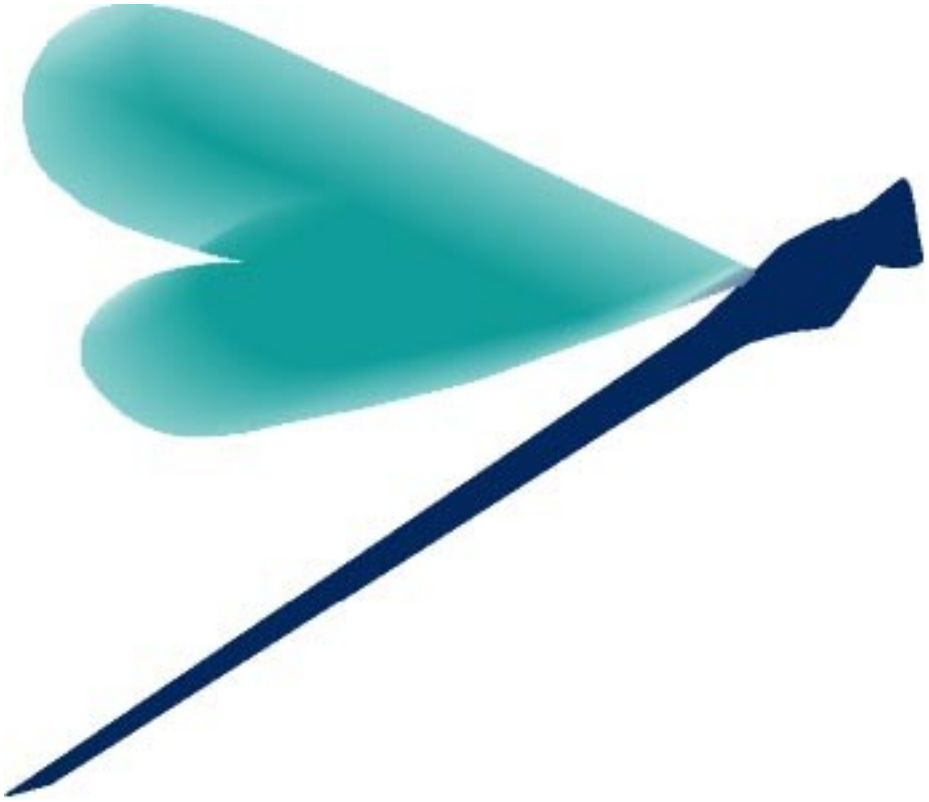


Icosistemas

entornos para imaginar e innovar

No existe en el mundo nada más poderoso que una idea a la que le ha llegado su tiempo

Victor Hugo

ÍNDICE:

1.	INTRODUCCIÓN	Pág.	4
1.1	ICOSISTEMAS, ENTORNOS PARA IMAGINAR E INNOVAR	Pág.	9
2.	APROXIMACIÓN TEÓRICA	Pág.	13
2.1	I-COSISTEMAS	Pág.	14
2.2	CANTERA	Pág.	17
2.3	CIUDADANIA	Pág.	22
2.4	CARTERA	Pág.	28
3.	APORTACIONES DE LOS EXPERTOS	Pág.	36
3.1	JUAN FREIRE.	Pág.	37
3.2	JUAN LUIS DE LAS RIVAS	Pág.	65
3.3	SALVADOR ESTAPÉ	Pág.	108
3.4	ANTONIO-JOSÉ CAMPESINO	Pág.	134
4.	I-COSISTEMA EXTREMADURA	Pág.	151
4.1	EXTREMADURA PERCIBIDA DESDE DENTRO	Pág.	152
4.2	IDENTIFICACIÓN DE CASOS DE ESTUDIO	Pág.	162
4.3	I-COSISTEMA EXTREMADURA EN DATOS	Pág.	163
5	CONCLUSIONES	Pág.	171
5.1	SINTESIS DE CONTENIDOS	Pág.	
5.2	CLAVES PARA EL DESARROLLO DE I-COSISTEMAS EN EXTREMADURA	Pág.	181
6	EQUIPO DE TRABAJO	Pág.	184

1

INTRODUCCIÓN

Si hacemos un recorrido por el territorio Extremeño y hablamos con sus gentes, sobre todo con las de más edad, y les preguntamos si ha cambiado esta región en los últimos 30 años, nos responderán afirmativamente. Y si les preguntamos aquello que no ha cambiado, lo que permanece guardando la herencia de la tierra que fuimos, y somos, nos hablaran de la naturaleza, de las dehesas, de los caminos, de los productos, de sus tradiciones… etc.

Extremadura es hoy una Comunidad que ha roto con un pasado secular de escasez económica y laboral para situarse en un presente lleno de potencialidades donde la calidad de vida es uno de sus mayores activos[1]. Las fuertes inversiones en infraestructuras, en servicios y en promoción empresarial, su estructuración territorial en Comarcas y su incorporación a la sociedad de la información, nos dibujan escenarios llenos de posibilidades y de retos.

En este sentido y conjugando su enorme riqueza ambiental y natural, el importante legado patrimonial y cultural y determinados elementos rescatables de su tradición productiva con el desarrollo tecnológico y empresarial y con la necesidad de aumentar la densidad de población, Extremadura debe elegir un modelo de desarrollo único, sin mimetismos, consensuado.

Debe elegirlo por una razón principal, porque todavía puede hacerlo.

El gobierno de la comunidad durante los últimos años, ha puesto en marcha numerosas iniciativas encaminadas a dar un paso más en la sociedad de la información y avanzar en una sociedad innovadora. Dicha innovación, ha de entenderse como el resultado de un proceso en el que se combinen la creatividad, la imaginación, los recursos y las posibilidades. Como una potenciación de las múltiples oportunidades que tenemos y que son garante de futuro y de sostenibilidad, paradigma que exige el desarrollo humano integral dentro de la lógica global del planeta.

Extremadura asume los retos globales y los incorpora en su agenda política, si bien queda todo un camino apasionante por recorrer en el que la corresponsabilidad pública, privada y ciudadana son piezas claves.

[1] Datos extraídos del trabajo de campo

Unos retos que se reflejan a nivel Europeo en la Agenda de Lisboa: "… la globalización, la transición a una economía basada en el conocimiento, la evolución demográfica, la inmigración o el creciente individualismo son retos comunes" ante los que la Unión Europea se plantea como objetivo "convertirse en la economía basada en el conocimiento más competitiva del mundo"

En este contexto, es donde surge el proyecto "I-COSISTEMAS, entornos para imaginar e innovar".

Comprender la magnitud de este proyecto requiere conocer el propio proceso de gestación y de trabajo, su equipo y su intrahistoria. Si hay algo que define esta investigación es su retroalimentación continua, un contenido ambicioso y su gran dosis de reflexión.

I-cosistemas nace del Gabinete de Iniciativa Joven con el objetivo principal de "hacer una aproximación a los vínculos e implicaciones existentes entre cualquier tipo de entornos tecnológicos, empresariales, culturales, sociales, territoriales, urbanos, etc. Y el desarrollo y proliferación de propuestas imaginativas e innovadoras".

El concepto de innovación no se localiza únicamente en aspectos empresariales o tecnológicos sino que ocupa todas aquellas posibilidades que se abren en lo metodológico, en lo estructural, en los modelos de gestión, de negociación, de trabajo o de liderazgo. Estamos ante un concepto que se pragmatiza en todas las escalas porque sólo incorporando la innovación en los diferentes ámbitos social, económico, político y cultural, podremos hablar de sociedad innovadora, si no, asistiremos a diferentes escenarios con códigos, velocidades y objetivos distintos. Perderemos una gran posibilidad de aunar recursos, estrategias y compromisos.

La investigación inicial se sitúa en los entornos urbanos por dos motivos principales; por un lado el evidente protagonismo que están adquiriendo las ciudades en las últimas décadas y que puede resumirse en la siguiente frase "si el siglo pasado fue el siglo del crecimiento urbano, el siglo XXI será el de las ciudades. Las batallas más decisivas por la calidad de vida se librarán en las ciudades y su resultado tendrá un impacto decisivo sobre el medio ambiente del planeta y las relaciones humanas[2]".

Por otro lado, nos basamos como marco teórico de los trabajos realizados por Richard Florida sobre las clases creativas. Unos trabajos que se habían desarrollado en diferentes ciudades estadounidenses y cuyas principales aportaciones dibujaban

[2] cita de Jaime Lerner, ex-alcalde de Curitiba (Brasil)

la necesaria presencia de tres elementos claves para que las ciudades atraigan personas innovadoras; el Talento, la Tolerancia y la Tecnología.

I-cosistemas parte de esta realidad y empieza a delimitar conceptos, variables e indicadores que permitan desarrollar un trabajo de investigación que sea aplicable a la especificidad extremeña. Nacen así, tres conceptos fundamentales y que serán el marco general de intervención; Cantera, Cartera y Ciudadanía.

Cantera entendido como "los aspectos que un entorno debe satisfacer a cualquier individuo para estimularle y potenciarle el desarrollo de su imaginación e innovación como impulso emprendedor".

Cartera como "aquellos aspectos y dinámicas económicas, sociales, culturales, etc que son necesarias en un entorno para permitir y facilitar la innovación y la imaginación como motores de desarrollo territorial".

Ciudadanía desde "los aspectos claves de la configuración física de la ciudad como lugares de encuentro e intercambio y de la actitud de sus habitantes como usuarios y cogeneradores ante la imaginación y la innovación".

El objetivo marcado puede resumirse en conocer cómo se pueden crear, estimular y promover entornos que se constituyan como polos valiosos de innovación, en los que se genere valor a partir del conocimiento y que permitan afrontar los importantes desafíos que el futuro a corto y medio plazo presenta.

La combinación de todos los elementos nos llevo a la formación de un equipo de trabajo multidisciplinar con aportaciones desde diferentes disciplinas; biología, economía, geografía, antropología, urbanismo y pedagogía. En todo momento se compartía una doble lectura del proceso de investigación; que era un gran reto y que era apasionante, sobre todo porque era la primera vez que se asumía un trabajo de estas características. Conocer cómo incorporar la creatividad, la imaginación y la innovación en contextos territoriales de escala espacial y económica mediana y pequeña como apuesta estratégica de configuración futura de modelos de desarrollo, no era tarea fácil.

El horizonte compartido fue desde el principio crear una herramienta desde dos perspectivas; con un contenido que permita la reflexión y la retroalimentación permanente y con unas indicaciones que posibiliten poner en marcha procesos de trabajo. I-cosistemas se gestó para potenciar la creación de entornos que favorezcan y estimulen a las personas para generar ideas imaginativas e innovadoras a partir del conocimiento, que éstas se transformen en valor y se traduzcan en desarrollo económico, social, cultural, etc. que retroalimenten dichos entornos.

Los primeros pasos se dieron en un trabajo de campo que combinó técnicas de investigación cuantitativas y cualitativas lo que permitió obtener una visión general de la realidad de determinadas localidades extremeñas y de los puntos de vista de diferentes personas que viven en esta tierra. La intención no es otra que aunar datos estadísticos con percepciones, historias, experiencias, expectativas y necesidades y poder así, definir un escenario diacrónico y de futuro.

De igual forma, se analizaron determinadas iniciativas que se han puesto en marcha en otros países y que nos daban claves de análisis muy importantes. No se trata de mimetizar modelos, pero sí de conocer procesos de trabajo que pueden ofrecer datos relevantes a la hora de realizar propuestas específicas. Si nos basamos en el conocimiento, como valor democratizable y transferible, nos situamos en la doble realidad de productores y consumidores.

Paralelamente se pasó de un equipo multi a interprofesional en el que las aportaciones compartidas fueron guiando y redefiniendo el propio trabajo hasta llegar a una propuesta teórica sobre la que sustentar los contenidos.

Esta propuesta se nutre de diferentes planteamientos que son interdependientes en el proceso de transformación innovadora que proponemos, la unión de: variables basadas en la sostenibilidad, la teoría de sistemas, la canalización y promoción de la creatividad, la democracia y el desarrollo humano, permiten la elaboración de una propuesta de trabajo concreta en el marco de I-cosistemas.

Esta propuesta supone dar un paso más en el diseño de estrategias de desarrollo en todos los niveles. Implica asumir procesos de trabajo en los que las jerarquías se rompan, se encuentran o se redefinan. Apostar por iniciar actuaciones asumiendo el riesgo de la incertidumbre y abanderar el camino bajo el lema “learning by doing[3]”.

Implica además, la puesta en marcha de acciones encaminadas al desarrollo de propuestas innovadoras desde planteamientos endógenos y exógenos. Extremadura es y puede ser una región donde se atraiga capital social y humano, donde el talento encuentre el espacio y las condiciones para traducirse en innovación con la que el territorio vea satisfecha su necesaria y oportuna utopía de permanencia. Paralelamente, ha de garantizar las circunstancias que estimulen y permitan la implicación de la propia comunidad en la consolidación de territorios para la imaginación y la innovación. O la propia ciudadanía entiende el valor de la imaginación y apuesta por ella o estaremos olvidando uno de los pilares fundamentales sobre los que se sustenta, o debe sustentarse, su propio desarrollo, su emancipación, y como consecuencia la propia democracia.

[3] aprender haciendo

Para ello es imprescindible que las personas que ocupan cargos de responsabilidad política asuman el reto, sin miedo, conscientes de la importancia de la entropía (¿?) y de la corresponsabilidad ciudadana, apostando por la capacidad individual y colectiva de plantear y liderar propuestas innovadoras y comprometerse en el desarrollo de su propio entorno. La corresponsabilidad es la clave de todo este planteamiento.

Extremadura tiene unas características económicas, sociales, territoriales, tecnológicas e industriales que la sitúan en una necesaria visión estratégica desde la integridad de su territorio. Las ciudades Extremeñas deben asumir un doble reto; por un lado deben entenderse dentro de su entorno, valorando las consecuencias que su desarrollo tiene para las zonas rurales más próximas (especialmente el despoblamiento) y creando estrategias de trabajo intermunicipales. Por otro lado, las ciudades tienen la gran oportunidad de buscar redes de colaboración y desarrollo conjunto. Aunar recursos y estrategias para promover un desarrollo urbano regional redistributivo y colaborativo.

El gobierno autonómico ha potenciado el denominado "Consejo de las grandes ciudades de Extremadura" escenario oportuno desde el que poner en marcha estrategias encaminadas a lograr que Extremadura sea un verdadero I-cosistema, tal vez el primero.

En las páginas siguientes de este documento se aportan algunas de las claves necesarias para iniciar estos procesos de diseño e intervención estratégica en base a los tres conceptos: cantera, cartera y ciudadanía.

Hay material suficiente como para comenzar a plantearse o replantearse cuál queremos que sea el presente y el futuro y cómo se pueden ir incorporando nuevas metodologías que garanticen un mayor compromiso y una mayor calidad de vida tanto de las personas como de los entornos. Se trata de una apuesta clara por la imaginación, la creatividad y la innovación pero orientada hacia un objetivo específico, el garantizar la preservación (desde una potenciación respetuosa) de aquello que hace de esta tierra un lugar único.

Por otra parte esta es únicamente la punta del iceberg. I-cosistemas ha nacido como concepto y como propuesta pero únicamente desde su propia puesta en escena se puede ampliar el apasionante universo que se vislumbra. Una puesta en escena que requiere de metodologías dentro de la Investigación Acción Participativa para que sea realmente efectiva.

En el mismo orden, se requieren nuevas lógicas de funcionamiento, de negociación y de planificación. Es imprescindible incorporar nuevos enfoques, desde la ética del

cuidado, donde se busque y se encuentre la intersección, dejando atrás modelos únicamente competitivos y jerárquicos.

I-cosistemas ha surgido y en su propio proceso ha encontrado el garante de futuro porque ha impregnado de su filosofía a quienes participaron en la elaboración de este trabajo. Es curioso como los procesos que no solo se piensan, sino que se viven, son mecanismos de motivación y movilización impredecibles.

Ahora queda que la reflexión encuentre alianzas estables y haciéndole un guiño al futuro asuma un presente apasionante. En nuestras manos está.

1.1 I-COSISTEMAS: ENTORNOS PARA IMAGINAR E INNOVAR

Juan Pastor Bustamante
Director del Gabinete Iniciativa Joven. Junta de Extremadura
Artículo aparecido en Infonomía nº 53

Sin duda el reto en los próximos años en términos de innovación será crear, generar, promover entornos que generen polos valiosos de innovación. Hablando recientemente con un amigo, comentábamos la obsesión que se palpa en Europa y en España por crear un Silicon Valley. Cuando todos, yo creo que incluso los que lo están intentando, saben que Silicon Valley no se puede clonar. El viejo continente es consciente que una de sus apuestas para seguir jugando un papel destacado en el mundo económico está en la innovación, pero que las estructuras que generan esa innovación suelen ser lentas, burocratizadas y no muy eficientes. En mi opinión, Europa ha invertido mucho tiempo centrándose en la innovación tecnológica más tangible, cuantificable y subvencionable dejando de lado, por ejemplo, la innovación en intangibles ¿Por qué apostar por una parte y no por el todo? Hacer el futuro presente, esta es una de las formas como entiendo la innovación, necesita de rapidez, ligereza, flexibilidad y mucha eficacia.

¿Cuándo la innovación genera desarrollo económico? Cuando se logra que en un mismo entorno se concentren muchas ideas creativas, aplicables y que generen valor. Cuantas más empresas y personas están involucradas en este proceso más desarrollo. La innovación estructural, no la coyuntural o aislada, en mi opinión no se da por generación espontánea. Es necesaria una intencionalidad para que se produzca el fenómeno de forma estable. Son necesarios determinados factores, al igual que en los ecosistemas, que estimulan o bloquean el proceso.

Richard Florida no ha sido el primero, pero si el que mejor ha sabido vender la importancia de la concentración de talento creativo para el desarrollo económico. Este grupo de personas que viven de aplicar su creatividad, al que denomina la clase creativa, esta haciendo emerger nuevos entornos innovadores dónde la mente de obra es el motor frente a la mano de obra impulsora en el siglo pasado de las grandes urbes. Esta clase creativa no necesita vivir en los grandes centros de negocio o de poder, necesita vivir en lugares dónde exista las 3 T que apunta Florida: talento, tolerancia y tecnología. El talento llama al talento y el talento mueve el capital como decía el subtítulo del estupendo libro de Nordstrom y

Ridderstral Funky Bussiness. Recientemente The Economist trataba en profundidad el tema de la atracción o retención de talento como uno de los factores claves que cada vez va a tener más importancia en empresas, organismos públicos y estados. La energía imaginativa e innovadora o el Producto Interior Creativo será el que marque el desarrollo o no de muchas empresas, pueblos, ciudades o países.

Lo que voy a plantear es cómo poder generar esa energía innovadora aprovechando al máximo los recursos endógenos que un país o comunidad tiene. Mi planteamiento esta más orientado hacia los entornos con poca o escasa tradición en este ámbito. Cómo crear entornos que den la bienvenida y estimulen a las personas que son capaces de generar muchas ideas imaginativas e innovadoras de manera intencional y que estas produzcan desarrollo económico, social y cultural. Conceptos que cada vez estarán más vinculados. La innovación casual es bienvenida, pero no es regular ni suele ser emulable.

El deporte Español es un claro ejemplo del resultado de aplicar de forma intencional la innovación en todo lo que tenía que ver con él. A través del plan ADO se consiguió transformar instalaciones, métodos de entrenamiento, aptitudes y actitudes de entrenadores y deportistas. Se crea un ecosistema que permite en 20 años pasar de unos deportistas que hacían lo que podían en las competiciones internacionales a unos deportistas que tienen muchas posibilidades de hacer lo que quieren que es Ganar.

Mi propuesta es promover Icosistemas, entornos para imaginar e innovar. Espacios dónde las personas que tengan iniciativas imaginativas puedan relacionarse entre sí y desarrollar sus proyectos, productos, servicios, experiencias hasta que lleguen a ser innovadores. Una propuesta que busca que los territorios puedan generar sus propios talentos innovadores o polos de innovación y por supuesto poder atraer a talento de cualquier parte del mundo.

El primer factor importante es que el compromiso tanto público como privado esté equilibrado. Ese compromiso se traduce en fondos y regulaciones que estimulen más que bloquear. Una excesiva dependencia tanto pública como privada dejará al sistema con dificultades ante un cambio imprevisto de las condiciones, vamos a llamar, medioambientales (políticas o de mercado).

¿Sobre qué tres elementos se asienta la formación de este Icosistema? La cantera, la cartera y la ciudadanía.

La cantera. Este entorno necesita personas con capacidad de asumir riesgos, de aprender a emprender, de tolerancia al fracaso, pasión y conocimiento. En un estudio reciente sobre jóvenes se identificaba que la mayoría prefieren la seguridad al riesgo, prefieren ser funcionarios o trabajadores por cuenta ajena más que emprendedores. Una de dos, nos podemos llevar las manos a la cabeza o analizar si en las familias y el sistema educativo se potencia el espíritu emprendedor-innovador. En el caso de que no se haga la solución es fácil: hacerlo. En el caso de la escuela soy partidario más que de una asignatura de programas trasversales. En Extremadura estamos desarrollando Imagina tu empresa. Un proyecto dónde están involucrados: Presidencia de la Junta de Extremadura a través del Gabinete de Iniciativa Joven, la Consejería de Educación y la Consejería de Economía mediante el Servicio Extremeño Público de empleo. 1400 estudiantes de Bachillerato y Formación profesional van a acabar sus estudios perdiendo el miedo o viviendo la experiencia de crear su propia empresa innovadora en el sector que ellos elijan: servicios, social, tecnología, agroganadero, cultural…

La universidad requiere una actuación igual o mayor. La experiencia de las spin-off vuelve a centrar las fuerzas en la innovación de base tecnológica, como ya he comentado una visión limitativa de la realidad. Tanto los profesores como los alumnos suele tener aversión a la experimentación, el emprendimiento y la innovación. Más que cambiar o reestructurar la universidad, ya que podríamos morir en el intento, podría ser interesante la creación de organismos intermedios, Fundaciones, fuera de la estructura universitaria, pero con participación de las mismas, junto a empresas y administración. Estos organismos podrían desarrollar programas sobre la materia. Identificar, formar y apoyar el talento que sí existe en estos centros y que no se suele aprovechar.

Cartera. Con este término me refiero a que si no se invierte no se innova. Tanto las empresas ya constituidas como el sistema financiero (banca, capital riesgo, redes de financiadores, ayudas a la innovación) debe ser conscientes de que su implicación es fundamental. Una gran cantidad de pequeñas y medianas empresas de este país, la mayoría, quieren innovar, pero no saben cómo hacerlo y tampoco suelen tener tiempo para dedicarse a ello. Suelen ser imaginativas por necesidad y no por

oportunidad, cuando es sabido que la innovación por oportunidad de mercado genera más valor añadido, visibilidad, beneficios, diferenciación. Una solución es el desarrollo de programas eminentemente prácticos y basados en el entrenamiento personal (coaching) con los empresarios en la propia empresa. Otra es el formar parte de redes donde se pueda cooperar para ser más competitivos, donde se puedan ver modelos y conocer experiencias. Banespyme o Infonomía sería dos buenos ejemplos.

De la Financiación podríamos hablar horas, pero lo puedo resumir en una frase. Al no haber cultura de innovación difícilmente se pueden crear productos de financiación adecuados y eficaces. Tampoco existen planteamientos de sacar los colores a quién hace lo contrario de lo que dice. Con la Responsabilidad Social Corporativa están tomando conciencia muchas empresas de su compromiso y responsabilidad más allá de sus intereses particulares. Algunas están empezando más que por el tejado por la fachada, pero los colectivos sociales ya se encargan de que se construya algo.

Mientras el emprendimiento o el apoyo a las ideas innovadoras se entiendan como obra social, mal enfocados vamos. La búsqueda de seguridad en el ladrillo de bancos, cajas y ciudadanos, a medio plazo, puede hacer que cuando venga el lobo el músculo innovador no este suficientemente desarrollado. El capital riesgo también necesita hacer un proceso de adaptación necesario a nuestra cultura y empresas. Aquí también es necesaria mucha pedagogía ya que muchos empresarios no saben muy bien para qué les puede servir. Su papel cada vez es más significativo, pero se echa de menos formulas imaginativas.

Ciudadanía. Si no hay consumidores de innovación; si no hay padres que busquen crear sus propios i-cosistemas en sus casas y despierten la sensibilidad hacia lo original, el riesgo…; si no se crean entornos creativos dentro de las empresas; si no hay reconocimiento social a los innovadores el Icosistema no será sostenible. La interconexión de lo micro hace lo macro. Los buenos Icosistemas son los que se van retroalimentando de abajo hacia arriba. Si las condiciones nos llevan a empezar desde las instituciones o desde las empresas aterricemos cuanto antes. Cuanto más natural e incorporado en el día a día más eficaz será. Los ciudadanos demostremos el movimiento andando, eligiendo y apoyando la imaginación e innovación. No

perdamos el espíritu crítico, pero no hagamos que la crítica apague la llama de la innovación.

Este artículo tiene como objetivo compartir este nuevo concepto de Icosistema que estamos haciendo desde Extremadura para que pueda seguir creciendo y desarrollándose gracias a la reflexión, la acción y la interacción colectiva. Estos tres factores iniciales que se identifican: Cantera, Cartera y Ciudadanía ¿se consolidaran, variaran, aumentaran, desaparecerán? El tiempo y la práctica lo dirán. Por lo tanto esto no es el final si no el principio.

2

APROXIMACIÓN TEÓRICA

2.1 I-COSISTEMAS.

I-cosistemas, es una propuesta que surge desde el Gabinete de Iniciativa Joven, organismo creado desde la Junta de Extremadura para impulsar la sociedad de la imaginación, que pretende estudiar y conocer en que medida la ciudad, y por extensión el territorio, su configuración, gestión y desarrollo pueden o no influir en el estímulo de la imaginación y la creatividad como pasos previos para el desarrollo de la innovación, como puesta en valor de las mismas y como aportaciones, o devoluciones, que los habitantes de la misma le hacen a la propia ciudad al tangibilizar y convertir en realidades dichos estímulos.

Las clases creativas y las 3 “t” de Florida

La propuesta tiene su origen en dos experiencias que en principio pueden parecernos muy diferentes, por un lado las formulaciones teóricas realizadas por Richard Florida, economista y politólogo estadounidense, quien defiende la existencia de una “clase creativa”[4] compuesta por aquellas personas que de alguna u otra manera viven de su creatividad cuya función económica es generar nuevas ideas. Dicha clase, habría sido capaz de romper con la tradicional dinámica en la que un trabajador o empleado se subordinaba a lo que trabajar para una determinada empresa o compañía le suponía, siendo estas las que ahora persiguen la estela de las personas pertenecientes a dichas clases creativas de manera que estas son en realidad las que pueden elegir su forma y lugar de trabajo. En este sentido Florida propone que dicha clase creativa busca espacios para vivir que sean ventajosos para ellos, con altos estándares de vida, y que en definitiva les satisfagan lo que denomina como las 3 “t”: talento, tolerancia y tecnología.
Por tanto plantea cuales son los elementos que una ciudad[5] debe satisfacer para situarse como una propuesta atractiva y poder atraer a personas pertenecientes a dichas clases que debido a que generan un alto valor añadido en sus productividades deben ayudar al florecimiento de su comunidad.

Los elementos claves para dicha atracción, como hemos comentado serían: el talento, en tanto en cuanto las personas creativas buscan relacionarse con otras personas creativas con las que poder alimentar su propia creatividad; la tolerancia, buscando entornos donde diferentes tipos y estilos de vida sean permitidos en

[4] Richard Florida, The rise of the creative class, http://creativeclass.com/
[5] Richard Florida, Cities and the creative class

mayor medida; y finalmente la tecnología, buscando entornos sin barreras tecnológicas al ser esta la herramienta fundamental con la que trabajan.

La propuesta de Florida supuso un fuerte impacto en el urbanismo y en las teorías económicas y aplicadas al mismo en tanto en cuanto suponían la posibilidad de incorporación de la innovación como nuevo modelo de desarrollo, apareciendo como inspiración en innumerables trabajos que abordaban estas problemáticas[6] y generando igualmente importantes sectores críticos con las mismas[7].

Estas propuestas están principalmente planteadas para ciudades del contexto estadounidense con características demográficas, geográficas, culturales, económicas, infraestructurales y de todo ámbito muy diferentes a las de otros contextos

De las tres "t" a las tres "c"

La segunda experiencia sobre la que se apoyaba el proyecto era la propia observación empírica realizada dentro del Gabinete de Iniciativa Joven que identificaba que, de alguna manera la estructura que planteaba Florida sobre intervención en los aspectos individuales, para Florida el talento, los colectivos, tolerancia, y los procesos, tecnología, se ajustaba a en gran medida a las problemáticas que desde su que hacer cotidiano estaban abordando: el promotor, su entorno y sus capacidades para innovar.

Por tanto I-cosistemas surge de un planteamiento paralelo al de Richard Florida, como punto de partida atendiendo a los aspectos individuales, a los colectivos y a los procesos necesarios para el desarrollo de la creatividad y de la innovación y entendiendo que estos deben suceder de forma simultánea puesto que están íntimamente relacionados.

A pesar de dichos paralelismos, desde ese principio común I-cosistemas no ha hecho otra cosa que dirigirse hacia un camino, si no opuesto, si diferente.

[6]Por ejemplo, Comision Europea, Cities and the lisbon agenda:Assessing the performance of cities http://www.urbanaudit.org/cities%20and%20the%20lisbon%20agenda.pdf
[7] Por ejemplo, Joel Kotkin, The capital of what?, http://www.joelkotkin.com/Urban_Affairs/NYS%20-%20The%20Capital%20of%20What.htm

La primera diferencia que se evidenció, fue la necesidad de adaptar estas teorías al caso de las ciudades de Extremadura: ciudades de tamaño medio y pequeño, con su propia cultura y evolución histórica, con sus hábitos de relación con el territorio, con su propia coyuntura económica y sus debilidades y potencialidades etc.

Además y derivada de la anterior, por sus propias características y por las de la propia región había un fuerte choque entre los enfoques de ambas propuestas puesto que si bien una defendía privilegiar una clase, y por tanto a una élite, por su capacidad de innovar, la segunda se situaba radicalmente en otra dirección, ya que era un proyecto con vocación de ser un instrumento de integración y desarrollo regional a través de la imaginación y la creatividad como motores de innovación.

La primera ponía su énfasis en como un territorio podía atraer, competir por, la innovación mientras que la segunda se planteaba como estimular, colaborar para, la creatividad y la innovación.

Es en este contexto donde surge la necesidad de redefinir los tres conceptos, sustituyendo las tres “t” de Florida por las tres “c” de I-cosistemas: cantera, cartera y ciudadanía.

La cantera, es el elemento que debe atender a los aspectos individuales de la creatividad y la innovación desde el enfoque de que el talento es una característica a cada ser humano y no un privilegio de unos cuantos con la particularidad de haber recibido un alto nivel de formación, como planteaba Florida.

La ciudadanía, entendida como la construcción colectiva y compartida, los aspectos colectivos, de la ciudad y de su entorno y que debe estar basada en la diversidad como riqueza colectiva, en lugar de la tolerancia que puede significar simplemente un posicionamiento ante lo diferente sin que necesariamente implique integración
Y en última instancia, aunque con igual valor, los procesos, que aquí hemos denominado Cartera y que podríamos definir como la tangibilización de valores científicos, culturales, sociales, ambientales, humanos etc, y no exclusivamente de la ciencia encaminada a producir tecnología.

I-cosistemas: cantera, cartera, ciudadanía

Encontramos, por tanto que I-cosistemas es una propuesta basada en la integración que tiene como objetivo generar "entornos creativos" basados en la construcción colectiva y que por tanto surjan desde la integración y la diversidad.
Unos entornos integrados en una estructura nodal donde los vecinos lejos de ser competidores son elementos complementarios con los que compartir la tarea de ser cada día más competitivo con mis propias incapacidades y no tanto por absorber los recursos de otros territorios, generando estructuras en red de tipo nodal donde el intercambio entre individuos (personas, organizaciones, ciudades, territorios, etc) con sus motores de creatividad activados sea un pilar fundamental en la construcción de una nueva sociedad que más que del conocimiento, podemos denominar como sociedad de la imaginación.

2.2 CANTERA

La creatividad, un vehículo de transformación.
El punto de partida de la propuesta I-cosistemas era conocer en que medida los entornos y su configuración pueden influir en el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la innovación de una determinada ciudad o territorio.

Se hace preciso antes de profundizar más en dichas implicaciones aclarar como hemos entendido estos tres términos.

En primer lugar, se parte de la base de que previo al desarrollo de la creatividad, la imaginación y la innovación es necesaria la democratización del conocimiento y su acceso universal a el.

De esta forma hablamos de imaginación como la facilidad para formar nuevas ideas o nuevos proyectos[8] y de la innovación como el resultado de poner en valor dichas ideas o proyectos surgidos desde la imaginación, en cualquier ámbito en que estos se produzcan ya sea empresarial, social, cultural, tecnológico, etc. Se entiende que los proyectos creativos, en ningún caso se producen puramente en alguno de ellos y que por el contrario los fortalecen a todos, ya que el desarrollo de una idea en el ámbito cultural puede generar innovación en el empresarial y acabar siendo un estímulo para una nueva creación tecnológica, por ejemplo.

Finalmente, el último factor a tratar, aunque quizás el más importante, es como hemos entendido creatividad. La creatividad se define como *la facultad de crear, la*

[8] R.A.E., Diccionario de la Lengua Española - Vigésima segunda edición

capacidad de creación[1], y en el desarrollo de este trabajo la hemos tomado precisamente en ese sentido, en el más amplio que tiene, que abarca a todos las actividades que el ser humano puede desarrollar, ya sean estas más o menos cotidianas o eventuales, efímeras o duraderas, trascendentales o triviales, físicas o espirituales, domésticas o públicas, etc, entendiendo que todas sus formas de expresión están íntimamente interconectadas. Existe también un intento voluntario de escapar radicalmente de la concepción que encierra a la creatividad exclusivamente dentro de las actividades artísticas y culturales.

Además, hemos entendido la creatividad no como un fin por si misma, sino como un vehículo, al que es necesario poner en marcha, que cualquier persona tiene a su disposición para poder transformar su propia vida, y por tanto su entorno, en un ejercicio en el que a través de la creatividad el individuo puede no solo resolver sus necesidades más básicas, o biológicas, sino que tiene la oportunidad de trascenderlas hacia su propia realización personal como individuo y social dentro de su comunidad (Gráfico 1)[9].

Si nos acercamos al mundo de la creatividad desde la pedagogía, su tradicional ámbito de investigación, encontramos que el desarrollo de la misma depende de una serie de factores que la influyen estimulándola como es el caso de la fluidez, la flexibilidad, la originalidad o la elaboración[10].

Igualmente encontramos que en el caso contrario existen otros factores que la bloquean como los planteamientos poco motivadores, la situaciones de falta de confianza o estima, la especialización muy profunda o enfoques especialmente superficiales. Entre ambos encontramos múltiples factores, la mayoría, que actúan de manera neutral, ni estimulando ni bloqueando el proceso, simplemente manteniéndolo estacionario.

1

[9] Basado en A.Yuryevic. Elaboración propia

[10] Factores de Torrance, http://es.wikipedia.org/wiki/Creatividad

Gráfico 1.

Al exponer dichos planteamientos al examen multidisciplinar encontramos que dichos factores, inicialmente estudiados a nivel individual, podrían tener claras transposiciones al ámbito de lo colectivo y social, y por lo tanto a una de sus máximas expresiones como es la construcción de la ciudad o del entorno urbano.

Estos son, por tanto, los aspectos que más vamos a intentar desarrollar en este trabajo, saber en el ámbito de los entornos urbanos cuales son lo elementos que pueden estimular la creatividad para fomentarlos y potenciarlos, cuales son de carácter neutral para estudiar la conveniencia o no de su transformación y cuales, para evitarlos, pueden bloquear el proceso con el objetivo final de intentar generar un clima en el que cualquier persona pueda encontrar las condiciones óptimas para su desarrollo personal tanto individual como socialmente a través de la creatividad.

La necesidad de poner en marcha la espiral de creatividad

Una de las aportaciones claves a la hora de definir lo que entendemos por espiral de la creatividad es la que realiza Guadalupe Corona Candelaria[11], proveniente de la esfera de la educación artística, que entiende la creatividad como una característica del pensamiento abierto, flexible, divergente, y como una actitud que puede ser estimulada y activarse a través de diferentes técnicas creativas, suponiendo la puesta en marcha de la energía personal, grupal, social y cultural para generar respuestas a los retos planteados.

En esta lógica plantea la figura de la espiral de la creatividad, como metáfora de cómo la creatividad es un proceso en constante movimiento con ciclos transformadores que nunca llegan a cerrarse, simbolizando, por tanto, la renovación permanente y que exige constante dedicación: *"sólo el trabajo guiado por una metodología actualizada conseguirá que el espíritu creativo siga una trayectoria siempre en espiral"*

Por tanto, la espiral de la creatividad es un ciclo que es necesario mantener constantemente abierto por medio del cual seremos capaces de obtener nuevas respuestas y soluciones a los problemas o retos propuestos

En este punto, y vinculando la espiral de la creatividad como ciclo que es, con la teoría general de sistemas, encontramos que en ella se podrían diferenciar cuatro momentos o fases cuyos comportamientos son dependientes unos de otros.

El punto de partida sería una primera fase de percepción e imaginación, es decir la incorporación de información a través de los sentidos y la generación de ideas a partir de ellas. Cuantas más percepciones se adquieran e ideas se generen mayor desorden aparente estaremos generando, segunda fase, aunque mayores posibilidades de éxito a la hora de encontrar soluciones tendremos ya que generaremos mayores niveles de innovación, tercera fase, lo que nos permitirá superar nuestra capacidad de respuesta al problema o reto de partida dado, cuarta y última fase (Gráfico 2).

[11] Guadalupe Corona Candelaria, http://www.iacat.com/Revista/recrearte/recrearte03/corona/espiral.htm

Gráfico 2

Como modelo contrario, interesante en el sentido de que nos ayuda a entender más en profundidad lo que supone la espiral de creatividad, tenemos lo que podríamos definir como el ciclo cerrado de pensamiento, aquel a través del cual no seríamos capaces de encontrar nuevas ideas o soluciones a nuestros problemas.

Dicho ciclo cerrado se caracterizaría por la disminución e incluso inexistecia de percepción y por tanto de imaginación o generación de ideas, primera fase, generando un estado de orden y estabilidad total, ya que nada modifica lo establecido, segunda fase, estado del que tampoco se podrán obtener respuestas innovadores, tercera fase, y por tanto no modificaría nuestra capacidad de generar nuevas soluciones a los problemas planteados (Gráfico 3).

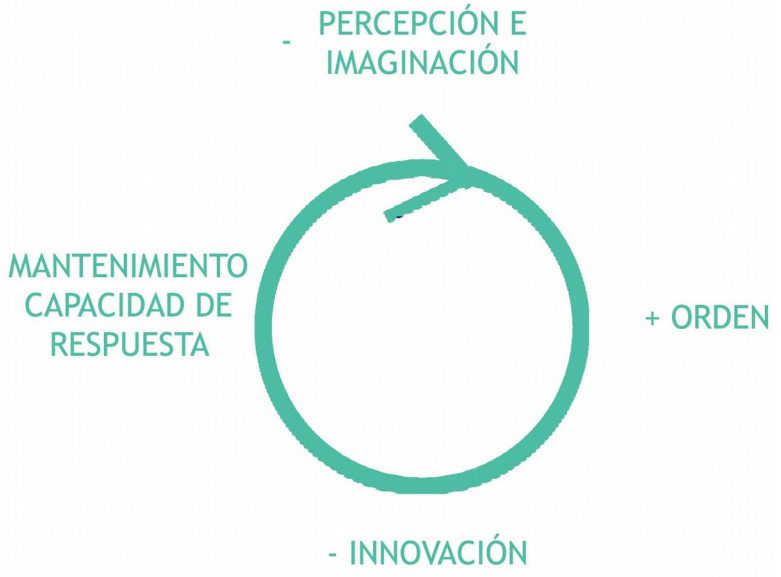


Gráfico 3

Por tanto, encontramos que la creatividad debe ser entendida como un proceso dinámico. La espiral de creatividad, puede ser, si somos capaces de estimular y mantener su movimiento, un elemento a través del cual cualquier persona puede generar nuevas respuestas con las que afrontar la búsqueda de su desarrollo de forma integral y por tanto del entorno en lo que habita (Gráfico 4).

Gráfico 4

2.3 CIUDADANÍA

I-cosistemas enmarca la ciudadanía desde una visión dual y complementaria, por un lado se entiende la ciudadanía como el comportamiento colectivo de los habitantes de una determinada ciudad o territorio y por otro lado se enfoca la ciudadanía como el propio agente constructor del espacio urbano de esta.

Ciudadanía, complicidad y corresponsabilidad.

En el primero de estos enfoques, se plantea, como no podía ser de otra forma, la ciudadanía a través de su comportamiento como el protagonista principal de lo que acontece, o deja de ocurrir, en la ciudad, poniendo el acento en la necesidad de reafirmar la participación como eje estructurador de la vida en la misma.

Para conseguir dicho objetivo resulta básico formular visiones y perspectivas de la ciudad compartidas, reafirmando aquellos aspectos que la mayor parte de los

habitantes de una ciudad puedan identificar como propios y a partir de los cuales se pueda generar la suficiente complicidad como para poder impulsar procesos compartidos de desarrollo y de responsabilidad sobre la misma, en lo que podemos definir como corresponsabilidad.
En dicho enfoque, la participación surgirá entonces de forma espontánea desde la complicidad y la corresponsabilidad entre los agentes implicados de alguna u otra manera con la ciudad: ciudadanos, políticos, organizaciones, etc...

En el mismo, la creatividad, junto con otras características ya planteadas anteriormente como el trabajo, el afecto o la recreación, juegan un papel fundamental, puesto que sólo cuando estos queden satisfechos podremos construir el sentimiento de identidad y el de respeto sobre los que basar esa complicidad y corresponsabilidad que buscamos y que resulta la plataforma ideal para construir una democracia que por su grado de desarrollo podríamos definir como de alta intensidad, fin último de cualquier sociedad evolucionada.

Actualmente en el marco de la democracia representativa surge la denominada democracia participativa. Surge ante a necesidad de encontrar cauces de interlocución y planificación entre los poderes públicos y representantes de los movimientos de participación ciudadana. Sin embargo, este modelo no garantiza la implicación de personas que no participan en estructuras pero que pueden llegar a tener un alto nivel de compromiso. La democracia de alta intensidad supone generar los cauces necesarios para que las personas puedan involucrarse en sus entornos desde la identificación con los mismos y desde su vinculación con el desarrollo comunitario.

En este sentido, por tanto, estamos hablando de la necesidad de incorporar la creatividad dentro del sentimiento de ciudadanía, o lo que es lo mismo generar creatividad e innovación con un alto grado de implicación e identidad, con la que poder dar soluciones a cuantos retos, y son muchos, presenta la ciudad y su territorio, y por otro hacerlo dentro de las capacidades, recursos y características que los definen convencidos de la máxima que expone que cada ciudad o territorio es únicamente modelo de sí misma.

La construcción colectiva del espacio urbano.

Las cosas no son como son, son como somos
Talmud judío

El segundo de los enfoques es el que hace referencia a la necesidad de incorporar al ciudadano y su actividad cotidiana como constructores de ciudad entendiendo a esta como artefacto colectivo, de forma que sus hábitos de vida y sus demandas sean los verdaderos configuradores de un espacio urbano integrador, accesible, sostenible y, por tanto democrático.

La primera de las premisas a cumplir es orientar la ciudad hacia un objetivo compartido, a partir del objetivo esencial que debe cumplir cualquier ciudad de proporcionar calidad de vida, si la ciudad debe ser de todos, como se planteaba desde la corresponsabilidad, todos deben salir ganando, ya que aquellas partes no integradas en la misma ya sean física, social o económicamente son en realidad sus principales puntos débiles, sus pies de barro.

En este sentido, a la hora de construir objetivos compartidos, donde cobra más vigencia que nunca el interés por valorizar los recursos endógenos de cada localidad ya sean estos patrimoniales, etnográficos, culturales o de cualquier otra índole.

La segunda de las necesidades que cualquier ciudad debe satisfacer es la plena accesibilidad tanto física como virtual al convertirse en la intersección entre ambas esferas estableciéndose como nodo crucial entre lo global, la red virtual y la red local, entendida esta como la propia ciudad y el territorio que la sustenta.

Es fundamental el papel de la ciudad en cuanto a estructurador de la red local, de lo físico, de lo cercano, como espacio de dotación de servicios y funcionalidades y como lugar de encuentro.

Como tal, además cobra especial importancia lo espontáneo, lo no controlado, que no lo inseguro, que puede suponer una fuente importante de estímulo para la propia creatividad y por tanto para la generación de nuevas ideas, donde la diversidad, de todo tipo, la multidiversidad, debe ser entendida como fuente de oportunidad y nunca al revés. Para cumplir con este fin, la ciudad debe permitir su máxima

accesibilidad desde y a todas sus partes y desde y a todas las partes, es decir tanto intra como extraterritorialmente.

Paralelamente y de forma complementaria encontramos que es esencial que cualquier territorio garantice los mayores niveles de accesibilidad a las nuevas tecnologías de la información y el conocimiento, accesibilidad digital o virtual, ofreciendo buenas posibilidades de comunicación e incorporando las nuevas tecnologías tanto para facilitar la accesibilidad global a la información como para mejorar los propios mecanismos de funcionamiento del propio entorno local.

La integración y la accesibilidad, o democratización de la movilidad y la información, son elemento claves del espacio construido para permitir y potenciar el desarrollo de la creatividad y la innovación de los habitantes de una ciudad y por tanto para permitir su desarrollo integral como personas, como veíamos con anterioridad (Gráfico 4), y por tanto en la búsqueda de un modelo de ciudad sostenible que por definición debería promover el desarrollo humano dentro de los límites del planeta.

Esta es precisamente la última de las necesidades que una ciudad debe resolver, la concreción de un metabolismo urbano, consumo de suelo y recursos, generación de residuos, emisión de contaminantes, etc, que garantizando las necesidades locales se inserte en un respeto ambiental global. De esta manera se permite a sus habitantes no sólo vivir en entornos saludables, sino que además puedan hacerlo de forma responsable y en armonía con el territorio que habitan.

Es en este sentido donde la necesidad de entender la ciudad dentro de su territorio es, si cabe, más visible, puesto que la ciudad desde la visión municipal, el territorio que abarca el término municipal, es por definición insostenible[12].

Si algo ha definido a la ciudad a lo largo de la historia es la total transformación de sus usos hacia suelos biológicamente improductivos y la elevada incorporación de recursos exógenos para su consumo, generando un déficit que tradicionalmente se ha venido resolviendo a fuerza de desgastar en principio su propio entorno, y posteriormente y en función de su crecimiento ir paulatinamente consumiendo

[12] Urban ecological footprints: why cities cannot be sustainable, and why they are a key to sustainability, William Rees y Mathis Wackernagel. Environ Impact Assess Rev., 1996 www.elsevier.com

recursos de otros territorios más lejanos en lo que podemos definir como de espiral de consumo(Gráfico 5).

Gráfico 5

Surge aquí la necesidad de repensar la ciudad para que esta pueda, sino conseguir por sí misma, como plantea Richard Rogers[13], un metabolismo circular, que como hemos comentado no parece posible, si promover que su territorio, el entorno que interactúa con ella, sí lo sea en un modelo de consumo de recursos que podemos denominar como de ciclo cerrado o metabolismo circular.

De nuevo, para entender lo que entendemos por ciclo cerrado, echamos mano de la teoría de sistemas que anteriormente nos ayudaba a explicar la espiral de creatividad.

En este caso, y siguiendo con los cuatro momentos ya expuestos, el punto de partida sería el concepto que la segunda ley de la termodinámica nos plantea con respecto a la entropía, que podríamos traducir con el concepto más accesible de desgaste.

[13] Ciudades para un pequeño planeta. Richard Rogers. Gustavo Gili, 2000.

Pues bien, un sistema con menores niveles de desgaste o entropía genera, primera fase, situaciones más ordenadas, segunda fase, lo que a su vez genera una menor necesidad de consumo, tercera fase, y por tanto una mayor facilidad de mantenimiento de la capacidad de carga del ecosistema, que de esta forma cierra el ciclo de consumo de recursos (Gráfico 6).

Gráfico 6

Se hace oportuno explicar que en caso de no cerrar el ciclo, el modelo tiende hacia el modelo lineal o abierto, que también hemos denominado en espiral y del que ya hemos hablado cuando nos referíamos al caso de la espiral de consumo (Gráfico 7).

Gráfico 7

Estas son por tanto las demandas que una ciudad debe satisfacer para que podamos hablar de urbanismo sostenible, fomentar la diversidad y el encuentro a través de la accesibilidad y la integración, facilitando el desarrollo humano de sus habitantes y respetar los límites ambientales locales, y por tanto los límites del planeta, lo que obliga al intercambio equitativo de todo tipo entre la ciudad y el territorio con el que interactúa.

La búsqueda de la ciudad humana

En este punto, una vez que la ciudad satisfaga las necesidades humanas de sus habitantes, donde la creatividad juega un papel fundamental para el desarrollo de la identidad y la complicidad, por un lado, y que lo haga de forma en que el propio ciudadano participe del respeto por su entorno local, en principio, y del global en última instancia, podremos estar hablando de la una apuesta por la búsqueda de la ciudad humana, posiblemente la principal demanda de las ciudades en las primera décadas del siglo veintiuno.

Para esta búsqueda están especialmente bien dotadas las ciudades de escala mediana y pequeña, hasta el horizonte de los 200.000 hab. aproximadamente, puesto que a esta escala, como se ha planteado aún hay capacidad real de dar soluciones adaptadas a las necesidades de las personas tanto en lo concerniente a su desarrollo personal como en sus necesidades de relación con su medio ambiente, a lo que se le una la importancia creciente de lo local, como el entorno cotidiano donde se desarrolla la vida diaria y que en el futuro va a cobrar cada vez más importancia, especialmente para aquellas personas que puedan decidir donde quieren desarrollar su vida.

2.4 CARTERA

Finalmente abordaremos el último de los elementos clave dentro del planteamiento de I-cosistemas, la cartera, o los procesos necesarios para el desarrollo de entornos imaginativos e innovadores que a grandes rasgos se caracterizan por: la puesta en valor del liderazgo creativo, por la integración radical de políticas, agente y sectores bajo un mismo objetivo y por la decidida apuesta de la cultura de redes que genere estructuras nodales.

La importancia del liderazgo creativo

El primero de los elementos que es importante retomar es la necesidad de implicación en los procesos desde el respeto a la diferencia de cada agente, obligándonos en cada momento a una atención individualizada sobre los mismos.

Ahora, por tanto, toma especial relevancia la figura del líder. Una figura que se encuentra en plena transformación puesto que mientras en los procesos existentes hasta el momento primaba un tipo de liderazgo de gestión, las nuevas demandas exigen figuras capaces de reconocer los intangibles y de traducirlos en desarrollo para su comunidad en una figura que podemos definir como de lideres creativos.

Estos lideres creativos deberán por tanto ser los catalizadores de procesos cuyo éxito no serán tanto resultados finales como los propios procesos de transformación de las ciudades y las posibles transformaciones que estas generen sobre sus ciudadanos. De esta manera los primeros en realidad se constituyen como los vehículos con los que reactivar la propia vitalidad de las ciudades por medio de la recuperación del papel de la propia ciudadanía.

En estos procesos aparece como fundamental la capacidad de estos lideres de gestionar el caos, promoviendo aparentes desordenes que acaben por poder ofrecer soluciones dentro del orden que supone tener el objetivo compartido de transformación cómplice y en corresponsabilidad de la ciudad o del territorio.

La integración radical: estrategias de integración e integración de estrategias

Si tuviéramos que definir muy brevemente en que se resume la aportación desde la cantera necesariamente debería aparecer la trascendencia de la integración.

Dicha integración se enfoca especialmente en dos sentidos. Por una lado como un proceso estructural donde todos los agentes integrantes en el territorio se vean inmersos, de nada nos vale la incorporación de la creatividad en los hábitos individuales de las personas si no trascienden a las organizaciones donde trabajan, por ejemplo.
Por otro lado, es necesaria la convergencia de las diferentes estrategias, en muchos casos ya existentes en nuestras ciudades, enfocándolas hacia objetivos comunes y compartidos.

En primer lugar y como apuntábamos, el proceso tendrá sentido en el momento que garanticemos que está compartido por todos los agentes presentes en el territorio, incluyendo a aquellos que sin presencia física, o con presencia muy testimonial, tengas intereses, competencias o vinculaciones con el mismo.

En este sentido y como hasta ahora se ha planteado la creatividad es una fuente de resolución de problemas y conflictos y de desarrollo de nuevas oportunidades. Es oportuno que se trate de estimular que a las personas para que en mayor o menor medida la incorporen en sus vidas de forma lo más cotidiana y sistemática posible con el objetivo de obtener productos, procesos y resultados innovadores que den respuesta a los retos planteados desde sus ciudades o territorios.

En efecto, parece fundamental que en la base de dicho proceso y protagonizándolo se encuentren las personas, pero es igualmente necesario que el mismo trascienda de estas de abajo hacia arriba y que impregne a sus organizaciones, entendiendo como tales sus empresas, colectivos, asociaciones, instituciones, etc, para que estas puedan igualmente incorporar la innovación en su actividad cotidiana.

En este sentido, el proceso sigue en una trayectoria ascendente, las organizaciones innovadores trascenderán hacia sus ciudades, generando ciudades creativas que trascenderán hacia sus territorios, que a su vez trascenderán hacia sus regiones en un camino que acabaría por cerrarse en el momento en que la creatividad, o capacidad de crear, pudiera también entenderse como un bien globalizado de resolución de retos y conflictos.

En realidad el proceso es, como hemos visto, un trabajo que debe abordarse de abajo hacia arriba, pero en gran medida necesita de una visión que debe propagarse

desde arriba hacia abajo, lo que en otros momentos hemos tratado como un objetivo común.

En buena medida desde la perspectiva global se deben situar los objetivos con los que organizar los territorios, para que estos puedan, a su vez, ofrecer aquellos objetivos que van a perseguir sus ciudades.

Estas de igual manera incentivara a sus organizaciones para conseguirlos, de forma que en última instancia puedan ser las propias personas las que, y otra vez es oportuno hablar de la necesidad de la creatividad en este punto, pongan en marcha las posibles respuestas o transformaciones encaminadas a resolver o alcanzar dichos objetivos o retos (Gráfico 8).

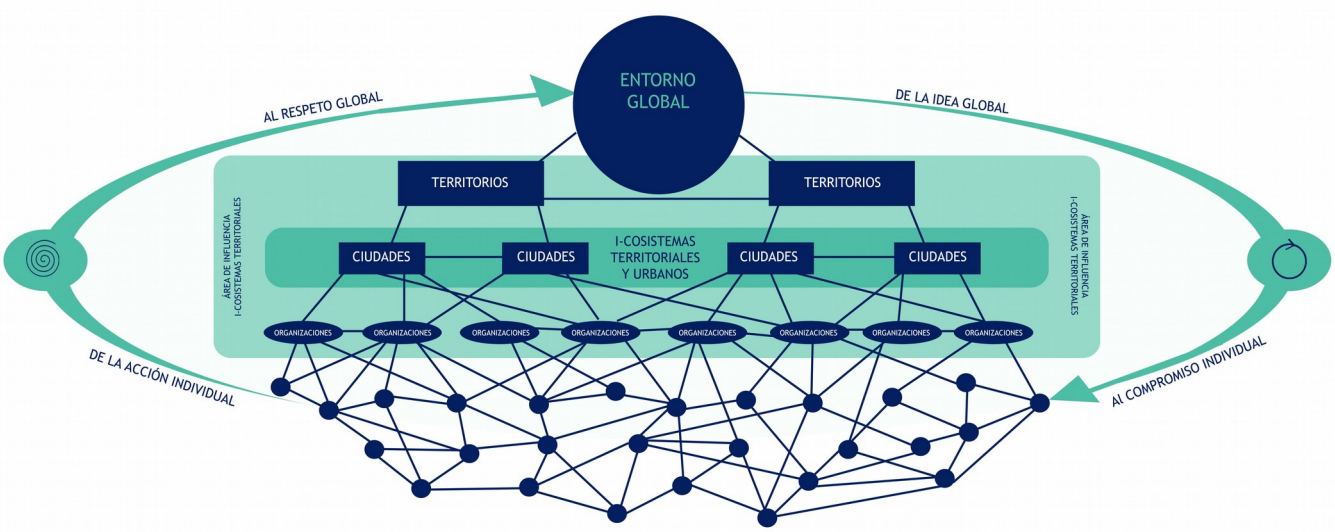


Gráfico 8

Parece oportuno, por tanto, abrir el ámbito de actuación de I-cosistemas, en principio exclusivamente centrado en el caso de las ciudades, y se ha incorporado lo que denominamos su área de influencia, es decir el conocimiento de los territorios a los que pertenecen y de las organizaciones que la forman para acercarnos en mayor detalle al enfoque integrador o integral que se plantea.

De manera consecuente, se hace relevante la necesidad de abordar más adelante desde la lógica de I-cosistemas, el estudio en detalle de las organizaciones, a las que

influyen las ciudades y las personas, o de los territorios, influidos por el entorno global y por las ciudades que los forman.

En cualquier caso resultaba fundamental el comenzar este proyecto desde el estudio de caso centrado en las ciudades, puesto que son estas el nodo de conexión entre todas las variables manejadas al ser a la vez fuertes estructuradoras del territorio y albergar a gran número de personas con el importante potencial que ello tiene en la generación de flujos, intercambios, ideas y relaciones.

El segundo de los aspectos en los que es preciso retomar el enfoque integrador es en el referente a la planificación, o elaboración de estrategias de la ciudad.

En la actualidad es difícil encontrar una ciudad que no disponga de alguna figura de planeamiento, ahora bien, y sin entrar en el debate sobre la gestión de las mismas, en la mayoría de los casos estos abordan la problemática de las ciudades desde un enfoque sesgado.

Sesgado porque o bien atiende casi exclusivamente a su ordenación formal, o a aspectos de posicionamiento y desarrollo socioeconómico, precisamente es en estos en los que mayoritariamente están actualmente apareciendo referencias a la necesidad de incorporar la creatividad[14], o a la organización de la ciudad desde la perspectiva de la sostenibilidad, que en último extremo se convierten en planteamientos de exclusiva ordenación ambiental de la misma.

En este orden, son precisamente estos dos últimos casos los que creemos más relevantes integrar, el de la planificación socioeconómica, los conocidos generalmente como Planes Estratégicos, y el de la planificación ambiental, procesos que en la mayoría de los casos conocemos como Agenda 21 Local.

La relación existente entre el desarrollo socioeconómico y la utilización de recursos naturales, objeto de ambos tipos de planeamiento, en el actual modelo de sociedad postindustrial y de consumo de los países desarrollados, es inversamente proporcional de manera que la obtención de rendimientos económicos tiene una vinculación directa con el consumo de recursos y el desgaste ambiental,

[14]A modo de ejemplo se puede consultar uno de los que apuesta más fuertemente por la creatividad, el de Donosita-San Sebastián: http://www.donostiafuture.com

especialmente en las ciudades y en los países con preponderancia del sector servicios sobre cualquier otro.

Si atendemos específicamente al caso del planeamiento estratégico, la herramienta fundamental desde que las ciudades españolas han abordado su desarrollo socioeconómico desde la década de los 80, nos encontramos que en la actualidad se plantea una planificación estratégica de segunda generación que comparte con la anterior su carácter participativo y consensuado y la necesaria relación de los sectores público y privado, pero que se diferencia notablemente en su finalidad, mientras que los de primera generación ponían el acento sobre el desarrollo económico y social, los de segunda lo hacen desde la búsqueda del desarrollo humano[15], además de priorizar los intangibles (educación, cultura, salud, bienestar, etc.) y otorgar mayor importancia al modelo de ciudad.

Pascual Esteve continua planteand dos características fundamentales más, la primera es que estos procesos suceden a una generación de planeamiento estratégico que surgió en el contexto cultural de la sociedad industrial en su etapa avanzada, siendo el principal elemento que provoca el cambio la constatación de la evidencia de que las tecnologías de la información son la base infraestructural y tecnológica de una nueva sociedad.

La segunda, y muy vinculada a la primera, que los primeros se fundamentaban en la competencia entre ciudades en un planteamiento que igualaba las ciudades a estructuras empresariales, mientras que los nuevos se centran más en la colaboración y la complementariedad entre las ciudades, una nueva organización social en base a nodos y redes coherente con el desarrollo de la sociedad del conocimiento.

Si por otro lado, atendemos al caso de las agendas 21 locales encontramos que aunque se formulan como documentos estratégicos de promoción de modelos sostenibles, en realidad en la mayoría de los casos se obvia la vertiente humana (socioeconómica) de estos procesos por lo que suelen constituirse en procesos de ordenación exclusivamente ambiental.

[15] Josep Maria Pascual Esteve (http://www.equ.es/equ06esp/equipo.htm) , La ciudad, sujeto activo con capacidad de generación de procesos de cambio a la vez urbanos y sociales, en Ciudades Creativas, UPV, agosto de 2007, inédito.

En el caso español, dichos proceso han tenido una rápida implantación aunque a dicho éxito cuantitativo se le puede enfrentar un importante fracaso cualitativo puesto que la gran mayoría de los procesos se han quedado, en el mejor de los casos, en situaciones estacionarias con escaso poder transformador sobre la propia ciudad.

Uno de los elementos que precisamente puede pesar mas fuertemente en dicho fracaso es precisamente su desvinculación de los procesos socioeconómicos que ha hecho que, por una parte las propias agendas 21 se vean como un hermano pobre y "moralista" de la planificación, y por otra que la ciudadanía identifique la sostenibilidad con una propuesta de ecología conservacionista de última generación que no comparte.

En este sentido I-cosistemas viene a plentear que es precisamente la creatividad el factor común que puede hacer que dichos procesos converjan en un objetivo común.

Si cruzamos los planteamiento de ambos tipos de planificación, los de los planes estratégicos ahora preocupados por el desarrollo humano apoyándose en los intangibles con el paradigma de la sostenibilidad cuyo objetivo es respetar los límites físicos del planeta, encontramos dos opciones, el desarrollo humano y la creatividad de alta implicación, aquél comprometido con su entorno, o de baja cuando no tiene en cuenta el deterioro de este (Gráfico 9).

Gráfico 9

Por otro lado, si cruzamos las variables en el otro sentido, es decir si a la variable de la sostenibilidad le vinculamos la del desarrollo de la creatividad encontramos que podemos hablar de sostenibilidad de alta intensidad, aquella que aprovecharía la creatividad para mantenerse dentro de la lógica sistémica del planeta o en el caso contrario de sostenibilidad de baja intensidad, que en la mayoría de los casos nos lleva a escenarios de conservacionismo a ultranza aun a costa del propio desarrollo humano de la población de los espacios a conservar.

Gráfico 10

Si finalmente unimos ambos planteamientos, nos encontramos que es precisamente la creatividad el punto de conexión para un nuevo marco de referencia de las estrategias de planificación de futuro que nos permitan orientar nuestro objetivos humanos (socioeconómicos, culturales, educativos, etc) y ambientales de forma integrada y sostenible.

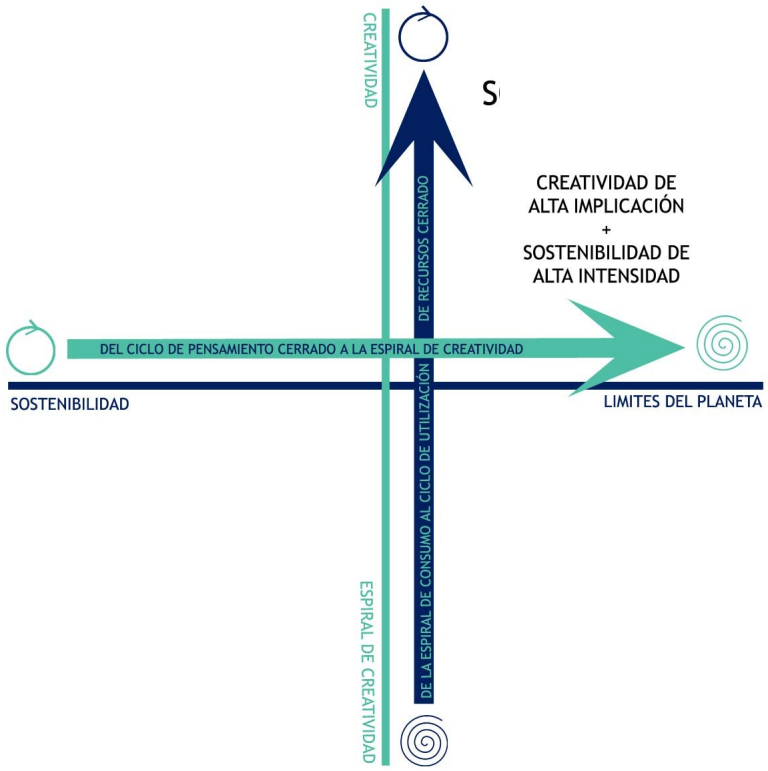


Gráfico 11

Por tanto, este planteamiento viene a poner de manifiesto la dependencia que tienen la creatividad y la sostenibilidad puesto que en las estrategias de futuro es difícil concebir a una sin la otra.

Cultura nodal de Redes

En última instancia, I-cosistemas surge dentro de la lógica del desarrollo de la sociedad de la imaginación, que tiene su germen en la sociedad de la información y el conocimiento.

Los vertiginosos desarrollos que en las últimas décadas están teniendo las nuevas tecnologías y en concreto su aplicación sobre el sector de las comunicaciones están transformando radicalmente nuestra sociedad, desde las propias bases productivas a nuestras formas de relación tanto profesional como personal.

En este sentido, estas nuevas tecnologías nos empiezan a ofrecer, y posiblemente tan solo conozcamos la punta del iceberg, importantes oportunidades de transformación en las formas y tiempos de relación entre los diversos agentes implicados en la ciudad, ciudadanos, empresas, organizaciones, políticos, etc., que

pueden por una parte promover una democratización en el acceso a la información y la transparencia necesaria en los procesos de utilización de esta, pasos fundamentales en el objetivo compartido de corresponsabilización entre agentes.

De esta manera se profundizará en el colaboración como vía para conseguir los objetivos de manera compartida en lugar de perpetuar la estrategia de la competitividad radical en la que el auge de una ciudad estaba directamente relacionada con el estancamiento o pauperización de otras.

Surge así una cultura del trabajo en red que se estructura en una malla nodal compuesta por elementos conectados entre sí generando sinergias a través de las cuales se puedan dar soluciones compartidas a partir de la complementariedad en la que todos los agentes salgan ganando.

3

APORTACIONES DE LOS EXPERTOS

3.1 APROXIMACIÓN DESDE LA CANTERA.

"Personas creativas para sociedades innovadoras"

JUAN FREIRE

Doctor y Profesor Titular de Biología
Universidad de A Coruña
Director Ejecutivo de Fismare

Proyecto *I-cosistemas. Entornos para imaginar e innovar*

INDICE

1. Introducción. Creatividad, innovación y desarrollo socioeconómico
2. ¿Cómo lograr territorios creativos e innovadores? De lo tangible a lo intangible
3. Un modelo conceptual: Densidad y conectividad urbanas como motores de la creatividad y la innovación
4. ¿Políticas locales y regionales para la innovación?
5. Estrategias para la revitalización de los espacios públicos urbanos
6. Internet como motor de la creatividad e innovación
7. Educación para la creatividad
8. ¿Existe creatividad en equilibrio? o ¿es necesario el cambio continuo?

1. Introducción. Creatividad, innovación y desarrollo socioeconómico

Vivimos en sociedades inmersas en un proceso de globalización creciente y en las que, ya en 2007, la mayor parte de la población mundial vive en ciudades. El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación en las últimas décadas ha jugado un papel clave en el proceso de globalización al facilitar los flujos de todo tipo (humanos, financieros, de productos y de conocimiento) que han desbordado tanto las tradicionales rutas comerciales como las fronteras legales y culturales.

Esta sociedad post-industrial del siglo XXI basa su riqueza no ya en los recursos naturales y el capital manufacturado, la parte tangible de la economía, sino en capital intangible que abarca desde capital humano (conocimiento) a la calidad de las instituciones formales e informales (como los derechos de propiedad, los sistemas legales o aspectos como la ausencia de corrupción gubernamental). Así lo demuestra un informe publicado en

2006 por el Banco Mundial[16] que estima que mientras el capital natural representa sólo el 5% de la riqueza mundial y el capital manufacturado el 18%; el capital intangible representaría la mayor parte de la riqueza, un 77%, siendo un 60% en los países pobres y hasta un 80% en los ricos.

La generación de conocimiento y su transformación en desarrollo y riqueza sitúan a la innovación como un motor económico fundamental. Pero la innovación se alimenta de la creatividad y la imaginación que manifiestan tanto individuos como colectivos actuando colaborativamente. Por tanto, antes de analizar las estrategias adecuadas para generar "entornos para imaginar e innovar", o dicho de otro modo para diseñar los espacios para el desarrollo socioeconómico del siglo XXI, cabe preguntarse en que consisten en realidad la creatividad y la innovación.

¿Qué son la creatividad y la innovación?

Se tiende a asociar el concepto de creatividad con el arte y la cultura, pero más allá de estos ámbitos, la creatividad se manifiesta (o se puede manifestar) en casi cualquier actividad humana, desde la aparentemente más mundana a la que podamos considerar como más sublime. La creatividad es la fuerza que genera nuevas soluciones a problemas o inventa nuevas rutas para el desarrollo social, económico o cultural. La innovación es un elemento íntimamente asociado a la creatividad, que traduce las nuevas ideas o e conocimiento generado en cambios efectivos (ya sean productos, servicios o nuevas formas organizativas y de gestión).

¿Para qué necesitamos la creatividad? ¿Cuál es la potencia e importancia de la creatividad para el futuro de las ciudades y territorios?

Como ya se indicaba antes, creatividad e innovación son para las sociedades post-industriales tanto los motores del crecimiento económico como, en una

[16] World Bank (2006). *Where is the Wealth of Nations? Measuring capital for the 21th century*. http://go.worldbank.org/2QTH26ULQ0

faceta menos considerada pero igualmente relevante, del desarrollo social, dado que constituyen la base de los procesos de empoderamiento ciudadano por el que los ciudadanos pasan de ser jugar un papel de consumidor pasivo a actuar como usuarios y creadores activos[17].

En este sentido, el papel de la imaginación y la creatividad se ha visto reforzado por la reducción de barreras de entrada que ha generado el desarrollo creciente de tecnologías ligeras, baratas y descentralizadas que permiten soluciones "de abajo a arriba". Este modelo de acción contrasta con el paradigma propio de la era industrial en que muchos problemas habían sido abordados con un enfoque basado en el uso de grandes y costosas tecnologías gestionadas con modelos organizativos fuertemente burocratizados. Esta transformación se manifiesta en diferentes vertientes: 1) la importancia creciente de la creatividad (liberada de los costes estructurales), 2) el paso de una economía basada en productos a otra organizada alrededor de servicios, y 3) la aparición de soluciones "ligeras" a muchos problemas, como las telecomunicaciones (con ejemplos como la telefonía móvil, ordenadores portátiles, y todo tipo de dispositivos personales), el transporte, la generación de energía (con sistemas de producción de energías renovables de pequeña escala) o las tecnologías ambientales (como sistemas de depuración y reciclaje) etc. La economía del desarrollo ha documentado diversas evidencias que indican que en los países en desarrollo son aquellos proyectos basados en tecnologías ligeras y baratas ideados y gestionados por emprendedores locales los que alcanzan mayores tasas de éxito, mientras que los planes que se apoyan en una "burocracia masiva" asociada a la ayuda y planificación gubernamental suelen ser mucho menos eficaces[18].

A pesar de estas evidencias que apuntan a que el verdadero motor de la vitalidad social es intangible, vivimos en ciudades y territorios

[17] C Landry (2007). Creativity and the City. Thinking through the steps. *The Urban Reinventors* 1.
http://wp.urbanreinventors.net/creativity-and-the-city-thinking-through-the-steps/

[18] W Easterly (2006). Planners vs. Searchers in Foreign Aid. *Asian Development Review* 23(2):1-35. W Easterly (2001). *The Elusive Quest for Growth: Economists' Adventures and Misadventures in the Tropics*. Cambridge, MA: MIT Press.

frecuentemente "obsesionados" (tanto sus líderes como buena parte de la población) por las grandes infraestructuras. La planificación territorial y estratégica suele prestar escasa o nula atención a "lo intangible" siguiendo una hipótesis implícita de que desarrollando las infraestructuras adecuadas, se logrará necesariamente el desarrollo económico y social.

Por otra parte, en un sistema social y económico post-industrial donde las tecnologías de la información reducen a (casi) cero el coste de muchas barreras de entrada, las oportunidades para generar proyectos por los propios ciudadanos (sin necesidad de la intermediación política o financiera) se multiplican. De este modo surgen nuevas ventanas de oportunidad y la posibilidad de un mayor empoderamiento ciudadano actuando con independencia de los poderes públicos y grupos de presión.

¿Quién es, o debería ser, creativo?

Bajo el nuevo modelo socioeconómico que dibujamos antes, todo el mundo puede ser creativo, y una ciudad o un territorio serán creativos sólo si sus habitantes lo son. Como discutiremos a continuación, en culturas caracterizadas por una movilidad poblacional limitada, la estrategia basada en importar creatividad no hará creativa a la ciudad, a no ser que se conciba como una vía para desarrollar un cambio interno.

2. ¿Cómo lograr territorios creativos e innovadores? De lo tangible a lo intangible

El debate de las clases creativas

La teoría de la clase creativa[19], propuesta inicialmente por Richard Florida en su libro *The Rise of the Creative Class*, es uno de los primeros y más ambiciosos esfuerzos para identificar los mecanismos promotores de la

[19] *Creative Class Group*. http://creativeclass.com/
R Florida (2003). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Basic Books.
R Florida (2004). *Cities and the Creative Class*. Routledge.
R Florida (2005). T*he Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent*. Collins.

creatividad e innovación en las sociedades occidentales, y especialmente en el contexto norteamericano. Pero, esta teoría ha sido también el objeto de un amplio debate en que se ponen de manifiesto las diferentes, y en muchas ocasiones antagonistas, estrategias que se utilizan para promover la creatividad e innovación en entornos urbanos.

Florida propone que las claves del crecimiento económico en las últimas décadas son la tecnología, el talento y la tolerancia (*las 3 T*). Su existencia en un entorno urbano permiten atraer a las "clases creativas" que son las que generan mayor crecimiento económico, dado que buscan entornos urbanos atractivos en cuanto a su tolerancia hacia modos de vida no estándar (en lo que respecta a opciones familiares, sexuales, etc) y a sus posibilidades culturales y de entretenimiento.

El debate desplegado a partir de esta idea incorpora un cierto componente ideológico de modo que los críticos se han situado tanto a la derecha (que atacan a Florida por ue sus propuestas suponen en ocasiones una disculpa para que el gasto público siga aumentando, con la excusa de crear las condiciones urbanas que atraigan a las clases creativas) como a izquierda (dado que Florida defiende en realidad a una élite cultural y económica, en contra de la tradicional "clase trabajadora"). Así por ejemplo, la revista *Metropolis* publicó[20] una entrevista con el urbanista Joel Kotkin y un artículo de Karrie Jacobs, ambos muy críticos con la idea y aplicación de la clase creativa, mientras que la crítica más académica de Edward Glaeser apunta a las mismas cuestiones.

En concreto Kotkin critica los usos perversos de la teoría de Florida provocados tanto por su generalización indiscriminada aplicada de un modo genérico a ciudades de todo tipo como por las modas (o "religiones" tal como

[20] MC Pedersen (2004). Cities in the Digital Age. *Metropolis Magazine* [entrevista con Joel Kotkin].
http://www.metropolismag.com/cda/story.php?artid=120;
K Jacobs (2004). Why I Don't Love Richard Florida. *Metropolis Magazine*.
http://www.metropolismag.com/cda/story.php?artid=1151
EL Glaeser (2005). Review of Richard Florida's *The Rise of the Creative Class*. *Regional Science and Urban Economics* 35:593-596.
http://www.economics.harvard.edu/faculty/glaeser/papers/Review_Florida.pdf

las denomina este autor) que periódicamente aplican los dirigentes municipales (y que han pasado en el caso norteamericano por, al menos, tres fases: primero los centros comerciales, después los palacios de congresos y los grandes estadios y más recientemente la cultura). Este debate se ha desarrollado en EEUU pero tanto las tendencias urbanas como las propuestas teóricas han tenido trascendencia en Europa y, en concreto, en España donde diferentes ciudades han desarrollado propuestas para "convertirse en ciudades creativas" que se basan en las ideas de Richard Florida.

De las clases creativas a las ciudades creativas

En julio de 2004 Florida publicó[21] un artículo en *The Next American City* donde hace una revisión detallada de las razones de sus críticos y presenta las evidencias empíricas que su equipo ha ido acumulando y que apoyan: 1) el papel de la clase creativa en el crecimiento económico y la vitalidad urbana, y 2) que estas clases seleccionan su localización en función de la tolerancia y atractivo cultural de las ciudades y no tanto por la oferta laboral o de otros servicios (aquellos dirigidos a "familias tradicionales") existente. Los principales puntos de la defensa de Florida se podrían resumir así:

- Sus datos demuestran que las ciudades más "creativas" han crecido más en las últimas décadas, generando empleo de mayor calidad y con salarios más altos. Sin embrago, estas conclusiones entran en contradicción con las evidencias estadísticas de otros autores.
- Sus resultados no son un artificio provocado por el *boom* de la nueva economía en la década de 1990, dado que sus datos se extienden a varias décadas del siglo pasado.
- No existe una oposición entre condiciones favorables para las clases creativas y para las familias tradicionales, dado que los trabajadores creativos se ven atraídos por la diversidad (resultado de la tolerancia) y

[21] R Florida (2004). The Great Creative Class Debate: Revenge of the Squelchers. *The Next American City*.
http://www.americancity.org/article.php?id_article=39
En artículos posteriores continua el debate; especialmente en E Evitts (2004). *The Great Creative Class Debate continues: The Peabody Institute Forum*. *The Next American City*.
http://www.americancity.org/article.php?id_article=29

esas condiciones urbanas son también atractivas para las familias (muchos de cuyos miembros son también trabajadores creativos).

- La correlación positiva entre la proporción de homosexuales en una ciudad y su vitalidad económica sólo es indicadora del efecto de las clases creativas (dado que los homosexuales seleccionan hábitats tolerantes). Así, el comportamiento del *gay index* es una consecuencia, no causa, del crecimiento económico. Este índice se convirtió en uno de los elementos centrales del debate e ilustra perfectamente muchos de los errores de interpretación asociados a este debate.

Florida dedica un esfuerzo especial a explicar su propuesta del papel de los gestores urbanos, para defenderse de las críticas que proponen que sus teorías promueven un exceso de intervencionismo y gasto público. Así plantea que los gestores deben limitarse a crear las condiciones propicias para el asentamiento de las clases creativas (que a su vez generará crecimiento económico), pero no deben tratar de planificar "desde arriba" el proceso. En todo caso, este tipo de ciudades creativas generan una serie de problemas emergentes, como mayores desigualdades en la distribución de los ingresos económicos e incrementos de precio en la propiedad inmobiliaria. Como consecuencia de ambos procesos, una parte de la población se ve expulsada (en especial aquellas personas con bajos ingresos y las familias con hijos). Estos problemas apuntarían a una posible insostenibilidad del modelo de crecimiento de estas ciudades.

La teoría de la clase creativa ha tenido la virtud de abrir un debate importante sobre el papel de las ciudades y de la planificación urbana en la economía. Pero dentro de este debate se deben diferenciar las evidencias empíricas sobre los efectos económicos de la tolerancia y los trabajadores creativos de las consecuencias de estas potenciales relaciones causa-efecto en las políticas públicas (¿cuál ha de ser el papel de los gestores urbanos?).

Además de todo lo anterior, se debe tener en cuenta que la teoría de las clases creativas ha sido desarrollada con información e inspirada por la características de las ciudades y sociedad norteamericanas, por lo que su

aplicación a otros contextos, caracterizados por una cultura diferente debería tomarse con precaución. Así, por ejemplo, en la sociedad española la movilidad profesional es muy inferior mientras que los vínculos familiares son mucho más fuertes, lo que limita claramente, especialmente en ciudades pequeñas o medianas, la posibilidad de atracción de una clase creativa exterior. Así, las tres "Ts" de Florida abordan la creatividad desde un enfoque esencialmente individual y dentro de un modelo de movilidad espacial máxima, olvidando el papel de lo colectivo y de los vínculos que fijan a las personas al territorio que son especialmente relevantes en España. Por estas razones, aunque la idea de clases creativas proporciona un esquema teórico interesante, proponemos aquí un enfoque de "ciudades creativas" en el que, partiendo de que la capacidad creativa está potencialmente disponible en cualquier grupo y entorno, la estrategia consista en crear condiciones para que los ciudadanos desarrollen su capacidad creativa y de innovación[22].

En las siguientes secciones analizaremos tres factores básicos que, teniendo en cuenta las dinámicas urbana y socioeconómica propias de las sociedades post-industriales del siglo XXI, permitirían movilizar el capital intangible de un territorio para desarrollar estrategias de promoción de la creatividad e innovación:

- Las ciudades y territorios se comportarán como redes sociales dinámicas en la medida que se incremente su densidad (la "ausencia de espacio") y la conectividad.
- Es necesario crear condiciones que catalicen las capacidades existentes en proyectos sociales y empresariales. Podríamos denominar este proceso como el "diseño de lo intangible".
- Recuperación y/o revitalización de los espacios públicos

3. Un modelo conceptual: Densidad y conectividad urbanas como motores de la creatividad y la innovación

[22] C Landry (2000). *The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators*. Earthscan Publications Ltd.
C Landry (2006). *The art of city making*. Earthscan Publications Ltd.

Creatividad e innovación son procesos que combinan actitudes individuales con contextos y dinámicas sociales. Numerosos indicadores muestran que, en la actualidad, éstos son procesos preferentemente urbanos. La razón no debemos buscarla en que los habitantes de las ciudades sean *per se* más creativos e innovadores que los habitantes rurales, si no por que en las ciudades se generan condiciones propicias. Del mismo modo, la creatividad y la innovación muestran una enorme variabilidad entre ciudades, tanto cuando se analizan comparativamente datos de un país como en análisis en que se comparan entornos urbanos de distintos países. El análisis empírico de las causas de esta variabilidad entre ciudades puede permitir identificar las claves que gobiernan la presencia de actividad creativa e innovadora y pueden, por tanto, ayudar a definir estrategias para su promoción.

Dos estudios que han aparecido recientemente revisan las evidencias sobre las claves que promueven la innovación urbana y, al tiempo, proporcionan nuevos resultados originales que demuestran claramente el papel clave de la densidad y del grado de "apertura". Por una parte, Richard Florida y el *Creative Class Group*[23], demuestran la relación entre densidad "creativa" y la innovación en ciudades estadounidenses. El estudio proporciona estimaciones estadísticas cuantitativas del efecto de la densidad de trabajadores creativos, como un factor clave de la innovación regional, mostrando en efecto significativo y positivo sobre la actividad de producción de patentes. Aunque este análisis se restringe a la densidad de la "clase creativa", probablemente los resultados fuesen ampliables a la densidad total, al tiempo que ambas densidades deberían estar en buena medida correlacionadas. Este trabajo realiza un extenso análisis de diferentes indicadores de densidad urbana y diferencia los efectos de "tamaño" (abundancia de la clase creativa) del de densidad. Además introduce en sus modelos otros factores explicativos relacionados con, por ejemplo, la I+D por lo que sus resultados son robustos a otros efectos de confusión.

[23] B Knudsen, R Florida, G Gates & K Stolarick (Mayo 2007). *Urban density, creativity, and innovation*. Working Paper.
http://creativeclass.com/rfcgdb/articles/Urban_Density_Creativity_and_Innovation.pdf

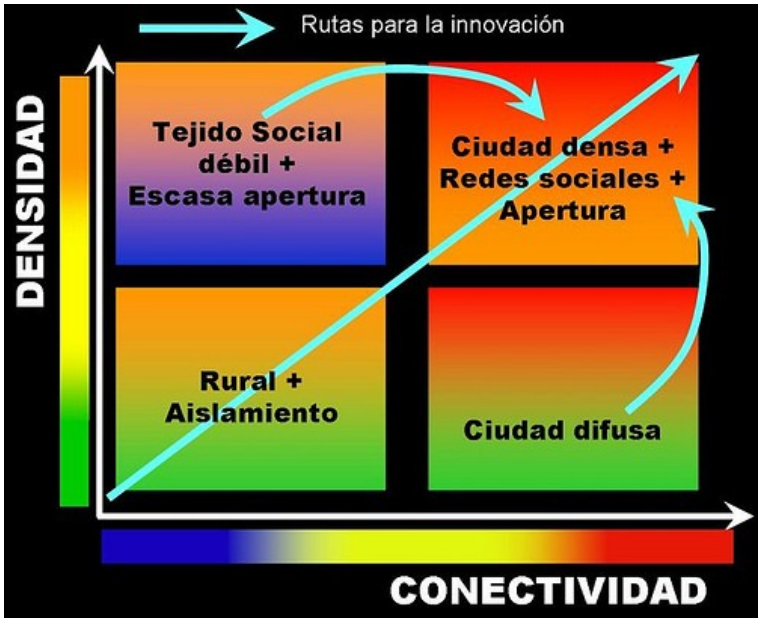
Por su parte, el grupo de Alfonso Gambardella, de la Universidad Bocconi (Milán, Italia), relaciona la actividad económica y la tasa de innovación (medida a través de las patentes) con el grado de apertura de diferentes regiones europeas[24]. En este caso, se demuestra como en las regiones europeas el grado de apertura social y cultural (medido por la actividad hotelera, indicadora del flujo de visitantes, y el uso de un segundo lenguaje por la población) se relaciona positivamente tanto con la actividad económica total como con la de los sectores más relacionados con la innovación (medida a través de las patentes). Los autores estiman que el efecto directo de la apertura regional sobre los ingresos es de un 16.3%, mientras que los efectos indirectos (a través de las patentes) supone otro 13.6%. Por tanto, parece que lograr que una región sea menos "provinciana", empleando las propias palabras de los autores, a través de una combinación de infraestructuras y redes es un elemento clave para el desarrollo territorial. El grado de apertura podría definirse de un modo alternativo como conectividad, que incluiría tanto el transporte, que garantiza la movilidad física, como las telecomunicaciones, que permiten la "movilidad digital" basada en la transmisión de información y conocimiento. Parece más apropiado utilizar la conectividad como indicador dado que representa un conjunto de variables sobre las que se puede actuar directamente para, de este modo, incrementar la apertura de una ciudad o región.

Tomando en conjunto ambos estudios, y aunque estaría por realizar un análisis conjunto de ambos factores para un mismo entorno geográfico, parece que densidad y conectividad son factores clave en la dinámica económica de ciudades y regiones. Sobre la densidad se puede actuar mediante el diseño de las ciudades. La conectividad se incrementará combinando el desarrollo de infraestructuras (de transporte y telecomunicaciones) con ciertas dinámicas sociales y culturales, desde la educación hasta la tolerancia, la liberación de conocimiento o, finalmente, el empoderamiento ciudadano.

[24] A Gambardella, M Mariani & S Torrisi (Agosto 2006). *How Provincial is Your Region? Openness and Regional Performance in Europe*.Working Paper. http://www.alfonsogambardella.it/GMT_How_Provincial_is_Your%20Region_August%20_2006.pdf

Ambos estudios requieren una lectura inteligente para evitar los efectos perversos de una aplicación simplista. Por ejemplo, alguien podría pensar que abrir nuevos hoteles es una parte de la solución; por el contrario la actividad hotelera es la consecuencia de una demanda (y por eso se emplea como indicador) y no un factor en si mismo.

Este esquema representa el modelo conceptual que explicaría como surgen las dinámicas innovadoras en entornos urbanos:



Pero debemos matizar la interpretación de la densidad como una variable únicamente física. El desarrollo de las tecnologías de telecomunicaciones en general y de Internet en particular ha dado lugar a nuevos espacios públicos híbridos, que integran lo físico y lo virtual, por lo que la densidad y conectividad no deben entenderse necesaria ni únicamente en un sentido físico, de modo que podríamos incluso concebir espacios “densos” rurales. Así, se podría establecer una tipología de factores físicos y virtuales, que se discuten en secciones posteriores, determinantes para generar densidad y conectividad, por tanto, apoyar el desarrollo socioeconómico:

- Infraestructuras y servicios de transporte
- Espacios públicos, como escenarios básicos para la interacción social
- Desarrollo y fortalecimiento de las redes sociales

- Desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación y, en especial, Internet

- Educación

4. ¿Políticas locales y regionales para la innovación?

Si las ciudades pueden definirse como redes sociales que se organizan y aumentan sus flujos materiales y de información gracias a la "ausencia de espacio", el urbanismo debería considerarse como el diseño de lo intangible. En este sentido, no es una ciencia o técnica que deban apropiarse los especialistas, ni mucho menos es una cuestión exclusivamente (ni principalmente) arquitectónica y constructiva. El urbanismo representa el gobierno de las aglomeraciones urbanas, de las ciudades entendidas como agregación de individuos y como un bien común que surge como propiedad emergente de la interacción. Se podría considerar al urbanismo un arte que trata de manejar un sistema complejo con unos objetivos. Por tanto, al final, los políticos en tanto que administradores públicos son los responsables del urbanismo, y por eso utilizo urbanismo, aquí, en el sentido de política local.

Dada la importancia creciente de las tecnologías de la información y siguiendo la estela de la web 2.0, podríamos denominar a este nuevo modelo como *Urbanismo 2.0*, en oposición al tradicional, o 1.0. Con este término se trata de resaltar que:

- importan más las personas y las redes sociales que las infraestructuras,
- la tecnología nos permite hoy en día superar muchas barreras que en el pasado impedían modelos "de abajo a arriba", colaborativos y, en gran medida, auto-organizados y,
- los ciudadanos somos (o deberíamos ser) usuarios activos y no consumidores pasivos.

Una crítica de las políticas locales españolas actuales

"Las ciudades", entendidas como sus gobernantes y grupos de presión y/o poder, suelen buscar constantemente grandes proyectos con los que

dinamizar la vida social y económica del entorno urbano. Así el paradigma de muchas ciudades españolas incluye toda una serie de proyectos basados en grandes infraestructuras como aeropuertos, grandes edificios corporativos o institucionales, museos, centros logísticos, parques tecnológicos, palacios de congresos, recintos feriales, ... Aunque algunas infraestructuras se dirigen a mejorar el tejido productivo, las “infraestructuras culturales” son en estos momentos las grandes estrellas y asistimos a la presentación de muchas ciudades como una mezcla de museo, escaparate y centro turístico.

Pero más allá de las infraestructuras y la estética urbana, el debate sobre las razones que pueden hacer competitivas, creativas, innovadoras, sostenibles y, finalmente, vitales, a nuestras ciudades permanece abierto. Es en este debate donde una visión integradora y transdisciplinar del urbanismo puede aportar propuestas realmente útiles. En este sentido, las políticas urbanas deberían, como ya se discutió anteriormente, más que buscar soluciones externas al margen de las capacidades existentes *in situ*, acompañar e incentivar a la creatividad e innovación ciudadana generando los instrumentos y las condiciones que se precisen en cada momento. Por desgracia la visión de muchos gobiernos municipales y otros grupos de presión urbana, al menos en España, es bastante distinta. Buscan proyectos que provoquen cambios radicales en las ciudades; actúan con una visión paternalista hacia su propia población (que entrando en un círculo viciosos, en muchos casos acepta esa relación de poder y se convierte en demandante continua y acrítica de nuevos proyectos que les permitan mantener o mejorar, al menos aparentemente, su modo de vida). Este tipo de políticas se traducen en una visión rígida y dirigista de la planificación urbana, muchas veces enmarcada en grandes planes estratégicos. Los planes de ordenación urbana no sería más que una versión de este tipo de planificación.

Las empresas, las organizaciones, incluso las personas que viven en una ciudad necesitan planes estratégicos, pero ¿deben "las ciudades" reproducir este mismo comportamiento? La estrategia de las ciudades se debe convertir en objetivos tangibles al traducirse en proyectos a menor escala, lo que acaba generando dos problemas: que los proyectos de las ciudades entren en

conflicto con los de ciudadanos individuales y organizaciones, o que los proyectos de las ciudades sean poco útiles. Un tercer problema, posiblemente el más grave, puede ser el efecto psicológico que hace que se transfiera la responsabilidad de creación de riqueza y desarrollo desde las personas a las instituciones. A esto debemos añadir que, en general y al menos en España, los responsables políticos no suelen contar ni con la experiencia ni con los conocimientos ni con la visión precisos para diseñar y gestionar los proyectos adecuados.

Ante esta situación cabría hacerse estas preguntas: ¿hasta donde debe "la ciudad" dirigir la estrategia de su entorno urbano?, ¿por qué las grandes infraestructuras son fundamentales en los proyectos municipales?, ¿son estas infraestructuras iconos de poder político o creación de condiciones para el desarrollo de proyectos?, ¿hasta que punto es importante la dependencia psicológica de estos grandes proyectos por parte de la ciudadanía?

En un mundo globalizado y en un contexto socioeconómico y político lleno de incertidumbre, el poder blando (la creación de contextos y el empoderamiento de de los ciudadanos) es, por la propia naturaleza urbana, el que puede lograr un mayor alcance como dinamizador, pero aún así la mayoría de ciudades siguen siendo gobernadas con un modelo casi exclusivo de poder duro (basado en regulaciones y subvenciones), limitado en su alcance. El que otros tipos de organizaciones, como las propias empresas, más fácilmente gobernables desde el poder duro, se estén adaptando rápidamente a modelos de gestión “blanda” nos indican por donde puede ir el futuro de la gobernanza urbana y el papel de las redes sociales.

5. Estrategias para la revitalización de los espacios públicos urbanos

Sin entrar en "territorio arquitectónico" me interesa analizar la idea de espacio público como pro-común, como un recurso que es de todos y que es esencial para la interacción social. La degradación y/o devaluación de los espacios públicos "tradicionales" y su sustitución por nuevos espacios "públicos" (en realidad espacios privados de uso abierto, como los centros

comerciales) es uno de los cambios más radicales que afectan a nuestras sociedades y que más influyen sobre la reducción y alteración de las interacciones sociales.

Los espacios públicos, al menos de las ciudades mediterráneas y europeas, han sido históricamente una parte integral de nuestras ciudades y en buena medida su razón de ser, al constituir los lugares donde se desarrollaban las interacciones sociales que las configuraban. De este modo, este elemento básico en la vida urbana se ha interiorizado como algo consustancial con la existencia de las ciudades, independiente de opciones políticas o de los procesos socioeconómicos. El fenómeno de la "metropolización" de las ciudades, su transformación en estructuras difusas y multicéntricas ha provocado una transformación de los espacios públicos. Como consecuencia de la suburbanización (*urban sprawl*) surgen los grandes centros comerciales, inicialmente en EEUU y posteriormente en el resto del mundo, como otro modelo de organización de la vida social de los habitantes de las grandes áreas metropolitanas, la "ciudad difusa" extendida y de baja densidad.

Como ya se discutió más arriba, el modelo de ciudad difusa ha sido atacado por razones ideológicas, ambientales o sociales. El modelo de gran centro comercial como espacio público ha recibido similares o mayores críticas, muchas de ellas asociadas a la acusación de mercantilización y privatización de la vida social urbana. Pero muchas de estas críticas se olvidan de que los centros comerciales son una respuesta adaptativa a las nuevas estructuras urbanas y al abandono o a la incapacidad de las políticas públicas para proporcionar alternativas de espacios públicos ante los nuevos escenarios sociales y espaciales.

Este debate se ha asociado estrechamente con la discusión académica y política de la teoría de las clases creativas de Richard Florida, aunque buena parte de la discusión no tiene que ver tanto con las ideas originales de Florida como con el uso de ellas que realizan los políticos en gobiernos locales.

Como decíamos antes, los espacios públicos creados en los últimos años han surgido a iniciativa de gestores urbanos influidos por la idea de las clases creativas que han simplificado transformando lo que debería ser un proceso "de abajo a arriba" (creación de condiciones para que los ciudadanos puedan desarrollar su capacidad innovadora y emprendedora) en otro "de arriba a abajo" donde los gobiernos locales tratan de diseñar y controlar de un modo jerárquico la dinámica social y económica y buscan la atracción de una clase creativa ajena. Esta estrategia se basa fundamentalmente en grandes proyectos arquitectónicos y culturales que tratan de convertirse en nuevos espacios públicos que promueven una "cultura" basada en la acumulación de grandes espectáculos dirigidos a ciudadanos-espectadores, y acaba convirtiendo las ciudades en una suerte de museos y objeto turístico.

Como parte de este proceso de debate político y social resurge en los últimos años la necesidad de "recuperar" los espacios públicos en las ciudades como parte de un modelo urbano más compacto y denso que incentive la vitalidad y dinamismo de los centros urbanos. Este debate, como en el caso de la clase creativa, repite los errores habituales de los responsables políticos. Entre estos errores tienen, en mi opinión, especial importancia:

- Confundir los espacios públicos con la gestión pública de los espacios comunes.
- Atacar a los espacios de gestión privada (especialmente los centros comerciales) como un problema en si mismos, sin ofrecer ninguna alternativa atractiva para los ciudadanos, y pretender revitalizar los espacios públicos limitando la iniciativa comercial (en muchas ocasiones este tipo de medidas no son más que una contrapartida al apoyo electoral del pequeño comercio).
- Gestionar la recuperación imponiendo un diseño y usos que "deben" ser aceptados por una ciudadanía pasiva, y que en muchas ocasiones olvida las facetas comerciales como parte fundamental de un espacio público útil para las personas.

Ante este panorama, preocupante por la reedición de errores y el enfrentamiento con enemigos imaginarios, surgen otras ideas e iniciativas que pueden identificar estrategias alternativas de recuperación efectiva de los espacios públicos y el capital social y actividad económica que tienen asociados. Un ejemplo paradigmático lo proporciona el caso de Bogotá y su radical transformación urbana durante el mandato de tres años de su alcalde Enrique Peñalosa o el caso de la transformación en un modelo de sostenibilidad de la ciudad brasileña de Curitiba gracias a la gestión del alcalde y urbanista Jaime Lerner. Para comprender la relevancia de este ejemplo debemos tener en cuenta la importancia crucial que tienen los espacios públicos en la calidad de vida en los países pobres y para los ciudadanos pobres, más allá de las habituales preocupaciones estéticas que suelen centrar el debate en las ciudades de países desarrollados, dado que para estos ciudadanos es prácticamente imposible acceder a las alternativas privadas existentes. Por otra parte, la capacidad financiera de estos municipios es muy limitada haciendo inviable políticas de grandes infraestructuras basadas en la intensificación del gasto público.

Centrándonos en el caso de Bogotá, sus problemas harían pensar que es imposible su recuperación sin una financiación muy elevada, impensable para un país como Colombia. Durante el mandato de Peñalosa, Bogotá, una ciudad víctima del tráfico y la violencia que habían hecho desaparecer de facto los espacios públicos, desarrolló una intensa actividad de recuperación de espacios y servicios (desde la creación de guarderías y parques hasta rutas peatonales a gran escala; por ejemplo por proporcionar algunos datos significativos, se crearon 1200 nuevos parques o 300 km de carriles para bicicletas). Estas acciones proporcionaron la oportunidad de recuperación del espacio público por la mayor parte de ciudadanos, que se encuentran en situaciones económicas críticas. Este proceso ha redundado, junto con otro tipo de acciones, en una reducción de la violencia y en una revitalización social y económica de la ciudad. Peñalosa “sólo” creó las condiciones, no prediseño los resultados, pero demostró como el deseo político y la capacidad de toma de decisiones y gestión puede transformar radicalmente los espacios

públicos y la calidad de vida de los ciudadanos con pocos recursos financieros.

6. Internet como motor de la creatividad e innovación

Nuestro sistema socioeconómico se enfrenta en los últimos años a un triple cambio de paradigma (empresarial, creativo y de propiedad intelectual) que fuerza cambios radicales. La irrupción de Internet, y su impacto sobre los modos de interacción social y sobre la creación y distribución de conocimiento y productos culturales, es una de las principales razones de esos cambios (muchos de ellos aún incipientes) sobre el ecosistema social, cultural y empresarial. A riesgo de simplificar en exceso los términos, podríamos comparar los ecosistemas analógicos y digitales para identificar los tres grandes cambios de paradigma.

Los paradigmas empresariales analógicos están fundamentados en los modelos de organizaciones cerradas gobernadas por relaciones jerárquicas y asimétricas entre empresas y creadores y/o usuarios. El economista Ronald Coase propuso en 1937 la “teoría de la empresa”, que le hizo merecedor del Premio Nobel, para explicar a partir de los costes de transacción la aparente paradoja de la existencia de las grandes empresas, un modelo organizativo que parecería innecesario en un sistema de mercado. Curiosamente, Coase fue en cierta medida el primero en predecir los cambios provocados por Internet, dado que estos se asocian en parte a la reducción de los costes derivados de la colaboración fuera de los límites de una empresa. Así se reconoce en una crítica al libro *Wikinomics*[25], de Dan Tapscott y Anthony D. Williams, que pretende ser una guía a la emergente economía digital colaborativa que se extiende en los últimos años a gran parte de los sectores productivos, incluyendo los más tradicionales.

[25] D Tapscott & AD Williams (2007). *Wikinomics: La nueva economia de las multitudes inteligentes*. Paidos.
O Bukerman. The wiki way. *The Guardian* (5 Septiembre 2007).
http://www.guardian.co.uk/technology/2007/sep/05/news.netrich

Por otra parte, en un sistema donde los costes de transacción gobiernan la dinámica empresarial, los actores "pequeños", como emprendedores y pequeñas organizaciones, están atrapados en su nicho de mercado, definido por su tamaño, dado que no pueden aprovechar las economías de escala, a no ser que cuenten con inyecciones de financiación externa que les permitan aumentar su tamaño. Así se convierten en dependientes de unas pocas grandes empresas y/o administraciones públicas que constituyen oligopolios, por ejemplo en los mercados culturales (grandes grupos editoriales, televisiones; los propios poderes públicos son posiblemente los actores económicos más poderosos en este sistema).

Respecto al paradigma cultural analógico, la creación artística y la actividad intelectual se conciben como consecuencia del "genio individual" del creador independiente y, en buena medida, aislado de su entorno. Así se conciben los productos culturales como innovaciones puras que nacen de la genialidad individual y no de un proceso de colaboración e interacción social. Por otra parte, buena parte de los productos culturales son "únicos" o bien su coste de reproducción es elevado.

Por último, en el mundo analógico el paradigma de propiedad intelectual está basado en el principio de que tanto el conocimiento como las obras culturales se deben someter a derechos exclusivos otorgados por el *copyright*. La comercialización de las obras artísticas (únicas) y los "productos del conocimiento" (de reproducción "costosa") en forma de venta es la vía principal, si no única, de remuneración de los creadores. En este sentido, la propiedad exclusiva de los derechos de una obra por sus autores, asociados necesariamente a grupos que la comercializan y gestionan sus derechos, se considera imprescindible para asegurar la viabilidad económica de la actividad creativa.

Este modelo se suele presentar como el único viable y como un sistema estable y eficaz a lo largo de la historia de la humanidad (un presunto colapso catastrófico que estaría provocado por la irrupción de Internet). Por el contrario, es un modelo que ha tenido una vida limitada asociada a un

periodo histórico en el que la reproducción y distribución de las obras culturales es posible pero costosa (la era industrial). Antes, existieron largas épocas en que los creadores eran *amateurs* puros o eran financiados siguiendo otras estrategias, por ejemplo mediante diferentes tipos de mecenas, y no por la comercialización directa de sus obras.

Este modelo socioeconómico y cultural analógico está dando paso desde finales del siglo XX a nuevos paradigmas digitales. En el caso de las organizaciones, surgen las comunidades y redes de colaboración que funcionan bajo modelos organizativos abiertos. Internet reduce radicalmente los costes de transacción fuera de las organizaciones. En este sentido, la razón de ser inicial (aquella explicada por Coase) de las empresas reduce su importancia. Es posible generar economías de escala sin necesidad de pertenecer a organizaciones cerradas, de modo que redes y comunidades se convierten en alternativas organizativas a las instituciones formales como empresas. Además, "el código es ley"[26], de modo que el propio diseño de Internet como infraestructura de comunicaciones favorece la colaboración en redes distribuidas, aunque las regulaciones y limitaciones técnicas de la red puedan conducir a modelos más jerarquizados, y por tanto controlables por unos pocos actores dominantes.

Las empresas, al desaparecer en gran medida algunas de sus razones de ser, deben reinventarse o diseñarse bajo modelos totalmente diferentes[27]. Este proceso tiene consecuencias diferentes para las organizaciones pequeñas, como aquellas que nacen ya dentro del paradigma digital como resultado de la iniciativa de emprendedores, y para las "viejas" y grandes organizaciones que deben reinventarse internamente y en su relación con el mundo exterior. Asistimos a un proceso de transición en que las empresas se transforman en plataformas abiertas para la colaboración entre usuarios internos ("empleados") y externos (socios, clientes, usuarios, competidores). Esta transformación se apoya en tres factores:

[26] L Lessig (1999). *Code and other laws of cyberspace* (2ª ed.). Basic Books.
[27] E von Hippel (2005). *Democratizing innovation*. MIT Press. http://web.mit.edu/evhippel/www/books.htm
H Chesbrough (2006). *Open Business Models: How to Thrive in the New Innovation Landscape*. Harvard Business School Press.

- Innovación abierta. La innovación deja de ser un proceso que sucede exclusivamente dentro de los muros corporativos y se transforma en un proceso en red en que colaboran socios, competidores o usuarios avanzados. La innovación abierta surge como un proceso adaptativo de las empresas por 1) razones de eficiencia (reducir los costes y acelerar la innovación) en un entorno cada vez más competitivo y con menores barreras de entrada (así surge el *crowdsourcing*[28]), y 2) la necesidad de aumentar la creatividad y poder competir con la innovación emergente que surge al margen de las empresas y la economía analógica.

- Modelo *open source.* El modelo de las comunidades de software libre, como paradigma organizativo y productivo de las redes y comunidades digitales, se extiende a otros ámbitos y a las organizaciones empresariales[29].

- Las organizaciones se entienden como sistemas complejos y que, por tanto, no pueden gobernarse de acuerdo a los modelos centralizados y "*top-down*". Surgen modelos de gestión alternativos basados en estructuras mínimas y procesos "*bottom-up*".

En paralelo a la evolución de las organizaciones empresariales, la digitalización de la comunicación y las relaciones sociales ha redescubierto la naturaleza colaborativa del proceso creativo y de producción de conocimiento, donde la remezcla se acepta como parte esencial. El paradigma digital incluye tres aspectos de relevancia:

- Mayor creatividad generada por dos factores complementarios: la recombinación de las propuestas (ideas) y aportaciones (productos) de muchos; y la posibilidad de utilizar a los usuarios, los antiguos espectadores o audiencia, como colaboradores.

[28] http://en.wikipedia.org/wiki/Crowdsourcing

[29] Y Benkler (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. Yale Press.
http://www.benkler.org/wealth_of_networks/index.php/Main_Page
S Webber (2004). *The success of open source*. Harvard University Press.

- La visión modular del conocimiento y los productos culturales que permite la recombinación, y por tanto promueve la creatividad, pero al mismo tiempo ofrece la posibilidad de rentabilizar los módulos, las diferentes partes que la componen.
- La reducción de los costes de reproducción y distribución de conocimiento y de productos digitales (que se aproxima a cero) obliga a explorar nuevos modelos de negocio, con nuevas y mayores incertidumbres (para los actores ya establecidos) pero también con mayores oportunidades para los creadores. El caso de la música es paradigmático al mostrar claramente como los "intermediarios" tradicionales pierden poder que puede se traspasa a los creadores.

Respecto a los paradigmas digitales de la propiedad intelectual, la reducción de costes de producción y distribución y el renacimiento de la colaboración como proceso creativo obliga a la flexibilización del concepto de propiedad intelectual y al desarrollo de nuevos sistemas legales y tecnológicos de protección / liberación y difusión. Así surgen[30] desde modelos de liberación total de los productos culturales, como el *copyleft*, a otros que ofrecen una enorme flexibilidad a los autores para decidir las restricciones que establecen a la remezcla, reproducción, distribución o comercialización de su obra. Entre estos se encuentran las licencias *Creative Commons*, nacidas en el ámbito anglosajón y que se están convirtiendo en un cierto modo en un estándar mundial, mientras que *Coloriuris* es una alternativa nacida en España y adaptada, aunque no exclusivamente, al mundo jurídico latinoamericano. Estos sistemas nacen en Internet y, por tanto, se han diseñado para su adaptación a la cultura digital.

Las oportunidades y riesgos de los modelos abiertos y en red

Los cambios de paradigma que he ido analizando provocan la apertura de nuevas, y en muchos casos aún inexploradas, oportunidades para los nuevos creadores y emprendedores culturales. Pero al tiempo, suponen grandes

[30] http://en.wikipedia.org/wiki/Copyleft
http://www.creativecommons.org/
http://www.coloriuris.org/

riesgos para los actores ya establecidos, desde creadores a grandes organizaciones que provocan reacciones de defensa o adaptación. Pero, además, la evolución iniciada por el tránsito a lo digital está lejos de finalizar y existen escenarios alternativos; algunos de ellos con riesgos para los pequeños creadores y emprendedores. Identifico dos grandes tipos de riesgos que pueden afectar al modo en que los usuarios y creadores (una distinción cada vez más difusa): 1) estructurales, derivados de la propia estructura tecnosocial que genera Internet y la digitalización cultural; y 2) políticos, derivados de las estrategias de control que desarrollen los grandes actores (grupos políticos y/o empresariales). Los peligros estructurales se asocian a la transformación de la sociedad desde un mundo gaussiano, predecible, a otro "paretiano" (representado por el concepto de la "larga cola"), impredecible y que ofrece mayores riesgos y oportunidades[31].

Dentro de los peligros políticos o de control, diversas opiniones muestran que las grandes organizaciones pueden acabar adaptándose al escenario digital y ejerciendo nuevos modelos de monopolio y oligopolio que exploten, por ejemplo, los sistemas de *crowdsourcing* para reducir de modo drástico los costes. Del mismo modo, se ha propuesto un riesgo denominado "paradoja del control 2.0"[32], que se hará real si no se logra "*mantener canales de distribución y comercialización independientes para obras de cultura abierta y crear un público dispuesto a valorar y rentabilizar la creación".*

Ante el crecimiento exponencial de la creación de contenidos por los usuarios de la web 2.0, surge el nuevo problema de como gestionar la abundancia. Mientras muchos usuarios optarán por una estrategia de creación de filtros y agregadores personalizados, otros usuarios así como la mayor parte de las organizaciones de todo tipo se encontrarán (al menos por un tiempo más o menos largo) absolutamente perdidos en este océano de información. Así, surgirán nuevos intermediarios que incorporen la capacidad de organizar y visualizar información explorando las nuevas fuentes digitales, al tiempo que se conviertan en estrategas que transforman esta información en

[31] C Anderson (2006). *The Long Tail: Why the Future of Business is Selling Less of More*. Hyperion.
[32] http://periodistas21.blogspot.com/2006/12/redes-libres-para-negocios-abiertos.html

conocimiento prospectivo útil para usuarios y organizaciones. Posiblemente estos nuevos modelos de negocio se basen en formas de *crowdsourcing* para explotar bases de información ingente de un modo rápido y eficiente creando numerosos productos adaptados a nichos muy específicos (en el límite, probablemente, "mercados de uno").

Estos nuevos *brokers* de conocimiento podrían acabar por convertirse en figuras clave que influyan decisivamente sobre decisiones empresariales y políticas. Esto nos lleva a preguntarnos por el significado político de la web 2.0. Más allá de un nuevo paradigma tecnológico, la web 2.0 es un caballo de Troya que modifica significativamente las formas de interacción entre personas. La tecnología nos hace humanos y por ello condiciona de un modo radical las relaciones de poder y autoridad. Por tanto, cabría hacerse una serie de preguntas, que por ahora no han sido contestadas (¿está este futuro aún en construcción?), sobre el la política de la web 2.0:

- ¿empodera la web 2.0 realmente a los usuarios y los libera de jerarquías o crea nuevas autoridades aún más poderosas, y sutiles, que las tradicionales?;
- ¿favorece la web 2.0 la sinceridad en la comunicación?, ¿nos lleva a un mundo de ficción y engaño absolutos en manos de los brokers más poderosos?, o por el contrario ¿nos encontraremos con una realidad más compleja y difícil de manejar?;
- ¿la evolución de usos de la web 2.0 es una cuestión únicamente de evolución tecnológica o depende de decisiones "políticas" de ciudadanos y organizaciones?, ¿dejamos el futuro en manos de una aséptica evolución tecnológica o necesitamos tomar conciencia de nuestra libertad y responsabilidad para convertir las oportunidades tecnológicas en mejoras en nuestras vidas?, y
- ¿reinventa la web 2.0 los mecanismos económicos superando el mercado, al liberar a la mayor parte de las interacciones humanas de dependencia financiera, o lleva a su máxima expresión la economía de

mercado al convertir (casi) todas las interacciones en transacciones económicas o de reputación?

Estrategias políticas para usos de Internet abiertos y creativos

En un escenario de redes sociales híbridas en que sobre el territorio se suceden interacciones tanto físicas como digitales, y en que la producción y distribución de conocimiento es preferentemente digital es especialmente importante que se reduzcan los costes de entrada de los ciudadanos en este sistema productivo y cultural. Para ello, las instituciones públicas, más que ser las responsables de la creación de conocimiento, deberían abordar prioritariamente el desarrollo de canales de comunicación accesibles y asegurar la existencia de un modelo de conocimiento abierto y, por tanto, utilizable por los ciudadanos con diferentes fines. Estas serían algunos tipos de acciones relevantes:

- Promover las conversaciones abiertas en que participen ciudadanos y políticos, de modo que se produzca una participación real en la vida social y política.
- Acceso abierto a Internet mediante el desarrollo de redes de telecomunicaciones ubicuas y baratas. Por ejemplo, en el caso del acceso a Internet mediante redes *wifi* se han acumulado en los últimos años numerosas experiencias basadas en una enorme diversidad de modelos que abarcan iniciativa privada, redes gratuitas financiadas con publicidad, redes municipales, cooperativas ciudadanas o alianzas público-privado. El papel de los poderes públicos es en estos modelos variable y debe estar adaptado a las circunstancias y necesidades locales, pero estas experiencias demuestran la viabilidad de este tipo de políticas.

- Garantizar la disponibilidad de bases de conocimiento amplias y diversas, por ejemplo mediante la digitalización de contenidos producidos o propiedad de las administraciones públicas.

- Uso de formatos abiertos para la información pública.

- Utilización de sistemas de propiedad intelectual basados en licencias abiertas y flexibles.

- Desarrollo de una e-administración realmente al servicio del ciudadano, que defina y aplique obligaciones estrictas y bien definidas y métodos de control efectivos.

7. Educación para la creatividad

La adaptación a un modelo social y económico basado en la creatividad y la innovación, como se ha discutido previamente, requiere por parte de las administraciones públicas la generación de condiciones pero al tiempo es precisa una actitud pro-activa, responsable y con un elevado grado de iniciativa y autonomía por parte de los ciudadanos. En sociedades como la española, este tipo de valores y actitudes no han sido fomentadas durante largos periodos históricos y el sistema educativo sigue contando con un elevado grado de inercia que hace que los cambios en las actitudes de aprendizaje no se hayan modificado al ritmo que lo han podido hacer las infraestructuras o los contenidos. Por tanto, se requieren cambios importantes en el sistema educativo que afecten no ya a los conocimientos, como a las capacidades y actitudes que se promuevan en los estudiantes. Estas serían algunas de las directrices que podrían utilizarse para implementar el cambio en el diseño del sistema educativo:

- Asumir que somos esencialmente creativos. El sistema educativo debe explotar y fortalecer esta capacidad innata y no, como sucede ahora en muchos casos, abortarla. El modelo educativo actual, absolutamente reglado y planificado, se comporta en realidad con un inhibidor de la creatividad.
- *Aprender haciendo*. El juego es una forma eficiente de educación, en especial cuando se quieren desarrollar personas creativas. En estos casos es fundamental fomentar la pasión por aprender. Una de las claves puede ser fortalecer la educación no formal y, por otra parte, crear dentro de la educación formal espacios experimentales que sirvan

de ejemplo y semilla para iniciar un proceso de cambio que, forzosamente, debe ser lento.

- Educación científica y tecnológica. Existe un problema emergente por el escaso interés en estas disciplinas, que por otra parte son núcleos de innovación fundamentales. Las causas son múltiples, desde como se enseñan al escaso atractivo de la profesión científica en España.
- Tercera cultura[33]. Debemos acabar con la separación social casi absoluta entre ciencias y humanidades. La tercera cultura refleja la necesidad de contar con ciudadanos (y profesionales) verdaderamente cultos, tanto en los ámbitos humanísticos como en los científicos.
- Tolerancia. La aceptación de lo diferente en todos los ámbitos de la actividad social es una actitud esencial para crear condiciones adecuadas para el desarrollo de la innovación y para que el clima social sea propicio a las condiciones de diversidad que favorecen la creatividad.
- Aceptación y aprendizaje del fracaso. Es preciso profundizar en la necesidad de incorporar el fracaso como esencia de los procesos creativos y formativos. Por el contrario, si se genera una cultura de adversión al riesgo se inhiben las opciones emprendedoras y la capacidad de innovación.
- Fomentar el espíritu emprendedor, el interés por la innovación y la capacidad de resolución de problemas mediante aproximaciones creativas.

8. ¿Existe creatividad en equilibrio? o ¿es necesario el cambio continuo?

Los procesos de regeneración urbana se diseñan con un objetivo final, bien de mejora de la calidad de vida de los barrios residenciales (aunque suelen acabar convertidos en procesos de gentrificación, por los que la población original es desplazada por otra de un mayor nivel adquisitivo al tiempo que ese barrio se renueva) o de mejora de la actividad económica y empresarial en distritos comerciales y/o (post)industriales. Estos procesos, cuando son

[33] http://www.edge.org/3rd_culture/

planificados, suelen prestar escasa atención a las fases de transición, que son en las que se produce el cambio y en las que, como consecuencia, se genera la máxima innovación y creatividad por parte de los actores de los procesos. Si el interés se trasladase desde los barrios regenerados a aquellos en regeneración, el objetivo debería ser lograr una ciudad en cambio constante y, por tanto, intrínsecamente inestable como única vía para maximizar la innovación. Este cambio de enfoque es difícilmente asumible por los gestores urbanos al introducir la incertidumbre como un objetivo, y no como un problema, y al obligar al abandono de la planificación en favor de la creación de contextos de consecuencias, en parte, impredecible.

En el caso de las áreas residenciales de las ciudades, tanto los barrios degradados como su versión gentrificada se podrían definir como fases en equilibrio que permanecen estables a no ser que se produzca una perturbación importante (como una intervención planificada o una crisis). Es en la transición cuando aparecen colectivos creativos (y más o menos marginales con respecto al sistema) o cuando los propios vecinos pasan a involucrarse en el proceso de cambio, de modo que se generan innovaciones que acaban modificando radicalmente el barrio.

Estos procesos de regeneración pueden considerarse como una forma de destrucción creativa[34] (concepto revitalizado ahora por el enorme interés alrededor de la innovación y el emprendimiento) dado que se sustentan en buena medida en el ensayo y error de nuevos modelos que fracasarán en la mayor parte de los casos, pero que en unos pocos acaban siendo exitosos (y, paradójicamente, provocando la desaparición de los colectivos creativos responsables del cambio, "víctimas" de la gentrificación). En las fases transitorias la actividad es máxima y se generan oportunidades para la aparición de nuevas ideas y proyectos ya sean culturales, sociales o empresariales. Este dinamismo es positivo en si mismo aunque el proceso de cambio acabe fracasando. Podríamos decir que es necesaria una alta mortalidad para que exista una diversidad suficiente de proyectos y algunos

[34] http://en.wikipedia.org/wiki/Creative_destruction

puedan sobrevivir (siguiendo la idea de destrucción creativa en los sistemas económicos y la innovación empresarial).

Una vez alcanzado el estado de gentrificación, los costes de entrada y de mantenimiento son demasiado elevados de forma que se expulsan a los colectivos tradicionales y a los creativos llegados más recientemente. El problema está en que una aceleración del proceso de gentrificación reduciría la duración de los periodos de transición y, de este modo, se acortarían las ventanas temporales de máxima creatividad.

En el caso de las áreas empresariales se genera una dinámica similar a la de los barrios residenciales. Muchos parques tecnológicos que proliferan por toda la geografía española sufren de un "problema de exceso de diseño". Son proyectos perfectamente cuidados en todos sus aspectos por sus promotores, con importantes inversiones en infraestructuras. En ocasiones, su origen está asociado en realidad a unas pocas grandes empresas ya establecidas que necesitan suelo industrial, y su diseño se hace pensando en este modelo empresarial y no en el de las pequeñas *start-ups*. Como resultado la entrada y permanencia en estos espacios de los emprendedores, siempre escasos de recursos, representa unos costes demasiado elevados. Además, las empresas que empiezan no precisan del tipo ni la cantidad de servicios que se les ofertan en estos parques, por lo que la major inversión es buscar una ubicación más barata y dedicar lo ahorrado a mejores fines.

Un ejemplo podría ser el distrito *@22 Barcelona*, que se suele utilizar como caso de éxito. La realidad es más compleja, existiendo un proceso de "gentrificación empresarial" que hace que este distrito esté siendo colonizado casi en exclusiva por empresas ya establecidas y de cierto tamaño, mientras que las *start-ups* se ubican en otras zonas, más baratas y menos *cool*, de Barcelona. Como resultado, estos distritos tecnológicos pueden acabar dominados por una cultura corporativa poco creativa, mientras que algunos barrios aparentemente degradados acogen, al menos por un tiempo, a lo más innovador y activo de la sociedad.

3.2 APROXIMACIÓN DESDE LA CIUDADANÍA

"Ciudad imaginativa e innovadora: *La revolución de lo cotidiano. Pensar el espacio público en la ciudad contemporánea*"

JUAN LUIS DE LAS RIVAS
Arquitecto. Profesor de Urbanismo y Ordenación del Territorio
Instituto Universitario de Urbanística de la Universidad de Valladolid

”

Introducción.

1. Porqué lo cotidiano: rutinas del espacio urbano.
2. Ciudades como entornos creativos.
3. Territorios inteligentes, territorios que aprenden.
4. Orden y desorden urbanos, crisis del espacio público.
5. Ciudad moderna versus ciudad contemporánea.
6. Astucias del habitar. La ciudad como región.
7. Espacios mixtos, relaciones de proximidad.
8. ¿En busca de un nuevo imaginario urbano?
9. La ciudad del espectáculo: la apropiación del espacio.
10. El espacio público como proyecto.
11. Inercias espaciales y culturas de lo irrelevante: ciudadanos sin brújula.
12. Democracia y espacio, gobierno del territorio.
13. Creatividad local y ciudad humana.

Introducción.

El presente escrito, realizado en el contexto del proyecto I-COSISTEMAS, *"Entornos para imaginar e innovar"*, procura hacer una aproximación a *"...los vínculos e implicaciones existentes entre los entornos urbanos y su configuración y el desarrollo de propuestas imaginativas e innovadoras*...". Este proyecto, promovido en Extremadura por el Gabinete de iniciativa joven, plantea un cuadro de conceptos inicial apoyándose en ideas como la de "clases creativas" de Richard Florida –sus tres factores principales (tres "T's"): talento, tolerancia y tecnología- construido sobre tres ejes clave, tres "C's": c*antera*, c*artera* y c*iudadanía*.

Los coordinadores del estudio me asignan la tarea de desarrollar un informe sobre la *"ciudad imaginativa e innovadora"*, relacionado con uno de los ejes señalados, *ciudadanía*, entendida desde los *"parámetros colectivos de generación y utilización de la imaginación y la innovación a escala urbana y su relación con la configuración física de la ciudad"*. Se trataría de un informe con la finalidad de plantear, al menos de partida, *"...cuáles son las claves de la configuración física de la ciudad y de sus espacios urbanos para generar un entorno potenciador de la imaginación y la innovación, especialmente centrándose en los aspectos de configuración de espacios públicos colectivos, de encuentro, etc...".*

Efectivamente, intuimos que el entorno físico y social incide en el desarrollo de la creatividad individual y establecen un marco favorable o no para la innovación. El problema es que no sabemos cómo.

Se trata de un tema recurrente en la ciencia y en el arte. En su búsqueda de una explicación de cómo tiene lugar la innovación en el campo científico, de cómo ocurren las revoluciones científicas, T.S. Kuhn mostró como que éstas no son independientes de su contexto. Sin embargo este contexto no es sólo un espacio determinado, sino el propio modelo de conocimiento dominante, de manera que Kuhn acuñó para explicarlo el concepto de *paradigma*. La revolución científica se produce con el cambio de paradigma, algo que "exige" interferencias. También en el campo del arte hay lecturas que limitan el factor contexto. Así Peter Burke ofrece una singular interpretación del Renacimiento en la que el "contexto" o entorno de la transformación no es tanto una sociedad homogénea sino a un "movimiento" dentro

de ella, que se desplaza en el espacio y en el tiempo a través de sus protagonistas concretos[35].

Estamos pues ante un tema universal y confuso. En mi opinión, si el espacio influye en realidades como la imaginación o la innovación lo hace indirectamente, lo hace como "cultura", al lado de otras realidades intangibles que tienen que ver con el entorno social y formativo de un grupo o de un individuo. Lo personal y lo colectivo se confunden.

Explicar el éxito colectivo a través del éxito del espacio significa vincular sociedad y espacio en sentido equívoco. Incluso cuando se trata de casos muy conocidos y donde parece haber una relación casi directa, como en el caso de Bilbao y su "efecto Guggenheim"[36]. En realidad, *¿qué es un espacio urbano de éxito...?*. Hay muchos lugares urbanos excepcionales, ciudades notables en las que no es sencillo establecer perfiles de éxito generalizables que trasciendan lo estrictamente local. También allí surgen preguntas, ¿cómo afecta dicho espacio a quien lo habita?, ¿qué duración tiene este efecto?, ¿un espacio excepcional e imaginativo en el pasado puede volver a ser creativo?... No hay respuesta salvo para unas cuantas ciudades globales, que por su tamaño y posición ejercen un gran atractivo sobre la gente y donde se produce una concentración abrumadora de recursos y de personas. Sin embargo los expertos ni siquiera saben con precisión porqué la innovación se difunde en regiones y estados de forma desigual.

Factores que intervienen en el proceso de planificación espacial
Fuente: Juan Luis de las Rivas 2001.

[35] Ver T.S. Kuhn, *"La estructura de las revoluciones científicas"*, Fondo de Cultura Económica, México 1981; Peter Burke, *"El Renacimiento europeo: centros y periferias"*, Crítica, Barcelona 2000.

[36] Documentar experiencias interpretadas como *buenas prácticas* es hoy habitual para difundir modelos urbanos desde perspectivas específicas, como el urbanismo sostenible el desarrollo del transporte público o la rehabilitación. Pero pocos se han aventurado en valoraciones generales o generalizables.

* En todo, salvo en el espacio, la planificación física actúa indirectamente.
** El Medio Ambiente es el sustrato o fundamento del factor espacio.

Variables principales con vinculación al espacio:
1. Patrones de consumo de suelo por las actividades económicas y potenciales de desarrollo local
2. Patrones de comportamiento (su diversidad). Relevancia del transporte y de la vivienda (y del factor suelo asociado). Niveles de satisfacción de necesidades y expectativas (justificación 1)
3. Sistemas de valores reconocido-reconocible (justificación 2). Territorio histórico y paisaje
4. Legislación urbanística y sectorial. Gestión y financiación de las acciones derivadas del plan. Administración pública.

No parece por lo tanto posible definir en un espacio urbano concreto, en este caso las ciudades de Extremadura, lo que *"debe ser"* un entorno potenciador de la imaginación y la innovación. Sin embargo sí es posible una reflexión sobre el espacio urbano contemporáneo orientada por el tema planteado y dirigida a proponer perfiles que permitan comprender lo que tratamos. Su utilidad va a estar en la posibilidad de consolidar algunas ideas como fuente de criterios para valorar lo que ocurre en nuestras ciudades y para orientar acciones de fomento de la innovación.

1. Porqué lo cotidiano: rutinas del espacio urbano.

"No se reduce la sociedad a piezas sueltas sin perder algo: el 'todo', lo que queda de él o lo que permite a dicha sociedad funcionar como un todo sin caer hecha pedazos".
Henri Lefebvre en *"La vida cotidiana en el mundo moderno",* 1968.

En nuestra sociedad urbana avanzada *"potenciar la sociedad del conocimiento"* parece un objetivo compartido. No sabría decir si se trata de algo más que un propósito. Un indicio positivo sería verificar que el trabajo creativo es algo habitual. Sin embargo seguimos abordando la creatividad con las suspicacias de lo excepcional, incluso con la impronta autocomplaciente de la resistencia a la evaluación, comparación y contraste.

La orientación hacia lo cotidiano puede permitir hablar de "creatividad" en sentido amplio, como atributo de una sociedad. Es verdad que la imaginación y la creatividad son facultades de los individuos, pero sólo encuentran su sentido si se

manifiestan ante los otros, si "tienen lugar" en un espacio público y encuentran allí su medida. Son los individuos los que tienen ideas, "dentro de" un contexto social cultural concreto, en un entorno más o menos rico, más o menos colaborativo. Los individuos son los que "crean" pero sólo en sus interacciones con otros individuos y con otros grupos se produce la innovación. Por ello sólo podemos hablar de inteligencia social –nuevo estadio de la inteligencia emocional-, de imaginación colectiva o de entornos creativos si nos referimos a un grupo de individuos que comparten o tienen algo en común.

Si hacemos sólo énfasis en lo que en cada lugar urbano tiene la condición de "excelencia" o pertenece a categorías tipo "*world class",* corremos el riesgo de favorecer perspectivas convencionales. Lo verdaderamente extraordinario es comprobar cómo la innovación *arraiga en lo cotidiano*. Para ello necesitamos una verdadera revolución de lo cotidiano con la creatividad instalada en la sociedad en su conjunto.

Efectivamente, en nuestra sociedad urbana compleja y competitiva, también conformista en muchos sentidos, el individuo vive inmerso en rutinas cotidianas, en estilos de vida y modelos de comportamiento que son condicionantes, pero que también están abiertos y sometidos a cambios en entornos cada vez más cosmopolitas.

Pensar lo cotidiano exige una aproximación crítica a la realidad, poner en crisis el *statu quo*, no tanto para saltarse las reglas sino para dar cuenta de ellas, de cómo se manifiestan el comportamiento individual y colectivo, un comportamiento que no es sólo libre porque está profundamente arraigado en su propio entorno social. Incluso la rebeldía se manifiesta estandarizada.

La analogía con el teatro y la propuesta de una "reapropiación de lo urbano" permiten establecer un marco de reflexión. El individuo, el grupo y lo público entrañan una compleja y conflictiva confluencia de intereses. No caben allí perfiles creativos absolutamente abiertos.

El individuo debe presentarse a sí mismo y presentar su actividad ante otros en un contexto social concreto. Por ello trata de guiar y controlar la impresión que los otros se forman de él, y controla lo que puede o no puede hacer ante ellos. Ervin Goffman

introdujo una explicación desde la perspectiva de la actuación en una representación teatral centrada en el espacio de trabajo. La colaboración laboral basada en la lealtad y en la disciplina, se apoya en lo que se espera de uno, en la "puesta en escena". Goffman afirma: *"el individuo tiende a tratar a las otras personas presentes sobre la base de la impresión que dan –ahora- acerca del pasado y el futuro. Es aquí donde los actos comunicativos se transforman en actos morales..."*, *"...en su calidad de actuantes, los individuos se preocuparán de mantener la impresión de que actúan de conformidad con las numerosas normas por las cuales son juzgados ellos y sus productos"*[37]. Conceptos como el de fachada, mistificación, tergiversación, le sirven a este autor para aproximarse al comportamiento individual y le permite concluir que entre el modo espontáneo de actuar y el modo ideado o artificial hay mayor distancia que entre la naturalidad del honesto y el artificio del embaucador. Aunque el hombre está destinado a la interacción social y a la colaboración, su capacidad de interacción es limitada, el individuo tiende a no asumir riesgos: nos especializamos en medios estables y prima por protección una vida social de "puertas adentro".

A esa primera condición del comportamiento, del individuo que representa un rol ante su grupo, podemos añadir su tensión por pertenecer a su entorno de una manera significativa.

Henri Lefebvre plantea la "irrupción de lo cotidiano" al preguntarse sobre cómo va a ser la vida urbana en la sociedad actual que sucede a la sociedad industrial[38]. Por ello en su crítica de la vida cotidiana se mezclan temas urbanísticos de siempre -como el transporte, la vivienda, el trabajo...- con otros temas -el ocio, la vida sexual, el vestido, la publicidad...- dando importancia central al lenguaje. Este pensador francés capturado por las reivindicaciones del 68 llega, como el mismo destaca, al panfleto para desenmascarar los resortes de una *"sociedad burocrática de consumo dirigido"* que reprime al individuo precisamente en lo cotidiano. Al denunciar una concepción dominante de la cultura como "ideología del Estado", discute su pretendida unidad y pone en cuestión lo que concierne a lo cotidiano porque es grave, "inquietante"... Es necesario fomentar una "apropiación" por el ser humano de su ser urbano natural y social. Para *"transformar lo cotidiano"* se necesita un

[37] Ervin Goffman, *"La presentación de la persona en la vida cotidiana"*, Amorrortu ed. Madrid 2004 (1959), págs. 266 y 277.
[38] Henri Lefebvre, *"La vida cotidiana en el mundo moderno"* Alianza editorial, Madrid 1972 (1968)

lenguaje nuevo porque el paso del *homo faber* y del *homo ludens* al *homo quotidianus*, un ser humano que reivindica su autonomía, no es evidente.

Es quizás este camino hacia una sociedad más "humana" el que permita liberar lo creativo de la perspectiva de lo excepcional, donde sea el conjunto de los ciudadanos los que pueden tener acceso a las interacciones propias de un rico espacio urbano. La imaginación individual exige un contexto formativo más vasto que el que resulta del genio individual y un escenario social menos dirigido. En este espacio abierto una cotidianeidad reapropiada puede facilitar la modificación de la actual rigidez de lo urbano y la recomposición del espacio público, espacio no sólo de aparición o manifestación, sino de interacción, donde la colaboración sea posible entre dificultades y donde se supere la confusión entre espacio público y espacio institucional o espacio de los entes públicos.

Desde el punto de vista urbanístico, desde el programa y desde la forma, tres temas se han ido consolidando como consecuencia de un nuevo lenguaje interesado en lo cotidiano:

- *mixticidad*, un programa urbano fundado en la mezcla de usos/actividades en un marco de respuesta a programas abiertos, flexibles.

- *tipologías híbridas*, respuesta espacial con formas urbanas y arquitectónicas adaptables, destinadas a hacer efectiva esta mezcla articulando espacios centrales y espacios de servicio.

- *espacios públicos como sistema*, soporte físico de la vida urbana colectiva, de la estructura funcional cotidiana de la ciudad y de su estructura simbólica.

No estamos ante el proyecto de una "ciudad nueva" sino, sobre todo, en el desafío de transformar la existente[39].

2. Ciudades como entornos creativos.

"Being creative is an attitude of mind and a way of approaching problems that opens out possibilities, it is a particular flexibility which can invigorate all mental functions".

[39] W. Mitchell propone el concepto de "arquitectura recombinante": *"Las ciudades del siglo XXI se caracterizarán por ser sistemas de lugares inteligentes, serviciales y adaptables, saturados de programas y de silicio, interconectados e interrelacionados".* El programa sustituye a la norma. Ver "*E-topia. Urban life, Jim-but not as we know it*", MIT press, Cambridge, 1999 (Gustavo Gili, Barcelona 2001).

Charles Landry en *"The Creative City",* 2000.

Peter Hall ha planteado un análisis de las "edades de oro" de las grandes ciudades occidentales. Sin llegar a conclusiones claras, muestra cómo las grandes ciudades contemporáneas sólo han tenido algunos periodos excepcionalmente creativos, en los que destacan con claridad de las demás ciudades. Hall concluye que pocos territorios tienen capacidad para crear su propio perfil, la mayoría sigue tendencias de éxito ya consolidadas y su desarrollo depende de coyunturas o contextos favorables[40]. No en vano la desigualdad permanece, a pesar del incremento de las inversiones en infraestructuras, y las regiones más dinámicas en torno a las ciudades más importantes siguen siendo los principales polos de crecimiento[41].

Los territorios periféricos aspiran a disminuir la brecha que los separa de los más dinámicos. Es aquí donde fomentar la "sociedad del conocimiento", con la promoción de una sociedad creativa, más interactiva y abierta se convierte en un objetivo estratégico, liderado habitualmente desde el sector público. Ello implica consolidar la innovación como clave de la sociedad, con un incremento radical de los recursos para fortalecer las estructuras educativas y científicas y para fomentar en las empresas el principio de formación permanente. Sólo así parece posible aumentar la competitividad del territorio.

El problema es también local y no sólo fruto de la incertidumbre que introduce la variedad de factores que afectan al cambio. La disponibilidad de recursos, no sólo materiales y tangibles, sino también intangibles, recursos humanos y culturales, no está garantizada. Por ello Daniel Bell, pionero de la "sociedad del conocimiento", propuso *revisar el concepto de escasez* al darse cuenta de la importancia que *los valores* van a tener en la sociedad del conocimiento. Una escasez que no va a ser sólo medible en términos físicos, en contraposición a la abundancia, como un tener o no tener, sino como una *"…medida de diferencias relativas de preferencias a costos relativos*, donde *los valores son escasos en relación a los deseos, los recursos son escasos en relación a las necesidades… Pensando sobre la escasez en términos de costo, la sociedad post-industrial trae consigo un conjunto completamente nuevo de*

[40] Peter Hall en *"Cities in Civilization. Culture, Innovation and Urban Order"*, Weidenfeld & Nicolson, London 1998.

[41] Algunos autores han mostrado cómo no se está produciendo una verdadera *convergencia regional*. En la España incorporada a la UE se están incrementando las desigualdades. Estudios empíricos coinciden en una convergencia regional en España al ritmo lento del 2%, insuficiente en con índices de crecimiento mayores. Ver Mª Ángeles Sánchez Domínguez, *"Los desequilibrios regionales en España"*, CyT-Estudios Territoriales, nº140, 2004.

escaseces para la sociedad...”, son los *costos de información, de coordinación, de tiempo...*[42].

Esta nueva sociedad plantea muchos problemas, y entre ellos el de *¿quién va a dirigir?,* es decir cómo se está distribuyendo la riqueza, el poder y el status en la sociedad. Por ello Bell anticipaba un *concepto amplio de política* entendida como árbitro, en el cual ya no sólo manden reglas de maximización de beneficios o de utilidad individual sino que se definan metas y prioridades sociales, con sistemas dirigidos a la realización de esas metas en función del bienestar social y del interés de la comunidad. Y es aquí donde la planificación debe establecer sus reajustes.

Carecemos, en este sentido, de una *planificación estratégica* capaz de abordar territorios que en gran medida han conseguido resolver sus *necesidades básicas*, sobre todo en las infraestructuras clásicas, pero que sin embargo “no avanzan”. Por ello Charles Landry, *en su “The Creative City”* insiste en que la planificación debe cambiar en correspondencia con una creatividad entendida como nueva actitud para abordar los problemas [43]*:*

“Planning should be a vision driven and deliberative, rather than narrowly technical, process. Through planning, a city decides what public goods it wants. Planning involves turning a vision into practice by benign simplified so it is rooted in principles, strategically focused and tactically flexible on implementation”

Algo que afecta al proyecto y a la planificación espacial, ya no sólo dirigidos a proveer de infraestructuras sino a garantizar “calidad de vida” fomentando entornos atractivos y eficientes, con una actitud diferente de servicio a las nuevas expectativas yo/ necesidades sociales.

La reflexión sobre las “clases creativas” de Richard Florida destaca este atractivo. Sin embargo la pregunta clave es *¿Es el territorio en si un “sujeto colectivo activo” de esta creatividad o innovación?*

Desde la economía Michael Porter trata de explicar qué es un “entorno innovador” e identifica cuatro factores interrelacionados que resultan fundamentales para

[42] Ver Daniel Bell, *“The coming of Post Industrial Society”,* Basic Books, New York 1973 (“El advenimiento de la sociedad post-industrial”, Alianza Universidad, Madrid 1976).
[43] Ver Charles Landry, *“The Creative City. A toolkit for Urban Innovations”*, Earthscan Pub., London 2000.

alcanzar la *ventaja competitiva* de una nación, región o área local[44]. El primero de ellos tiene que ver con la *dotación de recursos*, factores básicos de una ventaja comparativa: tierra, mano de obra y capital. A estos factores, que resultan muy difíciles de imitar, Porter añade un segundo factor resultado de una *exigente demanda de los consumidores locales* o nacionales, capaz de crear tradiciones o culturas relacionadas con la producción o el servicio y generadas local o nacionalmente como respuesta. El tercer factor es la *cercanía* territorial y más específicamente la creación de *clusters o agrupamientos de unidades de producción y proveedores* en torno a una determinada industria o servicio. Finalmente, el cuarto factor tiene que ver con el marco institucional y con las prácticas comerciales, los cuales contribuyen a crear *reglas de juego claras y estables*, capaces de establecer un contexto de seguridad a la inversión y al desarrollo de iniciativas. Es evidente que estos cuatro factores interrelacionados sólo se dan en situaciones concretas y que la ventaja competitiva en el desarrollo económico local depende de realidades difíciles de "inventar".

En su estudio de cómo se ha producido el desarrollo en las "ciudades difusas" del Norte de Italia Arnaldo Bagnasco acuña el concepto de *"distrito industrial"*. En esta *"Terza Italia"* –sobre todo Lombardía, Véneto y Emilia-Romagna- se produce en el último tercio del pasado siglo un singular fenómeno de innovación y transformación capilar de la economía regional, capaz de mostrar una fortaleza extraordinaria a pesar del marco general de crisis, con la adaptabilidad a nuevas situaciones como su principal baluarte. Los *"distritos industriales"*, se fundan en el *capital social de los entornos locales,* en un contexto de capitalismo cambiante. Con la crisis del contrato social de la posguerra surge un nuevo tipo de relaciones. Sólo una interpretación de la compleja organización social, del continuo de tejidos y situaciones en interacción, con relaciones simultáneas de colaboración y competencia[45], puede dar razón de una economía de interacción entre la gran empresa y las pequeñas. El retorno desde finales de la década de 1960 de la primera emigración italiana, sus recursos económicos y formación, su capacidad para apoyarse en redes locales básicas, incluso familiares encuentra y un sistema financiero versátil son parte de la explicación.

[44] Ver Michael E. Porter, *"La ventaja competitiva de las naciones"*, Vergara Ed., 1991.

[45] Estamos ante un concepto similar al de *"cluster"* de Porter, fetiche en el desarrollo local: *"El análisis del funcionamiento de los sistemas productivos locales ha demostrado que la existencia de una red empresas industriales locales, permite la generación de una multiplicidad de mercados internos y de áreas de encuentro que facilitan los intercambios de productos, servicios y conocimiento"*. Ver G. Becattini en *"Sviluppo locale",* 1997; citado por Váquez Barquero en CyT-Estudios Territoriales, nº122, 1999.

Bagnasco da gran importancia al *capital social,* entendido como una realidad dinámica formada por *el conjunto de los recursos disponibles para la acción que derivan del tejido de relaciones cooperativas en los cuales una persona está inserta*, aportando un rico complemento a los factores de Porter [46].

Sólo en algunos territorios existen redes eficientes de cooperación entre empresas y de concertación entre agentes, incluidos los agentes públicos, sólo en algunos casos podemos hablar de "entornos creativos". Fuera de las grandes ciudades, donde el propio tamaño facilita la interacción, la dificultad "crear las condiciones" es evidente.

La planificación debería por lo tanto aprender a detectar y a resolver lo que en cada caso es "escasez", aunque no sea tan evidente y no responda sólo a los rasgos físicos del espacio ni a lo que tradicionalmente hemos entendido como infraestructuras. Para ello es útil destacar algunos rasgos de las ciudades más creativas –casi siempre espacios metropolitanos- para ir dibujando las constantes de lo que puede pertenecer al cimiento de una sociedad creativa[47]: *economía equilibrada, arraigo de estrategias de desarrollo sostenible, buen sistema educativo, estructuras de investigación científica sólidas, seguridad, sistemas de salud y de asistencia social de calidad, infraestructuras culturales eficaces, multiculturalismo, fomento de la inclusión social y buen gobierno –o governance*. Pero son constantes que sólo se dan en sociedades muy avanzadas, y no sin dificultades, por lo que suelen estar en el contenido de programas diversos y tienden a estar más presentes en los discursos que en la realidad, dando forma al texto de una permanente "carta a los Reyes Magos".

3. Territorios inteligentes, territorios que aprenden.

"Los *Territorios Inteligentes* son también aquellos con capacidad para aprender de la experiencia propia y de las innovaciones de otras ciudades. *Learning from Cities*, aprendiendo de las ciudades, es un lema que utilizan casi

[46] Ver Arnaldo Bagnasco, *"Tracce di comunità"*, Bologna, Il Mulino, 1999; *"Società fuori squadra. Come cambia l'organizzaziones sociale"*, Bologna, Il Mulino, 2003.
[47] Ver *"Making spaces for the creative economy"* –Isocarp Review 1, 2005- un esfuerzo realizado por Isocarp cuando Alfonso Vegara era su presidente y que insiste en lo ya planteado por él en la Fundación Metrópolis en su *Poyecto Cities*: establecer los factores y rasgos constantes de diferentes ciudades del mundo que representen el perfil de sus condiciones de éxito.

todas las ciudades y territorios innovadores porque hoy el caudal de experiencia y conocimiento para afrontar los retos de las ciudades es inmenso".
Alfonso Vegara y Juan Luis de las Rivas en "*Territorios Inteligentes", 2004.*

Una salida del callejón al que hemos llegado es plantear el tema de la sociedad creativa desde las posibilidades del aprendizaje social y comprender que estamos en un contexto muy dinámico y cambiante, pero donde es posible aprender de otras situaciones y desarrollar capacidades de adaptación ante nuevos problemas, ante necesidades nuevas.

Así, más que de "territorios creativos" deberíamos hablar de *"territorios que aprenden"*: cuando es posible un incremento del potencial de esfuerzo. Sólo si el aprendizaje se sitúa en el centro de la experiencia diaria en la ciudad los individuos pueden seguir desarrollando sus habilidades y capacidades. La diversidad y las diferencias de otras situaciones deben asumirse con inteligencia y tolerancia. Por ello algunos autores señalan que hay que ir *"beyond the stable state",* porque vivimos una realidad sometida a procesos permanentes de transformación, sin "estados" resistentes al cambio.

Nos acercamos cada vez más a un horizonte diferente en el que los recursos externos van a perder importancia y en el que se ponen en juego los potenciales existentes, la propia capacidad de actuación de cada territorio. El futuro va a depender sobre todo del *conocimiento* allí generado o disponible y del *saber hacer* acumulado como capacidad competitiva para abordar iniciativas.

Richard Florida[48] con el concepto de *smart regions -regiones inteligentes-* y con su teoría de la *geografía de la creatividad*, insiste en la relevancia de la calidad de un determinado "ambiente", fundado en los factores espaciales que ofrecen *calidad de vida,* al lado de factores como la *tolerancia social y la oportunidad de un fácil acceso a las infraestructuras* que facilitan los flujos de conocimientos, ideas y aprendizaje. Pero también se interesa por lo que hace a determinados espacios capaces de

[48] Ver R. Florida, *"The rise of the Creative Class and how it's transforming work, leisure, community and everyday life"*, Basic Books, New York 2002. John Howkins acuña en 2001 el concepto de economía creativa. Pero el concepto de creatividad es demasiado intangible, pensemos en el éxito de otros autores como Edward de Bono, gurú de la gestión empresarial, y su concepto de *"lateral thinking"*.

funcionar como almacenes y generadores de conocimientos e ideas, con independencia de su presencia en los "centros globales".

Los "territorios inteligentes" que se caracterizan por su perfil competitivo para las actividades económicas, a la vez aspiran a un constante re-equilibrio social y defienden un modelo de desarrollo cada vez más sostenible desde el punto de vista ambiental y cultural. Por ello hablar de *territorios inteligentes* es hablar de una sociedad dinámica, *capaz de aprender porque es capaz de plantear proyectos*. Si, en un territorio, la sociedad es capaz de dotarse de un proyecto coherente y compartido de futuro, más o menos conflictivamente, está demostrando voluntad de aprender. Afrontar con proyectos los retos de un mundo globalizado no sólo fortalece la identidad local: es en esta "proyectabilidad" del territorio donde tanto el sector público como el privado priman su capacidad de aprendizaje.

Ahora bien, los espacios no son capaces de aprender, son las personas y los grupos sociales los que aprenden de la propia experiencia y de la ajena, reconociendo la aplicabilidad de estrategias de innovación que han sido eficaces en otros territorios, sólo el capital social da razón de la inteligencia de un territorio [49]. Estamos en la era de los recursos humanos, en una sociedad en transición hacia la sociedad de la información, nueva sociedad del conocimiento, donde el trabajo intelectual debería ser prioritario.

Sólo en esta sociedad avanzada la capacidad de elección del lugar donde vivir y trabajar aumenta, en la medida en que las clases más creativas pueden permitirse abandonar territorios ajenos a sus intereses. Aunque la creatividad no sea el resultado de determinado espacio, la calidad de los espacios y de sus servicios desempeña una función diferente en el dinamismo de la ciudad contemporánea y en sus respuestas a este flujo potencial de personas y de iniciativas.

Por ello es interesante una interpretación de lo urbano atenta a una calidad urbana que puede sólo darse en algunos lugares, lectura de la ciudad abierta al proyecto y no sólo desbordada por la magnitud de los sistemas urbanos y de sus problemas. Existe de hecho una eclosión de "nuevos conceptos" que aspiran a reinterpretar lo urbano, eclosión explicativa que comenzó en Norteamérica y que hoy arraiga en

[49] ver A. Vegara y J.L. de las Rivas *"Territorios inteligentes"*, FEMP y Fundación metrópoli, Madrid 2004.

Europa, evidente en la variedad terminológica, desde la *edge city* a la *hipercittà*. Podríamos establecer sus márgenes quizás entre dos textos clave: *"Bourgeois Utopias"* de Robert Fishman y *"Métapolis"* de François Ascher[50]. En ambos casos la ciudad extensa, la regionalización de lo urbano, no son simple "desorden" sino ajuste a unas condiciones sociales y económicas cambiantes, donde se configuran espacios adheridos a una cotidianeidad diferente.

4. Orden y desorden urbanos, crisis del espacio público.

"Lejos de la imagen unitaria que proponían las perspectivas de las ciudades ideales del Renacimiento, los territorios urbanos de hoy se manifiestan como una yuxtaposición de entidades sin lazos directos entre sí, barrios residenciales, centros comerciales, estaciones y aeropuertos, zonas industriales, servidas por infraestructuras ferroviarias, carreteras y autopistas entrecruzándose"... "sólo los ojos de un híbrido, hombre-máquina o cyborg pueden comprender..."

Antoine Picon en *"Territoire des cyborgs"*, 1998.

Efectivamente, al lado del extraordinario crecimiento de las ciudades, de su transformación interior y dispersión en el territorio, es posible reconocer nuevas formas de organización, una realidad urbana comprendida y habitada de manera diferente por sus habitantes. El *sparwl*, el centro comercial, la disolución paisajística de la ciudad en la región, las grandes estructuras del transporte.... facilitan un interpretación dominante de pérdida del espacio público a la par que un debilitamiento de las relaciones sociales. Surge la nostalgia hacia "lo urbano perdido". La historiadora Françoise Choay resume esta actitud diciendo que la ciudad ha dejado de ser un objeto para el arte y la arquitectura, la ciudad, tal y como se concibe históricamente, ha cedido su lugar a "lo urbano", una realidad que no puede ser acogida por una forma perceptible, al extenderse por el territorio y alcanzar una dimensión y configuración imprecisas[51].

[50] Robert Fishman, *"Bourgeois Utopias". The Rise and Fall of Suburbia"*, Basic Books, New York 1987 y François Ascher, *"Métapolis ou l'avenir des villes",* Ed. Odile Jacob, Paris 1995.

[51] Ver Françoise Choay, *"Le règne de l'urbain et la mort de la ville"*, Catálogo *"La Ville. Art et Architecture en Europe 1870–1993"*, Centre Georges Pompidou, Paris 1994.

Arquitectos relevantes como Rem Koolhaas insisten: *la ciudad es cada vez más una realidad "genérica"*[52]. La ciudad contemporánea, multiforme y compleja tiende sin embargo a presentarse como un universal, dotada de una regularidad sorprendente. ¿Son o pueden ser estas ciudades como aeropuertos? Detrás de esta maliciosa pregunta permanece la evidencia de las semejanzas, de que hay aspectos visibles de las ciudades contemporáneas muy parecidos, ya estemos en París o en Atlanta: la semejanza de lo edificado en los nuevos suburbios, el culto a la velocidad y al artefacto, la hiper-presencia de las infraestructuras y la fuerza de una realidad urbana dinámica y cambiante. Semejanzas que quizás no puedan sostenerse más allá de una "percepción genérica" e imprecisa. Koolhaas mezcla con otros autores provocativamente sus impresiones en un delirio por el caos urbano, entendiendo la arquitectura misma como una caótica aventura aunque ahora liberada del compromiso crítico de interpretaciones previas y más coherentes, como la "deriva" situacionista.

Al exaltar la complejidad o el caos aparente nos alejamos de la explicación. Decir caos es mencionar un orden que no se comprende, es hablar de una expectativa de orden que se no se cumple, porque no se reconoce. Podemos decir mejor que el espacio urbano es *indeterminado*[53]. El pensador Edgar Morin responde: *"cuanto mayor es la actividad tanto más el trabajo produce desórdenes; el incremento de la complejidad y el incremento del desorden están vinculados"*[54], por lo tanto la probabilidad de orden, sobre todo de orden reconocido, disminuye.

De hecho, el interés por la ciudad ideal desaparece en el entusiasmo por una ciudad real hecha de fragmentos casi autónomos, dispositivos y ciudadelas especializadas para el gran teatro del mundo. La propia imagen de la ciudad real se pone en crisis, en un contexto cultural en el que el espacio público queda sometido a las reglas homogeneizadoras del consumo.

¿Se corresponde este espacio aparentemente caótico con una sociedad caótica y fuera de control?

[52] Ver Rem Koolhaas, *"The Generic City"*, texto con el que concluye su famoso *"S,M,L,XL"*, de O.M.A., R. Koolhaas & B. Mau, 010 Publishers, Rotterdam 1995.

[53] Decir que el espacio urbano es un espacio indeterminado no quiere decir que no esté sometido a axiomas y reglas. En la condición de su indeterminación está la posibilidad de reconocer cierta imprevisibilidad de cambios que, por otro lado corresponden a la simultaneidad de decisiones libres y dispares derivadas de coyunturas concretas de lógica conocida. No olvidemos que en la descripción de la Naturaleza adquiere importancia el concepto de *fluctuaciones* en cuanto componente de azar o inestabilidad como condición real en los procesos naturales frente a la física clásica del equilibrio.

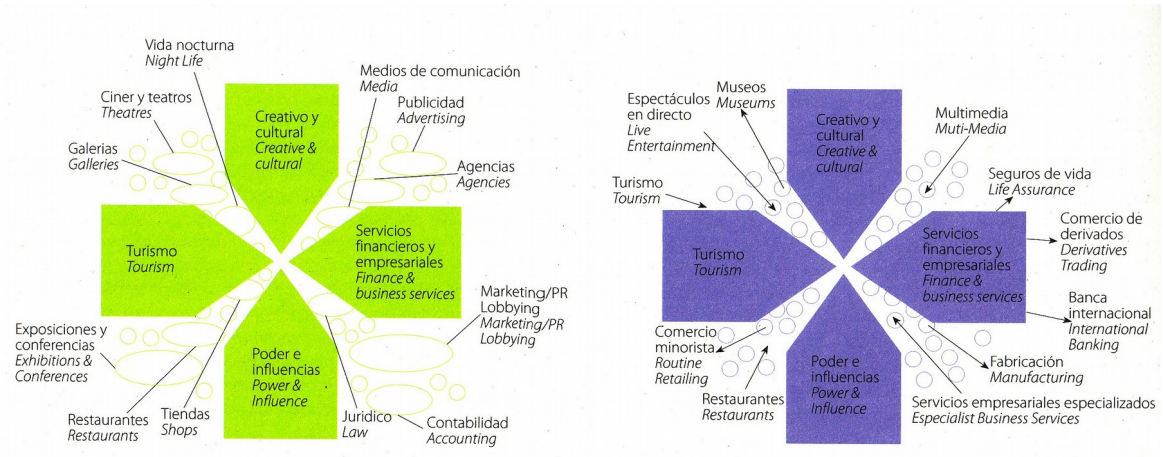
[54] Ver Edgar Morin, *"La Vie de la vie"*, Seuil, Paris 1980

Tras la 2ª Guerra Mundial se consolida en Europa Occidental un modelo urbano fundado en la dualidad centro y periferia, que simultáneamente plantea la renovación de los centros urbanos y desarrolla grandes polígonos industriales y residenciales, nuevos grandes barrios de vivienda social periféricos. Los principios funcionalistas se aplican sistemáticamente, marcando una primera etapa de inversión pública en infraestructuras de transporte –triunfo del automóvil- y para atender el proceso acelerado de crecimiento urbano -alojar a los nuevos residentes de la sociedad industrial. Es el tiempo de los *"Grand ensembles",* de las *"New Towns"*, etc. Sin embargo pronto el funcionalismo demuestra las carencias de una visión parcial del territorio, al fracasar sus objetivos integradores desplazados por un urbanismo de urgencia en una ciudad expansiva. La clave espacial está en las grandes piezas urbanas y en los espacios especializados –aeropuertos, puertos, industrias, conjuntos residenciales, áreas comerciales...-. La destrucción del modelo urbano compacto y la emergencia de una ciudad dividida en centro y periferia promocionan un desarrollo urbano fragmentario y facilitan, a lo largo de la segunda mitad del siglo XX, una urbanización discontinua y heterogénea que se extiende en el paisaje sin sensibilidad hacia sus preexistencias. No se trata sólo de conurbaciones, sino de un puzzle irregular que se extiende en suburbios residenciales con densidad desigual mezclados con los asentamientos del empleo y los servicios. Como consecuencia se producen profundos desequilibrios entre las áreas centrales de la ciudad, los primeros anillos marginales y los suburbios aislados de los más ricos. Aunque el funcionalismo realiza importantes contribuciones en la construcción de fragmentos de la ciudad, los logros se apagan cuando se descubre lo que queda por hacer: la recuperación de los centros urbanos, los espacios abandonados por la industria y en el desastre ambiental que los acompañan. A finales del siglo XX hay una tarea inmensa sobre lo que algunos comienzan a denominar "territorios abandonados".

Estos espacios van a ser claves en un periodo económico expansivo para la reforma de las ciudades. Sobre todo en las grandes ciudades como Londres, Rótterdam, Barcelona o Berlín, siempre con sus singularidades, pero también en ciudades medias como Nantes, Bilbao o Manchester. El mercado inmobiliario se apoya en programas públicos o corporativos de amplio alcance y viceversa, en los que "la imagen de la ciudad" se introduce en las lógicas de competencia internacionales al amparo de grandes programas de desarrollo urbano. Se produce una transición "sin

dudas" del conservacionismo al *"urban renewal"* de los *"waterfronts"*, olvidando en muchos casos las crisis desencadenantes, como en el caso de Bilbao fuera la reacción tras las inundaciones de 1983. La transformación de las ciudades en pocos años es sorprendente, en España acompañada de un ciclo de crecimiento de la construcción sin precedentes.

El espacio público adquiere un papel a la vez de bálsamo y justificación de las acciones y se transforma en el espacio de la propaganda, en un argumento para ganar elecciones. En la ciudad se actúa "por partes", en el centro y en la periferia, y se confía a las grandes infraestructuras y a las áreas verdes la posible unidad del conjunto.



Complejo de servicios en la ciudad/región contemporánea
Peter Hall en el Congreso Regiones Capitales, Madrid 2006.

A la vez se comienza a tomar conciencia de los importantes cambios sociales, económicos y culturales que están en el sustrato de la transformando de los asentamientos urbanos, y de sus implicaciones en el desarrollo del territorio en su conjunto: desaparecen los límites de lo urbano incluso en áreas poco pobladas, se incrementan las relaciones de intercambio y las ciudades conocen un proceso expansivo desconocido desde la posguerra, con un crecimiento espacial dinámico y disperso sin correspondencia con crecimientos de población relevantes. La misma gente ocupando mucho más espacio, consumido en actividades diversas. Los espacios para el ocio y el consumo "regulan" los cambios y lo urbano ocupa parajes que antes se identificaban con el campo o el monte.

Los críticos levantan la bandera del ecologismo y surge así la paradoja de que mientras en la ciudad se actúa parcialmente, renunciando en ocasiones a planes globales, se recupera la idea del plan territorial. Su impulso es la necesidad de moderar un desarrollo coherente a gran escala, y no sólo por la necesidad económica de articular las inversiones. Pero aquí las referencias no están claras, ya que nuestro urbanismo se ha desarrollado a lo largo del siglo XX desde modelos locales.

Sin embargo sabemos que siempre hay algo diferenciador: la propia forma de cada territorio.

5. Ciudad moderna versus ciudad contemporánea.

"Yo diría que nuestras ciudades, en gran medida, crecen gracias a acciones ocasionales que aprovechan oportunidades de suelo y de emplazamiento, de novedad o de residuo, de publicidad o de escondite, de vecindario o de aislamiento".

Manuel de Solá Morales en *"Contra el modelo de metrópolis universal"*, 2004.

Cuando la forma física de la ciudad desborda la capacidad de previsión y presenta características alejadas de lo perceptible, la reflexión sobre lo urbano necesita ser más perspicaz, más profunda. Algunos autores han enfatizado quizás por ello la *oposición entre ciudad moderna y ciudad contemporánea*[55], la ciudad que surge del ideario racionalista en contraste con la inmensa y la confusa ciudad actual, contraste entre el ideario de un orden perfecto y la realidad convulsa, entre *la literatura y la vida*.

[55] Diferencia que plantea Bernardo Secchi en diversos textos y desarrolla en *"Prima lezione di urbanistica"*, Editori Laterza, Roma 2002. Ver también "Territorios Inteligentes", Cap.1.

La ciudad contemporánea no es una forma degradada de la ciudad moderna. En una historia hecha de cortes y de continuidades, la "figura" que caracteriza a la ciudad moderna es la de "la continuidad", con origen en el Renacimiento y marcado por el afán racionalista por "capturar el infinito", figura que tiende a imponerse hasta el siglo XX y a pesar de sus resistencias "orgánicas". Sin embargo el siglo XX está impregnado de una figura opuesta a la de continuidad: el fragmento. El fin de siglo XX se caracteriza por una gran crisis urbana en el que la ciudad contemporánea se representa por una nueva forma del tiempo y un nuevo imaginario colectivo: espacio de redes y puzzle, espacio de co-presencia de realidades diversas, sociedad de minorías de transformación de "bienes oligárquicos" en "bienes democráticos", es el lugar privilegiado de la "mixité", la mezcla de usos que manifiesta su principal condición, su transformabilidad.

La inestabilidad de la ciudad contemporánea es su propio modo de ser, en ella están continuamente dándose micro-cambios, porque es la ciudad del habitar. La complejidad de las "ecologías urbanas" en un momento en el que se habla de un "crepúsculo del futuro", plantea escenarios diferentes en los que pueden ser relevantes aspectos antes considerados marginales y exige un comportamiento responsable con el medio ambiente... *"todo esto modificará nuestro paisaje".* En un contexto que prima la analogía y el pensamiento débil, se acude a la idea de "ciudad fractal" hecha de fragmentos diversos, se renuncia a "comprender" lo urbano y se habla de "aspiraciones" a interpretaciones válidas.

El contraste está en la percepción del espacio urbano y del territorio contemporáneo como realidades dotadas de forma propia o de carácter singular –*"genius loci"*- que puede ser comprendido, interpretado e "integrado" en sus procesos de transformación. Muchos han defendido el proceso de producción del espacio como un construir sobre lo construido, como un "proceso de modificación", interpretado como una actividad más próxima al preguntar que al responder en a medida en que la naturaleza de cada lugar o de cada territorio no es evidente. *El plan o el proyecto* serían por ello *trabajos de imaginación*, para el que una forma de preguntarse es dar forma a aquello que difícilmente es expresable de otra manera, mostrando como podría ser[56]. Reconocer reglas y límites para la intervención posible, alcanzar previamente un sentido acertado de la medida, sobre la escala y la dimensión correcta, facilita a lo nuevo el camino hacia el que orientar las demandas legítimas.

[56] Bernardo Secchi en *"Imaginare la Cittá I y II"*, nº 534 y 535 de Casabella, Milán, 1987.

Sin embargo, el problema de comprensión de las ciudades contemporáneas no está en lo que en ellas es diferente. El problema surge cuando comprobamos, quizás con sorpresa, lo que en ellas es semejante: las nuevas formas del habitar. No se trata de decir simplemente que pertenecen a un mundo globalizado, ni de buscar nuevas categorías más o menos universales o más o menos adecuadas, por ejemplo, para la ciudad europea, o la ciudad del sur de Europa. Se insiste en las diferencias, porque la sorpresa es que puedan desdibujarse, y porque faltan categorías de lectura que siendo precisas sean adaptables y mantengan su validez.

"Contra una metrópolis universal" escribe Manuel de Solá-Morales para poner en duda nuestra capacidad para leer *"la parte actual de nuestras ciudades"*, porque no es algo fácil, faltan incluso "las palabras para hacerlo", se necesita en cada caso afecto. En cada caso el paisaje responde a razones específicas, como Solá trata de explicar en las ciudades del sur de Europa, un "modelo de aprovechamiento de oportunidades fragmentarias"[57]. Explicación convincente y que nos remite a una lectura atenta tanto del territorio como de las motivaciones sociales y estilos de vida.

Solà se refiere a Barcelona. Los beneficios de la denostada "mancha de aceite" derivan del contacto urbano, de "relaciones de contigüidad", donde la sucesión de vacíos y llenos responde a una adaptación de oportunidad a la geografía local. Idea que Solá completa con la idea de la "topografía" como marco del despliegue urbano, un despliegue que se realiza en "grano pequeño" y sobre una "vialidad abierta". Una explicación de la Barcelona contemporánea, que se propone "leyendo el paisaje". Para llegar a principios generales es imprescindible, dice Solá, la distancia corta, la explicación precisa.

Con una intuición complementaria, no de causa y efecto sobre lo anterior, urbanistas como Friedmann, preocupados por el sustrato social de lo urbano, conscientes de que "las ciudades desaparecieron en algún momento del siglo veinte" insisten en que las aspiraciones básicas de la población urbana son compartidas en todo el mundo: *tener un trabajo con ingresos decentes, una casa confortable, un medio ambiente sano –aire, agua..-, una sanidad accesible, escuelas de calidad para sus*

[57] Manuel de Solá-Morales, *"Contra el modelo de metrópolis universal"*, conferencia pronunciada en el Congreso UIA 96 en Barcelona, recogido en Ángel Martín ramos, ed. *"Lo urbano en 20 autores contemporáneos"*, Edicions UPC-ETSAB, Barcelona 2004.

hijos, una movilidad urbana eficiente, y vivir en un entorno limpio, sano, verde y culturalmente vibrante, y si fuera posible, también sentirse pilares de su sociedad local[58].

6. Astucias del habitar. La ciudad como región.

"...la ausencia de cohesión entre hábitat y ser humano, acelerada como consecuencia del nomadismo y del desarraigo del suelo natal ha conducido al declive del interés afectivo por el paisaje y por el núcleo urbano..."
Gillo Dorfles en *"Alla ricerca dell'identità spaziale"*, 1991

La explicación de la transformación del espacio urbano tiene mucho que ver con "el azar y la necesidad". La "sensación de desorden" anima en este sentido una reflexión sobre una especialidad que no tiene porque ser "nueva". La perspectiva pesimista, como la de Gillo Dorfles -*"...buena parte de la conurbaciones de nuestros días son el fruto de la más dramática ausencia de planificación, algo que vale para Sao Paolo o para Milán, para Renania o para Amsterdam-Rotterdam..."* [59]- facilita más la búsqueda de una identidad espacial en el pasado social que en lo que todavía queda y se puede hacer visible. Mientras, las estrategias sobre lo local se abren paso con discursos de identidad que recuperan las ideas de comarca, de *"pays"*, de nación. Permanecen las contradicciones: creatividad, imaginación, participación, proyecto, colaboración, son palabras dirigidas hacia el futuro.

El desastre físico de lo urbano, sus diferencias cada vez más brutales, manifiestan la dificultad de los procesos activos de participación. Es en esta interminable periferia contemporánea donde parece difícil recomponer el sentido de ciudadanía. Ahora bien, ¿qué hace la gente?, ¿podemos afirmar que no participa? Ante la versión de una sociedad desinteresada por "lo público" surge la percepción diaria de cómo utiliza la gente el espacio en la ciudad y la indagación sobre formas de participación arraigadas en lo cotidiano y que dan cuenta de cómo la gente organiza su vida urbana.

[58] John Friedmann, *"The Prospect of Cities",* The University of Minnesota Press, Minneapolis 2002.
[59] Gillo Dorfles, *"Alla ricerca dell'identità spaziale"*, en Gottmann, J. y Muscara, C. (ed.), *"La città prossima ventura"*, Laterza, Roma 1991.

En un texto esclarecedor Francesco Indovina avanza sobre la percepción negativa dominante de lo urbano, sobre la incapacidad de dar explicaciones[60]:

"Può valere la pena di interrogarsi se questa tendenza alla metropolizzazione del territorio non possa costituire una risposta ad alcune sfide che la situazione actuale pone. In particolare quella derivante dalla globalizzazione e dalla nuova divisione internazionale del lavoro e quella qui discende dalla necessità di attivare forme di sviluppo sostenibile. In sostanza il nuovo mosaico metropolitano costituisce, non importa se consapevolmente o meno, un contributo per dare risposte positive a questi problemi?".

Nuestra sociedad plural, habitando el territorio complejamente responde a las exigencias del habitar. Nadie duda de que son necesarios los planes pero ¿debe lo urbano estar absolutamente dirigido por la planificación?. El centro del asunto está en qué tipo de planificación espacial necesitamos. Contemplemos lo urbano como un resultado incierto más que arbitrario -fruto del azar y de la necesidad en un contexto con reglas de juego y resultado abierto. Por ello lo problemático es afrontar la semejanza –aparente y profunda, existente y posible- entre los territorios urbanos contemporáneos y no las diferencias. A muchos estudiosos les sigue costando detectar analogías entre Europa y Norteamérica, es más fácil refugiarse en lo local.

Hay sin embargo una serie de percepciones que la disciplina urbanística ha ido consolidando: el *"uso allargato"* del territorio[61], la "movilidad" como práctica de vida estructuradota de la experiencia cotidiana[62], la ambigüedad del espacio contemporáneo, los procesos de apropiación y de privatización del espacio en contraste con la evanescencia de lo colectivo[63], la incidencia del tiempo libre, el comportamiento del mercado del suelo, la densidad del espacio que denuncia un uso diverso del tiempo... pero todo ello nos lleva a reconocer nuestra falta de información sobre los procesos que "hacen" la ciudad y sobre las formas de vida

[60] En *"La explosión de la ciudad"*, Catálogo de la investigación/exposición dirigida por Antonio Font, Francesco Indovina y Nuno Portas, publicado por el Forum de las Culturas, Barcelona 2004.
[61] B. Secchi en "Un progetto per l'urbanistica", Einaudi, Torino 1989.
[62] Michel de Certeau habla de "ciudad trashumante" en su "Invención de lo cotidiano", Universidad Iberoamericana, México 1999.
[63] Francesco Indovina insistía en "La ciudad difusa" –*"La città diffusa",* Daest, Venecia 1990- que la dispersión urbana en Italia no era sólo despilfarro, sino fruto directo de procesos de acumulación y de distribución de la riqueza.

urbana. Queda todavía mucho por hacer en el conocimiento del espacio urbano contemporáneo.

Por ello lo urbano extendido en el territorio encuentra un principio de interpretación y un soporte para la planificación en la *ciudad-región*. Estamos ajustando la *lectura del territorio* a las manifestaciones dinámicas del "habitar", un *ejercicio de lectura* más próximo a la *práctica del territorio*, es decir a la experiencia del habitar en cada ciudad, en lo que subyace en cada territorio –las prácticas cotidianas- y allí da sentido a lo urbano. La dificultad está en que estamos en un tiempo en el que *parece más fácil escribir bien que leer bien.* Un contexto en el que la actividad proyectual puede volverse poco exigente porque está protegida tanto por el refugio de la experimentación como por el *marketing*, donde el proyecto asume con excesiva facilidad el riesgo del fracaso[64].

El interés por lo cotidiano sirve en la ciudad-región para abrir un amplio campo a la explicación de las formas de vida –del habitar- que, apoyadas en el declive de lo colectivo y en los hábitos de consumo, parecen tener un efecto erosivo en el territorio. ¿Qué entiende nuestra sociedad atomizada por necesidad? ¿cómo moderar la tendencia a beneficiar la apropiación privada del espacio?, en sus variaciones están las condiciones del consumo de suelo y, como consecuencia, los valores que determinan la concepción real –o útil- del territorio. Recordemos la *"tragedia de los comunes"*[65], los bienes públicos corren el riesgo de no ser percibidos como tales.

Pero a la vez que se destruyen órdenes se crean nuevos, por lo que la dimensión local es hoy más relevante que nunca ya que el espacio de la dispersión está hecho de acumulaciones y contigüidades de muchas pequeñas causas. El paisaje de la ciudad dispersa, resultado de la fragmentación social y del individualismo feroz, es también el paisaje habitado, incluso el espacio que manifiesta la "astucia del habitar"[66]. Recordamos la idea antes recogida de Indovina, si miramos con atención cómo se utiliza el espacio –si damos cuenta del paisaje- estamos en el camino para

[64] Cristina Bianchetti, *"Abitare la città contemporanea"*, Skira, Milano 2003.
[65] La "Tragedia de los Comunes" escrito en 1833 por el matemático amateur William Foster Lloyd (1794-1852), precursor de la teoría de juegos, fue popularizado por el biólogo Garrett Hardin en un artículo al que dio el mismo título destinado a comprobar como una acción responsable sobre el medio ambiente puede parecer menos convincente que la simple explotación egoísta ("*The Tragedy of Commons*", revista *Science*, v. 162, 1968).
[66] Bianchetti se refiere a un "habitar" análogo al lenguaje en el filósofo MerleauPonty, habitar como campo de un arte práctico, como "prosa del mundo" que construye nuestra realidad cotidiana.

detectar sus órdenes efectivos: el relieve de las relaciones informales, el poder ordenador de rutinas convencionales, la creatividad de las prácticas ordinarias, su potencial institucionalizador... estamos hablando de *procesos adaptativos,* propios de cada comunidad humana, que transforman su paisaje habitado –percibido ya no como ciudad sino como ciuadad/región- y le dan forma a la vez que establecen un amplio horizonte de incertidumbres.

7. Espacios mixtos, relaciones de proximidad.

"Para los hombres la realidad del mundo está garantizada por la presencia de otros, por su aparición ante todos, 'porque lo que aparece a todos, lo llamamos ser, y cualquier cosa que carece de esta aparición viene y pasa como un sueño, íntima y exclusivamente nuestro pero sin realidad"

Hannah Arendt en "La Condición Humana", 1958

No podemos reducir lo urbano a los mecanismos de su forma física. Hay que tener en cuenta lo que la gente hace. La ciudad y el territorio -su arquitectura- son el espacio en el que una sociedad se manifiesta, donde se levanta un espacio social heterogéneo en sus condiciones contemporáneas de diversidad y pluralidad. Richard Sennet mostró hace ya tiempo cómo en la ciudad y al lado de las estrategias del orden se levantan las del desorden, las lógicas de agrupamiento y de convivencia social espontáneas que se hacen habituales. A pesar del declive y de los problemas sociales, estas estrategias espontáneas de convivencia muestran como podemos encontrar muchos casos de vida urbana atractivos. Los adalides del orden deberían tener en cuenta que sus excesos pueden ser terriblemente reductivos[67].

Sin embargo, en los estudios urbanos prima la descripción de lo existente y apenas se dice algo sobre las cualidades del espacio urbano que deberíamos fomentar.

Una primera fuente para ello está en *"Muerte y vida en las grandes ciudades"*, donde en 1961 Jane Jacobs ya proponía estar más atentos a lo que se construye, en apariencia, espontáneamente. Jacobs hablaba de *"the need for mixed primary uses"*

[67] Ver Richard Sennet en *"The Uses of Disorder: Personal Identity and City Life"*, -A.A. Knopff, Nueva York 1970 ("Vida Urbana e Identidad Personal", Península 1975). Los textos de Sennet son muy útiles al interesado por renovar las ideas en arquitectura desde una mejor comprensión de la sociedad contemporánea.

y defendía los valores de la densidad y de la diversidad urbana, temas hoy convertidos en "dogmas" del urbanismo sostenible. Algo que es problemático si se convierte en receta, Por ello Jacobs insistía en su interés por el "paisaje urbano" a partir de una idea que ella denominaba *"visual order"*, al destacar tanto sus limitaciones como sus posibilidades. Todavía no hay una teoría de la forma del espacio urbano que pueda prescindir de las ideas de Kevin Lynch, su concepto de "legibilidad" sigue vigente, como ocurre con el concepto de *"townscape"* de Gordon Cullen: habría que comenzar pensando espacios más agradables y en las pocas reglas que los fundan.

Otros autores como George Baird intentaron trasladar al campo de la arquitectura ideas para salir de "la crisis del espacio público", del problema cultural de una sociedad deficitaria en su *"public realm"*, tal y como pensadores como Hanna Arendt y Richard Sennet habían anticipado. Baird planteaba abiertamente la necesidad de construir un espacio público como *espacio de manifestación*, donde la arquitectura contribuya a la creación de lugares donde *mostrarse y encontrarse con los otros*[68]. Sin embargo, ¿cómo hacerlo?. Desde la "Instant City" de Archigram al espacio neo-tradicional del New Urbanism la arquitectura sigue planteándose este empeño limitadamente, como se comprueba en los últimos diez años de euforia de reviaval urbano: ¿dónde están los nuevos espacios significativos?, ¿ha triunfado definitivamente el mall comercial?, ¿esto es malo?...

En la práctica el parque y el jardín urbano, o los espacios útiles como los paseos, se han mostrado mucho más eficaces que otros espacios públicos. De hecho las "plazas contemporáneas" no son sino plazas históricas revisitadas. Se habla sin parar de ciudadanía y de espacio público, pero en la realidad comprobamos –en particular sobre espacios antes abandonados- que no hemos credo un nuevo espacio público, sino sólo rehecho el espacio público de las ciudades históricas y en sus bordes a la vez que ha renacido en Europa el arte de los parques y jardines, incorporando muchos lugares antes en desuso o inadecuados al sistema de espacios libres públicos. Aquí no sólo influye el auge de lo ecológico. Lo que esta en juego es lo que valora la gente; llamémoslo "relaciones de proximidad".

Se abre así una puerta interpretativa donde cobra sentido una mayor investigación sobre el paisaje urbanizado y su *relación tanto con el paisaje prexistente como con*

[68] George Baird, *"The Space of Appearance"*, MIT press, Cambridge, Mass. 1995

"la naturaleza", en sentido amplio, clave de acceso a una lectura de la forma del territorio mucho más eficiente en la ciudad-región.

La interpretación desde la "cultura del paisaje", de la estructura y arquitectura del paisaje con herramientas nuevas o ya conocidas, puede dar cuenta de lo que se ve penetrando en lo que no se ve. El dinamismo fragmentado y desordenado –caótico- de lo forma urbana puede encontrar aquí "un contexto explicativo", un sentido no lineal para el *"visual order"*.

Clifford Geertz insistía en que se está produciendo una reformulación del pensamiento social, en la que *se sustituye poco a poco las analogías de la máquina o del organismo por las del juego, el drama o el texto.*

No se trata tanto de introducir una "nueva teoría explicativa" como de proponer una narración capaz de recoger el proceso de racionalización de los fenómenos urbanos analizados, lectura de "indicios" que permitan acceder al "puzzle" y, probablemente, mostrarlo estructuradamente sin ser siempre necesario "descifrarlo". Decir paisaje es, en mi opinión, acudir a una lógica narrativa, abordar la comprensión de un espacio concreto a través de la lectura articulada de sus componentes. Aquí la cultura arquitectónica tiene una oportunidad extraordinaria, una arquitectura que está participando en la construcción del espacio social y en el respeto inteligente a la naturaleza.

Sin embargo, en la revalorización del paisaje al lado del proceso de fortalecimiento de los principios del desarrollo sostenible, ha primado la variable "patrimonial" frente a la interpretativa, incluso frente a la creativa. Hoy, en la relación entre naturaleza y artefacto hay un exceso de discurso y un déficit de forma. La reflexión sobre los rasgos específicos del paisaje (sus dimensiones natural, rural y urbano-arquitectónica, su condición de "forma del territorio") tiene por ello ante si el desafío de convertirse en algo útil para el proyecto urbano contemporáneo.

8. ¿En busca de un nuevo imaginario urbano?

"Defino el tercer-espacio como una manera de entender y de actuar dirigida a cambiar la especialidad de la vida humana... la exploración del tercer-espacio puede estar guiada por ciertas formas de praxis potencialmente

emancipatorias, por la traducción del conocimiento en acción dentro de un esfuerzo consciente –y conscientemente espacial- para conducir el mundo hacia una vía significativa".

Edward Soja en *"Thirdspace. Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places"*, 1996.

La *forma urbana* es un objeto de estudio atractivo para disciplinas diversas que reivindican la posibilidad de esclarecer sus lógicas configuradoras, a pesar de su complejidad. Como han señalado Ash Amin & Nigel Thrift, podemos mantener: *"...la posibilidad de reconocer la ciudad como estructura espacial que ofrece un objeto legítimo de análisis. Sin embargo, ¿cómo debemos considerarla para conseguir dar un sentido a su extraordinaria variedad y complejidad?"* [69].

Es necesaria la construcción de un nuevo sistema de categorías más aptas para interpretar lo urbano actual. Nuestras ciudades, siempre haciéndose, siguen dándonos lecciones y es en ellas donde encontramos de primera mano el material que necesitamos. Sin las ciudades es incomprensible el modelo social occidental, en ellas descansa su capacidad de universalización cultural.

Michel de Certeau en su *"The Practice of Everyday Life"*, publicado en 1984 por la Universidad de Berkeley, hacía accesible a un nuevo público su poderosa reflexión de la crisis en la percepción de lo urbano, de erosión y degeneración de lo singular y de lo extraordinario en las grandes urbes, temas que habían detectado antes dos vieneses ilustres, Musil en su "Hombre sin atributos" y Freud en "La civilización y sus descontentos" y en "El futuro de una ilusión", con los que el propio Certeau introduce su texto. El trabajo de Certeau devuelve el interés por la "filosofía del espacio cotidiano" cercana a la interpretación de la vida urbana de Henry Lefebvre: *el mundo que habitamos y que percibimos está configurado por decisiones de las que sabemos muy poco*. [70]

[69] Ash Amin & Nigel Thrift, *"Città. Ripensare la dimensione urbana",* Il Mulino, Bologna 2005 -*"Cities. Reimagining the Urban",* 2001.

[70] Henri Lefebvre en *"La production de l'espace"* (Anthropos, París 1974), texto de gran intuición aunque difícil, propone una interpretación general del espacio urbano contemporáneo. Las aportaciones de Lefebvre hoy se recuperan con intensidad, ver *"Thirdspace: Expanding the Geographical Imagination"* de Edward W. Soja (Blackwell, Oxford 1996) o el citado Ash Amin & Nigel Thrift.

Lefebvre detecta que *"el fenómeno y el espacio urbano no son solamente proyección de las relaciones sociales, sino también lugar y terreno donde se enfrentan las estrategias".* Lo urbano conduce a una "complejificación" porque los fenómenos sociales tienden a favorecer una mayor diversidad de situaciones que producen una mayor fragmentación. Las relaciones espacio temporales quedan modificadas y el espacio adquiere la invisibilidad de un campo diferencial: "*Los campos ciegos se producen entre los campos, lejos de ser apacibles, son campos en guerra y de conflictos...el ojo no se ve y tiene que recurrir a un espejo... ¿no se produce un campo no visible, ayer entre lo rural y lo industrial, hoy entre lo industrial y lo urbano?"*[71]. Hay paisajes urbanos que son "campos invisibles", a los que no prestamos atención.

En lo urbano no todo está a la vista, ni siquiera lo están la desigualdad y el conflicto. Por ello la idealización de los conceptos clásicos de *civitas* y de *urbs* marchita la ilusión de recomponer el ideario de una ciudad de ciudadanos, una ciudad en la que sus habitantes sean los responsables de su futuro. ¿Qué modelo de ciudadanía podría hoy levantarse encima del modelo social masificado e indiferenciado vigente? El pasado y el futuro se mezclan en un ideario al servicio de un "urbanismo operacional", dirigido a acciones concretas pero que exige una reestructuración del poder público, asignando a las ciudades –y a los ciudadanos- el papel que les corresponde. Una República de ciudades fundada en la gestión participada de lo urbano. Pero, en ciudades heterogéneas sin pater familiae ni patricios, ¿cómo se hace posible y viable la participación? ¿participación de quien? La respuesta de que han de participar todos aquellos que se manifiesten interesados – los "*stakeholders*"- es muy frágil de cara a legitimar sus decisiones[72].

En la práctica nunca se ha abandonado la ideología funcionalista y su urgencia remedial. Lefebvre afirmaba:
"Dos grupos de cuestiones han enmascarado los problemas de la ciudad y de la sociedad urbana, dos órdenes de urgencia, las cuestiones del alojamiento y del "habitat", las cuestiones de la organización industrial y la planificación global". Insistiendo: *"en la ciudad moderna se produce una segregación espontánea,*

[71] Henri Lefebvre, *"La revolución urbana"*, Alianza Editorial, Madrid 1970; págs. 17, 93 y 35, respectivamente.
[72] Jordi Borja en *"La ciudad conquistada"* -Alianza Editorial, Madrid 2003- ejemplifica esta tendencia, articulando su texto en torno a tres conceptos: ciudad, espacio público y ciudadanía, que al considerarse redundantes pierden significado.

voluntaria, programada. El Estado y la Empresa, por arriba y por abajo se empeñan en absorber la ciudad y pretenden acaparar las funciones urbanas" [73].

El urbanismo destinado a la solución de "necesidades básicas", ya sea la vivienda o el espacio para las actividad industrial, simplifica la vida urbana y destruye el espacio de representación social. La ciudad es un espacio de símbolos reconocidos día a día, habitar la ciudad exige, como también plantea Michel de Certeau en *L'invention du cotidien,* una apropiación de la ciudad como espacio de vida, espacio doméstico y como espacio de aprovisionamiento, no sólo de bienes, sino de ideas...[74]. Se abre así el camino hacia una visón más natural del espacio público, adecuada a una sociedad compleja y heterogénea. La participación exige la recomposición de la propia comprensión del espacio urbano.

Lefebvre acuña el concepto de *"tercer espacio"*: no es el espacio material que experimentamos con nuestros sentidos, ni la representación de ese espacio, característica en el trabajo de arquitectos e ingenieros, el espacio que es proyectado y gobernado, sino que es un espacio de representación, relacionado con los anteriores donde se mezcla el imaginario personal y el colectivo. El tercer espacio es un espacio abierto a significados diversos, activado por la acción y la imaginación social, variada y atractiva, que interactúa con el espacio de la vida cotidiana y con sus expectativas.

Sólo en el tercer espacio, profundamente social y antropológico, espacio de las mentalidades y de las motivaciones, encontramos una oportunidad de explicación de lo urbano.

Un concepto útil para interpretar el espacio público, un espacio que está de hecho sujeto a disputas y a la lógica segregativa del modelo urbano moderno que facilita estrategias de aislamiento y de autoprotección. Sin embargo y frente al ideal privatizador existen muchas estrategias sociales eficientes de autoregulación, fundadas en la colaboración y no en la exclusión, tal y como se ha esforzado en mostrar Richard Sennet.

[73] Henri Lefebvre, *"El derecho a la ciudad"*, Ed. Península, Barcelona 1969, pág. 165.
[74] Michel de Certeau, *"L'invention du cotidien",* Union Générale d'Éditions, Paris 1980.

9. La ciudad del espectáculo: la apropiación del espacio.

"Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles".
Guy Débord en *"La Société du spectacle"*, 1967.

Tratar asuntos importantes es correr el riesgo de fomentar simplificaciones. Afirmaba Jean Remy que la ciudad se ha convertido a la vez en categoría descriptiva e interpretativa, sometida a la atomización funcional de los poderes que la organizan y a su control social[75]. Bajo el pretexto de organización el organismo desaparece. La ciudad son autopistas, viviendas, parques, residuos, aguas, etc y cada una de las oficinas que las controla. Con la industrialización se materializan formas de racionalidad económica y productiva que tienden ser estáticas y burocráticas. Se olvida la relación entre vida social y lugar habitado. En realidad, la ciudad como "institución" social corre el riesgo de ser un espectro.

La ciudad es una mediación entre mediaciones, una obra de agentes históricos y sociales, espacio de relevancia de las instituciones, de los actos y de los acontecimientos productores. No hay una única forma válida de análisis del fenómeno urbano. En su descripción de la atonía de la sociedad urbana Lefebvre anticipaba la idea de la sociedad del espectáculo: *"ante nosotros se extienden como un espectáculo... los elementos de la vida social y de lo urbano: disociados, inertes"* [76]. Sólo dando prioridad a lo histórico y a la vida que deriva de lo singular de cada caso, frente a lo inerte orgánico o funcional, se puede encontrar salida a esa atonía, al aislamiento individualista de la sociedad moderna.

El derecho a la ciudad es un derecho a participar y disfrutar de la vida urbana, en un marco lúdico, es una restitución del derecho a la obra, al habitar participativamente, a la apropiación: *"restituir el sentido de la obra que el arte y la filosofía aportaron; conceder prioridad al tiempo sobre el espacio, sin olvidar que el tiempo se inscribe y escribe en el espacio, poner la apropiación por encima de la dominación"* [77]. Esta temporalidad de la vida urbana, sometida a tiranías y a regularidades, es clave.

[75] Jean Rémy & Liliane Voye, *"La Ville: vers une nouvelle definition?"*, Ed. L'Harmattan, Paris 1992.
[76] Lefevbre, Op. Cit. Pág. 118.
[77] Lefevbre, Op. Cit. Pág. 156.

Por ello Remy interpreta las lógicas de apropiación como dinámicas de integración en el modelo dominante. El espacio, explica Remy, es a la vez inductor e inducido de las formas sociales. La lógica que explica la producción de un espacio no explica necesariamente las formas de apropiación. El espacio es un recurso utilizado y valorado de forma diferente por los actores de cara a hacer valer sus prioridades en la transacción social. Por ejemplo, un *ghetto* hoy puede ser tanto instrumento de exclusión como de promoción social. Los modos espaciales de la vida social, la estructuración formal o informal de las relaciones y de las actividades, los regímenes de intercambios, los códigos de representación y su legitimidad –lo que está permitido, el control de la intimidad, los roles...- son fenómenos sociales vistos desde un ángulo específico.

La apropiación del espacio pertenece al ámbito de lo individual, de lo cultural y de lo social. Jean Remy caracteriza la apropiación del espacio en un contexto urbanizado por factores como la descomposición del centro, la prioridad del signo frente al símbolo, una vida social fuerte y una vida colectiva débil.

Las dificultades de la vida cotidiana, la violencia o la pérdida de sentido nos hacen muy sensibles a la condición des-estructurante de las transformaciones urbanas. Sin embargo surgen nuevas coherencias: la ciudad es también el lugar donde grupos diversos, permaneciendo diferentes los unos de los otros, encuentran posibilidades múltiples de coexistencia y de intercambio, compartiendo legítimamente un mismo territorio. Ello no sólo facilita contactos programados sino, sobre todo, multiplica las oportunidades de encuentros aleatorios y favorece el juego de las estimulaciones recíprocas. La solidaridad global puede ser sustituida por una multiplicidad de solidaridades.

Por ello la relación casi directa que existía entre lugar, forma y función social en el espacio urbano tradicional es diferente en la ciudad moderna. El espacio sigue desempeñando un rol clave, pero la adecuación de sus formas es todavía una tarea pendiente. La superación del funcionalismo exige un renovado interés por la vida urbana y la construcción social del espacio.

Lefebvre, al tratar de construir una nueva racionalidad urbana sobre un urbanismo concebido como pluridisciplina en constante formación, pronto intuye que la práctica urbana exige un pensamiento ligado a lo cotidiano, al espacio concreto del habitar, y

a la vez capaz de ir más allá de la necesidad. No es simple nostalgia del espacio público perdido, porque ese espacio preindustrial, agrario y preurbano, estaba sometido al *imperio de la necesidad*.

10. El espacio público como proyecto.

"Para la mente humana el árbol es el vehículo más fácil para los pensamientos complejos... pero la ciudad no es un árbol... es un receptáculo para la vida".
Christopher Alexander en *"La ciudad no es un árbol"*, 1965.

No creo que hoy sea acertado interpretar nuestra sociedad urbana como un modelo social masificado e indiferenciado, como si estuviéramos todavía inmersos en una *rebelión de las masas*. Los habitantes de la ciudad pueden recuperar, frente al Estado y frente a un gobierno local burocratizado, su responsabilidad y su capacidad para enfrentar el futuro y tomar las decisiones. La complejidad institucional es hoy extraordinaria y un ciudadano puede participar en decisiones urbanas de maneras diversas, no sólo en función de su trabajo sino también de sus intereses. Reconocerlo sería la primera calidad de lo público.

Sin embargo la arquitectura y el urbanismo mantiene como una de las preocupaciones más dramáticas la de recuperar y/o crear "espacio público". La ciudad americana y la ciudad europea la comparten, aunque en Europa se serene gracias a lo que aporta la ciudad histórica. Lo había percibido Charles W. Moore al escribir en 1965 "*You have to pay for the public life*"[78], un escrito incisivo sobre la desaparición del espacio urbano de encuentro o su privatización en el mall comercial. El texto finaliza admirando las calles y plazas de Guanajuato, la ciudad minera mexicana hoy reconocida por la UNESCO como Patrimonio Mundial. Gran parte de sus preocupaciones permanecen en unas ciudades donde lo nuevo tiende a plantearse con estructuras dominadas por los espacios privados o un microcosmos de espacios públicos irrelevantes.

[78] Charles W. Moore, "*You have to pay for the public life",* Perspecta 1965. Este título es el elegido para la edición de "*Selected Essays of Charles W. Moore"*, MIT press, Cambridge 2001. Moore había trabajado con el paisajista Lawrence Halprin en Sea Ranch, en donde encontramos una arquitectura ejemplar en el condominio proyectado por Moore al lado de un plan paisajístico pionero.

La dimensión de la ciudad-región –o metropolitana- permite sin embargo un cambio de escala en el concepto de espacio público y una percepción diversa de los espacios abiertos o "vacíos". Se puede aprender de la comparación entre las ciudades de ambos bordes del Atlántico en doble sentido. De hecho la obsesión por entender el espacio público a la europea, imitar sus secuencias de espacios públicos tradicionales –calles y plazas, jardines- ha inducido mímesis desastrosas en nuevos espacios y ha facilitado una comprensión negativa del potencial urbano de las ciudades americanas: sus parques y sus entornos naturales. Desde F. L. Olmsted es posible abordar el paisaje urbano en diálogo con el paisaje natural prexistente, tal y como reconocía el artista Robert Smithson al reflexionar sobre Central Park.

Los parques están también en el origen de lo que algunos especialistas americanos comenzaron a plantear en los 70 del pasado siglo, con mucha más intensidad que sus contemporáneos europeos: la promoción de una *"pedestrian revolution",* dando nuevo valor a los espacios urbanos[79].

Habría que recordar aquí también que *"La ciudad no es un árbol"*, como afirmaba Christopher Alexander en 1965[80]. En el árbol lógico, el fractal mínimo, la estructura matemática de árbol impide que las piezas se relacionen si no lo es a través del tronco: *"En la estructura de árbol ninguna pieza o unidad está conectado a otra unidad si no lo es a través del medio que unifica el todo"*... por ello Alexander propone pensar en *estructuras en entramado o celosía*, hechas de discontinuidades, entrelazamientos y yuxtaposiciones, frente a las arbóreas, donde no hay interferencias o superposiciones, simplificación que sólo beneficia a proyectistas, planificadores, administradores y promotores. La mente humana tiende a ver en el árbol el vehículo más fácil para los pensamientos complejos, pero la ciudad no es un árbol, su complejidad es mayor. Alexander utiliza la referencia a las construcciones arbóreas de la matemática y a sus replicantes para aventurar un camino diferente. En la ciudad hay interferencias, es un espacio donde unas realidades entrelazan con otras. El proyecto espacial no puede ser ajeno a ello. Frente a la lógica del artefacto mecánico, la ciudad se presenta como una compleja y multiforme construcción social.

[79] Ver S. Breines y W. Dean, *"The Pedestrian Revolution"*, Vintage Books, New York 1974.
[80] Christopher Alexander, *"A City is Not a Tree"*, Architectural Forum, Vol. 122, nº 1, April 1965.

Es allí donde los recursos que la naturaleza nos ofrece ayudan a comprender, en su profunda imbricación con cada lugar o territorio.

Hablar de paisaje en temas urbanos es hacer referencia a loa anterior, comenzando a describir la complejidad observada. Un *concepto bien fundado de espacio público*, en el que lo nuevo y lo existente dialogan con un horizonte temporal amplio, tiene aquí sentido, sobre un concepto renovado del espacio urbano asistido por la tensión paisajística.

En la era de la información se propone sin embargo un concepto virtual de espacio. Como afirma Mitchell:

"En el siglo XXI la condición de la urbanidad civilizada se puede basar menos en la acumulación de objetos y más en el flujo de información, menos en la centralidad geográfica y más en la conectividad electrónica, menos en el aumento del consumo de los recursos escasos y más en su gestión inteligente. Descubriremos cada vez más que podemos adaptar los lugares existentes a las nuevas necesidades conectando de nuevo el equipamiento, modificando la informática y reorganizando las conexiones red, sin necesidad de demoler las estructuras físicas y construir otras nuevas" [81].

Pienso que el afán de ir "contra la geografía" es inconsistente. De hecho la geografía es imprescindible si ese proceso de adaptación espacial busca vías significativas. El árbol lógico permanece como amenaza frente al programa abierto adaptado en un lugar con sentido, más allá de la quimera de la flexibilidad del espacio. Los edificios antiguos rehabilitados una y otra vez dan cuenta de esta flexibilidad. El propio Mitchell proponía como idea programática una *recombinant architecture* como capacidad de hacer posible el lugar digital fortaleciendo la idea misma de lugar. Se trataría de rehacer espacios y no sólo de inventar nuevos espacios. Para ello los edificios tendrán sistema nervioso, los dispositivos serán habitables y adaptables. Eludiendo el problema de quién controla –el mito del Gran Hermano- para Mitchell es posible un *programa rizómico* –idea prestada de Deleuze y Guatari- que ante el infinito potencial de conectarse, ofrece la oportunidad de cumplir una aspiración, la de vincularse a la identidad de determinados espacios, *el programa sería el nuevo genio del lugar*.

[81] William J. Mitchell, "*E-topia. Urban life, Jim-but not as we know it*", MIT press, Cambridge, 1999 -Gustavo Gili, Barcelona 2001.

No es sencillo. Pensemos en el simple hecho de pasear por la ciudad. No me refiero al que camina porque tiene prisa, ni al paseo del *flâneur*, al paseante vagabundo, ni al *dolce fare niente* del turista aventajado, ni me refiero al *stroller*, al que simplemente deambula. Pasear es vivir la ciudad. La creación de grandes avenidas para el paseo colectivo, donde conviven el escaparate y el café con el ruidoso ajetreo de los tranvías y de las masas de gente, ha sido una de las primeras características modernas de la ciudad. Pero la modernidad, en sus ideales ha sido siempre contradictoria, incluso ha estado desamparada frente a la modernización y sus mitos de progreso -R.Sennett y M.Berman, dos newyorkinos distantes entre sí, lo ilustran. El hombre moderno arrojado a la ciudad es un ser expuesto –a la actividad, a los otros, al caos urbano-, y si no existe una incorporación consciente de la complejidad, de sus condiciones de fragmentación y discontinuidad, su incomodidad le conducirá a refugiarse en algún "lugar seguro". Le obligan a abandonar su paseo.

Las calles son también el lugar de la rebelión popular, de las barricadas y de la reconstrucción de la identidad colectiva. Las calles no son lugares tranquilos, son espacios dionisíacos porque allí están siempre "los otros", son un lugar público donde la sociedad se expresa y se confunde. Donde el paseante se siente inseguro. Una sociedad que no sabe resolver la incertidumbre, el desplazamiento y la pérdida de dominio que la calle implica, que tiende a imaginarlas como espacios apolíneos o a domesticarlas, al final huye. La sociedad se escapa de las calles y se refugia en contenedores, en espacio seguros. No en vano la primera percepción de la gran ciudad fue inquietante, leamos a Simmel, Weber, Veblen u Ortega y Gasset, acudamos a los pintores…

Pienso que la única salida está en la *analogía con el juego*. En el juego las reglas están claras pero el resultado es indeterminado. En todos los juegos de equipo hay momentos caóticos, y no por ello se incumplen reglas. Incluso se puede pensar en el juego no sólo como estrategia explicativa, sino proyectual: proponer un nuevo espacio público es hacer algo divertido, como hizo Koolhaas en su propuesta para La Villette en París, como ya propusieron Archigram, como plantea abiertamente el retorno contemporáneo al jardín, incluso como propone el parque temático y sus críticos: ¡nos veremos en Disneyland!, dice M. Sorkin. ¿Acaso lo público no tiene que ver con el ocio, con el consumo, con el tiempo libre…?

11. Inercias espaciales y culturas de lo irrelevante: ciudadanos sin brújula.

"In our attempt to make conservation easy, we have made it trivial".

Aldo Leopold en *"Sand County Almanac",* 1949.

La sociedad urbanizada tiene una relación singular con la realidad, es ociosa, no está atenta, se fía de la publicidad. Lefebvre se pregunta, como ya lo había hecho Daniel Bell, ¿será *el disfrute* lo que corresponde a la nueva sociedad urbana? Lefebvre, con Castoriadis o Virilio, concluye el ascenso de lo *insignificante* como nueva categoría.

Esto afecta a la estructura de las ciudades, a elementos antes tan estables como la centralidad urbana: *"La centralidad constituye para nosotros lo esencial del fenómeno urbano, pero una centralidad considerada junto con el movimiento dialéctico que la constituye y la destruye, que la crea y que la extingue"*[82]. El urbanista que trata de controlar la ciudad es un cegador cegado, un planificador en un limbo de papel. Un urbanismo de la pasividad que se caracteriza por la ausencia de participación de los interesados, el plan sin el usuario, el habitante como el tercer excluido en el diálogo urbanista arquitecto.

Pero, ¿quién es el usuario?... El intento por recomponer el imaginario colectivo se enfrenta con problemas de significado. La mayor parte de lo que se edifica no tiene nada que ver con algo realizado para permanecer, si no sirve puede ser rehecho o eliminado. Los que aceptan que "el carácter del paisaje refleja los valores de una cultura" desearían reconocer en el territorio la proyección de los ideales y principios de la sociedad actual, pero sólo encuentran las prioridades y vaivenes de las lógicas tecnológica y económica que se despliegan en el paisaje.

Ignacio San Martín plantea una tensión permanente entre los "paisajes culturales ideales" y los "paisajes reales", la posibilidad de crear un mundo artificial con un orden diferente y a la vez complementario del orden natural no está garantizada. Mientras algunos buscan nuevas vías para restaurar en el territorio "el orden perdido", otros admiten críticamente el paisaje "tal y como es":

"...the possibilities of finding a constructive relationship between the ideal and the real cultural landscapes might be seen, at best, as deeply problematic...", "...the

[82] Lefebvre en "La revolución urbana", pág.122.

homogenization of space that burns the distinctions between countryside, towns and cities, and the lack of public space from witch to learn and culture in the making. But there is another and perhaps more troubling aspect. Most of the current production of suburban space is, by intent, transitory and disposable" [83]

San Martín recuerda la idea de Foucault de que habitamos un espacio heterotópico, con numerosas situaciones de conflicto, espacio en crisis por acoger simultáneamente gran variedad de discursos incompatibles entre sí. Y acaba recordando que el problema es de fondo, como reconocía Aldo Leopold.

La ciudad es un complejo social de extraordinaria diversidad, así vemos grupos muy cohesionados entre sí, casi tribalmente, y por lógicas protectivas en el caso de los emigrantes, y vemos el modelo opuesto en el habitante urbano cosmopolita e individualista, ligado a una familia nuclear, vulnerable a pesar de su posición y riqueza. Algunos autores han afirmado que la ciudad Europea oscila entre dos polos, la *polis*, la ciudad estado y fortaleza, y la *civitas*, ciudad de ciudadanos. Los burgueses, habitantes de la *polis*, serían sobre todo los motores del crecimiento económico, y los ciudadanos, habitantes de la *civitas*, serían sobre todo los defensores de la igualdad social[84]. Es evidente que en el desarrollo de la sociedad urbana se mezclan poblaciones diversas y, a veces, el hombre económico y el trabajador parecen llevar una vida totalmente distinta de la del hombre político. Son los habitantes de la *urbs*, la ciudad cosmopolita y compleja de la antigüedad romana, pero ¿los que viven en la *urbs* son habitantes o ciudadanos? La pregunta sobre el sentido contemporáneo de ciudadanía no tiene fácil respuesta.

En consecuencia, si se da por sentado que los espacios públicos favorecen una vida colectiva creativa, con independencia de qué espacios públicos tratemos, podemos equivocarnos. Gran parte de los espacios públicos contemporáneos son semipúblicos o espacios cerrados, incluso son "clubs". Por simplificar comparemos Madrid-Barcelona, dando por sentado que en la segunda ciudad el espacio público es más relevante, pero: ¿cuál es la ciudad más innovadora?

[83] Ignacio San Martín en *"Thinking about the Cultural Landscape and the Landscape of Culture",* recogido en A. Álvarez Mora y F. Valverde (Coordinadores), "Ciudad, Territorio y Patrimonio. Materiales de Investigación II", Universidad Iberoamericana, Puebla, México 2004.
[84] Ver Maximo Cacciari, "*Aut civitas aut polis?"*, revista Casabella nº 526, 1987; o R. Dahrendorf, *"El conflicto social moderno"*, Mondadori, Barcelona 1991.

Una actitud prudente evitaría las grandes preguntas y se dedicaría a reconocer de partida los obstáculos que la calidad de vida y la equidad social encuentran en cada caso. Desde el espacio se plantean nuevos objetivos:

-valorar los paisajes más frágiles, los espacios menos prósperos o más difíciles de la ciudad, donde se manifiesta la complejidad y riqueza de la vida urbana con sus mestizajes,

-describir lo que ocurre en la nueva *exópolis*, fuera de los límites de lo que parece la *ciudad normal.*

Son los espacios donde los ciudadanos ponen en crisis su ideario, donde *lo sólido se mezcla en el aire.*

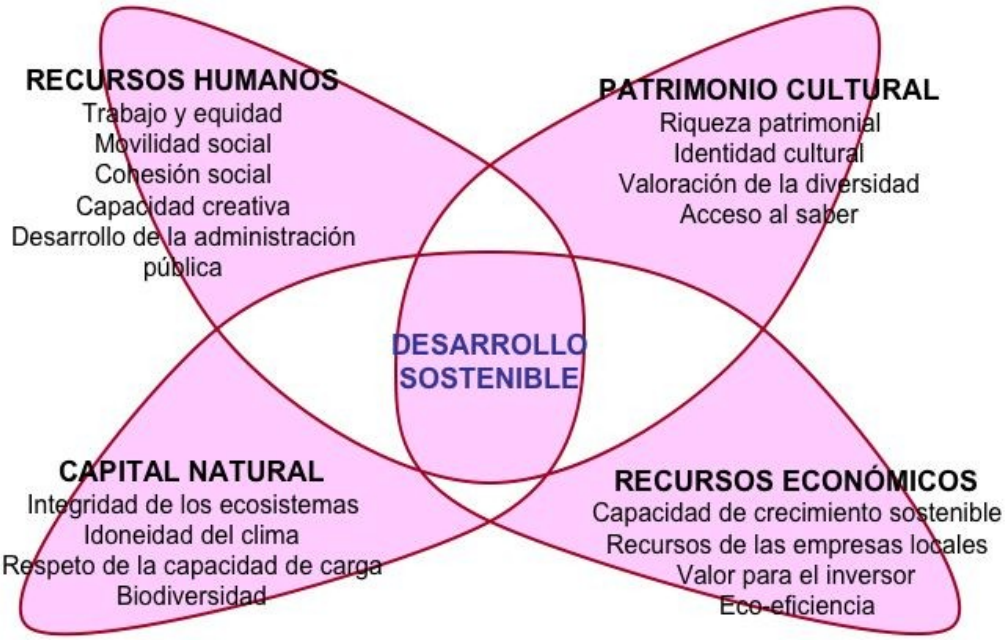
12. Democracia y espacio, gobierno del territorio.

"Recuperar el territorio, el lugar, lo local para volver a darle sentido a la política, doblemente entendida como marco territorial y como espacio de participación, no excluye nunca la apelación del afuera, porque un lugar urbano exige una movilidad doble: una movilidad en su interior y una movilidad en relación con el exterior"

Olivier Mongin en *"La condición urbana. La ciudad a la hora de la mundialización"*, 2005.

Es difícil hablar de ciudadanía sin abordar la organización política y las formas de la sociedad civil. Al desplazarnos hacia la esfera de lo público abandonamos el ámbito estrictamente espacial de la ciudad. Allí encontramos las partes de la vida social vinculadas a la lucha por el derecho a tener voz, por el derecho a la diferencia, por el derecho a la prosperidad. Una lucha que algunos autores plantean "contra el Estado para equilibrar las relaciones entre la élite y la gente"[85].

[85] Douglas, Mike & Friedmann, John (Edrs.), *"Cities for Citizens. Planning and the Rise of Civil Society in a Global Age"*, John Wiley & Sons, Chichester 1998. Pág. 3.



El desarrollo sostenible es hoy el argumento central del gobierno urbano. Conocemos mejor sus condicionantes que el camino.

Fuente, elaboración propia a partir de Giuseppe Longhi, en *"Linee guida per una progettazione sostenibile",* Milán 2002.

El interés por una ciudadanía renovada ha reavivado el debate sobre los modos de entender la "comunidad" y la identidad local, precisamente cunado la sociedad es más diversa y heterogénea[86]. A la vez que hay importantes manifestaciones de reagrupamiento social el enfrentamiento entre grupos es más evidente. Nadie tiene el monopolio del interés común. El riesgo está en que su búsqueda conduzca bien a la simple abstracción de valores genéricos sin interés por su aplicabilidad o bien a la simple exaltación de la diferencia. El bien común sólo es posible en el marco de universalidad defendido desde la Ilustración, reconociendo las potencialidades de las sociedades locales, sus grupos, su liderazgo, sus estrategias de convivencia. Pero es el incremento de la conciencia de los problemas sociales y ambientales el que hace posible el empuje hacia formas más responsables y democráticas de planificación.

[86] El concepto de comunidad –*gemeinschaft*- acuñado por Ferdinand Tönnies en comparación con el de asociación –*gesellschaft*-, derivado del aislado anonimato de la vida en la gran ciudad, ha sido referencia para muchos clarificadora. La comunidad está basada en relaciones personales, como la familia, donde su razón de ser está en ella misma. Sin embargo la asociación se organiza racionalmente para la obtención de fines definidos. Ambas instituciones conviven entre sí y se mezclan.

El urbanismo es un poderoso instrumento para comprender, pero también para crear valor en una ciudad y en su entorno territorial. Cada ciudad *tiene lugar* de manera irrepetible, pero son los elementos y matices de su condición de *acontecimiento social,* sus contextos, los que dan sentido al proceso. Éste no sólo está dirigido por el conocimiento preciso de las formas del habitar. La acción ordenadora deriva de la acción de gobierno, que es la razón eficiente de la calidad del proceso.

Friedmann compara dos modelos de gobierno urbano. El primero sería el del *city-marketing,* característico de la ciudad central y de la búsqueda de resultados a largo plazo, fundado en la maximización del crecimiento económico, de carácter exógeno y competitivo, basado en un poder en pocas manos y tecnocrático, y con una tendencia a una pobre sostenibilidad. Frente a ello estaría el de la *quasi Ciudad-Estado*, una ciudad región en la que priman los resultados a corto plazo, la optimización de múltiples objetivos, y con un crecimiento económico de carácter endógeno, colaborativo, donde el poder sea inclusivo y democrático y el modelo sostenible.

Destaca así, con sesgo utopista, la importancia del medio en el desarrollo, no sólo de la capacidad de empresa, el particularismo es relevante, el arraigo en la singularidad de cada caso[87].

Por ello es interesante la reflexión de Bent Flyvbjerg, tras una cita a Václav Havel -*una sociedad civil fuerte es una condición crucial de una democracia fuerte*- que enfrenta a Jürgen Habermas y a Michael Foucault, tratando de encontrar un fundamento explicativo[88]. Habermas, partiendo del principio moral de Kant, ofrece una acción basada en el consenso. Foucault, que se distingue por analizar la historia en términos de conflicto y poder, desmonta la posibilidad de soluciones generalizables. El discurso de la ética democrática, fundada en una racionalidad comunicativa, del *homo democraticus* centrado en el proceso que construye el consenso, evidencia su idealismo si se compara con la disección del comportamiento del poder y con una posición más situacionista que relativista. No hay un fundamento homogéneo en sociedades diversas: nada en le hombre es lo

[87]John Friedmann, *"The Prospect of Cities",* The University of Minnesota Press, Minneapolis 2002.
[88] Bent Flyvbjerg, *"Empowering Civil Society",* en Douglas, Mike & Friedmann, John (Edrs.), *"Cities for Citizens. Planning and the Rise of Civil Society in a Global Age"*, John Wiley & Sons, Chichester 1998.

suficientemente estable como para servir de base a su auto conciencia o para entender a otros hombres. Para Foucault las leyes e instituciones no ofrecen garantía de más libertad, igualdad o democracia. La crítica a la dinámica del poder puede, sin embargo, facilitar un camino hacia un juego de poder con un mínimo de dominación, hacia una política de identidad-diversidad. El realismo de Foucault, consciente de que las posibilidades de acción siempre son variadas y dependen del contexto, se impone a una racionalidad en Habermas muy próxima a la retórica, su lenguaje normativo delata un idealismo ineficiente -se deberá, se fomentará...- que ofrece deseos frente a los hechos.

El consenso es un ideal que aspira a resolver el conflicto, sin embargo no es posible suprimir los conflictos sociales. Los conflictos son para muchos el verdadero pilar de la democracia y, con ello, de la planificación. Eliminar el conflicto puede ser tan opresivo como idealizarlo o ignorarlo. El conflicto sostiene a la sociedad moderna. Por ello es importante comprender su naturaleza, a través del análisis, de la genealogía, del reconocimiento preciso de lo que está ocurriendo y de sus condiciones. Cualquier solución exige adecuación a la realidad.

En cada caso es necesario escuchar la multiplicidad de voces con las que la sociedad local se expresa, ya que no se puede obviar que gran parte de los problemas que afectan a las ciudades son*, en primer lugar*, responsabilidad local. Bajo el principio de pluralidad, la *buena ciudad* es la que definen sus propios habitantes.

En su propuesta de nuevos principios para el urbanismo el sociólogo François Ascher anuncia con inteligencia que el fin de las ciudades no está en el orden del día[89]. Si la modernización surge de la confluencia de tres procesos, cuyo origen se remonta a la Edad Media, procesos de individualización, racionalización y diferenciación social, hoy dichos procesos son mucho más activos que nunca, en unas ciudades que han cambiado de escala y de forma y en una sociedad estructurada por un "capitalismo cognitivo". Ascher confirma temas que han sido evidentes para urbanistas en contextos menos dirigistas que el francés: la exigencia de una recomposición social de las ciudades y el reajuste de las relaciones entre intereses individuales, colectivos y generales. Este es el papel del urbanismo, en contextos de riesgos e incertidumbre en los que sigue siendo necesario elaborar proyectos de futuro, priorizando los objetivos frente a los medios. En este vaivén hacia lo estratégico Ascher da prioridad

[89] François Ascher, *"Los nuevos principios del urbanismo"*, Alianza Editorial, Madrid 2004.

al "derecho a la movilidad", porque en ella descansa la igualdad de oportunidad de acceso a lo que la ciudad ofrece, a la concepción de los lugares en función de los nuevos usos sociales y a una nueva calidad urbana, calidad polifacética pero que el sociólogo francés no define y que inquieta en una sociedad cada vez más heterogénea y múltiple en sus adhesiones y referencias.

El urbanismo tiene una oportunidad para enriquecer el gobierno urbano favoreciendo un entorno más creativo: mostrar la proyectabilidad de los espacios, anticipar mediante la experimentación proyectual sus posibilidades enfrentadas a los intereses sociales y a la evaluación urbano/ambiental de sus resultados[90]. Un proyecto urbano como marco creativo para la transformación es la herramienta que puede interferir dialógicamente en el metabolismo urbano como una metáfora inmersa en sus conflictos.

13. Creatividad local y ciudad humana.

"Cities were once celebrated as ports of trade, railway hubs, seats of smoke-belching industries. Then they became known as office and banking centers. In the late 20th century each big town had to have its own aquarium and stadiums. Recently there's been a new mantra: cities as magnets for "young creatives" in arts and entrepreneurship"

Neal Peirce, © 2007 Washington Post Writers Group.

Hemos abordado algunas condiciones del espacio urbano contemporáneo y aventurado algunas conclusiones parciales, tanto para su interpretación como para la acción en el espacio urbano.

[90] Necesitamos herramientas de evaluación con más influencia en los procesos de planificación. La OCDE propuso un sistema de indicadores ambientales organizados causalmente: *presión, estado, respuesta*. Los sistemas de indicadores pueden buscar la integración de factores ambientales en las políticas sectoriales (organizados en indicadores de tendencia, de impacto y económicos) o buscar la integración de los aspectos ambientales en la política económica (orientados en este caso por la contabilidad ambiental). El *indicador* es una medida cuantitativa utilizada para monitorizar y evaluar una realidad, orientada a valorar los cambios; un *estándar* es una cantidad que establece el nivel óptimo deseable; sin embargo, sólo un *criterio* sirve para determinar las condiciones de calidad en la práctica y en relación con unos objetivos preestablecidos. Es sintomática la prevalencia de la estadística regional o estatal frente a la escasez de datos elaborados localmente, apenas hay información sobre las ciudades.

La idea de que un incremento coherente de la actividad proyectual afectará positivamente a la creatividad de un entorno urbano concreto debería ser el primer principio asumido. Los proyectos del espacio, de la actividad, de la gestión interactiva, del gobierno... aprenden de otras experiencias, incorporan nuevos recursos y valores.

Entre los objetivos destaco, casi como conclusión, dos que me parecen definitivos: el *potencial de desarrollo local* y la *calidad del hábitat* como los grandes objetivos en la configuración de un "entorno urbano creativo".

La OIT utiliza una definición de *desarrollo económico local* que podemos considerar estándar: *"...un proceso de desarrollo participativo que fomenta los acuerdos de colaboración entre los principales actores públicos y privados de un territorio, posibilitando el diseño y puesta en práctica de una estrategia de desarrollo común a base de aprovechar los recursos y ventajas competitivas en el contexto global, con el objetivo final de crear empleo decente y estimular la actividad económica"* [91].

Cada territorio o ciudad –el conjunto de actores que les dan vida- aspiran a ese desarrollo y tratan de mantener el control del mismo, frente al riesgo permanente de depender de otros, de ser sujetos pasivos del cambio ante fuerzas más expansivas. El desarrollo puede ser instrumento de integración y creatividad pero también instrumento de segregación y anonimato. Detrás de grandes palabras como *globalización, sostenibilidad y cohesión,* hay grandes desafíos.

Hay que actuar, a pesar de que sean las grandes regiones urbanas las que mantienen una posición de ventaja. En Extremadura pueden favorecerse estructuras regionales, *"territorios intermedios",* que pueden resultar eficaces: rentabilizando costes menores en asuntos centrales como el transporte, la energía, la sanidad, la educación, etc..., y beneficiándose de su relación con entornos regionales próximos y más dinámicos –Madrid, Portugal...

Para ello es clave un "operador colectivo" capaz de cumplir con el rol principal de *estabilizar el entorno*, es decir, reducir la incertidumbre que afrontan las iniciativas

[91] Ver S. White, y M. Gasser, M., *"Local economic development: a tool for supporting locally owned and managed development processes that foster the global promotion of decent work"*, Departamento de Creación de Empleo y Desarrollo Empresarial de la OIT, Ginebra, 2001.

más innovadoras, asegurando funciones claves como la investigación, la consolidación de las redes y la selección, trascripción y transformación de la información.

No sólo se trata del soporte financiero, en el que también el sector privado debe actuar con exigencia. La acción de la administración pública debe *reforzar la capacidad de organización* que existe en la región, *incrementar la conectividad* eficiente entre lugares y facilitar el *intercambio del saber hacer* en función del potencial y las necesidades del mercado local. Los procesos de creación e innovación necesitan apoyo en sus primeros y más difíciles pasos, sin miedo al fracaso, renovando las oportunidades. El fomento del desarrollo debe evitar por ello en primer lugar, si aspira a consolidar un *medio local innovador,* el apoyo indiscriminado a proyectos sin una evaluación solvente. En segundo lugar existe la tendencia a "dar al que ya tiene", favorecer por pereza a agentes o empresas "ya instalados" y a grandes corporaciones, evitando asumir riesgos con "nuevos" emprendedores y "nuevas" ideas. Por último un gran problema es la falta de coordinación entre agentes y administraciones participantes en los procesos.

El segundo gran objetivo es el de consolidar o fortalecer el *atractivo del medio local* incidiendo en la calidad del habitar. La cita con la que comienza este apartado pertenece a un comentario periodístico del libro *"The Humane Metropolis"*[92]*,* libro que con una serie de artículos trata de mostrar el concepto de "ciudad humana" como evolución de la idea de "ciudad sostenible".

La búsqueda de una relación más coherente con la naturaleza es central en el camino hacia una ciudad más humana, más "vivible"[93]. Se trata de crear todo tipo de espacios naturales en los entornos urbanos y de promover un sentido compartido de *"ecological stewardship"*, fomentando incluso granjas urbanas y mercados de sus productos. Las estrategias *"green blue",* que combinan el interés por los sistemas de

[92] Rutherford H. Platt (editor), *"The Humane Metropolis: People And Nature in the Twenty-first Century"*, University of Massachusetts Press & Lincoln Institute, 2006.

[93] *"Nature in the city must be cultivated, like a garden, rather than ignored or subdued"*, escribía Anne Whiston Spirn en su conocido *"The Granite Garden"* (1984). La idea de ciudad "vivible" tiene mucho que ver con la naturaleza. Así Newman, otro pionero de la sostenibilidad urbana, proponía ampliar el modelo de análisis metabolismo urbano incorporando lo que él denomina el principio de "vivibilidad" –*livability*-, de modo que la dinámica de los asentamientos humanos se perciba de una manera amplia y con sentido, y no sólo en términos cuantitativos de *inputs* de recursos y *outputs* de residuos. Ver Peter W. G. Newman, *"Sustainability and cities: extending the metabolism model"*, Landscape and Urban Planning 44, 1999.

parques, los corredores verdes y los bosques en entornos urbanos con una sensibilidad precisa sobre los sistemas fluviales y el ciclo del agua, se mezclan con una preocupación por la salud de la población urbana. Una salud que no sólo se funda en la relación con la naturaleza, sino en el incremento de las relaciones sociales, en entornos más "sociables", cívicos e inclusivos. Los temas de la pobreza urbana, de la justicia social y ambiental deben estar en el centro de la agenda. Pero también el esfuerzo por desprivatizar los lugares de encuentro, creando espacios compartidos, evitando las "comunidades cerradas"...[94]

No hay una única forma urbana posible, se trata de principios que pueden informar el proyecto de ciudad contemporánea en sentido amplio. Acertadamente dice Rutherford Platt, resumiendo el objetivo: *"In the decades ahead, the emphasis must shift from limiting 'urban sprawl' to making the resulting metropolitan fabric as green, habitable, and humane as possible."*

Las palabras claves de la "metrópolis humana" son: verde, sana, sociable, cívica e inclusiva (*"green, healthy, sociable, civic, and inclusive").* Estas palabras pueden también ayudar a delinear un programa de intervención en las ciudades y villas de Extremadura, primero al servicio de la calidad de vida de sus habitantes, pero también con el fin de mejorar su atractivo como entornos creativos.

[94] Escribe Edward Blakely, actual director de planificación en Nueva Orleans, en un duro ataque a las "Gated Communities": *"If there is little contact, then where is the social contract? If there is no social contract, then who will support the 'public' needs of society, affordable housing, parks, health care and education?*

3.3 APROXIMACIÓN DESDE LA CARTERA.

“Como crear una sociedad innovadora”

SALVADOR ESTAPÉ TRIAY

Profesor asociado Departamento de Economía y Empresa y Director del MBA
Universidad Pompeu Fabra
Secretario del Círculo para el Conocimiento

S U M A R I O

Introducción

Ciudades y territorios creativos

Sociedad del conocimiento y espacios de innovación

Como crear una sociedad innovadora

I N T R O D U C C I O N

Nos encontramos en una nueva era de la creatividad, una era en la que la generación de valor económico en un número cada vez más elevado de sectores depende directamente de la habilidad de las empresas de incorporar elementos culturales y creativos en los productos y servicios que producen. Productos tan familiares como el vestido, el mobiliario, o hasta la comida dependen de un elevado contenido creativo y de significado para su competitividad. Los consumidores se muestran dispuestos a pagar más dinero por productos que estén bien diseñados y tengan un elemento cultural o emocional de distinción.

Por otro lado, productos intensivos en tecnología y conocimiento como son los ordenadores o los teléfonos móviles nacen de la chispa innovadora de profesionales creativos altamente cualificados. Muchas de estas tecnologías también explotan su diseño atractivo y su apelativo emocional para conseguir entrar en los mercados con garantías de éxito. Un conjunto cada vez mayor de importantes industrias creativas, especializadas en la comercialización de productos y servicios culturales que van des de la producción de cine y televisión, los contenidos multimediales, los juegos digitales, la publicidad, el diseño, el mundo editorial, o las artes visuales y escénicas, generan un porcentaje cada vez más elevado del PIB en las naciones avanzadas y la generación de empleo tanto a nivel local como internacional.

Clases creativas, ciudades creativas, territorios creativos, entornos creativos... la creatividad ocupa un lugar cada vez más destacado en los debates y los análisis sobre la globalización económica y su encarnación en el territorio en general y en las ciudades en particular. La creatividad es también el activo más importante que tienen en la actualidad los territorios para ser competitivos e innovar en un entorno cambiante. Las ciudades movilizan, concentran y canalizan la creatividad humana, y son capaces de convertir esta energía creativa en innovaciones artísticas, nuevas ideas de negocio y nuevos sectores industriales basados en la innovación.

Esta energía creativa esta desplazándose en la actualidad des de los centros corporativos de las empresas hacia otros espacios de creatividad con una alta concentración de innovación que refuerza la identidad y la vitalidad de las ciudades, a la vez que incrementa la calidad del empleo y las expectativas de desarrollo de la población. Las ciudades creativas tienen éxito porque la gente creativa quiere vivir y

trabajar en ellas, y las empresas siguen a la gente con talento o, por el contrario, es la gente con talento la que pone en marcha nuevas empresas. Las ciudades creativas ofrecen un ecosistema integrado donde todas las formas de creatividad, artística y cultural, económica y tecnológica, pueden desarrollarse.

Muchas ciudades alrededor del mundo han empezado a reconocer el impacto económico y social que emerge de la economía creativa, a la vez que están elaborando políticas decididas para la promoción y el desarrollo de actividades creativas y culturales como elementos de su promoción económica. Grandes ciudades mundiales como Londres, Nueva York o Berlín, pero también otras de menor rango como Austin, Newcastle o Wellington en Nueva Zelanda, han hecho del fomento de la economía creativa una prioridad estratégica, y no solo para la generación de riqueza y oportunidades de empleo. La actividad creativa y cultural refuerza la calidad de vida y contribuye a la recuperación de barrios y entornos territoriales degradados, ofrece más pensamiento innovador en todos los sectores de la economía y modela la identidad de la ciudad o el territorio en un momento de creciente competitividad a la búsqueda del talento, la inversión y el reconocimiento internacionales.

El objetivo de este trabajo es conocer las fortalezas creativas de Extremadura para demostrar si esta región cuenta con los activos necesarios para que su economía creativa consiga suficiente potencial como para ser un motor importante de desarrollo económico para el futuro. Por otro lado tenemos también la intención de subrayar los retos y problemas que debería superar si quiere apostar por su economía creativa de forma decidida y de manera sostenida en el tiempo. Así como identificar las oportunidades que refuerzan la base territorial de la creatividad de esta región y cuales son los modos más efectivos para aprovechar la energía y los recursos necesarios para seguir avanzando en esta dirección.
Mucha de estas reflexiones coinciden con el contenido del primer escenario de futuro “Territorio y creatividad” de la reflexión *Escenarios de futuro de Extremadura* (2006), impulsado por el Gabinete de Iniciativa Joven, cuando indica que: “Convertir Extremadura en un territorio creativo, articulado, equilibrado, más cercano, preparado para afrontar los retos de las regiones que quieren estar en la avanzadilla del progreso, requiere de un esfuerzo singular en el desarrollo de la capacidad de los recursos humanos para reinventar su relación con el medio, a través de una revisión

de nuestras miradas y formas de percibir el entorno natural, cultural, social, económico… como fuente de nuevas ideas productivas”.[95]

En este trabajo pretendemos abordar la necesidad de desarrollar unos entornos favorecedores de la imaginación colectiva, la innovación abierta y la creatividad humana en Extremadura, los llamados i-Cosistemas, mediante una aproximación teórica al fenómeno de la innovación y la creatividad como claves para el desarrollo económico territorial. En primer lugar analizaremos el surgimiento del paradigma de la creatividad en la literatura reciente de desarrollo económico y territorial. Las tesis de Richard Florida, no exentas de críticas y matizaciones se han erigido como un modelo explicativo interesante sobre la importancia de la confluencia de tecnología, talento y tolerancia en ciertas ciudades.[96] Mucha de esta literatura apareció anteriormente en un contexto europeo y se encuentra más asociada a la importancia de la cultura para el desarrollo económico de ciudades y territorios, y que ha sido abrazada con éxito en ciudades como Barcelona cuyo “modelo” de desarrollo ha sido imitado con fortuna diversa en numerosas ciudades europeas y de América Latina.[97]

El urbanista Charles Landry ha profundizado recientemente en el significado de la cultura y la creatividad para el desarrollo urbano contemporáneo. A su entender el desarrollo urbano es un arte, no una formula que se pueda replicar en diferentes entornos y sus requerimientos van más allá de los planteamientos tradicionales de la arquitectura, la ingeniería o el planeamiento urbano. El arte de “hacer” ciudad no corresponde a ninguna planificación estratégica al uso, sinó al establecimiento de unos principios sólidos y compartidos. En sus propias palabras:

“The vision for 21st century cities must be to be the most imaginative cities for the world rather than in the world. This one change of word – from in to for – gives city-making an ethical foundation and value base. It helps cities become places of solidarity where the relations between the individual, the group, outsiders to the city and the planet are in better alignment”.[98]

---

[95] Gabinete de Iniciativa Joven, *Escenarios de Futuro de Extremadura*. Cuadernos de Imaginación Aplicada, I (2006), p.11.

[96] Richard Florida, *The Rise of the Creative Class …and how it’s transforming work, leisure, community & everyday life*. New York: Basic Books, 2002.

[97] Charles Landry, *The Creative City: A toolkit for urban innovators*. London: Earthscan Publications, 2000.

[98] Charles Landry, *The Art of City-Making*. London: Earthscan, 2006

En segundo lugar ofrecemos una propuesta de marco teórico sobre el que analizar las condiciones que el territorio ofrece como espacio para el desarrollo de la innovación y la creación de nuevas ideas en un contexto de globalización. Des de la aparición del fenómeno de Silicon Valley en San Francisco numerosos autores han analizado porqué en ciertos entornos florece la innovación de manera más persistente, mientras que en otros es imposible replicar el mismo modelo, especialmente a partir de la contribución del libro *Regional Advantage* de AnnaLee Saxenian.[99] El "giro" territorial que gran parte de especialistas en innovación está atorgando a ciudades y regiones supone un activo intelectual muy importante sobre el que hacer reposar un proyecto como i-Cosistemas y la generación de entornos creativos y innovadores en una región como Extremadura.

Por último, intentaremos definir cuales son las variables que Extremadura debería contemplar para el desarrollo de verdaderos ecosistemas de innovación (i-Cosistemas) en su territorio. Como construir una sociedad innovadora es uno de los retos más importantes que encuentran ante si gobiernos e instituciones locales y regionales en Europa y Norteamérica, especialmente a partir de la aparición de los gigantes asiáticos de China e India que han cuestionado su modelo tradicional de desarrollo económico y territorial. La creación de una sociedad más innovadora, que tenga en la imaginación y la creatividad uno de sus activos fundamentales, debe basarse en la generación de una cultura de la innovación compartida que imprima un lenguaje nuevo que oriente las actividades económicas, sociales y culturales de un territorio. El papel de las instituciones locales y regionales es en este sentido fundamental para elaborar un marco adecuado para el fomento de la innovación y la creatividad del que participen los individuos, las empresas y las organizaciones. Como veremos a lo largo de este trabajo las claves, en un entorno mayoritariamente rural como el extremeño, se encuentran en aspectos como el de la cohesión de la sociedad, un equilibrio de reciprocidad urbano-rural y la protección del medio ambiente.

[99] AnnaLee Saxenian, *Regional Advantage: Culture and competition in Silicon Valley and Route 128*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1994.

CIUDADES Y TERRITORIOS CREATIVOS

Las ciudades han sido tradicionalmente el escenario de las principales innovaciones, ya fueran tecnológicas, sociales o culturales. Es más, las ciudades no han actuado únicamente como el escenario de la innovación sino como un catalizador político, económico o institucional de la misma. La vitalidad social, económica y demográfica de las ciudades no puede separarse de las dinámicas innovadoras que impulsan una sociedad creativa hacia la excelencia.

La evolución de las ciudades se caracteriza a partir de breves, pero intensos periodos de innovación y de imaginación públicos, donde el medio urbano sintetiza los determinantes históricos y culturales de cada nueva época. Las ciudades a lo largo y ancho de la historia se equiparan a un crisol cultural donde, a partir de la capacidad del medio urbano para atraer y desarrollar actividades creativas e innovadoras, estas innovaciones se conjugan con los elementos evolutivos de la civilización. A modo de ejemplo es interesante rememorar la Atenas de Pericles, la Florencia de los Medici, el Londres de Shakespeare, la Viena de Freud, el París de Picasso, Berlín en el momento del nacimiento de la cultura de masas, o el papel de Memphis en el surgimiento del *rock and roll*. Muchas son las ciudades que en la actualidad reclaman para sí el título de ciudades creativas, algunas como Londres o Nueva York evocan a la perfección esta imagen de ciudades creativas y dinámicas donde, históricamente, la energía y el talento de sus habitantes se combinan con un entorno urbano de calidad y con capacidad de proyección internacional de la ciudad.

Si bien la hegemonía económica y cultural de las grandes ciudades es una constante histórica, la capacidad específica de ciertas ciudades para liderar el desarrollo de su época a escala mundial aparece ciertamente ligada a estrategias de urbanización moderna. Por ejemplo el papel desarrollado por el pensamiento utilitarista en la organización de mayor crecimiento de la metrópolis londinense a inicios del siglo XIX, el despliegue de las obras públicas de iniciativa estatal para la creación de un orden urbano moderno en París durante la prefectura de Haussmann, la gestión de los contrastes culturales, económicos y demográficos en Nueva York a principios del siglo XX, la estructuración urbana de Los Ángeles a partir de la construcción de autopistas y el surgimiento de la cultura de la automoción, los elementos de la doctrina social-demócrata característica de la vida y los servicios urbanos de Estocolmo des de finales de la segunda guerra mundial, o el modelo neoliberal

ejemplificado por la política urbana londinense de reconversión de los Docklands bajo el *tatcherismo*.[100]

A cada nuevo periodo histórico las ciudades y los territorios han dado una respuesta institucional a los retos que tenían planteados, transformando estos determinantes externos en la creación de un nuevo orden urbano. En la actualidad numerosas ciudades y regiones han iniciado el diseño y la implantación de estrategias creativas para fortalecer los vínculos entre las instituciones municipales y regionales y la energía creativa que emana de la ciudad, entendida como un laboratorio de ideas y del vivir en común. Los elementos que comparten estas estrategias son la centralidad que ocupa el sector creativo de la economía de las ciudades, la creciente internacionalización y conectividad global de estos sectores, y la atractividad del lugar en que se desarrollan estas actividades. En este apartado intentaremos poner de manifiesto la necesidad de que Extremadura desarrolle una estrategia propia con estas características con la intención de reorientar la necesidad evidente que tienen muchos territorios de convertirse en laboratorios de innovación y de imaginación, y contar con una clase creativa de ámbito global que interactúe con la de otras ciudades y territorios, y generar una revisión del modelo territorial actual para la implantación de dicha estrategia.

La aparición de una "clase" creativa en las grandes ciudades contemporáneas ha configurado la magnífica contribución de Richard Florida a la creciente literatura sobre la importancia del territorio para el desarrollo económico y la competitividad internacional. Su libro *The Rise of the Creative Class* ha sido el detonante de un animado debate internacional sobre el lugar de la creatividad en la economía y la sociedad contemporáneas. Su tesis fruto de percepciones y una fina intuición ha resistido numerosas críticas y parece avanzar con el cambio de los tiempos. Su astucia no es tan económica como social y cultural. Tomando como referencia los últimos cien años de acelerado cambio tecnológico, Florida aventura que si trasplantáramos una persona tipo del año 1900 al año 1950, y otra del año 1950 al año 2000, la segunda se vería más afectada por los cambios sociales y económicos de las naciones más avanzadas. Es decir, a pesar de que las transformaciones tecnológicas de nuestra época no paran de sorprendernos están basadas en gran parte en innovaciones precedentes que tuvieron lugar en los albores de la segunda

[100] Peter Hall, *Cities in Civilization*. New York: Pantheon Books, 1998

revolución industrial. En cambio el uso social y, en gran medida, cultural que hacemos de dichas tecnologías es la que más ha contribuido a la percepción de que vivimos un cambio de época más profundo de lo que nadie antes había intuido.

Dicha revolución cultural, acaecida en gran parte durante los años 1960 y los primeros 1970, ha contribuido a configurar unos cambios de los valores tradicionales de una sociedad industrial basada en la jerarquía, la permanencia y la producción de masas a otro modelo de sociedad basado en las comunidades, el cambio constante y la producción flexible. El papel que juega la creatividad en todo este proceso emana de la importancia que el conocimiento ha adquirido como factor de producción y la innovación y la emprendeduría como elementos básicos del desarrollo económico. En la definición de su clase creativa, Florida hace evolucionar el trabajador del conocimiento y el hombre de la organización definidos por Peter Drucker en los años 1950. En última instancia son los valores individuales, y en gran medida también comunitarios, los que han prevalecido a la adaptación continua que las empresas y organizaciones han debido hacer frente en los últimos años.

La tesis de Florida se contrapone a los análisis tradicionales del capitalismo desde Max Weber hasta Daniel Bell, en el papel expansivo que otorga a la cultura y al potencial del capital humano en el crecimiento económico. La creatividad es una característica de los seres humanos y se distingue de los factores tradicionales de producción en que no es fija ni finita. La creatividad fluye siguiendo a otros intangibles como son la diversidad y la capacidad de la sociedad de establecer y cambiar sus propias reglas. Según Florida una cultura abierta permite las innovaciones sociales, fomenta la emprendeduría y contribuye al desarrollo económico. Para ilustrar este proceso se recurre a una tríada de conceptos que contribuyen siguiendo este esquema al crecimiento económico, las 3Ts: la Tecnología, el Talento y la Tolerancia. Sobre la base de estos conceptos, Florida, ha desarrollado una base cuantitativa de indicadores pare probar el alcance de su tesis.

La tecnología es obviamente uno de los primeros de los aspectos que sobresalen de su teoría y quizás también de los menos discutidos. La tecnología aparece como uno de los factores más importantes para entender el crecimiento económico de la economía mundial en las últimas décadas, y para entender el cambio en los estilos de vida y la productividad que complementan la visión de su clase creativa. Por otro lado los índices elaborados por Richard Florida en relación al talento corresponden a

realidades observadas en las grandes ciudades norteamericanas y combinan aspectos ya recogidos en otros estudios sobre capital humano y capital social como son la concentración de trabajadores cualificados, número de licenciados, etc. Más polémica es la atención que Florida dedica a la tolerancia.

Por un lado centra su análisis en la población inmigrante que atraen muchas de estas ciudades y la contribución de los recién llegados a las economías locales a través del comercio y su trabajo muchas veces altamente cualificado como en el caso de los programadores de la India. Por el otro destaca el papel de las comunidades homosexuales en las grandes ciudades, correlacionando el número de homosexuales con el crecimiento económico de las ciudades. Este aspecto le ha generado alguna de las críticas más severas que ha recibido su tesis de las clases creativas. A pesar de ello su índice de la bohemia indica la importancia que las actividades transgresoras y alternativas tienen como punto de atracción para los integrantes de la clase creativa.

Si bien el factor de la tolerancia ha sido criticado entre los círculos académicos norteamericanos más conservadores, la aplicación del mismo en un contexto europeo ha probado de manera exitosa su conveniencia. En un estudio de aplicación de sus teorías en un contexto europeo, los países nórdicos conocidos por su talante tolerante y su crecimiento económica de base tecnológica aparecían en los lugares más destacados del índice en el que Suecia sobrepasaba a los Estados Unidos como el país más creativo, mientras que España por su lado recibía una puntuación muy alta también en tolerancia, pero decaía posiciones en talento y tecnología.[101]

Sea como sea, como bien observa Florida, hay alguna cosa sobre los sistemas abiertos y horizontales (*peer-oriented*) procedentes de los medios de investigación académica anglosajona, que tuvo una parte importante del éxito de motivar, primero a los científicos y después a los trabajadores del conocimiento, a contribuir a la innovación no meramente como un proceso de invención tecnológica, sino también como un proceso de movilización y organización del talento.

Florida indica que pueden observarse una serie de tendencias que configuran lo que él llama la “nueva geografía de la creatividad”. Por un lado la “clase creativa” se está desplazando desde las empresas tradicionales hacia lo que nuestro autor denomina

[101] Richard Florida and Irene Tinagli, *Europe in the Creative Age*. London: Demos, 2004

"centros creativos". Dichos centros creativos concentran gran parte de las principales excelencias de la economía creativa, tales como innovaciones y crecimiento de su sector tecnológico. El éxito de estas ciudades no se debe a ninguna de las razones explicativas tradicionales del desarrollo económico, no se deben al acceso a recursos naturales o rutas de transporte, exención de impuestos u otros incentivos. Tienen éxito porqué son atractores de gente con talento y las empresas persiguen a las personas con talento, y la gente con talento busca experiencias nuevas que no se encuentran en la iniciativas de muchas ciudades como la construcción de estadios, autopistas, centros comerciales o parques temáticos. La clase creativa forma comunidades, mentales y virtuales, buscando un amplio espectro de experiencias, abiertos a la diversidad de todo tipo y, por encima de todo, la oportunidad de identificarse como personas creativas.[102]

Como hemos visto, las ciudades son las grandes ganadoras de este proceso extraordinario de crecimiento económico que estamos viviendo, y no lo son (como se creía hasta hace muy poco) por rebajar los impuestos para facilitar el establecimiento de nuevas empresas o actividades económicas. El éxito de las ciudades descansa en el hecho de que las personas con talento, mejor preparadas y dinámicas quieren vivir en ellas, y aportar su formación y conocimientos ayudando a construir una sociedad mejor. Muchas de estas personas recorren miles y miles de kilómetros desde su lugar de origen para vivir en un centro urbano de su elección y que responde a sus expectativas individuales, profesionales y culturales. En el contexto español la ciudad de Barcelona es quizás una de las que responde mejor a este estereotipo. Un ejemplo reciente sería su inclusión entre las "Fast Cities", índice elaborado por la revista norteamericana *Fast Company* sobre las 30 ciudades más innovadoras y creativas del mundo utilizando datos del grupo que dirige Richard Florida sobre las clases creativas.[103]

Las tesis de Florida han sido abrazadas por un número cada vez más importante de ciudades a nivel internacional, en gran parte de debido a que el mismo autor ha establecido los mecanismos para asesorar la estrategia de muchas de estas ciudades. Por otro lado, grandes ciudades mundiales como Londres, Nueva York o Berlín, conscientes de la implicación que tiene la atracción del talento para mantenerse como grandes polos de innovación y desarrollo económico han

[102] Richard Florida, *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge, 2005

[103] 30 Fastest Cities 2007 http://www.fastcompany.com/cities/2007/ (acceso Julio 2007).

establecido marcos específicos para fomentar la creatividad. Por el momento muchas de estas estrategias todavía tienen que mostrar sus resultados en la generación de crecimiento económico y nuevos puestos de trabajo, fuera de los grandes centros creativos del planeta que contienen todos los elementos necesarios para triunfar y ser motores de la economía global. La pregunta abierta es: ¿Hasta qué punto una estrategia consciente de fomento de la creatividad y la innovación es el elemento imprescindible para el éxito económico de ciudades y territorios más modestos?

Más allá del revuelo que haya producido la aparición de las teorías de Florida muchas ciudades y territorios están dedicando recursos a organizar su capital creativo y elaborar estrategias dedicadas al fomento de la creatividad y la innovación como factor de desarrollo económico. Es el caso del proyecto Core Cities Group en el Reino Unido, una red de 8 ciudades creativas que incluye: Birmingham, Bristol, Leeds, Liverpool, Manchester, Newcastle, Nottingham y Sheffield, todas ellas con una necesidad de reconvertir su pasado industrial en un centro generador de nueva actividad económica y proyección internacional. Su director Chris Murray alerta que una vez pasado el "boom" de las ciudades creativas ha llegado el momento de establecer unas prioridades claras que respondan a las necesidades de la población y generar los elementos necesarios para que el crecimiento económico contribuya a la mejora del bienestar, la educación y el empleo de dichas ciudades. Para ello se hace necesario que estas estrategias se planteen como un ejercicio a medio y largo plazo, es decir, distinguir entre la creatividad entendida como algo superficial y la creatividad entendida como algo más profundo y inherente al desarrollo de la propia comunidad. [104] Es decir, que la creatividad ayude a las ciudades a convertirse en espacios de solidaridad donde las actuaciones de los ciudadanos, las instituciones y los visitantes esten alineadas con principios como el de desarrollo sostenible.

Queremos centrarnos ahora en los elementos que contribuyen a identificar las oportunidades estratégicas para el fomento de la innovación y la creatividad en un territorio determinado. Para ello nos basamos en la investigación del Creative Cities Project Team, una iniciativa conjunta entre las ciudades de Londres y Toronto dirigida por el profesor Meric Gertler. Este equipo ha analizado los potenciales creativos de cinco ciudades internacionales: Nueva York, San Francisco, Londres, Barcelona y Berlín; antes de aventurarse a elaborar una estrategia concreta para la ciudad de

[104] Chris Murray, "Urban creativity: Moving beyond the hype", in Joost Beunderman, Melissa Mean and Joan-Anton Sánchez de Juan, *BCN_LDN 2020*. Barcelona: Fundació Ramon Trias Fargas - Demos, 2007, p.41-46.

Toronto "Imagine a Toronto".[105] Después de estudiar numerosas actividades creatives en dichas ciudades el Creative Cities Project concluye que son necesarios identificar cinco elementos clave:

Las personas

Ver la condiciones y las actividades que contribuyen al surgimiento de artistas, trabajadores creativos en todo todos los sectores del espectro económico. De qué modo se atrae a los consumidores de cultura y se construye un entorno atractivo para las personas creativas. El acceso a una educación de calidad y a las actividades culturales són imprescindibles para la formación de profesionales creativos y para promover la inclusión social y la involucración de la sociedad.

Las empresas

Debemos reconocer que la creatividad genera nuevas oportunidades económicas y de que modo los emprendedores culturales impulsan y construyen negocios creativos de éxito. Contribuir a la entrada al mercado del talento creativo genera riqueza y crea empleo cualificado en muchas ciudades. Las empresas creativas se benefician de las ayudas a los emprendedores, la formación y seguimiento, así como de incubadores de nuevas ideas y de los centros de investigación y desarrollo existentes.

Los espacios

Como veremos más adelante existe una importante vinculación entre la creatividad y el espacio geográfico en que se produce. Los profesionales creativos necesitan espacio adaptados en los que vivir, encontrar inspiración y desarrollar sus actividades creativas, trabajar y mostrar su trabajo, así como los medios para compartir su creación y conocimiento. Los espacios de una ciudad tanto los estrictamente urbanos (calles y plazas) como los construidos, acomodan, estimulan y expresan la creatividad de sus habitantes y residentes. Una clave que deben tener estos espacios es que sean inspiradores y asequibles.

La conectividad

Debemos considerar el modo en que un entorno urbano que estimula y fomenta la creatividad necesita también conectar muchas iniciativas que de otro modo se

[105] Strategies for Creative Cities, *Imagine a Toronto... strategies for a creative city.* Final Report of the Strategies for Creative Cities Project. Toronto: Strategies for Creative Cities Project, 2006. http://www.imagineatoronto.ca (acceso Julio 2007).

encontrarían aisladas. Dicha conectividad debe ser promovida por las instituciones públicas encargadas de promover la visión estratégica de la creatividad, ayudadas por otras organizaciones intermedias que ofrecen los recursos y los servicios necesarios para conectar dichas iniciativas. Con el fin de que el ecosistema creativo de una ciudad sea estable en el tiempo, se deben integrar de modo que el trabajo de artistas, empresas creativas, organismos gubernamentales, y las distintas comunidades locales involucradas interactuen en modo productivo y se refuercen mutuamente.

La visión y el liderazgo

Por último, existe la necesidad que organizaciones sociales, la administración pública y los ciudadanos reconozcan y celebren las aportaciones que la creatividad comporta a su ciudad. Esto se consigue mediante la articulación y la concreción de una visión creativa potente que permita afianzar la confianza de la ciudad y de sus ciudadanos en su propio potencial y extienda el reconocimiento del talento local. El liderazgo y la expresión de dicha visión a nivel nacional y internacional permitirá ver crecer estos potenciales, mejorar la atracción turística, la exportación de productos autóctonos y las inversiones del exterior.

La experiencia de diferentes ciudades y territorios como las que estamos revisando puede ser de utilidad para el proyecto i-Cosistemas. Extremadura debe convertirse en una región vibrante y diversa que de la bienvenida constantemente a nuevas ideas y visiones, siendo consciente que la creatividad y la innovación ha guiado el desarrollo de ciudades y territorios a lo largo y ancho de la historia. Según numerosos especialistas, la economía creativa es la fuerza clave que está moviendo la economía mundial. Aproximadamente un tercio del empleo de las economías avanzadas está basado en sectores creativos como la ciencia y la ingeniería, la investigación y el desarrollo, o las industrias de base tecnológica, el arte, la cultura y el diseño, el periodismo, la literatura y los medios de comunicación, y los profesionales del conocimiento en sectores como la sanidad, la educación, las finanzas o la justicia.

Un proyecto como i-Cosistemas puede ser el primer paso para la generación de una verdadera red de innovación que alcance todo el territorio de Extremadura en una lógica que el arquitecto Vicente Guallart denominaría siguiendo su proyecto Sociopolis de modelo “rurbano”, es decir refundar la ciudad con una nueva lógica de

interacción entre el medio urbano y el rural.[106] Una región que crea verdaderamente en la vitalidad que la creatividad y la innovación pueden ofrecer para su desarrollo futuro establece unas estructuras flexibles de hacer ciudad y de organización territorial. Escucha las necesidades y las demandas antes de iniciar un proceso de transformación territorial. En la actualidad, un elemento que se considera de vital importancia para el futuro de las ciudades es la necesidad de ofrecer espacios para la creación, ya que esta misma actividad ofrecerá los principales canales de innovación sobre los cuales se podrá beneficiar la ciudad y el territorio. Sin dejar espacio a la imaginación pública, a la capacidad conjunta de ciudadanos, creadores y gobernantes de imaginar un futuro mejor, difícilmente podremos seguir hablando de que vivimos en unas ciudades o en unos entornos creativos e innovadores. Sin medir el impacto que la música, el arte, el cine o el diseño que se desarrolla en un territorio determinado, difícilmente seremos capaces de valorar el impacto que tiene la creatividad en el impulso y la proyección de una ciudad o de un territorio determinados.

[106] Vicente Guallart, *Sociopolis: Proyecto de un habitat solidario*. Barcelona: Actar, 2004

SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO Y ESPACIOS DE INNOVACION

Como vemos el fomento de la creatividad es el activo más importante que tienen hoy en día las ciudades y los territorios para ser competitivos e innovar en un entorno cambiante. La creatividad se encuentra estrechamente relacionada con la innovación. Entendemos la creatividad como la habilidad de imaginar o inventar algo nuevo, o de re-imaginar o re-inventar a partir de algo existente. La creatividad es una actitud, la voluntada de aceptar el cambio i la novedad, y la capacidad de jugar con ideas y nuevas posibilidades para la mejora continuada. La creatividad es también un proceso y, como tal, susceptible de reproducirse en distintos entornos.

La capacidad de relacionar la creatividad y las nuevas ideas en un dialogo interpretativo es lo que llamamos innovación. En oposición al modelo analítico de resolución de problemas, la innovación como proceso interpretativo tiene más que ver con el lenguaje y la capacidad de iniciar i guiar conversaciones entre grupos e individuos. Entendemos la innovación como la manera en que las buenas ideas son gestionadas, aprendidas colectivamente y comunicadas a menudo de manera no linear.[107] La innovación se basa principalmente en las personas pero también en procesos y espacios de aprendizaje que fijan los contextos apropiados para la creación de nuevas ideas y conocimiento.

La sociedad del conocimiento se ha convertido en un concepto de referencia para interpretar los cambios acaecidos en los sectores productivos en las últimas décadas y para afrontar los retos de la competitividad de empresas y territorios. En este apartado queremos reflexionar sobre los espacios de generación de conocimiento y su relación con la creatividad y la innovación en el territorio. Nuestra perspectiva del territorio es amplia, va desde la localización territorial hasta otras formas territoriales, que pueden implicar cualquier forma y combinación posible de movilización espacial, incluyendo la constitución de comunidades en espacios neutrales, los encuentros cara a cara, las redes globales y las comunidades virtuales. Todos ellos pueden considerarse como los nuevos espacios de la innovación y la creatividad en la sociedad del conocimiento.

[107] Richard Lester and Michael Piore, *Innovation: The missing dimension*. Cambridge (Mass.): Harvard University Press, 2004.

En las explicaciones sobre territorialidad y formación del conocimiento destacan dos grandes perspectivas. La primera, desarrollada y estudiada en la década de 1990, se centra en el papel de los sistemas nacionales de innovación.[108] Este enfoque destaca la influencia que para las empresas tienen la calidad de las instituciones "de base", que actúan como recurso colectivo para la innovación, tanto la tecnológica como la no-tecnológica. Estas instituciones incluyen la base nacional de ciencia y tecnología, la calidad de la educación y la formación, y los vínculos con el sistema empresarial de un territorio, la información y las infraestructuras de comunicación, las políticas públicas de fomento de la innovación, así como el papel de las instituciones financieras, las normas, los valores y la cultura del lugar.

Recientemente se ha puesto el acento en otro aspecto de proximidad territorial vinculada con las ventajas que se derivan de la aglomeración industrial y la proximidad física. Dicho de otro modo, el interés se ha centrado en las implicaciones que los clústers tienen en la generación de innovación y aprendizaje colectivo. Desde esta perspectiva se considera que los procesos de clusterización ayudan a estimular el flujo de conocimiento entre empresas y organizaciones, haciendo aumentar los conocimientos técnicos locales, permitiendo la circulación de las nuevas ideas y la generación de innovación a nivel territorial.

Siguiendo con la visión de los clusters, podemos argumentar que la ventaja competitiva viene dada por la composición de los vínculos locales, que permiten que los procesos de aprendizaje sociales trabajen de forma suave y fluida entre las organizaciones del cluster. Esto es posible gracias precisamente a la abundancia de vínculos, fuertes y débiles, que se pueden dar precisamente por la existencia de una proximidad geográfica de los emprendedores e innovadores locales. La proximidad promueve la relación cara a cara, se comparten experiencias y puntos de vista, que permiten que los individuos y empresas localizadas en un territorio de proximidad, tiendan a experimentar con propuestas y soluciones a problemas similares, estimuladas por los incentivos y la oportunidades proporcionadas por la posibilidad constante de supervisar, de comparar, de seleccionar, de imitar, etc., que les ofrece su participación en el clúster.[109]

[108] Michael Porter, *The Competitive Advantage of Nations*. New York: Free Press, 1990.

[109] Roberto Camagni, ed. *Innovation Networks: Spatial perspectives*. London: Belhaven Press, 1991.

En definitiva, la aportación fundamental de las dos perspectivas reseñadas más arriba, la de los sistemas nacionales de innovación y la de los clusters, es la importancia que tiene el factor territorial para la innovación. Una importancia tanto en el tipo de instituciones nacionales o regionales de formación de conocimiento, como en el entorno de innovación generado por el establecimiento y el mantenimiento de una red local.

Esto se puede apreciar claramente en los trabajos que consideran las comunidades de práctica como entornos de generación de nuevo conocimiento e innovación de primer orden. En este sentido, los clusters locales pueden considerarse como "ecologías de conocimiento", teniendo en cuenta que el conocimiento que se fija dentro de empresas y organizaciones rápidamente encuentra maneras de fluir a través de ellas. Efectivamente en el cluster las empresas se "vigilan" constantemente a través de un *benchmarking* continuado entre ellas y la ecología se desarrolla en su totalidad, animada por los vínculos de regeneración que funcionan en y entre empresas, organizaciones y territorios.

En resumen, el reciente "giro territorial" al hablar de la sociedad del conocimiento nos permite disponer de un conjunto potente de argumentos en la discusión sobre la creación de entornos espaciales preparados para la creatividad y la innovación, ligados por un entramado de acuerdos institucionales y territoriales definidos y por las relaciones sociales que fomentan y animan su creatividad y capacidad de adaptación. Algunas de las observaciones anteriores respecto a la integración de empresas en sistemas nacionales de innovación van acompañadas por un creciente interés por la potenciación de clusters y redes locales. En la base de las dos perspectivas se encuentra una interpretación de la innovación como actividad de "isla". La geografía de la innovación se entiende en términos de islas de innovación, en las cuales las características del lugar y los vínculos que lo caracteriza impulsan la creatividad y la competitividad de empresas, organizaciones y territorios.[110]

El espacio está en el corazón de la generación de nuevas ideas, de la creación de nuevo conocimiento, tal y como hemos visto hasta ahora. Asimismo nos gustaría centrar el objetivo en una especie particular de geografía: la que considera "estar allí" no únicamente en términos de proximidad espacial. Esta perspectiva cuestiona la conceptualización del espacio de la innovación basada en la distinción entre, por

[110] Ash Amin and Patrick Cohendet, *Architectures of Knowledge: Firms, capabilities and communities*. Oxford: Oxford University Press, 2004.

un lado, el lugar definido como el hecho de “estar cerca” –de las relaciones íntimas y limitadas y, por el otro, del espacio definido como el hecho de “estar lejos” –de las relaciones impersonales y fluidas. Es precisamente esta clase de dualismo el que ha permitido que a menudo de asocie conocimiento tácito con proximidad espacial, y conocimiento codificado con ubicuidad.

La proximidad relacional o social implica mucho más que “estar allí” en términos de proximidad física, ya sean contactos cara a cara, vínculos locales o cualquier otra forma de relación de proximidad. Todavía más importante, si la arquitectura social de la innovación no puede ser reducida a los vínculos territoriales, no existe ninguna razón que nos obligue a asumir que los vínculos locales sean más fuertes o mejores que los vínculos a distancia. Por descontado muchos vínculos relacionales se pueden localizar por ejemplo en una comunidad de práctica formada por profesionales en una organización determinada, pero muchos otros (y no precisamente de menor importancia e intensidad) se basan en una conectividad espacial “estirada”, la cual puede incluir vínculos entre entusiastas con intereses parecidos (por ejemplo vegetarianos, protectores de caminos rurales, psicólogos clínicos, etc.) ligados por formas baratas de viajar, internet o la literatura especializada. Este hecho también incluye a comunidades de diáspora basadas en vínculos y conexiones culturales transnacionales, tales como las de determinado directivos, ejecutivos o consultores internacionales.

Nos gustaría en este sentido girar la mirada hacia las aportaciones de la escuela japonesa en relación a la territorialidad y el espacio. En este sentido debemos entender el concepto de Ba.[111] El Ba, concepto filosófico japonés que podríamos traducir de forma simplista como “lugar”, se encuentra en la base de la innovación y la creación de nuevo conocimiento, definido como aquel espacio compartido donde emergen las relaciones y los vínculos. En la tipología de las diversas formas de Ba hay un reconocimiento claro de que la especialidad en las formas de contacto se puede dar de forma variada. El Ba puede ser físico (por ejemplo un barrio o un edificio), virtual (por ejemplo internet o teleconferencia) o mental (por ejemplo las experiencias, las ideas y las visiones compartidas), o cualquier combinación de las tres.[112] Esta noción de lugar, liberada de las connotaciones físico-territoriales es bastante convincente, ya que permite considerar la creación de nuevo conocimiento,

[111] Nonaka, I. y Konno, N. ”The Concept of Ba: Building for Knowledge Creation”, California Management Review, 40/3, pp. 40-54, 1998.

[112] Georg von Krogh, Kazuo Ichijo and Ikujiro Nonaka, *Enabling Knowledge Creation: How to unlock the mystery of tacit knowledge and release the power of innovation*. Oxford: Oxford University Press, 2000.

la innovación y la creatividad a distancia. Además nos ayuda a interpretar las prácticas innovadoras surgidas en entornos multi-localizados a la vez que permite que muchas organizaciones, independientemente de su localización, sean vistas tanto como lugares de innovación y aprendizaje descentralizado en comunidades locales, como en estructuras organizacionales que permiten el surgimiento de innovaciones a partir de la explotación y la exploración a distancia de recursos e ideas.

Esta perspectiva de las “islas de innovación” está ganando terreno en las teorías sobre los procesos de innovación y creatividad tanto en individuos, empresas y organizaciones a nivel local como multi-localizadas. El diagrama que dibujan es decididamente descentralizado, integrado por la investigación, las competencias y las capacidades locales, y las redes locales de conocimiento que explotan las energías de la proximidad. A pesar de que se reconoce la persistencia de una división del trabajo internacional, donde la base local sigue siendo un lugar significativo de innovaciones y de actividades estratégicas, se considera que el viejo modelo empresarial del conocimiento centralizado y de la innovación jerarquizada ha quedado en entredicho por la aparición de mercados diferenciados, los ciclos cortos de vida de nuevos productos y el menor tiempo que tarda un nuevo producto en llegar al mercado. Estos cambios han hecho aparecer un modelo de organización “heterárquica”, descentralizada e inmersa en una red de alianzas locales y globales, y de relación y asociación con otras organizaciones que los territorios regionales harían bien en explorar.

Los aspectos que han permitido desarrollar esta visión de la innovación en forma de “islas” son diversos: van desde la formación de redes complejas y de dispositivos para la gestión de redes, la posibilidad de “estar allí” a través del contacto regular y frecuente entre comunidades distribuidas territorialmente, la formación de grupos de trabajo y equipos de proyecto separados de su entorno de trabajo y creación habituales, el conocimiento tácito que viaja a través de directivos, científicos y técnicos, los movimientos y transmisiones del conocimiento incorporadas en diferentes tecnologías, la revelaciones generadas durante reuniones ocasionales, tele conferencias, conversaciones telefónicas, blogs i mensajes de correo electrónico.

Visto de este modo, “estar allí” ya no significa solamente estar próximos geográficamente. Evidentemente, esto no quiere decir que la naturaleza y la calidad

de los vínculos de proximidad y no distantes sean lo mismo. De hecho, dentro del "circuito local" la probabilidad de encontrarse de forma regular y desarrollar gradualmente una relación con otras personas es infinitamente más grande. De todos modos, a menudo este tipo de relaciones o interacciones se caracterizan por ser desestructuradas e imprevistas, relativamente amplias y difusas, a veces indeseadas y a veces de poca utilidad inmediata. En cambio, las relaciones en el "circuito global" no aparecen por casualidad, son el resultado de la identificación paciente y precisa de aquellas personas especialistas que verdaderamente queremos encontrar y con quien queremos compartir. Por tanto, se trata de relaciones que requieren mucho más tiempo, dinero y energía en su formación. Sea o no sea precisa esta visión, su significado se encuentra en ilustrar que los dos espacios, el local y el global, son espacios interactivos, concebidos como circuitos de fomento de la innovación.

Un caso ilustrativo es el de la industria pop en Suecia, aglomerada principalmente en Estocolmo, un contribuidor importante de la competitividad económica nacional. Existen acreedor de tres mil músicos profesionales, compositores, y productores en un país pequeño como es Suecia. Junto con un elevado número de músicos amateurs, esto profesionales constituyen el núcleo de la creatividad musical. No hay duda que la creatividad se basa en fuertes economías de aglomeración. La región de Estocolmo acoge alrededor de doscientas compañías de grabación, setenta compañías discográficas (la mitad del total del país), una extensa red de empresas especializadas como empresas multimedia, de post-producción, una escena musical de clubs muy dinámica, sofisticadas infraestructuras de telecomunicaciones, etc. El *milieu* urbano nutre y apoya la creatividad de los artistas, y garantiza que los artistas obtendrán beneficios comerciales y de reputación. Sería fácil concluir que la creatividad de la industria pop sueca es el producto de fuertes lazos locales y unas densas relaciones intercomunitarias. Sin embargo esto sería sólo cierto en parte, pues el cluster musical está situado en una seria de relaciones y redes globales y que no pueden substraerse de la creatividad de la industria, y mucho menos de su competitividad. En primer lugar, la fortaleza de la escena musical sueca parece residir en la capacidad de producir música anglosajona que es incluso mejor que la "auténtica". Cantando en inglés y encajando bien en los actuales géneros musicales modernos, muchos artistas suecos han producido productos fáciles de asimilar por los mercados internacionales y de considerable éxito comercial. En segundo lugar, todas las principales *majors* (compañías discográficas globales) tienen empresas subsidiarias en Estocolmo. El espacio, dinero, tecnología, conocimiento, contactos, y

conexiones globales que proporcionan estas compañías multinacionales alimenta la creatividad de los artistas. En tercer lugar, las compañías independientes de éxito, pueden que sean de propiedad sueca, pero tienen una clara orientación global, En definitiva una perspectiva "local" versus "global" no nos ayuda a entender la geografía de la creatividad de esta industria, ya que las conexiones locales están intrincadamente cosidas a las conexiones globales.[113]

De hecho entre los parámetros de las empresas importantes, y con la ayuda de diferentes mecanismos para organizar el conocimiento distribuido, estos dos circuitos convergen en un único espacio de relaciones más o menos amplio y más o menos frecuente. El resultado es que la distinción entre las relaciones en el circuito local y en el circuito global van desapareciendo poco a poco, mientras que la interdependencia se hace cada día más grande. Así, por ejemplo, aquel contacto ocasional que hacemos durante un viaje, una visita a una determinada organización, o simplemente navegando por internet o en un foro de discusión, pueden ofrecer la *serendipity* reservada en principio solamente al circuito local. Más importante todavía, como parte de un sistema distintivo de conexiones y obligaciones, estos recorridos –físicos y virtuales se confunden con el ritmo de la actividad de manera que no podemos describirlos únicamente en términos de local o global.

Un ejemplo ilustrativo estudiado por algunos investigadores recientes es el de las empresas de larga distancia en la Europa del siglo XVI. Estas empresas jugaron un papel fundamental en los descubrimientos médicos, cartográficos, biológicos y botánicos grácias a una "cinemática de la práctica científica" basada en gente bien informada viajando de un lado a otro del planeta, así como en una variedad extensa de objetos físicos de conocimiento como mapas, cuadrantes, cronómetros, compases, registros, descripciones y correspondencia. Estas empresas de larga distancia necesitaban ciertas formas de conocimiento natural y por tanto de incorporar mecanismos de recolección y producción de conocimiento en su tejido social. Estas prácticas a pesar de estar directamente relacionadas con las disciplinas académicas que hoy llamaríamos científicas, se situaban en aquella época en la "vita activa" de los miembros de las empresas y formaban parte de las herramientas necesarias en el proceso de sus actividades. Por otro lado los canales dedicados a la

[113] Elaborado por Amin y Cohendet (2004) a partir de Power, D., y Hallencreutz, D., "Profiting from Creativity? The Music Industry in Stockhom, Sweden and Kingston, Jamaica", *Environment and Planning* A, 34/10: 1833-54, 2002.

comunicación requeridos en la operación de este tipo de empresas (en el sentido más amplio del término), facilitó el movimiento de personas, textos y objetos tanto en las fases de pre-producción como en las de post-producción de la generación de innovaciones y nuevo conocimiento.[114] La empresa de larga distancia constituye sin duda un ejemplo muy atractivo para observar la integración del conocimiento local por un lado, y por el otro las prácticas geográficamente distribuidas.

La empresa moderna actual realiza la mayor parte de las cosas que hemos visto en el párrafo anterior dentro de sus propios límites y a través de otras redes bajo su control e influencia. Y como entidad de estas características puede enfrentarse a retos, tales como manejar un sistema de conocimiento distribuido o buscar el equilibrio entre la exploración de nuevo conocimiento y la explotación del existente. Pero, como las antiguas empresas de larga distancia en la Europa del siglo XVI, la empresa moderna necesita saber gestionar una red de relaciones y un arsenal entero de tecnologías para poder percibir y capturar los múltiples, variados y conflictivos dominios del conocimiento, cada uno con su propia especialidad. Al igual que lo hacía la vieja empresa, la moderna intenta llegar a los vínculos de proximidad con la traducción, los viajes, las rutinas compartidas, la pasiones comunes, las conversaciones abiertas, los estándares compartidos, la vinculación de la comunidad, y también ordenar y orientarse a través de los archivos, los documentos, los códigos, el software común, etc.

Las estrategias territoriales de innovación, como veremos en el próximo apartado, pueden presentarse de maneras muy diversas. Una de estas estrategias es la de la dislocación. Esto puede suceder cuando hay proyectos que no pueden desarrollarse en los espacios existentes, pero que son cruciales para generar innovaciones disruptivas. Los equipos de proyecto y los grupos de trabajo son un ejemplo típico, deslocalizado de los lugares habituales de trabajo o de los centres de I+D, o la reunión de especialistas en base a proyectos localizados en diferentes ámbitos de la empresa. Por descontado, la sociología de la innovación en estas comunidades temporales y desplazadas se basa principalmente en la co-presencia, pero la movilidad también se construye en el acto de la dislocación, de la transferencia de conocimiento y el uso del nuevo conocimiento. El viejo y el nuevo conocimiento se desplazan adelante y atrás a través de los especialistas, de sus artefactos, y de las

[114] Harris, S.J., “Long- Distance Corporations, Big Science, and the Geography of Knowledge”, *Configurations*, 6/2. pp: 269-304, 1998-

redes de comunicación que utilizan. Este proceso de transferencia es una pieza clave en la creación de nuevo conocimiento.

Otra interpretación interesante es la de los “espacios vacios” dentro de las organizaciones. Según esta visión debemos distinguir entre los espacios para la acción creativa, regulados por reglas y normas, y los espacios de pensamiento que no se localizan fácilmente ni de forma espacial ni estructural. De este modo podemos entender la creatividad emprendedora como alguna cosa que nace en un entorno de ambigüedad y de emoción, como la improvisación en la música jazz. En efecto, la innovación en el jazz tiene lugar cuando la abertura en la estructura de una melodía permite que cualquiera de los músicos recoja aquella melodía y la desarrolle en una variedad de direcciones diferentes. El uso estratégico de la ambigüedad en las organizaciones puede tener un efecto similar, si la estructura y el trabajo se modelan de tal manera que permitan que todo es haga en espacios abiertos entre, por un lado, la orientación común y los propósitos globales y, por otro lado, las diferentes creencias y acciones.

Asimismo, igual que en el jazz el “groove” y el sentimiento se construyen sobre el ritmo y el tempo (es decir un aspecto estructural”, las organizaciones, instituciones y territorios también pueden movilizar emocionalmente su organización a través de la atracción interpersonal, la intimidad ofrecida por la acción compartida y la actuación emotiva. De este modo, avanzando en la expresión y comunicación de las emociones, se pueden iniciar los impulsos creativos. Un lugar para demostrar la eficacia de este tipo de estrategia son los programas de desarrollo de la innovación y la creatividad a nivel territorial. La aportación de estos programas se puede entender usando el concepto de ritmo, armonía y sentimiento relacionados con la metáfora del jazz, así como las preocupaciones por el entretenimiento y las relaciones fluidas entre los miembros de la sociedad o de una comunidad.

C O M O C R E A R U N A S O C I E D A D I N N O V A D O R A

El Gobierno de Extremadura ha impulsado recientemente el Gabinete de Iniciativa Joven como la apuesta de la región para crear un modelo de desarrollo alternativo basado en la "sociedad de la imaginación". Una estrategia orientada a transformar la sociedad extremeña para afrontar los retos de la globalización económica y la competitividad internacional. La apuesta por la innovación y la imaginación debe entenderse como el esfuerzo para construir una organización de redesarrollo de carácter público-privado. Tanto el sistema político, que debe establecer las condiciones ideales para el desarrollo futuro, como la iniciativa privada, que debe concentrarse en el manejo y la aplicación de dichas condiciones, deben estar representados en esta estrategia. Es precisamente esta colaboración entre las condiciones ideales y los medios de su aplicación la que puede preparar la región extremeña para afrontar los retos de la globalización de manera más rápida y eficiente que otros territorios. Una globalización que en el estadio actual está situando la capacidad individual de actuar a escala global como el rasgo nuevo más importante del nuevo escenario.[115] Un escenario en el cual el futuro pertenecerá a un tipo diferente de gente con una clase diferente de mente: a los creadores, a la gente capaz de generar y transmitir empatía, de reconocer pautas, de crear significado. Así pues, nos dirigimos hacia una economía que valora cada vez más las capacidad de imaginar, inventar, empatizar y de ver la "pintura completa".[116]

La reflexión Escenarios de Futuro de Extremadura analiza y detalla una serie de escenarios y mesoescenarios de futuro sobre los que construir las bases para un desarrollo futuro. Dichos escenarios: 1) territorio y creatividad; 2) glocalidad (interacción entre la iniciativa global y local); 3) economía de la imaginación y atracción del talento; 4) desarrollo sostenible; mirada a la autenticidad (puesta en valor de los recursos culturales e intangibles); 5) yacimiento de empleo social; y 6) aprendizaje radical (educación y mentalidad). Cada uno de estos escenarios, por sí solo, representa un activo sobre el que cualquier territorio debe trabajar si quiere posicionarse firmemente como referente innovador y competitivo en un contexto globalizado. En este trabajo proponemos sintetizar dichos escenario en cuatro puntos clave sobre los que el proyecto i-Cosistemas deberá construir las bases para el

[115] Thomas Friedman, *La tierra es plana*, Ediciones Martínez Roca, Madrid, 2006

[116] Daniel H. Pink, *A Whole New Mind*, Penguin, New York, 2005

desarrollo de una sociedad cohesionada e innovadora y convertir Extremadura en un territorio creativo:

1. **Elaborar un significado compartido de la innovación:** Extremadura necesita una comprensión común, compartida, de lo que significa la innovación a la vez que debe desarrollar una nueva terminología para identificar los activos del territorio al respecto. El Gabinete de Iniciativa Joven ya hace unos años que viene cumpliendo esta función.
2. **Desarrollar un entorno propicio para la creatividad:** Extremadura necesita desarrollar unos criterios estrictos para poner en práctica las condiciones necesarias para el desarrollo de la creatividad y el impulso de la innovación, como propone el proyecto i-Cosistemas. En la actualidad muchos de los estereotipos asociados con la región necesitan contrarrestarse con la proyección de una imagen de la región dinámica y creativa.
3. **Identificar sus competencias territoriales distintivas:** Extremadura debe descubrir y desvelar sus activos culturales tradicionales más característicos y convertirlos en criterios de competitividad claramente definidos. Esto requiere reforzar la educación y la formación, así como la promoción de elementos de innovación social.
4. **Crear nuevas iniciativas y empresas innovadoras:** Extremadura debe desarrollar una nueva generación de empresas en una multiplicidad de sectores orientadas a un mercado global, que dibujen una imagen de la región como un territorio de referencia en la nueva sociedad de la imaginación.

Todos estos puntos se concretan en la necesidad de generar una visión del territorio y las ciudades extremeñas como polos de innovación y son complementarios a la potenciación de los conceptos de Cantera, Cartera y Ciudadanía, propuestos por el proyecto i-Cosistemas. Extremadura debe asegurar su estrategia de crecimiento futuro mediante el desarrollo de una cultura de la innovación a nivel local. Para crear una nueva estructura de la innovación a nivel regional que conduzca a una transformación de la sociedad mediante criterios de creatividad, se necesita desarrollar la colaboración entre lo público y lo privado de modo que sus activos sean referentes a nivel local.

Si Extremadura quiere convertirse en un referente de sociedad creativa e innovadora necesita un entendimiento común de la innovación y una nueva terminología sobre lo

que significa ser un territorio innovador. Este es un requerimiento fundamental para elaborar una cultura propia de la innovación en la región. Un significado compartido de la innovación es un prerrequisito para crear una nueva visión común y las herramientas necesarias para mostrar como la creatividad y la innovación pueden convertirse en una ventaja competitiva y una fuente de crecimiento económico. Como hemos visto en este trabajo existen en la actualidad muchas maneras diferentes de definir la innovación. La innovación puede definirse como una gran disrupción o como un proceso en marcha. Tanto los productos como los procesos pueden innovarse. La innovación puede estar confinada en los laboratorios o en extensas redes de colaboración. La innovación puede surgir de la investigación y el desarrollo o simplemente cubrir nuevas demandas has no ahora no explicitadas.

En este trabajo definimos innovación simplemente como algo nuevo que encuentra su valor en el mercado. Es así un término amplio y ambiguo que implica nueva reflexión pero deja abierta la puerta a todos los modos en que la innovación puede ser practicada tanto en términos económicos como sociales y culturales. Es de todos modos esencial analizar el tipo de innovación que la economía y la sociedad extremeña necesitan para competir globalmente. Las preguntas clave son: ¿Qué significa la innovación? ¿Qué queremos decir cuando hablamos de innovación extremeña? ¿Qué ventajas competitivas únicas tiene la innovación extremeña para competir en el mercado global?

Como muchas otras regiones europeas en la actualidad, Extremadura necesita generar una respuesta estratégica, efectiva y coordinada a los retos de la globalización económica, una respuesta que adapte a la vez a la sociedad y el sector económico a los nuevos criterios competitivos y dinámicas del mercado global. Para competir globalmente Extremadura necesita explotar la imaginación como modelo para generar nuevas ideas y llevarlas a la práctica, ideas que encuentran una demanda en el mercado de una manera única y diferenciada. Explotar este potencial significa que la región debe generar una mayor atención y conocimiento sobre quales son sus activos más importantes en este terreno. En parelalo, Extremadura debe crear una nueva estrategia de crecimiento económico sobre la que usar estos activos para competir internacionalmente.
En la concreción del proyecto i-Cosistemas, nacido del interés de la Junta de Extremadura por liderar este proceso, debe ser capaz de involucrar las diferentes iniciativas existentes en la región para que persigan los mismos objetivos, a la vez

que estimule la concreción de proyectos específicos, que permitan en un futuro desarrollar nuevas ideas y visiones que fomenten la innovación. Inevitablemente la misma configuración de la estructura política promueve procesos de arriba abajo, cuyos principios y objetivos son posteriormente "filtrados" por la sociedad en su conjunto. En este sentido el Gabinete de Iniciativa Joven debe actuar como un organismo experimental para la innovación y erigirse como el principal centro creativo de Extremadura mediante la formación de redes locales, regionales, nacionales y internacionales entre los actores involucrados en llevar adelante el proceso innovador.

Por su lado el sector privado actua, al contrario del sector público, mediante estrategias de abajo arriba. La idea aquí es involucrar y movilizar los recursos y la determinación de la sociedad para asegurar que se extienda el proceso innovador, demostrando que en la sociedad también existe el potencial innovador que la región necesita y la capacidad de movilizarlo. Es importante que estas dos estructuras de impulso, la pública y la privada sigan en el día a día los mismos principios y objetivos, a la vez que compartan la misma visión. Debe existir también un consenso sobre cuales son los medios que se necesitan utilizar de modo que optimicen las oportunidades de generar resultados tangibles.

Es esencial que Extremadura refuerce sus condiciones básicas de partida para promover la innovación en su territorio si queremos asegurar su crecimiento y bienestar en el conjunto de la economía y su futuro como región. Pero esto, por sí solo, no es garantía de éxito en la economía global. Del mismo modo que la competencia de otros territorios no parará de crecer en ofrecer condiciones similares para la innovación, esta misma competencia permitirá centrarse en las condiciones únicas y específicas que ofrece cada territorio para la innovación. Estas condiciones son los activos tradicionalmente asociados a las culturas locales y los elementos más enraizados y las relaciones y organizaciones específicas que ofrecen las ventajas competitivas necesarias y que difícilmente serán capaces de copiar en otros entornos.

Los elementos culturales de un territorio como sus costumbres, sus valores y sus actitudes pueden tener un gran impacto sobre el modo en que las instituciones regionales y los medios de trabajo locales, inician actividades innovadoras a la vez que permiten seguir el progreso de las mismas y su evolución empresarial. De todos

modos la relación económica directa entre los valores y los activos culturales y las oportunidades de crecimiento económico son todavía hoy solamente visibles de modo ocasional. Este es precisamente el reto de una estrategia de crecimiento económico que tenga la creatividad y la innovación al centro de sus objetivos y uno de los principales retos que plantea un proyecto como i-Cosistemas.

La futura sociedad innovadora de Extremadura no emergerá únicamente desde iniciativas regionales. Es igualmente importante generar iniciativas y estrategias similares también a nivel local como es la creación de entornos para la imaginación y la innovación. El establecimiento de una red de ecosistemas de innovación (i-Cosistemas) por el territorio y, especialmente en sus ciudades, tiene el papel de reforzar la cultura de la innovación a nivel local en Extremadura, mediante la creación de experimentos y pruebas piloto donde las empresas locales, la administración local, los centros educativos y otras partes interesadas puedan desarrollar y poner en práctica ideas, proyectos e iniciativas propias. Una estrategia de estas características permitirá en el medio plazo una mejora de los activos y las capacidades para la innovación de una parte importante de la ciudadanía y un marco estable para la innovación y el desarrollo de nuevas actividades económicas creativas.

3.4 APLICACIÓN AL CONTEXTO DE EXTREMADURA

"Análisis del Modelo Territorial de Extremadura"

ANTONIO-JOSÉ CAMPESINO FERNÁNDEZ

Catedrático de Análisis Urbano y Regional
Universidad de Extremadura
Vicepresidente del Comité Nacional Español de ICOMOS

1. ANÁLISIS DEL MODELO TERRITORIAL DE EXTREMADURA (1983-2007).

En los párrafos sucesivos profundizamos en el diagnóstico territorial y urbanístico a partir de los modelos de planificación y de gestión desarrollados por la Junta de Extremadura en los 25 años de experiencia autonómica.

1.1. Modelo territorial de referencia.

Los problemas estructurales, endógenos y heredados, que ha de superar la Junta de Extremadura en el despegue inicial del proceso autonómico de gestión del territorio (aislamiento de los centros de gravedad económica nacional; bloqueo en fondo de saco contra la frontera ibérica, opaca a todo lo largo de los 300 km de su flanco occidental; déficits de infraestructuras de transporte y comunicaciones; desestructuración comarcal; graves problemas de interconexión intra-regional; regresión demográfica y envejecimiento por efecto de la sangría emigratoria; atomización municipal en sus más de 380 municipios, rurales profundos en su mayoría…) se coaligan con los problemas estructurales, exógenos y coyunturales, de la crisis industrial y de la conformación del nuevo Estado de las Autonomías, de categorías bien distintas a la hora de su gestación.

La conformación de Extremadura como ente autonómico debería haber generado la elección de un diseño del modelo de territorio, basado en el reequilibrio intercomarcal, cuando todavía a mediados de los años ochenta se creía en la comarcalización funcional como fórmula de vertebración del territorio, dotando a las cabeceras comarcales –muy condicionadas en su mayoría por el subdesarrollo histórico-, de las funciones y servicios necesarios para administrar el área de influencia de sus municipios respectivos y evitar así la despoblación y el éxodo interno hacia los centros urbanos regionales.

Sin embargo, la desestimación del proyecto de Comarcalización Funcional de Extremadura (1992), encargado por la administración autonómica, reprodujo el modelo territorial centralizador de decisiones en torno a la capital autonómica (Mérida) y, lo que es peor, a las capitales provinciales de la Baja y Alta Extremadura (Badajoz y Cáceres), que mantienen intactos sus planteamientos administrativos,

diferencias y resabios históricos heredados de 160 años atrás, en detrimento de una visión conjunta de la nueva realidad regional.

Con ello, se aceptaron implícitamente las diferencias de desarrollo inter-comarcales, entre contadas comarcas dinámicas y regresivas dominantes, de manera que las capitales provinciales y los otros cinco centros urbanos superiores a 20.000 habitantes se consolidarían como los núcleos de atracción regional, reforzando su papel hegemónico.

Hasta casi veinte años después de la gestación de la autonomía, no se aprobaría la *Ley 15/2001, de 14 de diciembre, del Suelo y Ordenación Territorial de Extremadura* (LESOTEX). En ella, la planificación regional recae sobre tres instrumentos: Directrices de Ordenación Territorial, Planes Territoriales y Proyectos de Interés Regional. Sin duda, son las Directrices –aún nonatas en 2007- las que deberían definir el modelo de territorio para el siglo XXI, aún pendiente, y someter todo el planeamiento urbanístico a sus determinaciones.

- En consecuencia, la **innovación** en la planificación y gestión del territorio extremeño del siglo XXI es una asignatura pendiente que requerirá acometer el desarrollo de las Directrices de Ordenación Territorial de Extremadura, a la luz de las consideraciones positivas del territorio contenidas en la nueva *Ley 8/2007, de 28 de mayo, de Suelo*, como instrumento definidor del modelo territorial –con un cuarto de siglo de demora-, al que deberán someterse todas las demás figuras de planificación urbanística en cascada.

- Sin embargo, hay que destacar como excepción muy significativa en materia de **innovación** en la planificación y gestión territorial, la desarrollada por el Gabinete de Iniciativas Transfronterizas, dependiente de Presidencia de la Junta de Extremadura, en el desarrollo de los Programas Operativos Interreg (I, II y III), que se materializan en la comprensión integrada de la euro-región Extremadura-Alentejo, a partir de la firma de los Protocolos de Cooperación Transfronteriza (Ajuda, 1994, Mérida-Évora) y el trabajo desarrollado por las Comisiones Técnicas encargadas de los desarrollos temáticos.

1.2. Infraestructuras de transporte de gran capacidad y alta velocidad.

Los déficits estructurales históricos en la materia invertirán su tendencia desde 1986 con la entrada en la Comunidad Europea, el reconocimiento de Extremadura como región Objetivo 1 y el desembarco de Fondos Estructurales (FEDER) y Programas Operativos Interreg (I, II y III) de Cooperación Transfronteriza.

Los cambios en los últimos cinco lustros pueden calificarse de muy sustantivos en la materia, con impactos muy positivos para la superación del aislamiento histórico y la relocalización territorial de Extremadura en el espacio peninsular y en la diagonal continental de la Unión Europea:

- conversión de la N-V en Autovía de Extremadura A-5 (E-90) (Madrid-Badajoz-Lisboa), interconectando así las dos capitales ibéricas a través de la frontera de Caia, convertida en ágil pasillo por el corredor trasversal del Guadiana;

- conversión de la N-630 –esqueleto vertebrador de las relaciones meridianas S.-N. de Extremadura con Andalucia y Castilla y León, durante más de veinte siglos- en la Autovía de la Plata (A-66) con cierre previsto de todo el itinerario regional para la primavera de 2008;

- construcción de corredores autonómicos (Autovía EX-A2 por las Vegas del Guadiana, entre Don Benito y Miajadas y Autovía EX-A1, traversal de Navalmoral de la Mata-Plasencia, ya en servicio- y su prolongación en estudio por Coria hasta Monfortinho). Eje trasversal norte por el valle del Tajo, de gran relevancia en el futuro desarrollo de la Alta Extremadura y en franca competitividad con el eje trasversal del Guadiana (A-5), que primará relaciones al otro lado de la frontera por territorio portugués desde Castelo Branco por la A-23 por Abrantes y Santarem hasta la conexión con la A-1 portuguesa, para una bifurcación más estratégica hacia las áreas metropolitanas de Oporto y Lisboa;
- conversión en autovías estatales de las carreteras N-521 (Trujillo-Cáceres-Valencia de Alcántara), y de la N-523 Cáceres-Badajoz;

- conversión en autovía a cargo de la comunidad autónoma de la N-432 (Badajoz-Granada) en el tramo entre Badajoz y Zafra, o aprovechar el trazado

de la A5 y transformar en autovía la EX-300 entre Talavera la Real y Almendralejo;

- conversión en autovía regional la carretera N-435, Zafra-Jerez de los Caballeros, con la propuesta al Ministerio de Fomento de que el trazado de la futura autovía estatal Zafra-Huelva pase por Fregenal de la Sierra;
- materialización del postergado eje trasversal peninsular entre Lisboa y Valencia, la Autovía de Levante A-43, por Extremadura y Castilla-La Mancha, en fase de estudio;

- proceso de estudio y de licitación de tramos del futuro trazado del tren de alta velocidad (AVE) Madrid-Lisboa, a su paso por Extremadura. Desde Lisboa-Montemor o Novo-Évora- plataforma logística de Caia-Badajoz- Mérida-Cáceres-Plasencia-Navalmoral de la Mata, con estudios del Ministerio de Fomento presuntamente finalizados para 2010, mientras que del lado portugués no se esperan terminados hasta 2013;

- en materia de transporte aeroportuario, se prevén obras de ampliación del aeropuerto de Badajoz (Talavera la Real), con inversión de 12 millones de euros y previsión de funcionamiento en 2011 para un volumen de tráfico de 120.000 pasajeros, según AENA en 2015. Asimismo, se desarrollan estudios de viabilidad para la instalación de aeropuerto privado internacional-regional para compañias de “low cost” en la ciudad de Cáceres, en la confluencia de las carreteras de Badajoz y Malpartida de Cáceres y estrecha conjunción con la Autovía A-66 y la futura estación del AVE, al objeto de crear el centro intermodal de transportes más potente y mejor artiuclado de la región, en competencia con la plataforma logística de Caia-Badajoz-Talavera la Real.

- En consecuencia, la **innovación** en infraestructuras de transporte de gran capacidad y de gran velocidad en Extremadura puede calificarse de revolucionaria en la última década, de consecuencias económicas y sociales trascendentales para el desarrollo regional, aún por determinar. El salto cuantitativo y cualitativo ha sido gigantesco y en nada se parecerá pues dentro de la próxima década la situación infraestructural de la Extremadura aislada y marginal de 1983 con la articulada de 2015.

- El futuro Plan Regional de Infraestructuras de la Consejería de Fomento se presentará en el primer semestre de 2008 con actuaciones previstas en un horizonte de intervención a 2015 de concertación con el Estado para la materialización de las Autovías de Badajoz-Valencia y Badajoz-Granada, previstas en el Plan Estratégico de Infraestructuras de Transporte del Ministerio.

1.3. Políticas ambientales.

Los fundamentos históricos de Extremadura que conformaron su estructura socio-económica de base agropecuaria dominante hasta los años ochenta del siglo veinte, su no incorporación a los ciclos de la revolución industrial y su alejamiento de los centros de gravedad económica peninsular fueron factores considerados “estrangulamientos” por la concepción desarrollista del territorio. Sien embargo, en el escenario post-industrial de mediados de los años ochenta se tornan “potencialidades” incuestionables al emerger como Comunidad Autónoma y región europea con superficie superior a 40.000 kilómetros cuadrados de dilatado territorio, paisajísticamente diferenciado, de gran calidad ambiental y en perfecto estado de conservación al no haber sufrido los costes des-industriales, lo que sitúa a Extremadura en un lugar relevante a escala peninsular por la calidad ambiental de sus recursos naturales, aún inexplotados, lo que constituye un valor de mercado indiscutible en la Europa de las Regiones.

Extremadura posee paisajes diferenciados de gran calidad ambiental, zonal y simétricamente estratificados en bandas paralelas de norte a sur (montaña media del sistema central; valles fluviales asociados; penillanuras septentrionales; fosa del Tajo; penillanuras centrales; montes de Toledo; valle del Guadiana; penillanuras meridionales-campiñas, y estribaciones de sierra morena), contando en toda la franja fronteriza de la raya con Portugal con el paisaje de dehesa el más singular ejemplo de humanización adaptada al medio y el mejor conservado del occidente español, que procedente de tierras castellanas se prolonga hacia tierras andaluzas, con elevado nivel de autenticidad y notable potencial económico y turístico.

Desde la temprana recepción en 1983 de las competencias trasversales de Medio Ambiente (excesivamente repartidas y mutables entre consejerías y organismos autonómicos), a lo largo de los cinco lustros de gestión autonómica ambiental, ésta ha incidido en la valorización del territorio extremeño como ecosistema ambiental privilegiado.

Entre sus *Parques protegidos* destacan el Parque Nacional de Monfragüe, recientemente declarado (18.396 has.); el Parque Natural de Cornalvo (13.143 has.); la Reserva Natural de la Garganta de los Infiernos (6.927 has) y los *Monumentos naturales* de Los Barruecos (88 has.), de Cuevas del Castañar (9 has), de la Mina La Jayona (88 has.) y de Fuentes de León (200 has.).

El proteccionismo de naturaleza a ultranza –muy cuestionado por empresarios agro-ganaderos-, ha desembocado en el extremo de que el 30% del territorio extremeño (unos 13.000 km2) se encuentre actualmente declarado como *Zona de Especial Protección de Aves* (ZEPA), inserto en la Red Natura 2000 y sujeto a las directrices europeas en la materia. En el catálogo de ZEPAS se encuentran las de los Llanos de Cáceres y Sierra de Fuentes (70.021 has.); Sierra de San Pedro (115.032 has.); Sierra Grande de Hornachos (12.190 has.), y Embalse de Orellana y Sierra de Pela (42.609 has.).

Asimismo, constatamos la existencia de los *Corredores Ecológicos y de Biodiversidad*: del río Guadalupejo; de Pinares del Tiétar y del río Bembézar; los *Parques Periurbanos de Conservación y de Ocio*: de La Sierra (2.684 has.); Dehesa Moheda Alta (150 has.); La Pisá del Caballo, y la Charca y Egido de Brozas; el *Lugar de Interés Científico* del Volcán del Gasco (9 has.); el *Paisaje Protegido* del Monte de Valcorchero, y la catalogación de una treintena de *Árboles Singulares Protegidos*.

Como *Áreas Comarcales con Hitos de Interés Paisajístico* se catalogan de norte a sur: Las Hurdes; la Sierra de Gata; el Valle del Ambroz; el Valle del Jerte; La Vera; los Llanos de Cáceres y de Trujillo; los Llanos del Campo Arañuelo; la Sierra de San Pedro; Las Villuercas; las Vegas de Regadío del Guadiana; Los Montes (Siberia); las Llanuras de Tierra de Barros; los Llanos de La Serena; Llanuras de la Campiña Sur, y las Dehesas del Suroeste de Badajoz.

Entre los recursos de naturaleza, Extremadura cuenta con uno estratégico y de capital importancia para su futuro regional: el *agua* (en cantidad y calidad), conceptuada como el oro blanco del siglo XXI. Dos cuencas fluviales, las del Tajo y Guadiana con sus respectivas redes hidrográficas y su especificidad y complementariedad de aprovechamientos avenan la región con multitud de láminas de agua embalsadas que conforman un auténtico mar interior con la mayor superficie de "litoral costero" de las regiones españoles: en el Tajo, los embalses de Valdecañas (1.446 hm3), Torrejón-Tajo (176 hm3), Alcántara (3.137 hm3 y una cola de embalse de 90 km) y Cedillo (260 Hm3); en el río Alagón, tributario del Tajo, el embalse de Gabriel y Galán (924 hm3). En el río Guadiana, los embalses de Cíjara (1.670 hm3), Orellana (808 hm3) y García Sola (555 hm3); en el río Zújar, el embalse de su nombre (299 hm3) y el de La Serena (3.232 hm3), mientras que el río Matachel se encuentra el de Alange (851 hm3).

- La **innovación** en el modelo futuro de gestión del territorio extremeño, supondrá la aceptación conceptual del territorio extremeño como *paisaje integrado patrimonial*, depositario de todas las señas de identidad de Extremadura, con enorme potencial de recursos naturales y ambientales aún por explotar en el marco de los más estrictos criterios y exigencias normativas internacionales de sostenibilidad ambiental, lo que se contradice de plano y no se compadece en absoluto con la instalación de una industria refinera, obsoleta y altamente contaminante, sobre un área de interés paisajístico de Tierra de Barros, generadora de productos de consumo de exportación con denominación de origen, que hipotecará la imagen internacional de Extremadura como paraíso natural.

2. ANÁLISIS DEL MODELO URBANÍSTICO-PATRIMONIAL (1983-2007).

2.1. Planes urbanísticos y conformación de espacios públicos sostenibles.

Salvo las ciudades más relevantes, que habían redactado sus Planes Generales de Ordenación Urbana -por mandato de la Ley de Régimen del Suelo y Ordenación

Urbana de 1956- y que habían revisado con ocasión de la Reforma de la Ley del Suelo de 1975, los restantes municipios (380) carecían de figura de planeamiento urbanístico a comienzos de los años ochenta del siglo XX, lo que se traducía en desorden generalizado, pese a la regresión demográfica, envejecimiento poblacional y efectos migratorios desoladores que hipotecarían la renovación generacional durante décadas.

El *I Congreso Nacional de Ordenación del Territorio*, realizado en el Palacio de Congresos de Madrid en 1981 por los políticos neoliberales más cualificados de Unión de Centro Democrático (UCD), marcó una preocupación generalizada por abordar la nueva ordenación urbanística de las ciudades españolas.

Estas directrices calaron en los responsables preautonómicos extremeños que decidieron abordar la delicada situación de Extremadura sacando a concurso paquetes masivos de ***Delimitaciones de Suelo Urbano*** (DSU) para mini-municipios rurales inferiores a 2.000 habitantes, reservando las ***Normas Subsidiarias de Planeamiento Municipal*** (NSPM), para municipios intermedios, agrovillas entre 2.000 y 10.000 habitantes, umbral cuantitativo a partir del cual el Estado reconocía ya a los municipios como urbanos y, en teoría susceptibles de ser ordenados mediante ***Planes Generales de Ordenación Urbana*** (PGOU).

El estado de formulación del planeamiento general anterior a 2001 en los núcleos urbanos más representativos era el siguiente:

- **Cáceres**: PGOU (Rodolfo García-Pablos y Vicente Candela, 1961). PGOU (Francisco Fernández Longoria, 1975). PGOU (Guillermo Alcón Olivera, 1998).
- **Badajoz**: PGOU (Martínez de Llera, 1990).
- **Mérida**: PGOU (Blein & Sánchez de León, 1987). PGOU (2000).
- **Plasencia**: PGOU (Santiago Rodríguez-Gimeno, 1993). PGOU (1996).
- **Don Benito**. PGOU (1991).
- Almendralejo. PGOU (1996).
- Villanueva de la Serena. PGOU (1982).
- Navalmoral de la Mata. PGOU (1990).
- **Zafra**. PGOU (1988).
- **Olivenza**. PGOU (1991).

La comunidad autónoma se dota de su ***Ley 15/2001, del Suelo y Ordenación Territorial de Extremadura (LSOTEX).*** (DOE, 1, de 3 de enero de 2002) con los siguientes objetivos:

- Potenciar la redacción y gestión del planeamiento urbanístico municipal.
- Propiciar la generación de patrimonios municipales de suelo.
- Adquirir paquetes de suelo público para promover viviendas sociales.
- Desarrollar instrumentos técnico-administrativos de gestión integrada.
- Ultimar la redacción y gestión del planeamiento especial de protección.
- Completar el abanico de las Áreas de Rehabilitación Integrada.
- Conjugar ordenación patrimonial, urbanística, ambiental y turística.
- Diseñar el modelo urbano-territorial de Extremadura.
- Desarrollar las Directrices Planes y Proyectos de Ordenación Territorial.
- Articular y vertebrar la red urbana, mediante la red de comunicaciones.
- Conectar la región con los ejes y corredores de desarrollo (ETE).
- Abordar la comarcalización funcional de Extremadura.
- Corregir los desequilibrios intrarregionales e intracomarcales.
- Descentralizar funciones y servicios a las cabeceras comarcales.
- Paliar la despoblación rural y las migraciones internas.
- Favorecer la regeneración de núcleos entre 5.000 y 10.000 habitantes.
- Profundizar en las relaciones transfronterizas.

Hasta el momento (2007) tan sólo una docena de municipios han homologado su planeamiento con la LESOTEX y se encuentran operativos tras la aprobación definitiva del documento por la entidad urbanística competente.

Se han arbitrado Oficinas de Gestión Urbanística supramunicipal en los municipios de Hoyos, Castuera, Fuente de Cantos, Jerez de los Caballeros, Navalvillar de Pela y Olivenza.

A expensas del desarrollo de la nueva Ley de Suelo (2007) y de sus implicaciones en el marco legislativo extremeño, entendemos que, pese su tardía formulación, la **innovación** más sobresaliente reside en el intento de racionalizar el sistema de planeamiento urbanístico, mediante una dialéctica sostenible entre ordenación territorial (Directrices de Ordenación Territorial, Planes Territoriales y Proyectos de Interés Regional) y urbanística (Planes Generales Municipales), radica en:

- Entendimiento del urbanismo cualitativo como función pública y práctica sostenible, para el control de la huella ecológica, de los recursos y de la urbanización.
- Redefinición del modelo urbano-territorial: ensamblaje entre planeamiento urbanístico y ordenación del territorio.
- Comprensión del territorio como patrimonio: defensa del papel estructurante del paisaje en la conformación del modelo de ciudad.
- Defensa de la ciudad compacta mediterránea, frente a ciudad difusa neoliberal.
- El planeamiento es técnico, pero la gestión es política-técnica-administrativa y depende del voluntarismo y liderazgo político, de la cualificación profesional de las Gerencias Municipales de Urbanismo, de los recursos financieros y del grado de participación ciudadana en el proceso de hacer ciudad.
- Innovación, calidad y sostenibilidad deben ser los componentes básicos de la gestión urbanística, porque al ser cada ciudad modelo de sí misma, los problemas son comunes, pero las soluciones son específicas.
- La gestión ha de ser concertada y negociable, mediante convenios urbanísticos insertos en el planeamiento general entre la multiplicidad de agentes públicos y privados que intervienen en la producción de la ciudad, siempre bajo la batuta municipal.

2.2. Conformación de espacios públicos.

Sería necesario un análisis pormenorizado de los procesos de peatonalización en ciudades extremeñas, ligados o no a Planes de Tráfico, accesibilidad, movilidad y construcción de aparcamientos disuasorios en los bordes de los conjuntos históricos, valorando lo que dichas intervenciones tienen, tanto de reconquista del espacio público para los ciudadanos, como de revalorización especulativa incontrolada –plazas y calles vergonzosamente privatizadas con anuencia municipal por terrazas de hostelería y difusión comercial externa-.

Pavimentaciones acomodadas al medio, erradicación de bolardos incontrolados, sensibilidad en el diseño del mobiliario urbano y señalización racional, son entre otras, asignaturas pendientes de las políticas urbanas ambientales de Extremadura, para la consecución de ciudades sostenibles.

La sostenibilidad urbana (física, patrimonial, cultural, social, económica, turística y ambiental) radica en la capacidad para fijar límites equilibrados a la explotación urbanística, persiguiendo a través de la Agenda 21 Local la calidad y la excelencia ambiental que tienen altos valores de mercado con fuerte demanda social.

Indicadores comunes de sostenibilidad más representativos son:

- Nº de edificios con certificado de eficiencia energética.
- Porcentaje de licencias concedidas para rehabilitación de viviendas.
- Nº de empresas urbanas con certificado de gestión ambiental.
- Movilidad local y transporte de pasajeros.
- Nº de vehículos que circulan a diario por la ciudad.
- Accesibilidad a zonas verdes públicas y a servicios locales.
- Consumo doméstico de agua por habitante y día.
- Consumo doméstico de gas y electricidad por habitante y año.
- Porcentaje de agua reciclada.
- Porcentaje de residuos reciclados.
- Peso de residuos domésticos por persona y día.
- Calidad del aire exterior local.
- Contaminación sonora.
- Uso sostenible del suelo.
- Satisfacción de los ciudadanos con su ciudad.
- Investigación para la definición de criterios, indicadores, umbrales de capacidad de carga e impactos ambientales en el planeamiento urbanístico.

2.3. Políticas patrimoniales.

La ordenación patrimonial de los bienes culturales extremeños presuntamente se inicia con la recepción de competencias autonómicas en la materia en 1983. La presunción se fundamenta en el hecho del desconocimiento generalizado sobre los

bienes naturales, culturales e histórico-artísticos objeto de protección. Razón por la cual, desde la Consejería competente se aborda el encargo de realización de inventarios de patrimonio a escala municipal, tarea que asume el Departamento de Historia del Arte de la Facultad de Filosofía y Letras y que se materializa en la publicación de Monumentos Artísticos de Extremadura, que acaba de conocer en 2007 su tercera edición en dos volúmenes.

A la realización de inventarios siguió la firma de Acuerdos con las Diócesis extremeñas (1989)

Hasta la aprobación de la *Ley 16/85, de 25 de junio, del Patrimonio Histórico Español* y del *Real Decreto 111/1986* que la desarrolla, Extremadura -como las restantes regiones españolas-, careció de referente normativo en materia de protección del patrimonio.

En su Art. 20, la LPHE obligaba, a todo municipio que contase con la declaración de Conjunto Histórico, a redactar su correspondiente Plan Especial de Protección del perímetro inserto en tal declaración.

En su cumplimiento se abordó la redacción de diferentes Planes Especiales:

- *Plan Especial de Protección y Rehabilitación del Patrimonio Arquitectónico de la Ciudad de Cáceres* (Santiago Rodríguez Gimeno, 1990).
- *Plan Especial de Protección del Patrimonio Urbano de Badajoz: Casco Intramuros* (José Manuel Pagés y Antonio-J. Campesino, 1991). No fue aceptado por la nueva Corporación Municipal del PP en 1995.
- *Plan Especial de Protección del Centro Histórico de Coria* (Santiago Rodríguez Gimeno, 1992).
- *Plan Especial de Reforma Interior del Centro Histórico de Plasencia* (Santiago Rodríguez Gimeno, 1994).
- *Plan Especial de Protección de Jerez de los Caballeros* (1996).
- *Plan Especial de Protección del Centro Histórico de Olivenza.*
- *Plan Especial de Protección de Mérida* (2000).

Tras la promulgación de la ***Ley 2/1999, de 29 de marzo, de Patrimonio Cultural de Extremadura***, se inicia una segunda generación de planes especiales, la mayoría en proceso de redacción (Art. 40), al haber sido adjudicados los últimos en otoño de 2002 y que afectan a los 34 conjuntos históricos extremeños:

- Alburquerque; Alcántara; Azuaga; Badajoz; Burguillos del Cerro; Cabezuela del Valle; Cáceres; Coria; Cuacos de Yuste; Feria; Fregenal de la Sierra; Fuente del Maestre; Galisteo; Gata, Garganta la Olla; Granadilla; Guadalupe; Hervás; Hoyos; Jerez de los Caballeros; Llerena; Magacela, Medellín; Mérida; Olivenza; Pasarón de la Vera; Plasencia; Robledillo de Gata; San Martín de Trevejo; Trevejo; Trujillo; Valencia de Alcántara; Valverde de la Vera; Villanueva de la Vera; Zafra.

En apoyo de la compleja gestión del planeamiento especial por parte de los pequeños municipios carentes de medios técnico-administrativos y de conocimientos profesionales en materia de patrimonio, la Junta de Extremadura crea las Áreas de Rehabilitación Integrada, oficinas técnicas multidisciplinares en apoyo de la gestión del planeamiento especial en conjuntos históricos.

Once en la Alta Extremadura (Alcántara, Cabezuela del Valle, Cáceres, Coria, Cuacos de Yuste, Hervás, Hoyos, Plasencia, Talayuela, Trujillo y Valencia de Alcántara) y siete en la Baja Extremadura (Alburquerque, Badajoz, Burguillos del Cerro, Feria, Jerez de los Caballeros, Magacela y Zafra).

Consideramos conceptos **innovadores** en materia de políticas, planes y proyectos patrimoniales:

- que la ciudad histórica recupere la multifuncionalidad perdida como centro de la identidad simbólica frente a la anomía globalizadora;
- que el Patrimonio sea considerado como bien público, recurso económico y producto cultural para el desarrollo endógeno de los nuevos modelos turístico-culturales;
- que la gestión del planeamiento especial se encomiende a Oficina Técnica, Consorcio, Patronato, Sociedades Urbanísticas y Comisiones de Seguimiento;

- que la gestión cultural significa preparar la ciudad histórica para enfrentar el reto turístico-cultural, convirtiendo los recursos patrimoniales en productos turísticos comercializables;
- que para lograr la definición de un Proyecto de Ciudad Cultural se precisa de marketing urbano que defina la imagen de marca y los objetivos;
- que resulta necesario generar un compromiso turístico con el patrimonio que se erosiona y deteriora por el consumo y disfrute colectivo, instaurando una ecotasa de compromiso económico que sufrague en destino una parte de la factura del abultado coste de rehabilitación;
- que la comercialización sostenible de la explotación turística del patrimonio pasa por un control de la oferta y por el sometimiento de los flujos de demanda a la capacidad de carga del destino;
- que las complejas relaciones trasversales entre patrimonio y turismo, se intentan regular por la ***Carta del Turismo Cultural*** (México, 1999), en el marco de la sostenibilidad turística-cultural.

2.4. Proyectos equipamentales.

En el tránsito de los siglos XX al XXI, la terciarización y la competitividad interurbana generaron políticas de intervención constructora de grandes equipamientos y complejos culturales, megaproyectos miméticos con firma de arquitectos-estrella que conforman el nuevo patrimonio del siglo XXI.

Además de la competencia interurbana, las ciudades tienen que enfrentar la competencia intraurbana entre las distintas partes de su estructura, por cuanto el nuevo patrimonio arquitectónico al ubicarse en periferias deslavazadas y generar nuevos policentrismos, echa un pulso al viejo patrimonio de los centros históricos que pierde así capacidad inversora para su rehabilitación funcional. El pulso entre nuevo patrimonio construido y viejo patrimonio rehabilitado es una constante urbana.

Las principales ciudades extremeñas no se han quedado atrás en esta alocada carrera -de rentabilidad más política que cultural-, de construcción de nuevo patrimonio con inversiones multimillonarias: Auditorios (Cáceres), Palacios de

Congresos (Badajoz, Mérida), Polideportivos y Estaciones de Transportes de alta capacidad, conforman las nuevas “catedrales del siglo XXI”.

En este sentido, las ciudades extremeñas que se convertirán a corto plazo en destino y parada del AVE (Badajoz, Mérida, Cáceres y Plasencia) deberían diseñar sus proyectos de infraestructuras (estaciones), pero los interrogantes sobre el trazado y los debates acerca de la conveniencia/inconveniencia de ubicar las estaciones cerca o lejos de las ciudades impiden abordar por el momento dichos proyectos. En el caso de Badajoz-Caia, parece que la terminal del AVE compartida en la raya generará una plataforma logística con potenciales económicos claros. En el caso de Cáceres, parece lógica la creación de un centro intermodal de transportes en el punto de confluencia de la Autovía A-66, con la Autovía de Trujillo-Valencia de Alcántara, la Estación del AVE y el potencial Aeropuerto.

2.5. Universidad de Extremadura: revolución cultural y educativa.

Pese al desconcierto de reparto de campus y especialidades entre Badajoz y Cáceres, fruto del desconocimiento de la clase política sobre el particular, la llegada de la Universidad de Extremadura en 1973 supuso un aldabonazo renovador de la cultura para una región sedienta de ella.

La ciudad de Cáceres fue la gran beneficiada del proceso al recibir facultades como la de Filosofía y Letras, que se iba a convertir en la gran dinamizadora cultural de la ciudad. La función universitaria con su corolario de reflexión académica crítica, propuestas de congresos y cursos internacionales de verano, publicaciones y diversidad de actividades culturales, convirtió a Cáceres en ciudad de la tolerancia intelectual, superando el provincialismo capitalino decimonónico.

El reconocimiento regional como Capital Cultural de Extremadura (1992) supuso una confirmación de este camino, ya consolidado, que está a punto de cumplir los treinta y cinco años de existencia.

La aspiración de convertirse en Capital Europea de la Cultura (2016) podría, de producirse, significar el reconocimiento público internacional de la ***dimensión***

europea de las transferencias culturales recíprocas insertas en su tradición cultural, refrendando su trayectoria y definiendo su Modelo de Ciudad de la Cultura.

2.6 Claves para estructurar un diagnóstico urbanístico-territorial

- Extremadura carece de sistema urbano para ordenar su territorio.
- El proceso urbanizador ha estado condicionado por factores adversos "fronterizos": *geográficos*, *sociopolíticos*, *económicos* e *infraestructurales*.
- Ubicación en la ultraperiferia de la diagonal continental europea.
- Desde 1983-1986, mejoras sustantivas: infraestructurales y económicas.
- Escasas modificaciones de la jerarquía urbana.
- Red urbana embrionaria definida por 18 núcleos que concentran el 50,8% de la población regional
- 7 centros urbanos (> 20.000 habitantes) (2006): **Badajoz** (143.748), **Cáceres** (90.218), **Mérida** (53.915), **Plasencia** (39.785), Don Benito (34.051), Almendralejo (30.741) y Villanueva de la Serena (24.932), que concentran 417.390 habitantes (38,4% del total).
- Hipertrofia terciaria de funciones y servicios terciarios.
- 11 subcentros o agrovillas (entre 20.000 y 10.000 habitantes): Navalmoral de la Mata (17.099), **Zafra** (15.706), Montijo (15.648), Villafranca de los Barros (13.056), Coria (12.901), **Olivenza** (11.512), Talayuela (10.432), Miajadas (10.106), Jerez de los Caballeros (9.778), Trujillo (9.770) y Azuaga (8.536), que concentran 134.534 habitantes (12,4% del total).
- Demanda insatisfecha de descentralización funcional: cabeceras comarcales desfuncionalizadas y regresivas. Negativa a la comarcalización en 1992.
- Desmantelamiento del medio rural: mini-municipios agónicos.
- Baja cualificación de los recursos humanos.
- Ausencia de tejido empresarial competitivo.
- Fuerte inmigración interna hacia los centros urbanos.
- Desequilibrios territoriales entre la Alta y Baja Extremadura.
- Mejora sustantiva de la red de comunicaciones: Autovía de la Plata A-66, Autovía de Extremadura A-5, Autovía Vegas del Guadiana EX-A2 y Trasversal Norte Autovía EX-A1.

- Distribución territorial de centros y subcentros en los cuatro ejes relacionales básicos de comunicaciones, sobre los que montan el 90% de los centros y subcentros extremeños, concentrando el 60% de la población:
  * Eje meridiano de la Ruta de la Plata (Autovía de la Plata A-66): Plasencia, Cáceres, Mérida, Almendralejo, Villafranca de los Barros, Zafra y Los Santos de Maimona: (251.421).
  * Eje trasversal-sur del Guadiana (Autovía de Extremadura E-90): Navalmoral, Talayuela, Trujillo, Miajadas, Montijo, Mérida, Badajoz, Olivenza: (272.230).
  * Eje trasversal de los regadíos del norte (EX-A1): Navalmoral de la Mata, Plasencia, Coria, Moraleja, Monfortinho: (77.785)
  * Eje de Vegas Altas (EX-A2): Don Benito, Villanueva de la Serena, Miajadas: (69.089)
  * Eje trasversal centro-sur (futura Autovía A-43): Badajoz, Mérida, Zafra, Castuera hacia Castilla-La Mancha.

4

I-COSISTEMA EXTREMADURA

4.1 EXTREMADURA PERCIBIDA DESDE DENTRO

El avance del propio trabajo de investigación nos llevó a plantearnos la necesidad de obtener datos sobre las percepciones que tiene la población extremeña de su región, de sus ciudades, de sus entornos y de la gente. Para que I-cosistemas llegue a desarrollarse en todo su potencial, es imprescindible conocer cuáles son los valores de la gente, sus símbolos, sus expectativas e incluso sus debilidades. Únicamente conociendo el "estado de la cuestión" se pueden diseñar estrategias adaptadas a cada ciudad y a cada territorio.

Si no empleamos el tiempo necesario en comprender la realidad social y cultural donde se interviene, se corre el riesgo de intentar mimetizar proyectos o procesos que están abocados al fracaso.

La conciencia colectiva, las representaciones sociales y la historia marcan actitudes y comportamientos, a veces favoreciendo un espíritu de riesgo o de innovación y otras manteniendo una actitud más estática y pasiva.

Los datos que se recogen a continuación han sido obtenido mediante dos técnicas de investigación; cuestionarios y entrevistas en profanidad. Las personas a las que se eligieron para rellenar el cuestionario pertenecen a diferentes ámbitos. Las personas representación política, medios de comunicación, mundo del arte, cultura, movimientos de participación ciudadana, empresariado y formación.

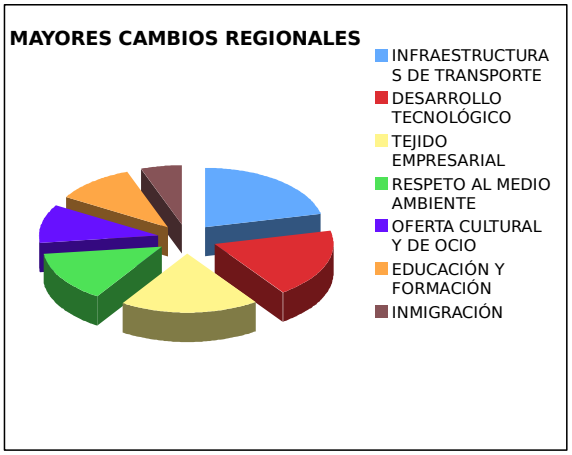
Las personas que han sido entrevistadas fueron elegidas por estar desarrollando un proyecto innovador en Extremadura.

Cabe decir que esta es una primera aproximación al terreno y que habría que incorporar otras personas y otras ciudades. Pero los datos que se han obtenido son lo suficientemente significativos como para intuir la necesidad de trabajar algunas variables dentro de esta región.

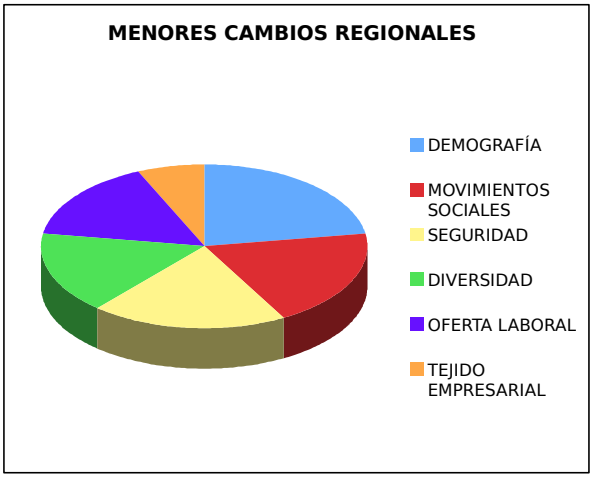
En los párrafos siguientes se aportan los datos obtenidos mediante la técnica de cuestionarios. La muestra realizada se centró en tres de las ciudades Extremeñas.

Percepciones de los cambios en Extremadura

Una de las variables analíticas es la opinión que tienen los ciudadano y ciudadanas extremeñas de su región, aquellos cambios que consideran más significativos y aquellos aspectos en los que se han dado muy pocos cambios. Las respuestas que se han obtenido denotan lo siguiente:



El 66% de las personas entrevistadas manifestó que los mayores cambios se han dado en las infraestructuras de transporte. El 58% plantea el desarrollo tecnológico y el tejido empresarial. El 41% manifiesta cambios significativos en el respeto al medio ambiente y el 33% en la oferta cultural y ocio. Un 17% plantea variaciones en lo referente a la inmigración.



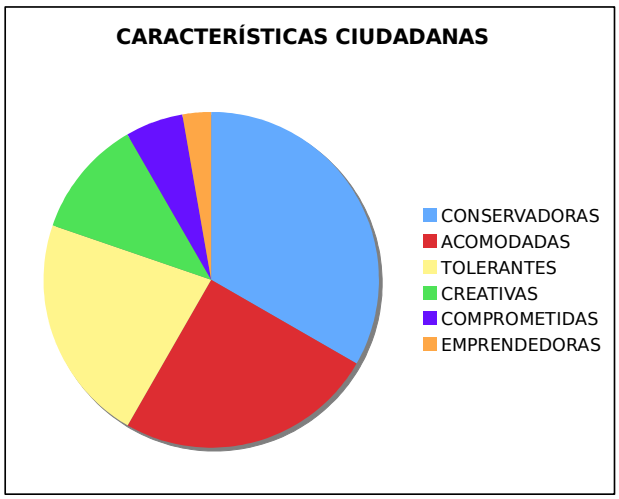
En cuanto a los elementos que menos han cambiado en Extremadura, las respuestas muestran el siguiente gráfico.

La mayoría de las personas entrevistadas manifiestan que los menores cambio se han dado en lo referente a demografía (60%). Un 50% plantea que se han dado pocos cambio sen los movimientos sociales y en la seguridad. Un 33% manifiesta que la diversidad y la oferta laboral han variado poco y un 17% responde que el tejido empresarial tampoco ha visto cambios significativos.

Percepciones de las características de las personas de sus ciudades

En este apartado se preguntaba cómo ven a las personas de la ciudad donde habitan. El objetivo es conocer la visión que se tiene de la comunidad para establecer en qué medida esta "conciencia de sí" puede facilitar o dificultar la puesta en marcha de iniciativas innovadoras.
las respuestas obtenidas reflejan lo siguiente:

Todas las personas que fueron entrevistadas respondieron que la gente de su ciudad era conservadora. el 75% dijo que eran acomodadas y el 66% respondió que eran tolerantes. Un 34% manifestó que eran creativas y un 17% comprometidas. Únicamente el 8% respondió que las personas de sus ciudad eran emprendedoras.



Es importante señalar que ninguna de las personas que rellenaron el cuestionario respondieron que sus conciudadanos y conciudadanas eran personas arriesgadas o innovadoras.

Papel que desempeña la ciudadanía

Otra de las variables a analizar es la conciencia que se tiene sobre el papel que desempeña la ciudadanía en su localidad y el que debería desempeñar.

Las respuestas que se dieron fueron las siguientes:

CIUDADANÍA	
PAPEL QUE DESEMPEÑA	▪ Pasivo ▪ Comprometida y crítica minoritariamente ▪ Participación sólo en elecciones ▪ Involucrada sólo en lo que les interesa particularmente ▪ La gente de toda la vida: comprometida en tradiciones ▪ Gente que llega de fuera: más comprometida socialmente ▪ Poca convivencia ▪ Espectadora

	▪ Aumenta lentamente la participación
PAPEL QUE DEBERÍA DESEMPEÑAR	▪ Mayor implicación ▪ Organizarse para la participación social ▪ Involucrarse en los intereses del conjunto ▪ Participación más activa en las decisiones municipales ▪ Mayor convivencia ▪ Más crítica

Las respuestas indican la percepción de una ciudadanía un tanto pasiva y que necesita mayor conciencia crítica, participación e implicación social y política.

Las posibilidades de innovación en las ciudades

En este apartado se obtuvieron datos de las opiniones que se tiene sobre las posibilidades de innovación que se dan en sus ciudades y cuáles son los ámbitos en los que las oportunidades son mayores.

	PORCENTAJE	¿POR QUÉ?
SI	75%	▪ Tiene muchas posibilidades y casi todo está por hacer ▪ Disponemos de recurso naturales, medios e infraestructuras ▪ Muy buenas comunicaciones con las principales áreas industriales del país ▪ Por su escala humana (cercanía) ▪ Por su diseño y accesibilidad ▪ Por el entorno Histórico y patrimonial ▪ Situación geográfica ▪ Hay una juventud con ganas de cambiar las cosas
NO	25%	▪ carácter poco abierto a lo novedoso ▪ no se tienen en cuenta las ideas ▪ hay ideas pero poca comunicación

La mayoría de las personas entrevistadas manifiestan que sus ciudades son espacios donde se pueden desarrollar iniciativas innovadoras, sobre todo “porque hay muchas cosas que están por hacer”. La situación geográfica y las infraestructuras son variables muy valoradas como favorecedoras de proyectos innovadores.

En este mismo apartado también se preguntó sobre las mayores oportunidades que se daban en las ciudades para desarrollar actuaciones innovadoras, ante lo que respondieron lo siguiente:

- La implicación de las personas en los barrios: posibilidad de crear redes
- Infraestructuras culturales
- Apoyo institucional local y regional
- El turismo
- Medio ambiente
- Enclave como nudo de comunicación
- Historia y Patrimonio
- Riqueza medioambiental y paisajística (sobre todo referidas a las Comarcas cercanas)
- Calidad de Vida
- Sector agroindustrial (gracias a las comunicaciones)
- Tejido Urbano

Como vemos, las mayores oportunidades se localizan en la riqueza patrimonial y medioambiental unida a las posibilidades turísticas. La calidad de vida fue una de las respuestas mayoritarias.

Oportunidades regionales para la innovación

En este apartado saltamos del plano local al regional al preguntar sobre aquellos elementos que se dan en Extremadura y que pueden favorecer la puesta en marcha de un proyecto innovador. Las respuestas fueron las siguientes:

- Calidad de vida
- Recursos naturales, culturales y sociales
- Agricultura
- Ganadería: transformación

- Agroindustria: embutidos y carnes
- Apoyo institucional a proyectos innovadores
- Coyuntura económica favorable
- Infraestructuras de transportes
- Nuevas Tecnologías
- Extensión Geográfica
- Recursos ambientales

En este sentido hay que destacar que todas las personas manifestaron como una de las claves el medio natural y la mayoría la calidad de vida. El apoyo institucional fue otra de las variables con mayores respuestas.

Algunas aproximaciones a las conclusiones obtenidas de las entrevistas en profundidad

A continuación se aportan algunas pinceladas de los datos obtenidos mediante las entrevistas que se han realizado a personas que están desarrollando proyectos innovadores en Extremadura. Primeras aproximaciones que necesitan contrastarse con una muestra más representativa.

Estos datos hay que enmarcándolos en el propio planteamiento de I-COSISTEMAS ya que surgió la pregunta ¿existe clase creativa en Extremadura? Y ante una posible respuesta afirmativa, aparecía una nueva pregunta ¿qué características y demandas tienen?
En este sentido es importante apuntar que todas las entrevistas se han hecho en zonas rurales. Este hecho no responde a una intencionalidad de partida sino que ha sido la propia selección de la muestra la que nos ha llevado directamente a personas innovadoras que han elegido estas zonas para residir y poner enmarca su proyecto.
También destaca el hecho que varias de las personas no eran extremeñas y vieron en esta región oportunidades de trabajo que pusieron en marcha.

Algunas de las claves que obtuvimos a partir de las entrevistas han sido las siguientes:

- Actualmente Extremadura es un gran potencial para poner en marcha proyectos innovadores pero hace falta que la propia gente de Extremadura "crea en ella misma"
- Hay mucho apoyo institucional por parte de las diferentes administraciones públicas para desarrollar iniciativas emprendedoras e innovadoras.
- Michael Porter, identifica como *uno de los factores interrelacionados que resultan fundamentales para alcanzar la ventaja competitiva de una nación, región o área local, que dentro del marco institucional se creen reglas del juego claras y estables*.[117] Dentro de los informantes hay quien planteó que *en Extremadura y dentro de los responsables políticos con la voluntad no basta*[118] . Plantea la necesidad de marcar itinerarios claros, con normas claras, con recursos y metodologías claras para que las buenas intenciones se materialicen.
- En todos los casos de personas que no son extremeñas y que fueron entrevistadas manifiestan que se vinieron a Extremadura porque hubo una persona con capacidad de decisión política que les llamó para un proyecto concreto. Al final, se han quedado aquí al margen de este proyecto inicial pero desarrollando acciones innovadoras.
- En el caso de una persona de latinoamérica, decidió quedarse en Extremadura porque reconocía muchas señas de identidad con su país. Sobre todo la identificación con la música (manifestación como elemento claro de aculturación y de mestizaje) fue determinante para llegar a plantearse que *"Yo necesitaba a Extremadura y Extremadura me necesitaba"* [119]
- Todas las personas han acudido antes a subvenciones de las administraciones públicas extremeñas que a otras fuentes de financiación (bancos, cajas de ahorros, sociedades de capital riesgo..)

[117] Extraído del documento I-COSISTEMAS materiales Junio 2007 elaborado por Juan Luis de las Rivas.
[118] DI informante entrevista 1.
[119] Fa, informante entrevista 2

- Todas plantean que hacen falta líderes en Extremadura; políticos, empresariales y sociales.
- Hay quienes plantean que las mujeres Extremeñas son mucho más innovadoras que los varones. *Las mujeres han hecho todo un proceso de transformación mientras los hombres se han quedado anclados en un modelo machista.*[120]
- Todas las personas entrevistadas plantean la importancia de la historia en la "identidad" extremeña. *En esta región quienes eran más arriesgados se marcharon a América, solo se quedaron los más conformistas*[121].
- Opinan que en Extremadura hay calidad de vida, que puede ser un territorio que llegue a estar dentro de la sociedad de la imaginación, pero que pasarán al menos 10 años para esto. Hay quien pone sobre la mesa el "precio que hay que pagar", que si es el modelo estadounidense, es demasiado alto.
- Extremadura, todavía no está preparada para consumir innovación. Hace falta mucho tejido empresarial que demande productos y metodologías innovadoras.
- Desde los poderes públicos y el sector empresarial es fundamental que se apueste por contratar personas de Extremadura. En esta región hay gente muy bien formada pero parece que se siguen eligiendo profesionales y empresas de otros lugares.
- Tal como señala Richard Florida la innovación es un potencial de todo ser humano[122]. En este sentido, Alfons Cornella añade la innovación es una actitud, es atreverse a preguntar ¿por qué no?[123]. una de las preguntas de una entrevista definía a las personas de Extremadura como *"aquellas que cuando les propones algo, lo primero que te responden es no"*[124]. Según esta respuesta ¿es Extremadura un territorio en el que, a nivel general, se promueve una actitud innovadora?

[120] Fa, informante entrevista 2
[121] Di, informante entrevista 1
[122] FLORIDA, R. "Cities and the creative class"
[123] www.infonomia.com noviembre 2004
[124] Fa, informante entrevista 2.

Conclusiones generales de "Extremadura vista desde dentro"

Uniendo los datos que se han recogido en los apartados anteriores podemos obtener algunas conclusiones relevantes para poner en marcha un proyecto como I-COSISTEMAS en Extremadura. La delimitación de aquellos elementos que dan contenido a las tres variables analíticas de esta investigación (Cantera, Cartera y Ciudadanía) son la claves para diseñar estrategias de trabajo adaptadas a cada realidad específica y que integren los diferentes punto de vista de las personas, colectivos e instituciones implicadas.

Extremadura es una región con cambios notables en aspectos tales como las infraestructuras, las comunicaciones o las nuevas tecnologías pero es, al mismo tiempo, una comunidad con una conciencia de sus gentes como personas conservadoras, acomodadas y tolerantes.

Los cambios, las transformaciones, las aperturas al mundo y a las nuevas tendencias han de tener una repercusión en los recursos y en sus procesos de transformación (cartera) en las personas (cantera) y en la propia sociedad (ciudadanía). Si no es así, estamos ante un desequilibrio que puede ralentizar o imposibilitar la puesta en marcha de proyectos innovadores en esta región y perderemos grandes oportunidades de desarrollo.

Al mismo tiempo hay una clara conciencia de las múltiples oportunidades que se dan en esta comunidad y en sus ciudades. En Extremadura "queda mucho por hacer" ante lo que hay que plantearse una doble necesidad.

Por un lado, hay que crear las condiciones necesarias para "atraer talento" y promover así un desarrollo exógeno donde personas de otros lugares pongan en marcha iniciativas y se comprometan con el desarrollo regional. Por otro lado, hay que promover un desarrollo endógeno, en el que sea la propia ciudadanía extremeña la que apueste por la puesta en valor de las potencialidades y se convierta en una verdadera comunidad pro-activa.

Si realmente las personas que viven en Extremadura plantean que los extremeños y las extremeñas no suelen tomar la iniciativa, es imprescindible promover acciones de empoderamiento individual y colectivo. En este sentido, es fundamental que las administraciones publicas y las empresas apuesten por la contratación de profesionales de esta región ya que el nivel de formación y cualificación permite el desempeño de un trabajo de calidad.

Una de las realidades mayoritariamente señalada es la falta o escasa participación ciudadana. Una percepción de pasividad y poca implicación ha sido puesta sobre la mesa por todas las personas que han posibilitado la obtención de datos. En el mismo orden, se ha manifestado una lejanía entre los poderes públicos y la sociedad civil.

Tal vez ha llegado el momento en el que la democracia representativa puede avanzar hacia nuevos modelos de gestión territorial dentro de lo que hemos denominado "democracia del alta intensidad" que permita que la gente perciba la necesidad de un compromiso social en correlación con la acción política. Los cauces de interlocución han de redefinirse en nuevas estrategias de negociación, de planificación, de gestión, y de liderazgo.

La figura del "líder creativo" es fundamental para canalizar procesos de desarrollo endógeno y avanzar en la creación de condiciones que sean atrayentes de talento. El nuevo perfil pone en valor las potencialidades del entorno, promueve actitudes de innovación y asunción de riesgos, genera confianza y se compromete.

En otro orden, destaca Extremadura como un territorio que puede ofrecer calidad de vida y una gran riqueza patrimonial, medioambiental y paisajística. Estos son activos determinantes para esta Comunidad y pueden ser garante de territorio creativo, innovador y de calidad.

Extremadura no puede ni debe mimetizar procesos y está preparada para liderar una nueva visión del territorio y de la sociedad.

Las iniciativas puestas en marcha desde el gobierno regional encaminadas a la creación de proyectos emprendedores e innovadores no han caído en saco roto. Asistimos a un momento en el que hay personas que han comprendido e interiorizado el valor de la creatividad y la imaginación en la construcción de una Extremadura pionera. Valores que ven y verán su traducción en la puesta en marcha de proyectos innovadores y que hagan de esta comunidad un territorio en el que poder soñar y desarrollar los sueños.

Los elementos intangibles, aquellos a los que pocas veces se les da la importancia que tienen, son fundamentales para promover cualquier acción que tenga repercusiones sociales, económicas, políticas o culturales. Estos intangibles posibilitan o impiden la reflexión, la acción o el compromiso y son claves a la hora de movilizar y arriesgarse. Sin embargo, apostar por los intangibles supone hacerlo en un medio o largo plazo y esto es algo que no todo el mundo está dispuesto a asumir.

Como lectura general, podemos decir que Extremadura hoy por hoy, es consciente de sí misma y de sus posibilidades, que se enfrenta a realidades muy distintas, a retos arriesgados, a un presente y un futuro sin precedente.
Siempre que se siembra se recogerán los frutos y Extremadura ha sembrado el territorio para que se coseche una gran dosis de creatividad e innovación, pero hay procesos que no pueden acelerarse y los resultados se verán con el tiempo.

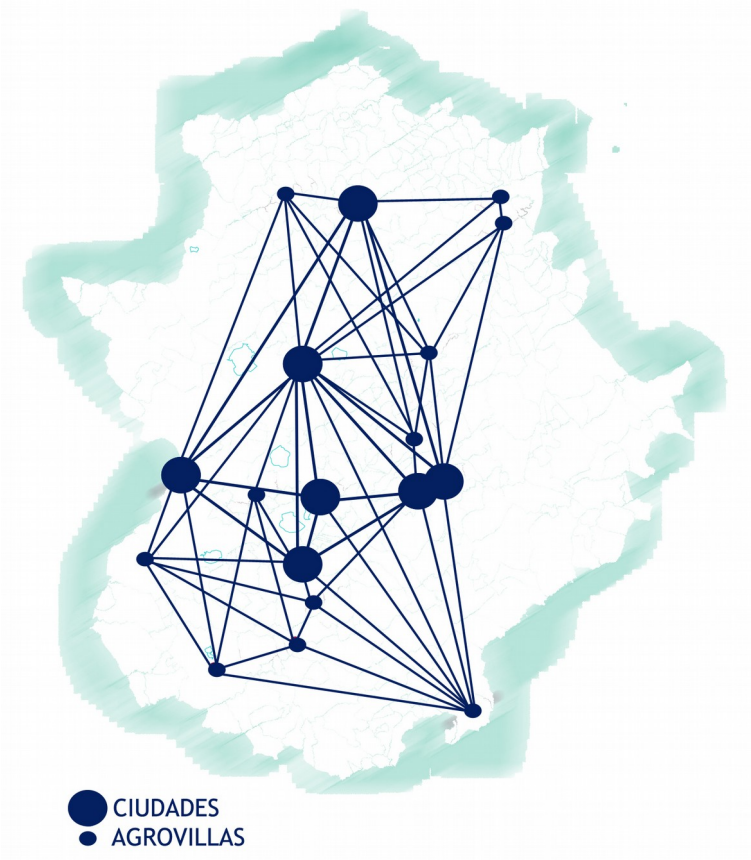
Dichosas aquellas personas, organizaciones e instituciones que son capaces de apostar más allá de lo cuantitativo y lo inmediato.

4.2 IDENTIFICACIÓN DE CASOS DE ESTUDIO

Extremadura es una región prácticamente sin red urbana, a continuación se relacionan los municipios que por su tamaño podrían ser susceptibles de ser incluidos en la misma, con dos niveles de jerarquización: el primero o de ciudades y el segundo que denominaremos agrovillas[125].

CIUDADES	Pob. 2006	AGROVILLAS	Pob. 2006
Badajoz	143.748	Montijo	15.648
Cáceres	90.218	Navalmoral de la Mata	17.099
Mérida	53.915	Zafra	15.706
Plasencia	39.785	Villafranca de los Barros	13.056
Don Benito	34.051	Coria	12.901
Almendralejo	30.741	Jerez de los Caballeros	9.778
Villanueva de la Serena	24.932	Olivenza	11.512
		Azuaga	8.536
		Trujillo	9.770
		Miajadas	10.106
		Talayuela	10.432

[125] Según planteamiento de Antonio-José Campesino



4.3 I-COSISTEMA EXTREMADURA EN DATOS

A continuación se ofrece una breve aproximación a las condiciones de Extremadura para convertirse en un I-cosistema, para ellos se han utilizado indicadores lo más relevantes posibles y en muchos de los casos de tipo sintético, para ofrecer la visión mas completa posible dentro de la claridad.

La aproximación intentada a realizar dicho trabajo a escala municipal no pudo abordarse por la falta de disponibilidad de la mayoría de los datos.

CANTERA

Innovación

El Indicador sintético de innovación[126] resume la posición innovadora a nivel global de un país o región, aunque se trata de un indicador de innovación puramente tecnológico, puede valernos para obtener una perspectiva de en que lugar se encuentra Extremadura que obtiene 52 puntos, la mitad de la media del conjunto de España.

[126] Fuente: Penetración Regional de la Nueva Economía. CEPREDE, N-Economía, en Informe de Sostenibilidad en España 2006, Observatorio de la Sostenibilidad en España.

Sin embargo si atendemos a su evolución entre los años 2004-2005, encontramos que experimentó un incremento del 13,4%, la quinta comunidad autónoma, muy superior al incremento del 3,9% del total español.

Como conclusión este indicador nos sitúa en un escenario en el que Extremadura se encuentra lejos del nivel medio innovador de España aunque su evolución es una de las más rápidas en dicho contexto.

Mas desalentador es el dato que se puede extraer de la Estadística de Propiedad Industrial del INE[127], obtenida a partir de datos de la Oficina Española de Patentes y Marcas (OEPM) que nos indica que exclusivamente el 1,04% de los registros en dicha oficina provienen de Extremadura.

	España	%	Extremadura	%
Patentes	3.027	100	21	0,69
Modelos de utilidad	2.725	100	30	1,10
Modelos Industriales	1.816	100	8	0,44
Marcas y Servicios Nombres	54.268	100	556	1,02
comerciales	5.094	100	82	1,61
2 TOTAL	66.930	100	697	**1,04**

Lamentablemente no se han podido disponer de datos sobre innovación social o cultural, por un lado por el carácter intangible de muchas de las actividades y por otro por la falta de sistematización de los mismos desde fuentes suficientemente fiables y comparables.

Emprendimiento

[127] Instituto Nacional de Estadística, http://www.ine.es

Tal y como se desprende del Informe GEM Extremadura 2006[128], la región ha experimentado una Tasa de Actividad Emprendedora (TEA) del 8,33%, por encima de la tasa nacional, 7,27%, y de la de los países de la OCDE, 6,41%.

Dicha tasa, además, supone un incremento en Extremadura de actividad emprendedora entre 2005 y 2006 de 1,35 puntos.

En Extremadura, la TEA por necesidad en el año 2006 es del 1,07%, mientras que por oportunidad se sitúa en 7,26%. En este sentido cabe señalar las variaciones con respecto años anteriores ya que ganan fuerza las iniciativas por oportunidad y la pierden las llevadas a cabo por necesidad lo que implica una mayor calidad en las iniciativas emprendedoras.

En cuanto a la diferencia entre los ámbitos rural y urbano. La TEA por oportunidad en el medio rural es del 10,2% y en el urbano del 5,7%, mientras que por necesidad es en el entorno rural del 1,9% y en el urbano del 0,5%.

Analizando esta tasa desde el punto de vista de sexo, tenemos que el 53,4% e los varones inicia una actividad emprendedora por motivos de oportunidad siendo el 34,2 de las mujeres, mientras que por necesidad es del 8,2 en los varones y del 4,1 en las mujeres.

El informe además incluye algunas cuestiones cualitativas como los factores que favorecen la creación de empresas en Extremadura, orden de manifestación preferencial:

1. Programas gubernamentales
2. Políticas gubernamentales
3. Clima económico

Los factores que obstaculizan la creación de empresas en Extremadura:

1. Normas sociales y culturales
2. Política gubernamentales
3. Apoyo financiero

[128] Informe GEM Extremadura 2006, http://www.fundacionxavierdesalas.com/contenido/GEM%20Web%20Ultimo/Informes%20GEM/GEM06%20Extremadura.pdf

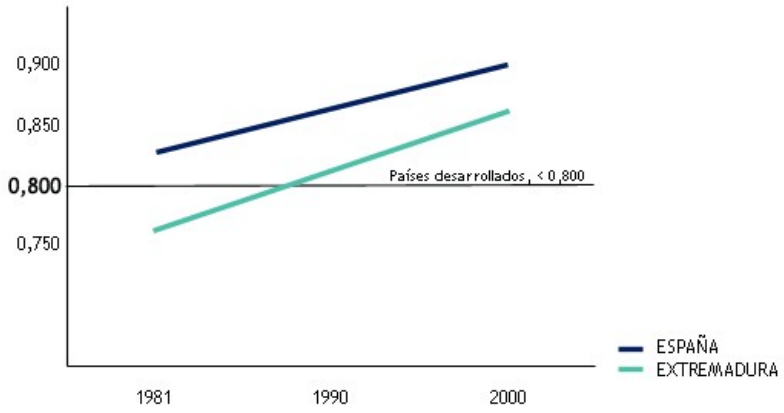
Recomendaciones para mejorar la creación de empresas:

1. Educación y formación
2. Política gubernamentales
3. programas gubernamentales

Índice de Desarrollo Humano

El Índice de Desarrollo Humano (IDH), es un indicador sintético promovido por el Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD)[129] que trata de ofrecer una visión global del nivel de desarrollo de los diferentes países a nivel global. Para su cálculo se tienen encuentra tres variables: el PIB/hab, el nivel de escolarización y la esperanza de vida al nacer.

Resulta relevante porque permite la comparación a nivel global de unos países, o sus regiones, con otros y porque puede tomarse como un indicador básico de las condiciones de vida de un determinado territorio.



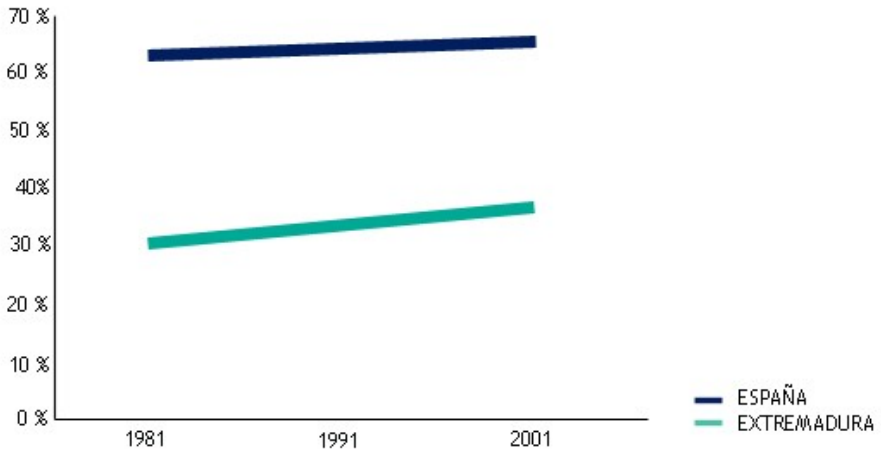
Extremadura en 1981 presentaba un IDH 0,763, por debajo de lo que el PNUD establece como umbral de desarrollo fijado en un IDH igual o superior a 0,800, desde entonces su evolución ha sido importante puesto que ya en 1990 había ascendido hasta 0,816 para alcanzar en 2000 un IDH de 0,863 lo que supone un aumento de una décima en tan sólo 20 años, por su parte España presentaba en 1981 un IDH de 0,827 para alcanzar en 2000 el 0,900, que le sitúa como uno de los países más desarrollados del planeta.

[129] Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, http://www.undp.org/spanish/

CIUDADANÍA

Tasa de Urbanización[130]

La tasa de urbanización es un indicador que vincula la población residente en las ciudades con la población total. En el caso de Extremadura se puede observar como su tasa de urbanización esta aumentando desde el 30,3 % que presentaba en 1981 hasta el 36,5 % de 2001 (391.517 hab.) que nos presenta una situación caracterizada por una baja tasa de urbanización que, sin embargo esta creciendo a un ritmo importante, si lo comparamos con España, ocurre todo lo contrario, puesto que en el caso nacional, encontramos que en 2001 existía una tasa del 65,8 % que podemos considerar como alta pero el ritmo de crecimiento es mucho menor, con un incremento en 20 años de 1,4 %, ya que en 1981 España ya alcanzaba el 63,2 % de población viviendo en sus ciudades.



Huella Ecológica[131]

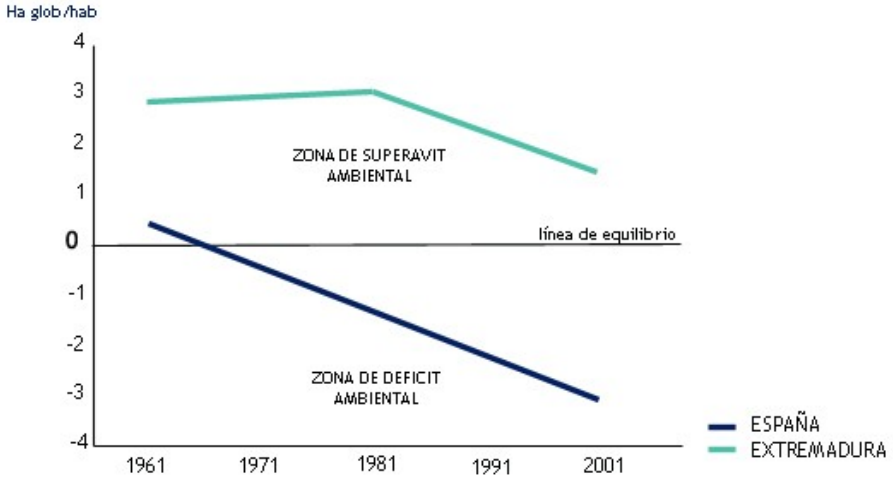
La Huella Ecológica es un indicador ambiental sintético que mide el nivel de impacto que un determinado modelo de visa ejerce sobre el planeta. Para ello se contabiliza la superficie disponible en cada territorio y se computa según unas equivalencias predeterminadas para permitir la comparación a nivel global.

En este caso se ha realizado una aproximación de las hectáreas que cada habitante necesitaría de más para mantener su estatus de vida, para interpretar

[130] Fuente: Antonio-José Campesino Fernández, a partir de datos del INE. Se han contabilizado como ciudades aquellos municipios con población superior a los 20.000 habitantes.

[131] Elaboración propia a partir de datos de Global Footprint Network, http://www.footprintnetwork.org

correctamente el dato, basta con saber que 0 equivaldría al punto de equilibrio, gasto igual superficie de territorio que de la que dispongo, todo lo que sea por encima de 0 supone excedente de territorio y por debajo de 0 decifit o lo que es lo mismo, usar más recursos de los que se disponen.



En el caso de la ciudadanía, y en especial en lo que hace referencia a calidad urbana y de procesos de participación no se han podido obtener datos relevantes que aportar al estudio.

CARTERA

Nuevas tecnologías

En relación al uso de nuevas tecnologías, encontramos que Extremadura se encuentra por debajo del nivel nacional en el nº de hogares con ordenador personal, y en la dotación en las empresas tanto de conexión a Internet, de disposición de correo electrónico y de posesión de sitio/Pág. web, mientras que su comportamiento es superior al de la media nacional, en lo referente al uso de la telefonía móvil en los niños, en el envío y recepción de correo electrónicos y en el uso de Internet para actividades fuera del trabajo, según datos del INE para 2005.

	Datos España	Datos Extremadura
Hogares con ordenador personal	50%	39%
Niños/as que disponen de teléfono móvil	46%	52%
Envío o recepción de correos electrónicos	68,86%	86,03%
Uso de Internet para otras actividades relacionadas con el trabajo	16,29%	39,85%
Empresas que disponen de conexión a	93%	89,46%

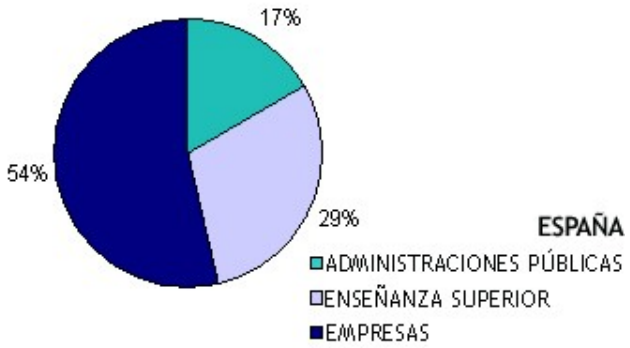
Internet (2006)		
Empresas que disponen de correo electrónico	90,92%	82,49%
Empresas con conexión a Internet y sitio/pag web	46,89%	39,13%

Gasto en i+D

Si comparamos el nivel de inversión en investigación y desarrollo (I+D) de Extremadura según los datos provenientes del INE, podemos sacar dos conclusiones muy claras, la primera que el nivel de inversión es muy bajo, apenas el 1,01% del total nacional, y por otro lado que la fuente de inversión es mayoritariamente pública con el 77% de la inversión frente al 46% a nivel nacional, puesto que las empresas españoles en 2005, exclusivamente aportaron el 23% frente al 54% de aportación realizada por las mismas en España.

	Total Gastos i+D	**Gastos i+D Administraciones Públicas**	**Gastos i+D Enseñanza Superior**	**Gastos i+D Empresas**
ESPAÑA	10.196.871	1.738.053	2.959.928	5.498.890
EXTREMADURA	103.250	23.121	56.269	23.860

Miles de €



Gasto en actividades creativas

No existen suficientes datos como para sacar una conclusión clara del nivel de interés de la población por actividades con componente creativa fuera del entorno puramente empresarial.

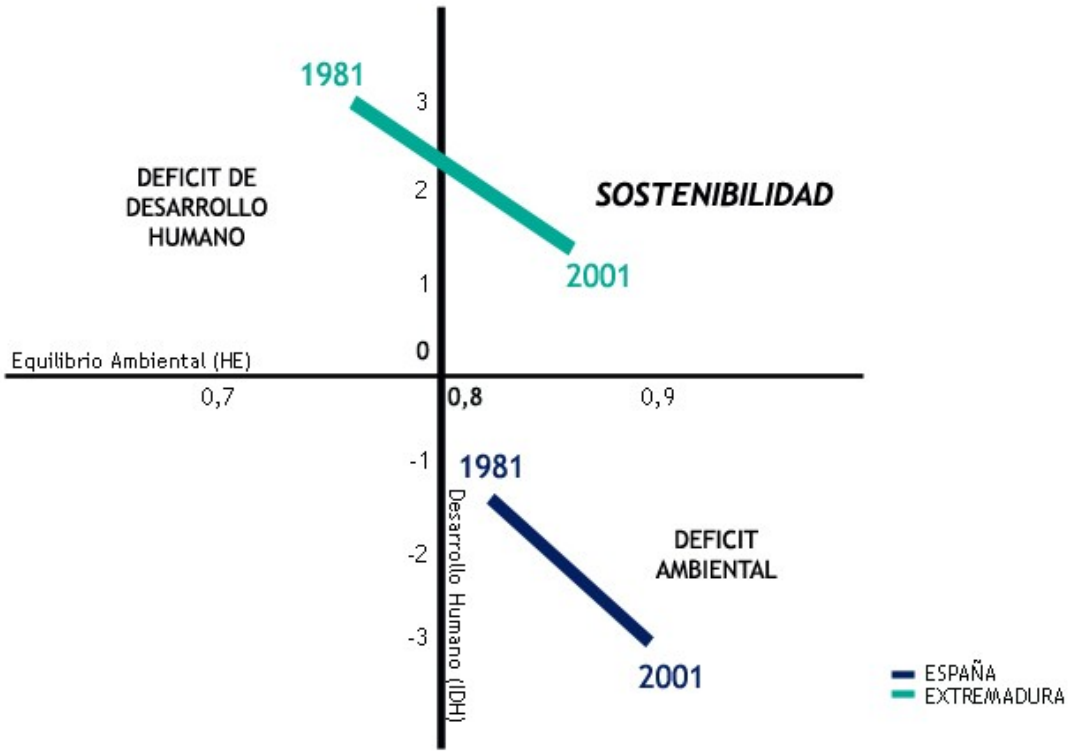
Hemos recogido los datos sobre el gasto de los espectadores que han asistido a algún evento musical, de teatro o de danza durante el año 2005, datos del INE, de donde podemos extraer que la población extremeña invierte de media un equivalente al 44,8 € de la media del mismo gasto a nivel nacional.

	Datos España	Datos Extremadura
Gasto medio por persona en actividades artísticas o musicales	14,2	9,7

Conclusiones

Extremadura es una región con niveles bajos tanto en innovación como en emprendimiento, niveles que, sin embargo, crecen a buen ritmo. Dicho crecimiento se vio precedido en el tiempo por una mejora en los niveles de desarrollo humano, que se van acercando a los de la media nacional.

La mejora en dichos niveles de desarrollo está generando dos procesos claramente vinculados, por un lado el aumento de la población que reside en las ciudades, despoblando el medio rural, y un incremento en el nivel de impacto ambiental de la población que está marcando una tendencia a sobrepasar sus niveles de equilibrio ambiental en el corto plazo.



Finalmente, Extremadura es una región donde las nuevas tecnologías se están incorporando de manera desigual, siendo el sector empresarial el que parece ofrecer un menor desarrollo, al igual que ocurre al hablar del gasto en I+D donde la mayor carga de la inversión repercute sobre fondos públicos.

5
CONCLUSIONES

5.1 SÍNTESIS DE CONTENIDOS

En este apartado se aportan, en diferentes párrafos, datos relevantes que ofrecen una visión general de todos los contenidos que se han trabajado en el proceso de investigación. Los datos son una síntesis de las aportaciones que han hecho cada uno de los expertos y otras claves que se han ido obteniendo mediante el trabajo de campo y el contacto con diferentes profesionales relacionados con el mundo de la innovación.

En un primer espacio se aportan datos generales y en la última parte de este epígrafe se incluyen algunas pinceladas para poder desarrollar el proyecto I-cosistemas e Extremadura.

El motivo por el que se incluye este apartado no es otro que facilitar, en una lectura rápida, el universo I-COSISTEMAS y ser capaces de obtener una visión general del mismo.

Aspectos generales

- Nos encontramos en una nueva era de la creatividad, una era en la que la generación de valor económico en un número cada vez más elevado de sectores depende directamente de la habilidad de las empresas de incorporar elementos culturales y creativos en los productos y servicios que producen

- La creatividad es también el activo más importante que tienen en la actualidad los territorios para ser competitivos e innovar en un entorno cambiante.

- La actividad creativa y cultural refuerza la calidad de vida y contribuye a la recuperación de barrios y entornos territoriales degradados, ofrece más pensamiento innovador en todos los sectores de la economía y modela la identidad de la ciudad o el territorio

- Entender el desarrollo urbano es un arte, no una formula que se pueda replicar en diferentes entornos y sus requerimientos van más allá de los planteamientos tradicionales de la arquitectura, la ingeniería o el planeamiento urbano

- La creación de una sociedad más innovadora, que tenga en la imaginación y la creatividad uno de sus activos fundamentales, debe basarse en la generación de una cultura de la innovación compartida que imprima un lenguaje nuevo que oriente las actividades económicas, sociales y culturales de un territorio
- El papel de las instituciones locales y regionales es en este sentido fundamental para elaborar un marco adecuado para el fomento de la innovación y la creatividad del que participen los individuos, las empresas y las organizaciones

- Las ciudades han sido tradicionalmente el escenario de las principales innovaciones, ya fueran tecnológicas, sociales o culturales.. La vitalidad social, económica y demográfica de las ciudades no puede separarse de las dinámicas innovadoras que impulsan una sociedad creativa hacia la excelencia

- En la actualidad numerosas ciudades y regiones han iniciado el diseño y la implantación de estrategias creativas para fortalecer los vínculos entre las instituciones municipales y regionales y la energía creativa que emana de la ciudad, entendida como un laboratorio de ideas y del vivir en común

- La creatividad es una característica de los seres humanos y se distingue de los factores tradicionales de producción en que no es fija ni finita. La creatividad fluye siguiendo a otros intangibles como son la diversidad y la capacidad de la sociedad de establecer y cambiar sus propias reglas. Según Florida una cultura abierta permite las innovaciones sociales, fomenta la emprendeduría y contribuye al desarrollo económico.

- El éxito de las ciudades descansa en el hecho de que las personas con talento, mejor preparadas y dinámicas quieren vivir en ellas, y aportar su formación y conocimientos ayudando a construir una sociedad mejor

- Es fundamental que la creatividad ayude a las ciudades a convertirse en espacios de solidaridad donde las actuaciones de los ciudadanos, las instituciones y los visitantes estén alineadas con principios como el de desarrollo sostenible

- Para desarrollar los potenciales creativos de una ciudad hay que analizar cinco elementos claves: las personas, las empresas, los espacios, la conectividad, la visión y el liderazgo.

- Los procesos de clusterización ayudan a estimular el flujo de conocimiento entre empresas y organizaciones, haciendo aumentar los conocimientos técnicos locales, permitiendo la circulación de las nuevas ideas y la generación de innovación a nivel territorial
- El reciente "giro territorial" al hablar de la sociedad del conocimiento nos permite disponer de un conjunto potente de argumentos en la discusión sobre la creación de entornos espaciales preparados para la creatividad y la innovación, ligados por un entramado de acuerdos institucionales y territoriales definidos y por las relaciones sociales que fomentan y animan su creatividad y capacidad de adaptación

- La geografía de la innovación se entiende en términos de **islas de innovación**, en las cuales las características del lugar y los vínculos que lo caracteriza impulsan la creatividad y la competitividad de empresas, organizaciones y territorios.

- Aparece un modelo de organización "heterárquica", descentralizada e inmersa en una red de alianzas locales y globales, y de relación y asociación con otras organizaciones que los territorios regionales harían bien en explorar

- Desde la interpretación de lo que se conoce como "los espacios vacíos" podemos entender la creatividad emprendedora como alguna cosa que nace en un entorno de ambigüedad y de emoción, como la improvisación en la música jazz.

- La orientación hacia lo cotidiano puede permitir hablar de "creatividad" en sentido amplio, como atributo de una sociedad. Es verdad que la imaginación y la creatividad son facultades de los individuos, pero sólo encuentran su sentido si se manifiestan ante los otros, si "tienen lugar" en un espacio público y encuentran allí su medida

- Lo verdaderamente extraordinario es comprobar cómo la innovación *arraiga en lo cotidiano*. Para ello necesitamos una verdadera revolución de lo cotidiano con la creatividad instalada en la sociedad en su conjunto

- Es quizás este camino hacia una sociedad más "humana" el que permita liberar lo creativo de la perspectiva de lo excepcional, donde sea el conjunto de los ciudadanos los que pueden tener acceso a las interacciones propias de un rico espacio urbano

- Más que de "territorios creativos" deberíamos hablar de *"territorios que aprenden"*: cuando es posible un incremento del potencial de esfuerzo. Sólo si el aprendizaje se sitúa en el centro de la experiencia diaria en la ciudad los individuos pueden seguir desarrollando sus habilidades y capacidades.

- Hablar de *territorios inteligentes* es hablar de una sociedad dinámica, *capaz de aprender porque es capaz de plantear proyectos*. Si, en un territorio, la sociedad es capaz de dotarse de un proyecto coherente y compartido de futuro, más o menos conflictivamente, está demostrando voluntad de aprender

- El fin de siglo XX se caracteriza por una gran crisis urbana en el que la ciudad contemporánea se representa por una nueva forma del tiempo y un nuevo imaginario colectivo: espacio de redes y puzzle, espacio de co-presencia de realidades diversas, sociedad de minorías de transformación de "bienes oligárquicos" en "bienes democráticos", es el lugar privilegiado de la "mixité", la mezcla de usos que manifiesta su principal condición, su transformabilidad

- Se comienza a tomar conciencia de los importantes cambios sociales, económicos y culturales que están en el sustrato de la transformando de los asentamientos urbanos, y de sus implicaciones en el desarrollo del territorio en su conjunto:

- No podemos reducir lo urbano a los mecanismos de su forma física. Hay que tener en cuenta lo que la gente hace. La ciudad y el territorio -su arquitectura- son el espacio en el que una sociedad se manifiesta, donde se levanta un

espacio social heterogéneo en sus condiciones contemporáneas de diversidad y pluralidad

- El desastre físico de lo urbano, sus diferencias cada vez más brutales, manifiestan la dificultad de los procesos activos de participación. Es en esta interminable periferia contemporánea es donde surge el reto de recomponer el sentido de ciudadanía.

- Es necesaria la construcción de un nuevo sistema de categorías más aptas para interpretar lo urbano actual. Nuestras ciudades, siempre haciéndose, siguen dándonos lecciones y es en ellas donde encontramos de primera mano el material que necesitamos. Sin las ciudades es incomprensible el modelo social occidental, en ellas descansa su capacidad de universalización cultural

- Lefebvre acuña el concepto de "***tercer espacio***: es un espacio de representación, donde se mezcla el imaginario personal y el colectivo. El tercer espacio es un espacio abierto a significados diversos, activado por la acción y la imaginación social, variada y atractiva, que interactúa con el espacio de la vida cotidiana y con sus expectativas
- Sólo en el tercer espacio, profundamente social y antropológico, espacio de las mentalidades y de las motivaciones, encontramos una oportunidad de explicación de lo urbano

- La complejidad institucional es hoy extraordinaria y un ciudadano puede participar en decisiones urbanas de maneras diversas, no sólo en función de su trabajo sino también de sus intereses. Reconocerlo sería la primera calidad de lo público

- *En el siglo XXI la condición de la urbanidad civilizada se puede basar menos en la acumulación de objetos y más en el flujo de información, menos en la centralidad geográfica y más en la conectividad electrónica, menos en el aumento del consumo de los recursos escasos y más en su gestión inteligente*

- Se trataría de rehacer espacios y no sólo de inventar nuevos espacios.

- Es el incremento de la conciencia de los problemas sociales y ambientales el que hace posible el empuje hacia formas más responsables y democráticas de planificación.

- El urbanismo es un poderoso instrumento para comprender, pero también para crear valor en una ciudad y en su entorno territorial. Cada ciudad tiene lugar de manera irrepetible, pero son los elementos y matices de su condición de acontecimiento social, sus contextos, los que dan sentido al proceso. Éste no sólo está dirigido por el conocimiento preciso de las formas del habitar. La acción ordenadora deriva de la acción de gobierno, que es la razón eficiente de la calidad del proceso

- En cada caso es necesario escuchar la multiplicidad de voces con las que la sociedad local se expresa, ya que no se puede obviar que gran parte de los problemas que afectan a las ciudades son*, en primer lugar*, responsabilidad local. Bajo el principio de pluralidad, la *buena ciudad* es la que definen sus propios habitantes

- Vivimos en sociedades inmersas en un proceso de globalización creciente y en las que, ya en 2007, la mayor parte de la población mundial vive en ciudades. El desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación en las últimas décadas ha jugado un papel clave en el proceso de globalización al facilitar los flujos de todo tipo (humanos, financieros, de productos y de conocimiento) que han desbordado tanto las tradicionales rutas comerciales como las fronteras legales y culturales
- Creatividad e innovación son para las sociedades post-industriales tanto los motores del crecimiento económico como, en una faceta menos considerada pero igualmente relevante, del desarrollo social, dado que constituyen la base de los procesos de empoderamiento ciudadano por el que los ciudadanos pasan de ser jugar un papel de consumidor pasivo a actuar como usuarios y creadores activos

- A pesar de las evidencias que apuntan a que el verdadero motor de la vitalidad social es intangible, vivimos en ciudades y territorios “obsesionados” por las infraestructuras físicas. La planificación territorial y estratégica suele prestar escasa o nula atención a “lo intangible” siguiendo una hipótesis

implícita de que desarrollando las infraestructuras adecuadas, se logrará el desarrollo económico y social

- Tres factores básicos que, teniendo en cuenta las dinámicas urbana y socioeconómica propias de las sociedades post-industriales del siglo XXI, permitirían movilizar el capital intangible de un territorio para desarrollar estrategias de promoción de la creatividad e innovación:
    - Las ciudades y territorios se comportarán como redes sociales dinámicas en la medida que se incremente su densidad (la "ausencia de espacio") y la conectividad.
    - Crear condiciones que catalicen las capacidades existentes en proyectos sociales y empresariales: diseñar lo intangible ("la red")
    - Recuperación y/o revitalización de los espacios públicos

- Creatividad e innovación son procesos que combinan actitudes individuales con contextos y dinámicas sociales. Numerosos indicadores muestran que, en la actualidad, éstos son procesos preferentemente urbanos. La razón no debemos buscarla en que los ciudadanos de las ciudades sean *per se* más creativos e innovadores que los habitantes rurales, si no por que en las ciudades se generan condiciones propicias

- Densidad y conectividad son factores clave en la dinámica económica de ciudades y regiones. Sobre la densidad se puede actuar mediante el diseño de las ciudades. La conectividad se incrementará combinando la promoción de infraestructuras (de transporte y telecomunicaciones) como ciertas dinámicas sociales y culturales, desde la educación hasta la tolerancia, la liberación de conocimiento o, finalmente, el empoderamiento ciudadano

- El desarrollo de las tecnologías de telecomunicaciones en general y de Internet en particular ha dado lugar a nuevos espacios públicos híbridos, que integran lo físico y lo virtual, por lo que la densidad y conectividad no deben entenderse necesaria ni únicamente en un sentido físico

- El debate sobre las razones que pueden hacer competitivas, creativas, innovadoras, sostenibles y, finalmente, vitales, a nuestras ciudades permanece abierto. Es en este debate donde una visión integradora y

transdisciplinar del urbanismo puede aportar propuestas realmente útiles. En este sentido, las políticas urbanas deberían, más que buscar soluciones externas al margen de las capacidades existentes *in situ*, acompañar e incentivar a la creatividad e innovación ciudadana generando los instrumentos y las condiciones que se precisen en cada momento.

- El poder blando (la creación de contextos y el empoderamiento de los ciudadanos) es, por la propia naturaleza urbana, el que puede lograr un mayor alcance como dinamizador, pero aún así la mayoría de ciudades siguen siendo gobernadas con un modelo casi exclusivo de poder duro (basado en regulaciones y subvenciones), limitado en su alcance

- Resurge en los últimos años la necesidad de "recuperar" los espacios públicos en las ciudades como parte de un modelo urbano más compacto y denso que incentive la vitalidad y dinamismo de los centros urbanos.

- La irrupción de Internet, y su impacto sobre los modos de interacción social y sobre la digitalización de la creación y distribución de conocimiento y productos culturales, es una de las principales razones de los múltiples cambios (muchos de ellos aún incipientes) que se están originando sobre el ecosistema social, cultural y empresarial

- El modelo socioeconómico y cultural analógico está dando paso desde finales del siglo XX a nuevos paradigmas digitales. En el caso de las organizaciones, surgen las comunidades redes de colaboración que funcionan bajo modelos organizativos abiertos

- En paralelo a la evolución de las organizaciones empresariales, la digitalización de la comunicación y las relaciones sociales ha redescubierto la naturaleza colaborativa del proceso creativo y de producción de conocimiento, donde la remezcla se convierte en un proceso esencial
- En un escenario de redes sociales híbridas en que sobre el territorio se suceden interacciones tanto físicas como digitales, y en que la producción y distribución de conocimiento es preferentemente digital es especialmente importante que se reduzcan los costes de entrada de los ciudadanos en este sistema productivo y cultural

- "las ciudades son obras de arte vivientes[132]" y esto sólo se puede realizar a través de las personas que las habitan y con su participación en el diseño de las mismas.
- Si realmente se busca la implicación efectiva de las personas en el diseño y funcionamiento de sus entornos, es imprescindible conocer los valores. La identificación con los espacios a través del sentimiento de pertenencia es la gran vía movilizadota para una ciudadanía pro-activa.

- Las ciudades deben buscar aquellos elementos integradores para que la gente se implique y participe.

- Incorporar variables como: el arte, la cultura, la sutileza, la fusión entre los masculino y lo femenino, una actitud de escucha flexible, etc pueden promover la aparición de espacios innovadores donde las personas asuman la consigna de "este es nuestro tiempo Y nuestro espacio".

- Es imprescindible revisar la historia de cada entorno, y hacer una relectura desde las condiciones y exigencias actuales pero sin perder de vista el pasado. Hay muchas claves que se van a destapar promoviendo que las personas nos "cuenten la historia", la individual y la colectiva. Conocer las percepciones sociales nos permite situarnos en la realidad cultural específica. Hay que analizar las identidades.

- Hay que incorporar aspectos tales como la inteligencia emocional en el diseño de los espacios. Jugar con las emociones, con aquello donde la gente se motive, se identifique y se apasione. Trabajar en equipo desde diferentes puntos de vista y desde visiones, necesariamente interculturales.

- A la hora de promover proyectos para el diseño de las ciudades es importante preguntarse ¿para qué?. El objetivo final ha de ser mejorar la calidad de vida de las personas que la habitan o la visitan y esto implica conocer qué significa para estas personas la calidad de vida y cómo se puede aumentar.
- El líder creativo debe ser hábil en la gestión del caos, para poner en marcha nuevos procesos necesitamos primero imaginarlos y para imaginarlos hay que

[132] Frase extraída de la ponencia "el arte de crear lugares creativos" por Cleire Chidley, Agosto del 2007

analizar todos sus elementos. Han de ser líderes que impulsar iniciativas innovadoras ante situaciones de aparente caos donde los agentes implicados puedan crear en base a un objetivo común e identificado por todos (brainstorming)

- Se ha acuñado lo que se conoce como "preguntas poderosas", son aquellas que permiten diseccionar la realidad y promover un empoderamiento individual o colectivo. Apostar por entornos imaginativos e innovares implica ser capaces de hacerse este tipo de preguntas y asumir las respuestas sean cuales sean.

- Si queremos que la apuesta por la creatividad sea en realidad efectiva es necesario que tiña todos los tejidos involucrados, hay que hacer una burocracia más creativa para lo cual es imprescindible revisar las estructuras, las normas, los procedimientos, la historia, los valores y los equipos a fin de que sea más accesible y amable.

- Tal vez estamos asistiendo a otro cambio de era, en este caso pasamos de la era de la creatividad a al era de la sensualidad[133], fundamentada en los sentidos y en sus sensaciones, lo que implica abordar la realidad desde una lógica diferente.

[133] idea extraída de la ponencia "el arte de crear lugares creativos" por Cleire Chidley, Agosto del 2007

5.2 CLAVES PARA EL DESARROLLO DE I-COSISTEMAS EN EXTREMADURA

A continuación se aportan algunas de las claves que son determinantes para poder desarrollar entornos imaginativos e innovadores en Extremadura.

- Extremadura debe convertirse en una región vibrante y diversa que de la bienvenida constantemente a nuevas ideas y visiones, siendo consciente que la creatividad y la innovación ha guiado el desarrollo de ciudades y territorios a lo largo y ancho de la historia

- Un proyecto como i-Cosistemas puede ser el primer paso para la generación de una verdadera red de innovación que alcance todo el territorio de Extremadura en una lógica que el arquitecto Vicente Guallart denominaría siguiendo su proyecto Sociopolis de modelo “rurbano”, es decir refundar la ciudad con una nueva lógica de interacción entre el medio urbano y el rural

- cuatro puntos clave sobre los que el proyecto i-Cosistemas deberá construir las bases para el desarrollo de una sociedad cohesionada e innovadora y convertir Extremadura en un territorio creativo:
    - elaborar un significado compartido de innovación
    - desarrollar un entorno propicio para la creatividad
    - identificar sus competencias territoriales distintivas
    - crear nuevas iniciativas y empresas innovadoras

- Extremadura debe asegurar su estrategia de crecimiento futuro mediante el desarrollo de una cultura de la innovación a nivel local

- Para competir globalmente Extremadura necesita explotar la imaginación como modelo para generar nuevas ideas y llevarlas a la práctica, ideas que encuentran una demanda en el mercado de una manera única y diferenciada.

- La futura sociedad innovadora de Extremadura no emergerá únicamente desde iniciativas regionales. Es igualmente importante generar iniciativas y estrategias similares también a nivel local como es la creación de entornos para la imaginación y la innovación

- El establecimiento de una red de ecosistemas de innovación (i-Cosistemas) por el territorio y, especialmente en sus ciudades, tiene el papel de reforzar la cultura de la innovación a nivel local en Extremadura, mediante la creación de experimentos y pruebas piloto donde las empresas locales, la administración local, los centros educativos y otras partes interesadas puedan desarrollar y poner en práctica ideas, proyectos e iniciativas propias.

- En Extremadura pueden favorecerse estructuras regionales, *"territorios intermedios",* que pueden resultar eficaces. Para ello es clave un "operador colectivo" capaz de cumplir con el rol principal de *estabilizar el entorno*, es decir, reducir la incertidumbre que afrontan las iniciativas más innovadoras, asegurando funciones claves como la investigación, la consolidación de las redes y la selección, trascripción y transformación de la información

- La acción de la administración pública debe *reforzar la capacidad de organización* que existe en la región, *incrementar la conectividad* eficiente entre lugares y facilitar el *intercambio del saber hacer* en función del potencial y las necesidades del mercado local

- Las palabras claves de la "metrópolis humana" son: verde, sana, sociable, cívica e inclusiva (*"green, healthy, sociable, civic, and inclusive").* Estas palabras pueden también ayudar a delinear un programa de intervención en las ciudades y villas de Extremadura, primero al servicio de la calidad de vida de sus habitantes, pero también con el fin de mejorar su atractivo como entornos creativos.

- La adaptación a un modelo social y económico basado en la creatividad y la innovación, requiere por parte de las administraciones públicas la generación de condiciones pero al tiempo es precisa una actitud pro-activa, responsable y con un elevado grado de iniciativa y autonomía por parte de los ciudadanos

- El diseño de los espacios ha de plantearse desde un punto de vista "holístico", es decir que sea capaz de dar respuesta multifuncional al ocio, el trabajo, la reflexión, etc.

- Este punto de vista holistico hace necesario integrar la planificación socioeconómica (Planeamiento Estratégico) con la ambiental (A21) en procesos donde la persona sea protagonista.

- AL abordar el mundo rural hay que hacerlo desde el punto de vista de la baja densidad, no del aislamiento: las tecnologías de la información y la comunicación posibilitan la conectividad. Los entornos rurales ya no son lugares donde el aislamiento es una característica, han pasado a ser espacios donde las posibilidades se multiplican. Desde una estrategia nodal, el mundo rural es todo un universo de probabilidades desde la imaginación y la innovación como herramientas y con la sostenibilidad como objetivo.

- Es fundamental incorporar dentro de los nuevos planteamientos innovadores, figuras de liderazgo que se sustenten en la creatividad permanente. Esto implica asumir el reto de trabajar *creando las reglas del juego claras y estables*[134] incorporando ciertas dosis de entropía que favorezcan el aprender haciendo. La creatividad implica ser capaces de dar respuestas a las nuevas realidades que van surgiendo sin perder de vista el contexto ni los objetivos marcados. Surge así la figura del o la "líder creativo".

- Extremadura puede combinar metodológicamente dos conceptos que se rescatan de la cultura japonesa y que tienen gran importancia cultural y simbólica. La unión de "Ba" (espacio) y "Wa" (armonía) puede ser el abanico sobre el que se construya un verdadero I-cosistemas extremeño donde la convivencia, el respeto, la identificación, la calidad de vida, la creatividad y la imaginación sean las piezas del puzzle de la innovación.

[134] PORTER, M. "la ventaja competitiva de las Naciones" Ediciones Vergara 1991

6
EQUIPO DE TRABAJO

DIRECCIÓN DEL PROYECTO

JUAN PASTOR BUSTAMANTE

Experto en Creatividad e Innovación
Gerente del Gabinete de Iniciativa Joven

PANEL DE EXPERTOS

ANTONIO-JOSÉ CAMPESINO FERNÁNDEZ

Catedrático de Análisis Urbano y Regional
Universidad de Extremadura
Vicepresidente del Comité Nacional Español de ICOMOS

JUAN LUIS DE LAS RIVAS SANZ

Arquitecto. Profesor de Urbanismo y Ordenación del Territorio
Instituto Universitario de Urbanística de la Universidad de Valladolid

SALVADOR ESTAPÉ TRIAY

Profesor asociado Departamento de Economía y Empresa y Director del MBA
Universidad Pompeu Fabra
Secretario del Círculo para el Conocimiento

JUAN FREIRE BOTANA

Doctor y Profesor Titular de Biología
Universidad de A Coruña
Director Ejecutivo de Fismare

EQUIPO INVESTIGADOR

ADOLFO CHAUTÓN PÉREZ

Geógrafo
Master en Desarrollo Local Sostenible
Especialista Universitario en Planificación Urbanística y Territorial

TERESA ISABEL NUEVO ESPAÑA

Antropóloga
Diplomada en Trabajo Social
Investigadora “Cultura y Psicosociología del Conocimiento”

Palacio de Congresos y Exposiciones de Mérida
Av. Del Río s/n. 06800. Mérida (Badajoz)
www.iniciativajoven.org

C/ Nueva, 10. Santiago del Campo. 10191.
Cáceres
666249993 – www.exterrae.org

26 de septiembre de 2007

La locura es hacer lo mismo y esperar resultados distintos
Albert Einstein.