusión de manera horizontal. Es por ello que los sistemas políticos provenientes de las formas de gobierno tradicional, basados en las jerarquías de las funciones y las escalas de trabajo de arriba hacia abajo, no sean las formas más certeras para solucionar los nuevos retos. La unilateralidad no sirve ante una sociedad que requiere de diversidad en las soluciones y alternativas novedosas que impliquen a diferentes agentes sociales del territorio. (Agustí Cerrillo i Martínez; 2005).

La sociedad de la información³, ahora se hace más patente debido a las nuevas redes distribuidas de internet. La era de la red distribuida es lo que nos interesa, pues con ella se han comenzado a desarrollar diversas actuaciones locales interesantes para nuestro estudio, en este caso, la participación en la planificación de los diferentes espacios y elementos que componen la ciudad a través de las tecnologías provenientes de la web 2.0.

Una realidad que si bien puede iniciar nuevos procesos de comunicación e información también puede aligerar la brecha de desigualdades⁴ entre los que poseen la tecnología y el conocimiento y los que no tienen acceso a ella. Reconociendo ésta como una de sus principales problemáticas, no hay que obviar lo que suponen de novedoso para las sociedades postindustriales las nuevas ideas de procomún, distribución y la comunicación entre pares, abriendo el debate sobre cómo podemos participar activamente y conseguir una relación más cercana con la gestión de las ciudades.

Rescatamos la concepción teórica de la planificación estratégica debido a que es un tipo de planificación que asume en sus líneas claves de actuación, el fomento de la acción conjunta y consensuada de los principales agentes económicos y políticos, tratando de conseguir la adhesión y el consenso entre los principales agentes económicos y políticos y sociales. (vecinos, sindicatos, empresarios, administración local, agentes de desarrollo local, etc.). La participación de estos agentes no es sólo consultiva sino que pasan a formar parte en el proceso de toma de decisiones por medio de diversos mecanismos preparados en el plan para ello. En palabra de Manuel de Forn (...) *“Esta participación activa de los agentes sociales obliga a pasar de una gestión pública top down a una gestión bottom up, donde no sólo*

³ Entendemos Sociedad de la información, como un concepto que alberga las propuestas de flujo de intercambio, conocimiento e información entre diversas sociedades. Internet no sólo como el único soporte donde albergar ese intercambio sino como uno más. La visión tecnocrática del concepto no nos interesa para este estudio pues limita el propósito de encontrar posibles métodos participativos en las nuevas redes de internet.

⁴ Aquí nos referiremos a lo expuesto por Jordi Borja en el libro “La ciudad conquistada”, cuando señala los obstáculos para conseguir una democracia digital rica. El autor hace especial hincapié en tres obstáculos que se oponen como:
a) La distribución desigual de las TIC en el territorio y por sectores sociales y grupos de edad
b) La oferta privada que controla infraestructura, servicios y algunos contenidos. Imponiéndose el mercado.
c) La débil iniciativa de la oferta pública estatal aceptando la concepción privatizadora de la Unión Europea, impidiendo el desarrollo de la iniciativa local, sin estimular las redes ciudadanas virtuales y la incapacidad de poner las nuevas TIC al servicio de una oferta más eficaz socialmente. (Jordi Borja, 2009: 295)

participan en el proceso de decisión empleados públicos y las empresas especializadas, sino también los consumidores, usuarios y beneficiarios del territorio”(...) (Jordi borja; 115: 2009). También teóricamente permite combinar objetivos deseables con oportunidades puntuales y en palabras de Francisco Garrido (...) “promueve la autoestima de la población y una imagen positiva de la ciudad y de su gobierno local” (...) (Francisco Garrido; 6:2007)

Y rescatamos principalmente el concepto de “bottom up”, pues como veremos más adelante supone un cambio fundamental para las administraciones públicas y para la ciudadanía en el momento de iniciar procesos participativos de gestión de las ciudades. Este concepto surge y encuentra su sentido con el concepto de “governance”, este último acuñado en los 90 en la Europa occidental. La idea de Gobernanza proveniente del Inglés “governance”, supone un cambio en la gestión de lo público por parte de las administraciones. En los textos publicados por la UOC aparece una definición rescatada de Kohler-koch en la que señala como “Desde una perspectiva general, la gobernanza se identifica con los cauces y los mecanismos a través de los cuales las diferentes preferencias de los ciudadanos que coexisten en esta nueva realidad se convierten en elecciones políticas efectivas y la conversión de la pluralidad de los intereses sociales en una acción unitaria, alcanzando las expectativas de los actores sociales”. (Agustí Cerrillo i Martínez; 264: 2005)

Ante ciudades que por un lado mezclan lo público con lo privado para construir nuevos contenedores de cultura, ocio y megaeventos, ante un sistema político todavía con estructuras anteriores y ante una sociedad en plena transformación debido a la proliferación de las nuevas tecnologías y las redes de información y conocimiento. ¿Qué tipo de ciudadanía puede surgir para participar en la ciudad? No sólo hablamos de votantes, sino de consumidores, clientes y actores de la realidad. Para ello exponemos un cuadro tipológico donde ubicaremos cada uno de estos tipos de ciudadanos con la naturaleza de su participación, acogiéndonos a lo que en su momento realizó Bas Denters en 2002 (Horacio Capel; 323:2003).

Es así que los cambios en el entorno socioeconómico y sociopolítico, las nuevas tecnologías y la sociedad cada vez más globalizada, junto con una mayor descentralización administrativa son los cambios que alimentan la reflexión de la participación en el ámbito urbano.

Aquí nos hemos propuesto dilucidar en la medida de lo posible las opciones que la actual sociedad puede dar como resultado de sus cambios. Estas opciones también son para con la ciudadanía pues como señalamos anteriormente, la ciudad se hace con la ciudadanía y esta con sus transformaciones. ¿Qué métodos de participación para la gestión de este tipo de ciudades se dan actualmente en las sociedades marcadas por un alto componente tecnológico? ¿Podemos recoger las propuestas de la planificación estratégica y de los métodos participativos y trasladarlos a la web 2.0? ¿Se están abriendo nuevas posibilidades para la gestión de las ciudades de una forma participada y colaborativa, dentro de las nuevas tecnologías de internet? Estas son las preguntas que nos interesa desentrañar para reconocer si el debate tiene una propuesta de acción para ampliar la gestión ciudadana de las ciudades, junto con nuevos métodos de planificación urbana.

LA IAP COMO METODOLOGÍA DE PARTICIPACIÓN CIUDADANA PARA EL DESARROLLO LOCAL. EL CASO DE LA PLANIFICACIÓN DE LAS CIUDADES

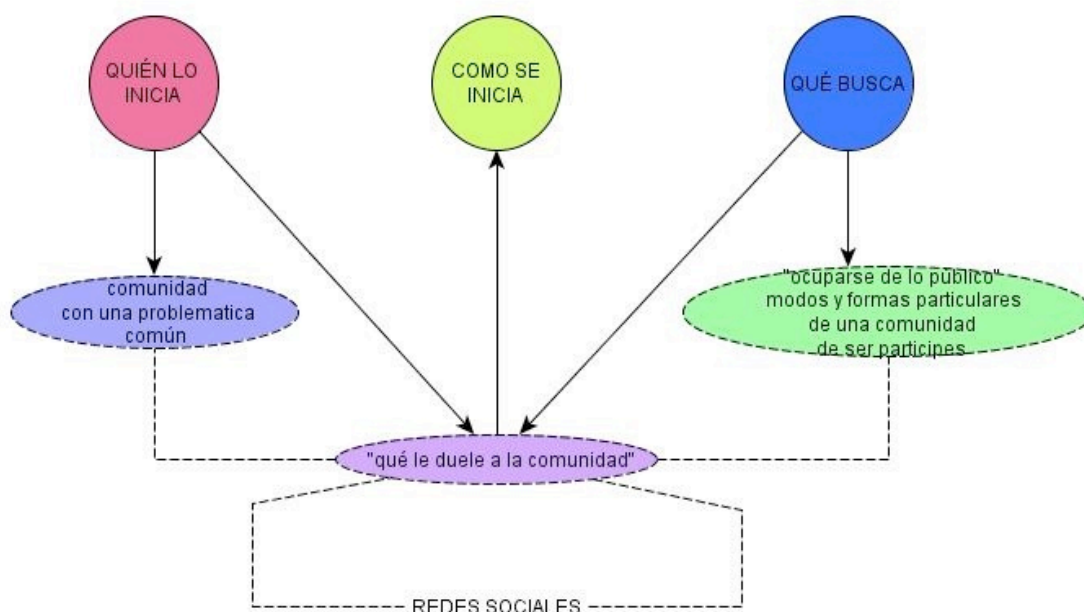
(...) *“¿cómo puede convivir sin sonrojo aparente una oficina de participación ciudadana y un campo de golf en Chamberí en pleno centro de Madrid, allí donde hasta el último vecino sabe que lo que hace falta es el parque previamente planeado?”* (...) (Carolina del Olmo; 23: 2007)

La Investigación Acción Participativa, en adelante IAP, supone el participar como herramienta de trabajo. Es un proceso que conlleva diferentes técnicas para incluir a la ciudadanía en la toma de decisiones locales. Nos exige de antemano asumir, entre otras cosas: la existencia de una voluntad política que no limite la realización de este tipo de técnica. Encontrar el “dolor” común que mueva a una comunidad a querer participar, y la apropiación de una técnica totalmente flexible a las propias exigencias y cambios que se dan en del día a día de la comunidad, son sus objetivos iniciales.

Para lo que nos hemos propuesto en este ensayo, se ha querido optar por esta metodología como marco de referencia, por sus elementos indispensables y también por el tipo de técnicas empleadas, pues entre ellas encontramos: las redes de relación con el sociograma, la creatividad de las propuestas con los desbordes creativos, y el trabajo comunitario con las matrices reflexivas y los flujogramas.

Sin querer encorsetar los métodos de la IAP a la nueva realidad de las herramientas tecnológicas, pues no es el objetivo; si nos interesa reconocer las posibilidades como metodología que se pueden dar con la web 2.0, las redes distribuidas y otras nuevas aplicaciones de internet, para con la mejora en la gestión de las ciudades.

¿Qué elementos sustentan, que las técnicas empleadas por la IAP para la planificación participada en la ciudad, puedan ser las que nos sirvan como marco de referencia? Con esta cuestión queremos aglutinar y clarificar el sustento de dicha metodología, pues ya señalamos anteriormente que nos servirá de marco de referencia para los apartados posteriores en los que entraremos a reflexionar sobre las nuevas herramientas y aplicaciones venidas del software 2.0



Fuente: Manual "Metodologías Participativas 2009". Elaboración propia, 2010

Destacamos los conceptos de "red social", "lo público", y "comunidad", pues son tres elementos más allá de otras consideraciones más técnicas, que fundamentan la epistemología de dicho método. La IAP, considera a la red social y sus vínculos el motor de arranque para conocer qué es lo que le duele a la comunidad que inicia un proceso participativo. Se ha señalado más arriba cómo esa comunidad busca por medio de diversas técnicas ser parte gestora de lo público para solucionar o dar alternativas a la problemática inicio del proceso.

Pero vayamos más allá, pues este punto es importante y lo destacamos, y ello se debe a que no sólo estamos hablando de dar soluciones a una problemática concreta (empleo, sanidad, educación...etc.) como basa sus preceptos la planificación estratégica; sino que este tipo de método supone ahondar en el concepto de lo público, y por tanto sentar las bases pedagógicas para que la ciudadanía aprenda a participar democráticamente de los asuntos de su ciudad.

¿Qué supone ahondar en el concepto de lo público para las sociedades actuales? Supone centrar el enfoque de la planificación de las ciudades desde la perspectiva bottom up, pero también supone de novedoso iniciar mecanismos de auto-organización, cooperación y colaboración entre diferentes actores sociales que no necesariamente sustentan el poder de los asuntos públicos, estamos hablando de los diferentes grupos sociales que componen la trama urbana; en definitiva construir ciudadanía.

Que destaquemos estos elementos y no las técnicas que emplea la metodología IAP⁵ no quiere decir que pierdan importancia las herramientas, pues estas son las que operativizan el proceso y le dan funcionalidad estratégica con el plan. Sin embargo, la pulsión que mueve la participación de la ciudadanía en una problemática común y que esta sea sólo el inicio para posteriormente hacerse gestor de lo público, es para los nuevos métodos de planificación participativa un elemento a considerar, debido a que aquí la ciudadanía se va construyendo conforme se van dando los diversos pasos metodológicos. Con este mismo andar, critica por tanto los planes que suponen de antemano que existe una ciudadanía preparada para participar y que aun existiendo limitaciones pueden ser sorteadas por medio de las técnicas estratégicamente empleadas. Este aspecto que subyace en sus preceptos teóricos lo rescatamos y nos servimos del mismo para seguir avanzando en el trabajo que nos hemos propuesto.

¿Cómo se planifica la participación en la gestión de la ciudad desde la IAP?

Destacaremos tres ejemplos seguidos y crearemos un modelo de trabajo en el que poder marcar unas pautas generales, sin olvidar como se ha señalado anteriormente que las metodologías provenientes de la acción participativa, son flexibles y no obedecen a las exigencias de una herramienta técnica, sino al intercambio de reflexiones, saberes, conocimientos y prácticas que van trabajando los ciudadanos día a día.

⁵ Para una mayor información de las técnicas empleadas ver “Manual de metodologías participativas, 2009” realizado por la red Cimas, y resultado de las experiencias en el Máster de IAP para el desarrollo local de la UCM, así como diversas iniciativas y proyectos llevados a cabo por Tomás Rodríguez Villasante, director de dicho Máster.

TABLA 3: EXPERIENCIAS DE IAP PARA LA PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA DE LAS CIUDADES			
EXPERIENCIAS	LA COMUNIDAD (quién lo inicia)	PRIMEROS PASOS (qué métodos impulsan el proceso)	PRIMEROS RESULTADOS EFECTIVOS
Experiencia I: TRINITAT NOVA (BARCELONA)	Plan Comunitario impulsado por la Generalitat de Catalunya i el Ajuntament de Barcelona para rehabilitar viviendas afectadas por la aluminosis.	Consulta a los vecinos del barrio sobre las condiciones de sus viviendas. Primer taller de EASW ¹² con los vecinos para iniciar un proceso participativo	Rehabilitación de las viviendas, nuevas líneas de metro, acondicionamiento del barrio y mejora de la atención sociosanitaria a los vecinos, por medio del Plan Comunitario pactado con las admón.
Experiencia II: EL PARTIDOR (ALCOI)	Se realiza una IAP a petición de la Asociación de Vecinos y Vecinas "El Partidor" ante la inminente aprobación de un Plan de Reforma Interior (PRI) que afecta a esta zona y que no concuerda con las necesidades que expresan vecinos/as y asociaciones.	Primeras consultas a los vecinos del barrio por parte de un equipo investigador profesional. Talleres y reuniones junto con la administración local para realizar un plan urbanístico participativo del Barrio "El Partidor"	El plan surge a partir de la AAVV, pero la Administración Local no se posiciona. No existe un vínculo entre las propuestas vecinales y las políticas públicas provenientes del Ayuntamiento para con el barrio.
Experiencia III: PALMA PALMILLA (MALAGA)	Se aprueba por parte de todos los grupos políticos la puesta en marcha de un Plan Estratégico Integral para las barriadas de Palma-Palmilla, se pone en marcha en esta zona de la ciudad un proceso participativo por parte del equipo técnico contratado por la administración local	Primeras consultas a los vecinos del barrio y primeros talleres para conocer las problemáticas más urgentes. Se conforma un grupo motor y por medio de mesas de trabajo sectorial organizadas con los vecinos se proponen los puntos que hay que trabajar.	Se realiza el PROYECTO HOGAR, donde son abordados de manera integral los tres problemas que la comunidad vecinal decidió como urgentes: seguridad, limpieza y puente de palma-palmilla.
Fuente: "Metodologías y presupuestos participativos. Construyendo ciudadanía 3". Elaboración propia, 2010			

En las tres experiencias encontramos el punto de unión, *"el dolor"* de la comunidad que marca los primeros pasos del proceso de participación en la ciudad, y encontramos el punto que lo sostiene, la voluntad de una administración local que encuentra en el proceso participativo un interés político determinante, que si bien puede limitar y obstaculizar un proceso de IAP promovido por la comunidad, como es el caso del "Partidor"; en otros como el de Trinitat Nova llega a promover y fomentar el mantenimiento del Plan Comunitario. Aquí, haremos especial hincapié en ambas consideraciones: la administración pública y la comunidad, pero no olvidaremos al grupo de técnicos y profesionales que será el elemento donde pivote todo el proceso, y a la red de relaciones que relacionan al barrio con otros elementos de la ciudad¹³. Es así y como señala Garrido (...) *"el ámbito de aplicación de la actividad planificadora y los resultados de la misma dependen de la disponibilidad de los gobiernos locales (...) tal disponibilidad está relacionada con la posición política de los gobernantes (...) una*

constatación que se puede apreciar en las experiencias de los presupuestos municipales participativos. En todos se han aplicado procesos de investigación y planificación participativa, orientados por finalidades de transformación social" (...). (Villasante y Fco. Garrido; 140: 2002)

Finalmente, ¿son las herramientas como la red distribuida y las aplicaciones 2.0, surgidas de las nuevas tecnologías un primer paso metodológico, para planificar la gestión de las ciudades de forma participativa? Entraremos a desarrollar esta cuestión en la segunda parte del ensayo. Pero no olvidaremos las palabras de Geert Lovink, cuando señala que : (...) "Pero, ¿cómo se define el público dentro del ámbito de una "cultura pública digital"? Debería resultar evidente que este público no forma necesariamente un grupo de opinión idéntico al de los medios tradicionales, los ocupantes del ámbito público (en el espacio real) o al del electorado en general. Incluso si los principios básicos del ámbito público (en especial su ética) se pueden transmitir al ciberespacio, su forma de aplicación está aún en gran medida por diseñar... y ponerse en práctica" (...). (Geert Lovink y Patrice Riemens <en línea>)

APARTADO II

LA WEB 2.0 COMO HERRAMIENTA PARA LA GESTIÓN DE LA CIUDAD. DE LA COLABORACIÓN EN LÍNEA A LA GESTIÓN PARTICIPADA DE LAS CIUDADES, UNA PROPUESTA.

1. Procomún, las redes distribuidas y las primeras experiencias colaborativas en internet.
2. La visualización de datos públicos. La primera información para participar en la ciudad

(...)“Los amantes de la astronomía, los pájaros o las matemáticas están de fiesta: internet es lo mejor que podía pasarles” (...) Antonio Lafuente “Carnaval de la tecnociencia”

En Amsterdam a finales de los 80, un grupo de activistas⁶ influenciados por el movimiento cultural de los 70, el cual impregnó a la sociedad holandesa por tres vertientes: como movimiento, en el pensamiento y a las instituciones. Se verán fuertemente influenciados por este movimiento cultural de los 70. Y comenzarán a programar para sus actividades en los centros sociales que okupaban, talleres relacionados con la cultura tecnológica. Esta experiencia de hace ya dos décadas no sería importante, sino fuera por lo que desencadenó posteriormente, pues con ellos se abrió a la sociedad holandesa de aquel momento, el debate por una cultura digital pública. La constante intromisión de los hackers activistas a las redes de internet gobernadas por el ejército, fue lo que encendió la mecha en aquel momento para introducir en el debate político el tema de la comunicación electrónica para las masas.

La situación en aquel momento no podía ser más propicia pues en el propio país la Administración pública había permitido la difusión por cable, de todos los medios y para toda la población. El Ayuntamiento lo gestionaba como un servicio público y dejó dos canales para que fueran programadas por grupos minoritarios y de artistas. De este modo surgieron varias iniciativas cuyas propuestas, eran muy diferentes de las de la programación habitual de las cadenas de mayor difusión. Este peculiar tipo de "televisión comunitaria", también fue llevado a la radio donde surgieron al calor de ésta iniciativa, varias emisoras piratas provenientes del mundo de la cultura "underground".

Mientras tanto, el grupo HackTic (colectivo de activistas electrónicos) estaba preparado para el siguiente paso, abrir internet y establecer su uso generalizado. Y lo llevaron a cabo consiguiendo de la red universitaria neerlandesa el permiso para conectarse oficialmente a Internet y revender los derechos. Desde entonces se estableció una especie de norma en los países Bajos que promulgaba el acceso gratuito a la Internet.

Ante esta situación, los políticos elegidos democráticamente, preocupados por situarse dentro del juego lo más rápidamente posible, y además perdiendo cada vez mayor credibilidad y apoyo por parte de la población local. Decidieron solucionarlo con la creación de una red gratuita que comunicase a los habitantes de la ciudad con sus representantes legales con el fin de establecer un dialogo, a la propuesta le llamaron "Ciudad Digital". ¿Cómo operó aquella red de comunicación experimental?

Los propios autores de aquel experimento lo cuentan, señalando (...) "*ciudad digital*" consiguió lo que se podría llamar una "masa crítica" (y después de esas 10 semanas se deshizo discretamente de la categoría de "experimental") cuando, al diversificarse tanto su base de usuarios, pudo optar tanto por una diversidad descentralizada (oportunidad que aprovechó) como por ser totalmente independiente de todo intento por parte de la dirección de influir en sus actividades" (...). Esta situación se debió tal y como dicen los mismos autores a que la red fue utilizada de una forma instrumental y no como una herramienta restrictiva, así es que

⁶ Para leer más sobre este tema consultar en Geert Lovink y Patrice Riemens en la página web (<http://aleph-arts.org/pens/amsterdam.html>). Recuperado en Febrero 2010.

surgieron diversos grupos autónomos después de aquel comienzo con diversas iniciativas y proyectos.

El Procomún señala un inicio, porque sobretodo abre un debate y es el de la comunicación abierta y en horizontal, el de la información pública y la transparencia. Así es como los primeros colectivos alrededor del Net. Art⁷ iniciaron actividades basadas en el Procomún, donde el fin no era conseguir publicar arte a través de las redes, sino hacer arte en la red. Aquí la colaboración pasó a ser la forma en que diferentes artistas de diferentes lugares se juntaban en la red, utilizando la misma como un espacio de trabajo, era su material por el cual manifestaban actuaciones artísticas, por lo que intentar comprender a estos grupos fuera de la red es imposible. Artistas como Vuk Cosic tenían que ver de nuevo con la subcultura hacker y con las comunidades online de finales de los ochenta. Tal y como señala el texto de Kamen Nedev "Mirar hacia delante a través del retrovisor. El net.art en la encrucijada, quince años después"⁸, donde realiza un recorrido histórico a el movimiento del Net. Art, destacando sus inicios y su actualidad, el autor reconoce a este tipo de colectivos su pasado colaborativo y abierto: (...) *"En aquellos momentos, la presentación de arte en la red –como en el caso del histórico y ya difunto portal Adaweb– no era suficiente, o tal vez nunca fue el objetivo de estos artistas. En cambio, sí tenían mucho en común con la ideología –no así con el medio– de proyectos combativos de los años setenta como Guerrilla TV o Paper Tiger Television, que promulgaban la reapropiación de los medios de comunicación en favor del procomún"*(...) (Kamen Nedev; <en línea>)

Es por tanto la idea de realizar un trabajo desde lo común lo que une este concepto, las reglas se mueven por tanto fuera de la lógica mercantil de la propiedad, siendo las comunidades humanas las que lo sostienen. ¿Cómo es posible producir por medio del procomún? Hablamos de distribuir y compartir como medio de la producción, entendiendo que el bien común es la estrategia exitosa de construcción de capacidades para los colectivos humanos. (Antonio La fuente <en línea>). El ejemplo no sólo lo encontramos en los colectivos ideológicamente posicionados fuera de un mercado que no les interesa reproducir sino que lo encontramos, y siguiendo a Antonio La fuente, en sus cuatro entornos del procomún, y para lo que nos interesa en dos de ellos: en las ciudades y en el entorno digital.

La lengua de una comunidad, la jerga y sus acepciones confirma esa construcción conjunta de un conocimiento local que produzca prácticas y saberes comunes. Es así que la proliferación de un sistema operativo como GNU/Linux y del software de código abierto supone el triunfo inicial del poder del procomún en lo digital. La colaboración en línea, los archivos online compartidos (peer to peer), son entre otras herramientas nuevas modalidades digitales del procomún que pueden ser altamente productivas.

Esta iniciativa basa sus preceptos en los estándares abiertos, para que sean sus códigos reproducibles y verificables a la comunidad que los comparte. Es todo lo contrario a las cajas

⁷ «El arte en la red no es otra cosa que la documentación de un arte que no ha sido creado en la red *...+ y, en términos de contenido, no establece ninguna relación con la red. *...+ El arte.en.red *net.art+ funciona sólo en la red y tiene la red o el "netmyth" como tema *...+. Un grupo o una persona diseñan un sistema que puede ser expandido por otras personas *...+, los proyectos de arte.en.red sin la participación de personas externas pueden ser quizás conceptos interesantes, pero no se posicionan como creación colectiva en la red», Joachim Blank, What is net.art ;-)?, en http://einflinux1.uoc.edu/~netart/index.php/Qu%C3%A9_es_net.art/%22Arte-en-red%22_vs._%22arte-en-la-red%22

⁸ En la página web de la Revista Minerva, Círculo de Bellas artes. En http://www.circulobellasartes.com/ag_ediciones-minerva LeerMinervaCompleto.php?art=316&pag=7#leer. Recuperado en Febrero 2010

negras que suelen ser las aplicaciones de software propietario, donde un programa recibe unos datos de entrada y genera otros de salida, pero donde no podemos hallar ninguna información sobre qué es lo que ha sucedido en los pasos intermedio del proceso. (David García Aristegui; <en línea>).

Esta composición que mantiene el sentido del código abierto, nos recuerda al binomio participación-urbanismo, pues como ya señalamos en otros apartados, la ciudadanía se informa del inicio de un proceso de planificación, puede alegar su disconformidad, pero no participa del proceso que mueve a la administración a qué es lo que se quiere planificar, por qué y para qué.

Cuando señalamos que las primeras experiencias venidas de las redes distribuidas y los códigos abiertos son lo que nos interesa, se debe a que en ellas se da la posibilidad de formar parte de una comunidad "especializada", que trabaja por medio de las redes, y las utiliza para conformar un objetivo común. Distribuyen la información, la difunden y se intercambian experiencias por medio de la red.

Los primeros pasos de las prácticas Open Street Map⁹, señalan la necesidad de crear por parte de los colectivos de usuarios otras formas de trazar los mapas, dependiendo de lo que cada comunidad de usuarios decidan como importante en su momento. En el año 2009, un terremoto sacudió gran parte del territorio chileno, por lo que muchas de las carreteras, vías y demás accesos a las poblaciones desaparecieron, aquí el Open street Map de Chile¹⁰, decidió buscar por medio de su comunidad de usuarios, voluntarios para georeferenciar todo lo que se había perdido a causa del terremoto. Esta posibilidad de mejorar los mapas para conocer los accesos a las poblaciones afectadas, sólo se realizan por la comunidad organizada y coordinada al calor de experimentos como este. La rapidez de sus flujos de información y difusión hizo que en poco tiempo todo un equipo de voluntarios tuvieran referenciados y ubicados todos los accesos hacia las poblaciones, ahora desaparecidas.

Esta experiencia y otras tantas que van surgiendo alrededor de las redes distribuidas y el software libre, son posible debido a sus características fundamentales: la comunidad de usuarios, la colaboración en línea, y la rapidez de sus flujos de intercambio a través de las redes distribuidas.

De una estructura jerárquica y vertical de corte clásico, ahora nos encontramos con una flexible estructura organizativa. Se crean comunidades y redes de relaciones sociales dando pie al origen de muchos proyectos comunes. Los contactos surgen en el territorio pero se expanden y se enriquecen con las redes distribuidas. Se refuerzan lazos débiles que no existirían fuera de la web 2.0 y de la red. Por tanto en palabra de Igor Sábada y Gustavo Roig: *"Lo virtual no crece de la nada sino que hay un efecto acumulativo retroalimentador entre la sociabilidad física/real y la virtual/comunicativa"* (Sábada y Roig ; 2001).

⁹ Open Street Map: Es un proyecto dirigido expresamente a crear y ofrecer datos geográficos libres, tales como planos de calles, a cualquiera que los desee. El proyecto comenzó debido a que muchos mapas que se cree que son libres, tienen en realidad restricciones legales o técnicas para su uso, lo cual evita que la población los utilice de forma creativa, productiva o inesperada. En <http://www.openstreetmap.es/seccion.php?id=3>

¹⁰ <http://www.h-online.com/open/news/item/OpenStreetMap-updates-its-maps-of-Chile-942736.html>

LA VISUALIZACIÓN DE DATOS PÚBLICOS. LA PRIMERA INFORMACIÓN PARA PARTICIPAR EN LA CIUDAD

En la entrevista que le realizamos a Domenico di Sena con motivo del presente trabajo, él mismo nos indica y enfatiza como los datos públicos son fundamentales si queremos acercar la ciudad a la ciudadanía, y en sus propias palabras, señala: (...) *“Vivimos en la sociedad de la información, sin embargo parece que la información que interesa al ciudadano se encuentra sumida en una maraña de confusión que la hace inaccesible. ¿Qué se hace con nuestros impuestos? ¿quién lo decide? ¿por qué? ¿según qué escala de valores-prioridades? ¿puedo dar mi opinión? ¿servirá de algo? ¿y mis vecinos? ¿qué opinan del barrio? ¿cuáles son las actividades que desarrollan las asociaciones y colectivos locales? Uno de los mayores retos del futuro será sin lugar a duda conseguir involucrar a los ciudadanos en los procesos de gestión local. Los ciudadanos deben ser partícipes de las decisiones que afectan a su hábitat; para ello necesitan estar oportunamente informados y disponer de las herramientas más adecuadas”*. (...) (Entrevista a Domenico de Sena; Agosto 2010)

Junto con las redes distribuidas, es la información de los datos lo que nos interesa para descubrir que métodos del software 2.0 nos interesa para desarrollar prácticas participativas para la ciudad. La información pública es aquella información que está en manos de los poderes públicos, es decir entender que es la información de las administraciones públicas, y no otra, la que nos interesa para poder planificar en la ciudad.

Señalamos en párrafos anteriores que la ciudad debe de contemplar lo que se realiza en ella, la acción, añadimos a ello que también lo que podemos conocer de ella, sus datos a través de la investigación. Una alternativa a la planificación convencional y también a la estratégica es poder planificar desde la participación, a través de métodos que se complementen entre sí. Por un lado, conocer la realidad de una ciudad se puede hacer por medio de métodos provenientes de las ciencias sociales, pero y también, por medio de la tecnología digital, ya que ofrece nuevas posibilidades como son las redes de sensores o la georeferencia de actividades ciudadanas. Y tal y como nos señala Juan Freire: (...) *“Estos métodos de investigación tienen sentido si se acompañan de una estrategia para la participación basada en los debates públicos y en la intervención colaborativa en la realidad urbana. La observación se constituye de este modo en una de las bases para la identificación de las preguntas relevantes, y el diseño de procesos participativos de debate e intervención urbana, que a su vez son procesos experimentales cuyos resultados ampliarán el conocimiento de la ciudad”* (...) (Juan Freire; <en línea>)

Los planes estratégicos, los planes de ordenación del territorio, las memorias de recaudación de impuestos, y los gastos públicos en educación o en sanidad, ¿los podemos conocer? ¿Es posible su publicación? ¿Y qué podemos hacer con ella?. Eva moraga¹¹ señala que las administraciones públicas en el Estado Español están muy dadas a informar sobre las obligaciones de los ciudadanos, pero no a informar sobre sus propias actuaciones, sobre la toma de decisiones, sobre los criterios para tomar las decisiones y quienes las tomaron, y no consideran a demás que sea necesario publicar esta información. El derecho de acceso a la información pública conforma dos estrategias, por un lado poder informarse y encontrar la información de las administraciones en los medios electrónicos, por otro lado la capacidad del

¹¹ Para escuchar toda la conferencia “Ciudadanos con conocimiento, ciudadanos en movimiento. Acceso, reutilización y visualización de la información pública: herramientas estratégicas para la participación informada” en http://medialab-prado.es/article/ciudadanos_con_conocimiento_ciudadanos_en_movimiento

ciudadano de demandarla si no está previamente publicada. Eva Moraga señala que en el Estado Español existen serias limitaciones a este derecho, por lo que todavía nos queda mucho por recorrer para que la ley sea plenamente ejercida.

PARTE III

EXPERIENCIAS CIUDADANAS DE PARTICIPACIÓN EN RED. ¿UN NUEVO MÉTODO PARA PLANIFICAR LAS CIUDADES?

1. Tipología de herramientas participativas para planificar las ciudades desde la utilización de soportes de software 2.0.
2. Mapa de experiencias ciudadanas ¿quién participa? ¿Cómo surgen? ¿Qué estrategias siguen?
3. Consideraciones finales a la planificación participativa a través de las herramientas de software 2.0

TIPOLOGÍA DE HERRAMIENTAS PARTICIPATIVAS PARA PLANIFICAR LAS CIUDADES DESDE LA UTILIZACIÓN DE SOPORTES DE SOFTWARE 2.0.

Podemos distinguir diferentes tipos de participación en la trama urbana con el objetivo de conocer un poco mejor como podemos gestionar la ciudad, desde la participación en ella encontramos diferentes formas de acercarnos a los asuntos que ocurren en la misma, pero además podemos saber el grado de implicación que podemos adquirir, y que tipo de herramientas nos pueden servir para planificar nuestra gestión en ella. En primer lugar, aglutinamos cuatro opciones de participar en la ciudad:

1. -Presenciar los cambios de la ciudad, conocerlos e informarse, denunciar y alegar.
2. -Planificar la ciudad: rehabilitar, creación de nuevas áreas, planes estratégicos, programas de espacio público, y paisaje
3. -Proponer desde grupos previamente organizados cambios a la planificación existente, y responder con alternativas
4. -Presenciar y ocupar espacios: viviendas, espacios públicos, paisaje, y reinventarlos junto con nuevas dinámicas de actuación en ellos.

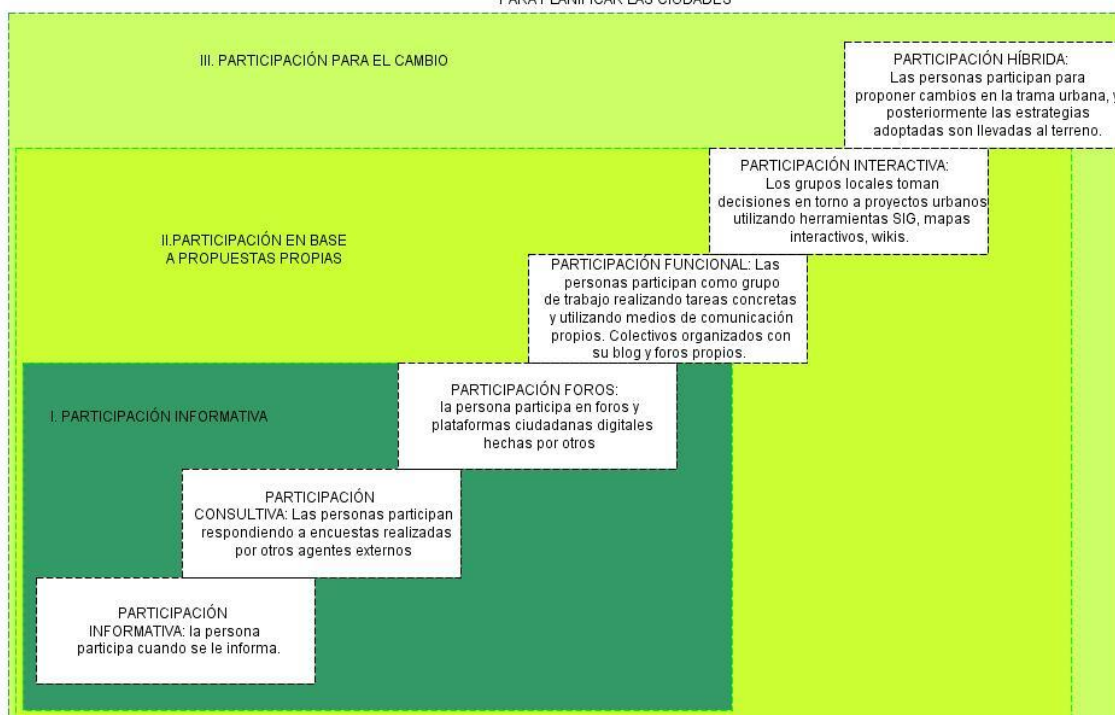
Clasificamos las cuatro opciones a partir de los ejes que fundamentan la participación (informar, debatir, proponer, convocar, reunir, y decidir) por un lado. Por otro lado, los elementos principales entre otros, que componen el territorio y la ciudad (vivienda, movilidad, espacio público, sostenibilidad, paisaje).

Encontramos mecanismos que profundizan la democracia participativa cuando desde los diferentes grupos de ciudadanos se proponen alternativas que no forman parte de la planificación de las ciudades, cuando se hace presente en el espacio la acción de los colectivos o se manifiestan en la calle, dando como resultado una disonancia con la planificación de las ciudades.

¿Qué procesos, por medio de las redes distribuidas, pueden iniciar para incidir sobre la planificación de las ciudades?

Las posibilidades de participación en red por parte de la ciudadanía, va creciendo conforme se van afianzando diversas herramientas de trabajo o aplicaciones web 2.0 para poder comunicarse. Podemos señalar diversas fases del proceso participativo, así como las diferentes funciones que sitúan los grados de participación. El diagrama que mostramos a continuación señala tres fases principales del proceso de participación ciudadana digital, junto con los diferentes pasos que se van dando y las herramientas que se van utilizando, para llegar en último término a realizar el tipo de participación que define la metodología de gestión de la ciudad.

TIPOLOGÍA PROCESOS DE PARTICIPACIÓN DIGITAL PARA PLANIFICAR LAS CIUDADES



Así, la primera fase sólo contempla la utilización de herramientas consultivas y de información, en la que los vínculos débiles alrededor de los grupos y los habitantes de una ciudad, son los protagonistas de la misma. Se produce una comunicación viral, y a través de ella se irán sumando a las propuestas de diferentes colectivos las personas no cercanas, y lo harán por medio de los comunicados emitidos, las campañas de internet, y las consultas que dichos grupos realizan a la ciudadanía.

Cuando se llevan a cabo tareas o iniciativas por colectivos de personas y comienzan a crear sus propios medios de comunicación e información aprovechando las herramientas 2.0, es cuando pasamos a la siguiente fase del proceso de participación. Es aquí cuando, los grupos de ciudadanos ya organizados sobre el terreno disponen de medios tecnológicos y conocimiento telemático, para poder utilizarlo hacia la resolución de la problemática. Son los blogs creados por plataformas ciudadanas, las acciones virales o ciberturbas¹² creadas a través de las redes sociales ya existentes. Es la creación de listas propias de comunicación y convocatorias por las que movilizan al resto de la población no organizada. Un paso más adelante y dentro de este tipo de participación funcional y logística, señalamos la creciente utilización de aplicaciones 2.0 para georeferenciar la problemática, ahora no sólo existe una forma de comunicación en red sino que podemos situarla en el espacio físico en el que está sucediendo. Estas herramientas combinan el software social con los mapas interactivos, y las redes p2p, y un ejemplo de ello son los meipi.

Por último y en la tercera fase del diagrama, encontramos la llamada participación híbrida, entendiendo por híbrido a lo que Juan Freire señala cuando habla de los sistemas urbanos aglutinadores de información y datos, y como las diferentes aplicaciones 2.0 pueden abrir la

¹² “la culminación en movilización en la calle de un número relevante de personas de un proceso de discusión social llevado a cabo por medios electrónicos de comunicación y publicación personales en el que se rompe la división entre ciberactivistas y movilizados.” En <http://lasindias.net/indianopedia/Ciberturba> (David de Ugarte)

información para ser utilizada por la ciudadanía. Aquí hablamos de visualización urbana de los datos, mapeos colaborativos, servicios on-line a escala de la calle, tecnologías móviles y medios locativos...etc. Las personas se unen no sólo con motivo de comunicar su problemática sino para iniciar procesos de cambio, que van desde la red hacia el territorio, y del territorio común hacia la red distribuida.

Conforme nos vamos acercando más a medios y aplicaciones con contenidos colaborativos y basados en la idea de procomún, las formas de respuesta pueden llevar a la construcción de estrategias colectivas novedosas. Así iniciativas como mapeando Asturias¹³, proponen no sólo debatir en torno al territorio de Asturias sino iniciar, por medio de aplicaciones web 2.0, transformaciones y alternativas al modelo de crecimiento imperante. Mapeando Asturias no es un proyecto origen de un movimiento social, nace de una iniciativa técnica y profesional al calor del Plan Avanza del Ministerio de Industria, Turismo y Comercio. En este sentido, encontramos diversos ejemplos como Esta es una plaza¹⁴, Open street Map y wikicity¹⁵, que parten de iniciativas institucionales, de un tejido profesional con una alta cualificación en medios tecnológicos, y con una red de relaciones densa, entorno a las temáticas que abordan.

MAPA DE EXPERIENCIAS CIUDADANAS ¿QUIÉN PARTICIPA? ¿CÓMO SURGEN? ¿QUÉ ESTRATEGIAS SIGUEN?

Para llevar a cabo este apartado, hemos utilizado la información proveniente de expertos profesionales que trabajan dentro del ámbito del software 2.0, el código libre, y la participación de los ciudadanos en el territorio; en este caso los artículos y proyectos de Juan Freire, Domenico di Sena y Medialab Prado son la fuente teórica que nos ha permitido completar el mapa social de experiencias ciudadanas, todos los datos recogidos provienen de sus investigaciones actuales, y por tanto señalamos que este tipo de clasificación se corresponde con un tipo de clasificación concreta, pues habrán otros muchos grupos y experiencias que se enmarquen en estas iniciativas pero que no están dentro de ésta clasificación. Intentamos con el mapa social, conocer quienes conforman el grupo, cual es su objetivo así como las herramientas 2.0 que utilizan y sus posibles resultados.

Señalamos antes de nada, que no son los ciudadanos informales los que abordan tecnológicamente las temáticas de la ciudad, los que inician proyectos complejos de visualización de datos, mapas interactivos y wikis ciudadanas como estrategias de cambio. En cambio si utilizan las redes para movilizarse. ¿No están preparados todavía? ¿Son sólo los colectivos especializados en las nuevas tecnologías, los que se originan con la cultura del software libre y hacktivistas, los que pueden iniciar procesos bottom-up? Ya hay iniciativas que nos muestran lo contrario, nos muestran que existe la posibilidad de apropiación por parte de los ciudadanos de diferentes aplicaciones de la red. Encontramos al grupo llamado cartografía ciudadana¹⁶, como uno de los colectivos aglutinadores de ambos tipos de grupos. Por un lado, ciudadanos preocupados por el territorio, y por otro, técnicos cualificados en nuevas redes, software libre y cartografía. Ambos proponen iniciativas participativas que suman la denuncia de diferentes acciones que se dan en el territorio, con las nuevas tecnologías.

¹³ <http://mapeandoasturias.info/>

¹⁴ <http://estaesunaplaza.blogspot.com/>

¹⁵ <http://senseable.mit.edu/wikicity/>

¹⁶ <http://cartografiaciudadana.net/index.php/Portada>

Ejemplos venidos de la visualización de datos, los mapas interactivos y la creación colectiva, son los que al día de hoy se muestran abiertos para la utilización de los mismos por parte de grupos de ciudadanos que actúan en las ciudades. Señalando que dichas herramientas no inician procesos bottom-up, de apropiación y participación, sino que más bien existe una correa de transmisión desde colectivos de profesionales hacia la ciudadanía, y de ésta hacia los profesionales.

A continuación presentamos cuatro ejemplos de experiencias novedosas que mezclan ambos ámbitos, por un lado la participación ciudadana por otro las tecnologías web 2.0. Los cuatro ejemplos son paradigmáticos debido a dos elementos fundamentales, tener ya unos años de recorrido y realizar proyectos donde la planificación de la ciudad a través de las tecnologías han dado resultado.

Critical City: Se trata de un proyecto nacido en Milán y se define como una Red social local para la recalificación urbana lúdica. Los usuarios de esta red pueden proponer acciones urbanas, conocer a sus vecinos y mejorar el entorno en el que viven potenciando las redes de contactos entre vecinos de un mismo barrio. Con la excusa del juego y de los retos propuestos por sus usuarios, se desarrollan acciones en el espacio público físico conectando de una manera muy interesante lo virtual con lo físico.

Cartografía ciudadana: Nace en Asturias, al calor del proyecto MapeandoAsturias. Su objetivo es iniciar procesos sociales protagonizados por la ciudadanía auto-organizada de manera libre y voluntaria con el fin de producir contenidos/saberes así como dispositivos expresivos para mapear cualquier tipo de territorio (físico y/o digital, topográfico y/o social y semántico) y las relaciones entre los agentes que los practican. Esta producción se realiza mediante prácticas sociales que movilizan saberes, ciencias y tecnologías varias. Las motivaciones detrás de una cartografía ciudadana no se basan ni en el ánimo de lucro, ni en la conquista militar sino en la creación de nuevos conocimientos, permitiendo a sus productores/as situarse, "empoderarse" y fomentar al mismo tiempo, innovación social, organizacional y/o tecnológica.

Fix me street: Tiene su origen dentro de Mysociety, la cual a su vez parte de una Ong, preocupada por las problemáticas de los barrios de la periferia londinense. Su objetivo es (...) *"crear un espacio donde los ciudadanos británicos podían informar de problemas locales que afectan a su ciudad y, especialmente a las calles y espacios públicos por los que transitan habitualmente. Entre los problemas más habituales se encuentran los graffitis, los baches, las aceras deterioradas, los fallos en la iluminación pública, el mobiliario abandonado, la basura sin recoger (como el que se denuncia en la captura de pantalla)"* (...) *(...) "El usuario puede describir el problema, añadir fotografías y posicionarlo en un mapa. Por su parte el sitio informa a los ayuntamientos de las "denuncias" y posteriormente, con la ayuda de los usuarios, actualiza el estado del problema (y especialmente si se ha resuelto). Fix my streets proporciona estadísticas de los problemas de los que han sido informados y permite utilizar alertas locales (por código postal) con RSS o por correo electrónico" (...).* (<en línea>)

Peuplade: Es Francés, y su funcionamiento es muy sencillo y consigue ser atractivo tanto para técnicos como para ciudadanos. Primero establece contacto con los vecinos de un mismo barrio, una misma calle, hasta un mismo edificio, luego pone a su disposición una plataforma para que estos puedan organizar eventos colectivos para que puedan conocerse físicamente. El proyecto funciona con éxito desde hace 4 años. Los vecinos se conocen y comparten problemas, ideas y propuestas; se auto-organizan para organizar encuentros, fiestas y eventos. Indirectamente los vecinos se conocen cada vez más y recuperan el sentimiento de pertenencia

a una comunidad, su comunidad de vecinos. Este proyecto prueba que es posible utilizar internet a una escala hiper-local, a escala de barrio y funcionar perfectamente para conectar a gente que vive muy cerca. Las relaciones que nacen entre estas personas se basan en un interés compartido entorno a un lugar, un barrio, una calle, un edificio.

¿Quién inicia las prácticas? ¿Cómo se mantienen en el tiempo, una vez iniciado el proceso? .Es importante responder a estas dos cuestiones debido a que en ellas, también podemos encontrar las limitaciones de este tipo de metodología novedosa.

TABLA 4: MAPA SOCIAL DE EXPERIENCIAS CIUDADANAS

	QUIÉN LO INICIA	QUE HERRAMIENTAS MARCAN SUS ESTRATEGIAS	OBJETIVOS	PRIMEROS RESULTADOS
FIX MY STREET	Ong'd local junto con una red virtual llamada Mysociety.org	- BLOG -MAPA INTERACTIVO -SOFTWARE SOCIAL (FOROS) -REDES P2P	-Conseguir que zonas vulnerables de la ciudad sean habitables (movilidad, equipamientos públicos...etc.)	-ARREGLO DE CALLES -NUEVOS EQUIPAMIENTOS URBANOS
CARTOGRAFÍA CIUDADANA	Profesionales universitarios (geógrafos) junto con colectivos de ciudadanos provenientes de los mmss	-WIKI -MAPA INTERACTIVO -SOFTWARE SOCIAL	-Conseguir que la ciudadanía se familiarice con los mapas geográficos y los utilice como herramienta social y política	-MAPAS DE CIUDADANOS DE DIFERENTES LUGARES DEL TERRITORIO ESPAÑOL
CRITICAL CITY	Técnicos profesionales que forman parte de la cooperativa Focus	-SOFTWARE SOCIAL -REDES P2P -CREACIÓN COLECTIVA	-Conseguir que la ciudadanía se implique en las problemáticas de su territorio realizando diversas actividades en el mismo	-DIFERENTES ACTIVIDADES EN VARIAS LOCALIDADES DE MILÁN, SOBRE LA MOVILIDAD EN LAS CIUDADES.
PEUPLADE	Técnicos profesionales	-SOFTWARE SOCIAL -MAPAS INTERACTIVOS -REDES P2P	-Crear un entorno web 2.0 donde los ciudadanos de diferentes ciudades puedan exponer sus quejas y propuestas sobre la ciudad.	-CONSEGUIR GRUPOS DE CIUDADANOS ORGANIZADOS EN DIVERSAS CIUDADES DE FRANCIA.
Fuente: Elaboración propia. 2010				

Estas experiencias elegidas para el estudio, se caracterizan por:

- Tener un grupo de especialistas o profesionales que sustentan el proyecto y lo mantienen
 - Conseguir subvenciones y patrocinios de agentes externos para que se sostenga económicamente a largo plazo
 - Encontrar sobretodo en las aplicaciones basadas en software social y mapas interactivos, las formas de reunir, convocar y agrupar a diferentes colectivos de ciudadanos así como a personas a título individual que puedan ser parte del proyecto o proceso participativo.
- Así es y como se ha señalado anteriormente, son los grupos de profesionales en nuevas tecnologías los que inician este tipo de experiencias participativas, sin olvidar que a lo largo del proceso son los propios ciudadanos reunidos alrededor de estas herramientas de software social los que le van dando sentido.

CONSIDERACIONES FINALES A LA PLANIFICACIÓN PARTICIPATIVA A TRAVÉS DE LAS HERRAMIENTAS DE SOFTWARE 2.0

Las ciudades y sus habitantes están en constante cambio, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación pueden aportar conocimiento de lo que se va realizando en la ciudad, pero también pueden aportar nuevas herramientas para observar y actuar en la ciudad. El software libre, las redes distribuidas y la web 2.0, han experimentado la posibilidad de juntar a determinados grupos sociales preocupados por un conflicto e intentar reunirlos e intercambiar información, este sólo es un primer paso, luego con la apropiación de la tecnología por parte de la población se darán los siguientes. Esta visión esperanzadora y posiblemente a ojos de muchos "ciberfetichista", es sólo el lado experimental y novedoso de unas tecnologías que dependen más de lo que podamos hacer con ellas que de su propia utilidad como tal, es decir, que tengamos a nuestra disposición estas herramientas nos pueden servir para acercarnos mejor a la realidad urbana, pero sólo si tenemos el conocimiento, las condiciones y los medios sociales para que esto sea así.

En el ensayo se han destacado para las nuevas tecnologías, las ideas de procomún, la organización horizontal, la transparencia por medio de la visualización de datos públicos en espacios públicos, la georeferencia y el trabajo en equipo a partir de talleres y actividades iniciadas en la red pero ubicadas en un entorno físico.

Para la planificación de las ciudades se ha destacado, el mayor protagonismo de los espacios públicos, el concepto de bottom up y la creciente gestión de las ciudades por parte de sus habitantes por medio de talleres provenientes de metodologías participativas, el voluntarismo de las administraciones, y el creciente conocimiento de la ciudadanía de que es parte activa de los cambios en su ciudad. Aspectos todos ellos importantes para seguir avanzando en este campo.

Así es, que profundizar en estos ámbitos supone abrir debates que todavía no tenemos cubiertos, como es la gestión de las ciudades por parte de sus ciudadanos ¿qué instrumentos hacen falta para que no se convierta la participación ciudadana en un brindis al sol? ¿Están los técnicos y profesionales de la metodología participativa preparados para ahondar en términos como democracia participativa, o procesos bottom up, reconociendo la versatilidad del mismo término? En cualquier caso, interesa reconocer los procesos novedosos que se inician con estas nuevas tecnologías y lo que pueden aportar al debate de la ciudad y la participación en ella.

BIBLIOGRAFÍA

- Montaner , Josep María, 2005, "Fronteras calientes". Periódico "El País" en http://www.elpais.com/articulo/cataluna/fronteras/calientes/elpporopi/20050703elpcat_9/Tes (03/07/2005)
- Montaner , Josep María, 2006, "Los nuevos espacios públicos". Culturas La Vanguardia en Espacios (8/02/2006)
- Castells, Manuel, 1974, "La cuestión urbana". Siglo Veintiuno de España Editores, S.A. Publicado originalmente en francés en 1972 (La Question Urbaine). Primera edición en español.
- Boira Maiques , Josep Vicent, 2003, "La participación ciudadana y el urbanismo. ¿Radicalizar la democracia o democratizar el espacio?". En Ciudades, Arquitectura y espacio urbano. Horacio Capel (coord.) Colección estudios económicos. Mediterráneo Económico. Ed. Caja Rural Mediterránea, Cajamar.
- Verdaguer, Carlos, 2007, "60-90 de la imagen narrada a la experiencia vivida". Entrevista publicada en Área Ciega (10/04/2007)
- de Sousa Santos, Boaventura, 2005, "Reinventar la democracia. Reinventar el Estado". Ed. Clacso. México
- de Ugarte, David, 1998, "El poder de las redes" en <http://deugarte.com/manual-ilustrado-para-ciberactivistas>.
- Soderqvist Jan y Bard, Alexander, 2002, "Netocracia" citado por David de Ugarte en <http://lasindias.net/wiki/index.php?title=Plurarqu%C3%ADa> (2002)
- Estalella, Adolfo, 2005, "Pobrecito hablador. Conflictos por la libre participación en una comunidad colaborativa". Athenea Digital, 7.
- Tarrow, Sidney, 1997, "El poder en movimiento. Los movimientos sociales, la acción colectiva y la política". Alianza Universidad. Madrid.
- Sábada , Igor y Roig, Gustavo, 2001, "Nuevas tecnologías y política. Acción colectiva y movimientos sociales en la era de la información" http://www.uned.es/ntedu/espanol/master/segundo/modulos/poder-y-control/medios_disponemos_sadaba.pdf.
- García Espuche, Alberto, 1999, "La reconquista de Europa ¿Por qué el espacio público?". CCCB Institut d'editions.
- Bosque Maurel, Joaquín, 2008, "Hacia un nuevo modelo de Ciudad". Vegueta no10, Anuario de la Facultad de Geografía e Historiade Las Palmas de Gran Canaria
- Borja , Jordi, 1998, "Local/Global. La gestión de las ciudades en la era de la Información". Editorial Taurus
- Freire, Juan, 2010, "Urbanismo Emergente. Ciudad, tecnología e innovación social". En paisajes domésticos. Vol 4.

- Gaja i Díaz, F., 2003, "Sobre la forma de la ciudad informacional. ¿De la metrópolis industrial moderna a la región urbana informacional difusa?", en I Congreso Internacional sobre territorio i ciutat. Centre de política del sòl i valoracions. Barcelona.
- Park E., Robert, 1967, "On Social Control and Collective Behavior", Chi-Francesc Muñoz
- Borja, Jordi, 2009, "La ciudad conquistada". Editorial Alianza Ensayo. Barcelona.
- Cerrillo i Martínez, Agustí (coord.), 2005, "La gobernanza hoy: 10 textos de referencia", 1.a ed. Madrid: Instituto Nacional de Administración Pública, 262 p. Estudios Goberna.
- Riemens, Patrice y Geert, Lovink, 2010 « La cultura pública digital en Amsterdam», en <http://aleph-arts.org/pens/amsterdam.html>.

PÁGINAS WEB :

- http://lasindias.net/indianopedia/Topolog%C3%ADas_de_red
- <http://mapeandoasturias.info/>
- <http://estaesunaplaza.blogspot.com/>
- <http://www.openstreetmap.es/>
- <http://senseable.mit.edu/wikicity/>
- <http://medialab-prado.es/>
- <http://medialab-prado.es/visualizar>
- <http://fcforum.net/es/>
- <http://fundacioncopyleft.org/>