

ENSAYO

ESSAY

A virtude do Desenho_ na proximidade do projeto
Graça Maria Alves dos Santos Magalhães y Francisco Maria Mendes de Seíça da
Providência Santarém | 30-39

Ideologías Neoliberales y la Compresión Espacio Tiempo: analizando la configuración
espacial escalar desde la producción del discurso político y las dinámicas socio
espaciales en México
Carla Filipe Narciso | 40-49

La dimensión simbólica del espacio edificado: factores para una discusión epistémica
Francisco Javier Fuentes Farías | 50-58

Posicionarse como ciudad creativa en Mesoamérica: arquitectura, gobierno e
innovación cívica
Bárbara Roverssi Barrantes | 59-84

Planificación local del territorio en una economía global. Algunas reflexiones sobre el
territorio rural de Costa Rica
Bryan Roberto Vargas | 85-92

La construcción y el conflicto urbano por el espacio histórico de las ventas ambulantes
en el San José del siglo XXI
Esteban Alonso Hernández Castro | 93-103

El modelo panóptico y el control del espacio: el caso del colegio San Luis Gonzaga,
Cartago – Costa Rica
Pablo A. Céspedes Solís | 104-112

Posicionarse como ciudad creativa en Mesoamérica: arquitectura, gobierno e innovación cívica

Bárbara Roverssi Barrantes

Resumen: Desde finales del siglo XX han surgido teorías y estrategias asociadas a “ciudades creativas”, las cuales pretenden utilizar la creatividad como clave para el progreso. Paralelamente, diversos gobiernos alrededor del mundo han establecido nuevas unidades de concepción, experimentación y planificación urbana dentro del sector público llamadas “Laboratorios de innovación urbana”. Existe un interés incipiente, pero acelerado de incorporar estas tendencias a los planes de gobierno y desarrollo de territorios dentro de la región Mesoamericana; sin embargo, es escasa la investigación (histórica, conceptual y experiencial) con una visión que dé énfasis a este contexto específico. El presente artículo de investigación inicia por identificar los principales aspectos históricos que han influenciado internacionalmente la transformación de la creatividad, la innovación y el surgimiento de los Laboratorios de gobierno; luego se clasifican las variantes que han existido en torno al uso del concepto de ciudad creativa (dentro de estrategias urbanas). Finalmente, se exponen aprendizajes sobre estrategias prácticas basadas en la experimentación, metodologías de diseño y arquitectura, desde el gobierno y dentro de estrategias de innovación cívica, dejando en evidencia que se está frente a un nuevo paradigma (cultural, político, económico, social) de gestión, planificación y administración de los territorios. Se parte de una metodología de caso de estudio, para lo cual la investigadora se incorporó al equipo de trabajo del LabCDMX, desde donde recopiló información, entrevistó a actores nacionales e internacionales, y formó parte de las prácticas cotidianas de experimentación dentro del gobierno de la Ciudad de México para posteriormente desarrollar un profundo proceso de análisis.

Palabras clave: ciudad creativa; creatividad urbana; experimentación; innovación cívica; Laboratorio de innovación urbana¹.

Positioning in Mesoamerica as creative city: architecture, government and civic innovation

Abstract: Since the last years of the 20th century, theories and strategies associated with “creative cities” have emerged which seek to use creativity as a key to progress. In parallel, a large number of governments around the world have established new urban design, experimentation and planning units within the public sector called “Urban Labs” or “Government Innovation Labs”. There is an incipient but accelerated interest to incorporate these tendencies into the plans of government and development of territories within the Mesoamerican region; yet, research is scarce (historical, conceptual and experiential) for this specific context. This investigation’s article begins by identifying the main historical aspects that have influenced internationally the transformation of creativity, innovation and the emergence of government laboratories; then, the variants that have existed around the use of the concept of creative city (within urban strategies) are classified. Finally, learnings about practical strategies based on experimentation, design methodologies and architecture from government and within civic innovation strategies, exposing that one is facing a new paradigm (cultural, political, economic, social) of management, planning, and administration of the territories. It is based on a case study methodology for which the researcher joined the LabCDMX work team from where she gathered information, interviewed national and international actors, and was part of the daily practices of experimentation within the government of Mexico City to later develop a deep process of analysis².

Keywords: civic innovation; creative city; experimentation; Government Innovation Labs; urban creativity.

Ensayo

Invitada nacional

Institución: independiente

E-mail: broverssi@gmail.com

Recibido: 4 de mayo del 2018
 Aprobado: 20 de junio del 2018

Bárbara Roverssi Barrantes

Lic. Arquitectura (Universidad de Costa Rica).
 Trabaja e investiga sobre diseño para la innovación cívica.

1 El presente artículo se trata de una síntesis de algunas de las conclusiones que se desarrollaron en la profunda tesis de investigación para optar por el título de licenciatura en arquitectura, de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Costa Rica, titulada “Posicionarse como ciudad creativa Mesoamericana, a través de experimentos de innovación cívica y creatividad urbana. Caso LabCDMX, México”, en marzo 2018.

2 This article is a synthesis of some of the conclusions that were developed in the deep research thesis to opt for the degree of architect, from the School of Architecture of the University of Costa Rica, entitled “Positioning as Mesoamerican creative city, through experiments of civic innovation and urban creativity. Case LabCDMX, Mexico”, in March 2018.

Introducción

En la última década se han desarrollado desde algunos gobiernos, laboratorios de innovación urbana (Government Innovation Labs) que apuestan por la creatividad dentro de sus ejes de trabajo y donde arquitectos son copartícipes de las visiones de ciudad, como es el caso del Laboratorio para la Ciudad (LabCDMX)³ de la Ciudad de México.

Por otra parte, el concepto de ciudad creativa según Herrera, Bonilla y Molina (2013), se trata de “un nuevo paradigma para la planeación y el diseño urbano, que está en plena gestación y aún no ha definido sus límites...y que, pese a su importancia, es un enfoque que, en general, es desconocido por arquitectos, urbanistas y planificadores en nuestra región [Latinoamericana]” (p.11 y p.13).

Observando la tendencia internacional actual, que incluye por un lado el concepto de creatividad dentro de políticas y planes de ciudad, así como el surgimiento de nuevas plataformas de innovación llamadas “laboratorios”, surge el interés por profundizar en el pensar la ciudad desde las formas en las que se está gestionando, administrando y planificando y cómo éstas están influyendo en la construcción de un cambio de paradigma en aspectos culturales, políticos, económicos y sociales. Se busca comprender el significado y las implicaciones del posicionarse como ciudad creativa, así como analizar las estrategias que se están utilizando desde espacios como los laboratorios, en un contexto Mesoamericano⁴, donde no se originó el concepto de Ciudad creativa y que, sin embargo, podría reinventar su significado a partir de sus prácticas. Para esto se utilizó el LabCDMX, perteneciente al gobierno de la Ciudad de México, como estudio de caso, el cual ha desarrollado experimentos de innovación cívica y creatividad urbana como parte de la búsqueda por colaborar en el posicionar a su megatrópolis como ciudad creativa y donde parte de su equipo está conformado por profesionales de la arquitectura y diseño.

Siglas

LabCDMX = Laboratorio para la Ciudad

CDMX = Ciudad de México

Lab = laboratorio de innovación urbana

Figura 1. Región Mesoamericana, y ubicación del caso LabCDMX. Fuente: Elaboración propia



3 “Es el área experimental del Gobierno de la Ciudad de México...es un espacio de especulación y ensayo, donde lanzamos provocaciones que plantean nuevas formas de acercarse a temas relevantes para la ciudad, incubamos proyectos piloto y promovemos encuentros multidisciplinarios en torno a la innovación cívica y la creatividad urbana” (Romo, 2016).

4 Este término ha estado por mucho tiempo en debate. Aquí se refiere a la actual concepción de integración regional y geopolítica del centro del continente americano abarcando México y América Central (Aguirre et al., 2013). Ya que a pesar de que cada uno de los países que integran esta región cuenta con características particulares, comparten a grandes rasgos aspectos culturales, climáticos, geográficos, e históricos, que dan paso a compartir realidades y problemáticas urbanas similares.

El presente artículo expone el vínculo existente entre ciudades creativas y los laboratorios de innovación urbana a través de estrategias y teorías que parten de la experimentación (por lo tanto, la arquitectura y diseño) como eje transversal de un nuevo paradigma que influye en el cómo se gestionan, planifican, administran y experimentan las ciudades actualmente.

La selección del estudio de caso para esta investigación (LabCDMX) se justifica por tres criterios que resultan relevantes para el caso y para el futuro de otras ciudades de la región:

1. La Ciudad de México es la primera en Latinoamérica en establecer un laboratorio de innovación urbana gubernamental, es decir, que es el caso con más años de experiencia con una plataforma de este tipo.
2. La Ciudad de México es una megatrópolis como pocas, que ejemplifica, aunque a gran escala, fenómenos urbanos y culturales similares a la realidad de muchas otras ciudades Mesoamericanas.
3. No existe investigación académica sobre el caso LabCDMX que profundice en su perspectiva sobre el posicionamiento de la ciudad como creativa (García, 2016), así como en las estrategias (teórico prácticas) que se utilizan para alcanzar su objetivo general.

El artículo se encuentra compuesto por cuatro partes. La primera expone una síntesis del contexto mundial que influye en el surgimiento y transformación de los principales conceptos y eventos asociados a la creatividad e innovación en las ciudades. La segunda parte, primero compara las posturas teórico-conceptuales de Charles Landry, Franco Bianchini, Richard Florida, Helsinki Design Lab y Mind Lab, con el caso LabCDMX; segundo clasifica, por generaciones, las diferentes estrategias utilizadas para el establecimiento de ciudades creativas a nivel mundial, esto para entender la postura del caso LabCDMX y los aportes de este al contexto Mesoamericano. La tercera parte presenta aprendizajes sobre estrategias prácticas basadas en la experimentación, metodologías de diseño y arquitectura, desde gobierno y dentro de estrategias de innovación cívica, a partir del análisis del caso de estudio. Por último, se presentan algunos de los principales descubrimientos del análisis general sobre el colaborar en el posicionamiento como ciudad creativa en Mesoamérica desde un laboratorio urbano.

La metodología que se ha empleado viene de un proceso de investigación de dos años. En la primera etapa la investigadora trabajó dentro del LabCDMX; en la segunda etapa hizo entrevistas y recopiló información sobre algunos de los principales teóricos en torno a las ciudades creativas (Landry, Bianchini y Florida) sobre las prácticas desarrolladas por dos de los laboratorios urbanos más reconocidos internacionalmente (Helsinki Design Lab y MindLab), y el caso LabCDMX, así como sobre el contexto internacional que ha venido gestando el uso de estos conceptos y plataformas dentro de planes de ciudad y gobierno. La tercera etapa fue de análisis (teórico y práctico) para el desarrollo de conclusiones en torno a la actualidad (y posible futuro) del uso de la creatividad y la innovación cívica en el contexto Mesoamericano. Durante todo este proceso las principales herramientas utilizadas fueron el documentar experiencias prácticas, entrevistas, lectura, desarrollo de mapas conceptuales, diagramas y líneas de tiempo.

Se concluye que la experimentación (como base de la creatividad e innovación) es el fundamento de los laboratorios urbanos, principalmente como un medio para lograr cambios en la cultura de la toma de decisiones dentro y fuera de las instituciones de gobierno, así como para el colaborar en la definición conceptual y estratégica asociada al posicionamiento de ciudades creativas. Por otra parte, si la concepción de ciudad creativa se construye desde cada contexto específico y sobre la base del nuevo paradigma colaborativo (trabajando en conjunto ciudadanía, gobierno, academia, empresa pública y privada), el vínculo entre creatividad urbana e innovación cívica resultará clave para la gestión, planificación y administración de ciudades más inclusivas y sostenibles en Mesoamérica.

Primera parte: Contextualización mundial

Se identificaron las raíces históricas y los contextos de dónde surgen las ciudades creativas y los laboratorios urbanos, ya que ambos conceptos forman actualmente parte de planes de gestión, planificación y administración urbana a nivel mundial, incluyendo ciudades Mesoamericanas. Sin embargo, no suelen entenderse, cuestionarse y analizarse previamente, entendiendo sus orígenes, sus implicaciones y las nuevas posibilidades que puede desarrollar cada ciudad partiendo de los mismos contextos, pero diferenciando su estrategia a partir de las necesidades locales específicas.

La mención de la creatividad urbana y la innovación cívica dentro de diversos planes de desarrollo de ciudad que se observan en el año 2016 se ha ido consolidando a partir de lo ocurrido, a nivel mundial, en sectores como la administración privada, las teorías, estrategias y crisis económicas, el desarrollo y transformación tecnológica, de comunicación, de disciplinas como el diseño, las diversas crisis sociales, ambientales, entre otros, eventos y decisiones que vienen desde siglos atrás, pero que fueron posibles de identificar y vincular como antecedentes y precursores a partir de mediados del s. XX.

La década de 1940 se marca como inicio de este recorrido histórico, momento en que, por primera vez, se vinculan los conceptos de creatividad e innovación como claves para la existencia del modelo económico capitalista a partir del concepto de “destrucción creativa” de Schumpeter, lo que influyó en el que posteriormente Andersson afirmara que la creatividad es un factor clave para el desarrollo.

Se llamaron los “años maravillosos del capitalismo” a las décadas de 1950 y 1960, por su alta producción industrial, el bienestar asociado a lo material, y la afluencia económica. En estas décadas post segunda guerra mundial, principalmente en contextos como Alemania, Estados Unidos y Reino Unido se le dio énfasis a las prácticas asociadas a la investigación y desarrollo (I+D) con grandes inversiones en ciencia y tecnología, consolidando cuatro tipos de laboratorios científicos (privados, gubernamentales, universitarios, independientes), lo que generó nuevos productos y nuevos procesos metodológicos de experimentación y desarrollo que influyeron en la administración pública y privada. Para este momento a nivel general, la innovación era entendida como la aplicación de una invención a una necesidad significativa del mercado y no formaba parte de los gobiernos, más allá de la conformación de los laboratorios científicos. La administración pública seguía un modelo de “Estado de bienestar” (Estado benefactor), donde el Estado era entendido como proveedor y la ciudadanía como cliente receptor. Es la época en que se consolidaron procesos burocráticos de supervisión, evaluación y control desde lógicas de eficiencia (tiempo, presupuesto) y buscando no fallar a través de la especificación del trabajo. Por lo que la planificación y gestión de ciudad era tarea de expertos y especialistas dentro del gobierno y tenía un énfasis en las lógicas económicas de la industrialización, productividad y eficiencia, brindar servicios y construcción física de infraestructura. Sin embargo, a finales de 1960 ya se estaban desarrollando teorías y prácticas en torno a la innovación cívica, entendida como aprendizaje social, esfuerzos locales, generación de redes y desarrollo de políticas públicas para la democracia, es decir, que desde algunos sectores se estaba buscando un rol más activo y de generación de ciudad/comunidad desde la ciudadanía y con perspectiva social, lo que se observa en ejemplos como el urbanismo de Jane Jacobs.

La década de 1970 inicia con una gran crisis económica internacional vinculada al dólar, el petróleo y el crecimiento de la deuda externa, produciendo que nuevos problemas se levantaran en las agendas públicas urbanas y que fueran creciendo paralelamente al declive de las ciudades industriales. En el sector público se busca disminuir los gastos, el tamaño y el alcance del gobierno, se producen una serie de reformas financieras y de cómo estaban constituidos los gobiernos hacia la descentralización, privatización, entre otros. A la vez que en la administración privada también se buscaran nuevas formas para solventar la crisis del sector (en un proceso de “destrucción creativa” como lo plantea Schumpeter), se producen entonces nuevos emprendedores (ahora desde un sector diferente, el de la ingeniería y la tecnología, ya no desde la administración de grandes empresas) y surge el concepto de las “start-up”, con nuevas lógicas de administración privada, el surgimiento de Silicon Valley y se da un pivote en las teorías de I+D. Simultáneamente, se producen las primeras investigaciones sobre las industrias culturales y su aporte en la economía (UNESCO, Perloff), así como iniciativas y estrategias que afirmaban que el diseño y la cultura son recursos para la habitabilidad (Partners), es decir, que se vinculan por primera vez los conceptos de diseño, cultura, economía, sociedad y territorio como antecedentes de estrategias de gestión urbana basadas en la cultura y que vinculan transformaciones físicas y sociales.

La década de 1980 inicia con la segunda crisis del petróleo, junto con una desaceleración del crecimiento económico mundial, un aumento en la velocidad del proceso de desindustrialización, un ambiente de inestabilidad política, graves problemas sociales

en el entorno urbano y la aparición de la globalización (por la reestructuración del capitalismo mundial). Producto de todas estas circunstancias, las ciudades buscan reinventarse (un nuevo proceso de “destrucción creativa”), recuperar la inestabilidad perdida, por lo que, retomando las teorías e investigaciones de los últimos años asociadas a la industria cultural y el desarrollo tecnológico, los gobiernos buscan ahora generar conocimiento, bienestar económico y sentido de lugar a través de la creatividad y la innovación. Se toman el arte y el diseño como medios para volver atractivas las ciudades y, por lo tanto, tener la capacidad de ser competitivas. En este proceso de búsqueda por renovar y regenerar las ciudades, se reevalúa lo que es un recurso urbano y se busca dónde está el potencial de las ciudades, a la vez que surgen nuevas formas para generar soluciones innovadoras a través de la tecnología y la perspectiva de la experiencia humana en la ciudad. Estos intereses y factores son los que motivan a la creación del primer laboratorio que no es científico, el MIT Media Lab, un laboratorio de experimentación asociado a problemáticas de la ciudad desde el interior de una universidad.

Paralelamente, se genera la primera oficina de industrias culturales dentro de un gobierno local (en Londres), lo que produce la introducción oficial de las industrias culturales en una agenda política local de la mano de estrategias de desarrollo urbano y con una visión en la viabilidad comercial, lo que requería que el gobierno tuviera un “cerebro de pensamiento colectivo”, es decir, que se visualizaran la pluralidad de intereses y sectores que conforman el medio urbano. Estos planteamientos y prácticas llevaron a los conceptos de conocimiento, innovación y creatividad (dentro de la teoría de desarrollo económico, a través de la I+D) a ser incorporados a los procesos de gestión y planificación urbana. Surgen entonces teorías en torno a la “planificación cultural” (Wolf von Eckhardt, Mercer, Bianchini), el uso estratégico e integral de los recursos culturales en el desarrollo urbano y comunitario, y la afirmación de que es de vital importancia para los países el contar con regiones creativas. Todas estas teorías, en contextos como Inglaterra, van pasando de un modelo social de participación ciudadana y de entender la creatividad con fines sociales, al que durante las décadas de 1980 y 1990 se convirtieron en estrategias urbanas orientadas al desarrollo económico y político. Sin embargo, con planteamientos como el del LabCDMX, se puede visualizar una nueva tendencia de creatividad urbana dentro de procesos de desarrollo de ciudad que integra tanto aspectos políticos, sociales y económicos, en busca de ciudades sostenibles e integrales.

En síntesis, entre los antecedentes más importantes que se pueden enumerar a grandes rasgos están:

- 1- La teoría de desarrollo económico de Schumpeter en Londres y su concepto de “destrucción creativa”.
- 2- Los planteamientos de I+D (en laboratorios científicos, los aportes de Latour y, posteriormente, dentro del área de diseño y empresarial).
- 3- El activismo comunitario dentro de procesos de planificación urbana (de Jacobs en Estados Unidos), así como el trabajar planteando la necesidad de crear impacto positivo en las ciudades a través del diseño centrado en los seres humanos (de Kelley).
- 4- La generación de vínculos entre cultura, economía y territorio para, posteriormente, generar las primeras estrategias de regeneración urbana considerando políticas culturales (de Perloff en Estados Unidos, de Garnham en Londres, de Bianchini y Parkinson en Italia y otras partes de Europa).
- 5- El vínculo entre creatividad y desarrollo regional entrelazando el valor económico de la creatividad y la necesidad de incorporarse en la política pública (de Andersson en Australia inicialmente, pero que posteriormente se ha redefinido de diversas formas).
- 6- La globalización de la economía y aspectos culturales que se masifican.
- 7- El internet accesible, el “Manifiesto Cluetrain”, el surgimiento de los “datos abiertos”.

8- Las publicaciones sobre teoría y estrategias planteadas por Landry, Bianchini y Florida, que vinculan directamente la creatividad con el desarrollo urbano (desde perspectivas diferentes pero que, en los tres casos, han influido directamente en estrategias urbanas).

9- La generación de redes de ciudades creativas (por ejemplo, UNESCO, Kreanta, etc.).

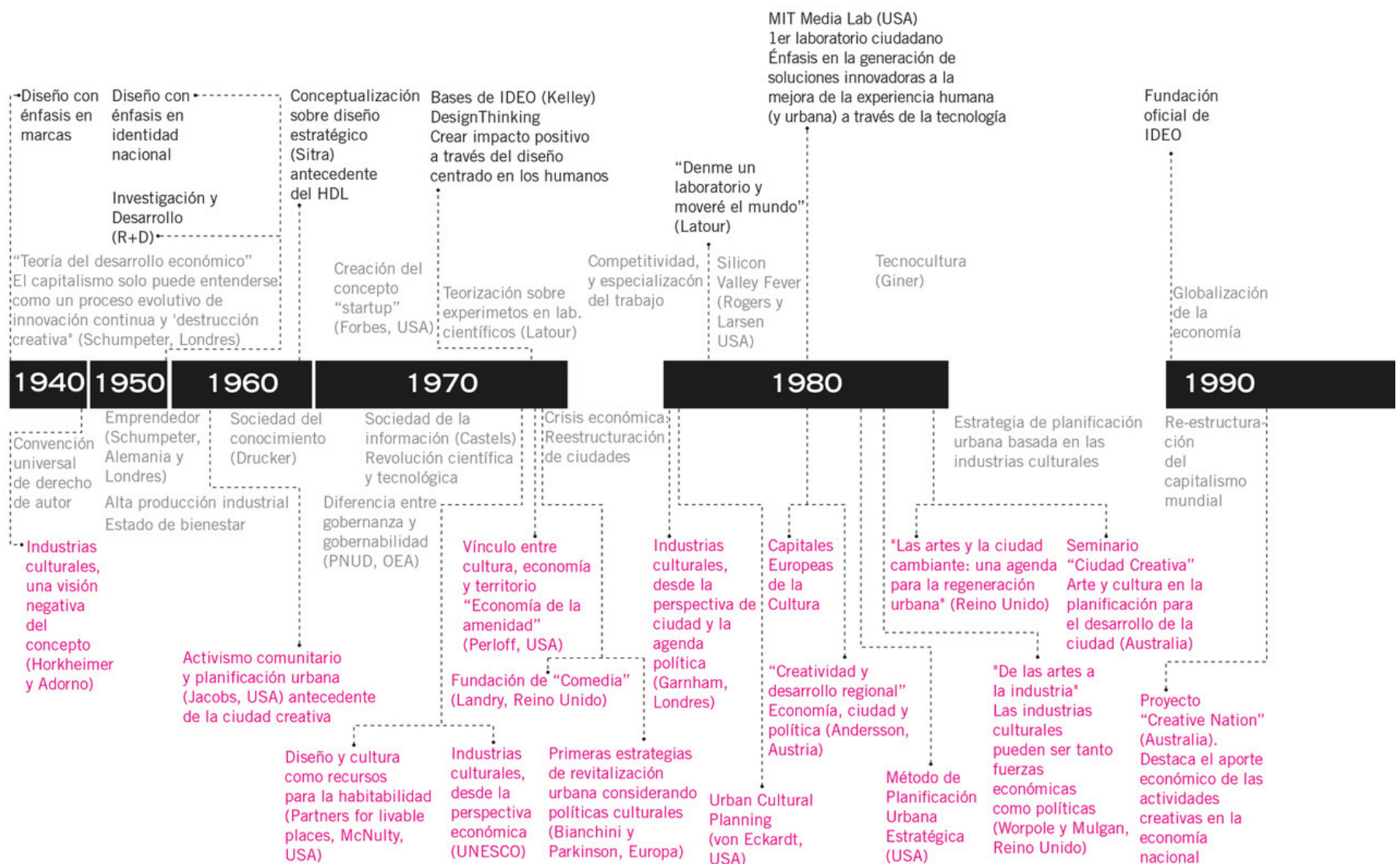
10- La generación de laboratorios no científicos, ahora con énfasis en la generación de soluciones innovadoras ante crecientes problemáticas urbanas (como el Mindlab, el HDL y el LabCDMX).

11- El reconocimiento de diferentes tipos de innovación, más allá del sector científico y tecnológico, en el área de lo social, cívico y urbano.

Tanto por la crisis de la Gran Recesión, como por el desarrollo de nuevos métodos como el Lean Startup dentro de la administración privada, ha sido notorio un cambio cultural. El conjunto de factores y eventos identificados en la línea de tiempo (figura 2) han influenciado la administración pública, los procesos de gobernanza, las teorías de gobernabilidad y las decisiones sobre gestión, administración y planificación de las ciudades.

El cambio cultural se identifica, primero, en el que hoy en día se ve como algo común el hecho de que cualquier persona tiene la capacidad para proponer, ya no solo para crear su propia empresa, sino también para generar asociaciones cívicas, sociales, de innovación, vecinales, etc., lo que ha colaborado en aumentar el interés de los ciudadanos en general por ser partícipes de las transformaciones del entorno y de buscar ser tomadores de decisión a diferentes escalas. Esto se suma a las tendencias que incentivan a los gobiernos a convertirse en gobiernos abiertos para el año 2007, alertando sobre la necesidad de invertir en plataformas y/o mecanismos para, desde el gobierno, generar participación, co-creación y coproducción en torno a las iniciativas urbanas que involucren a todos los actores sociales.

Figura 2. Línea del tiempo entre 1940 y 2016. Acontecimientos más relevantes que han influenciado el desarrollo de las ciudades creativas y labs urbanos a nivel mundial. Fuente: Elaboración propia a partir de Landry y Bianchini 1995; Florida, 2002; Pratt, 2008; Costa, Seixas y Roldao, 2009; Manito, 2006, 2012; UNESCO, 2004; El Financiero, 2016; Ayala, 2013; Smas, Schmitt, Perjo, y Tunström, 2016; UrbaExp, 2015; Throsby, 2001; Yúdice, 2008; Mulgan, 2007; Echeverría y Merino, 2011; entre otros. Simbología: [rosa] ciudades creativas; [negro] laboratorios; [gris] trasfondo histórico relevante para ambos (a nivel teórico y práctico)



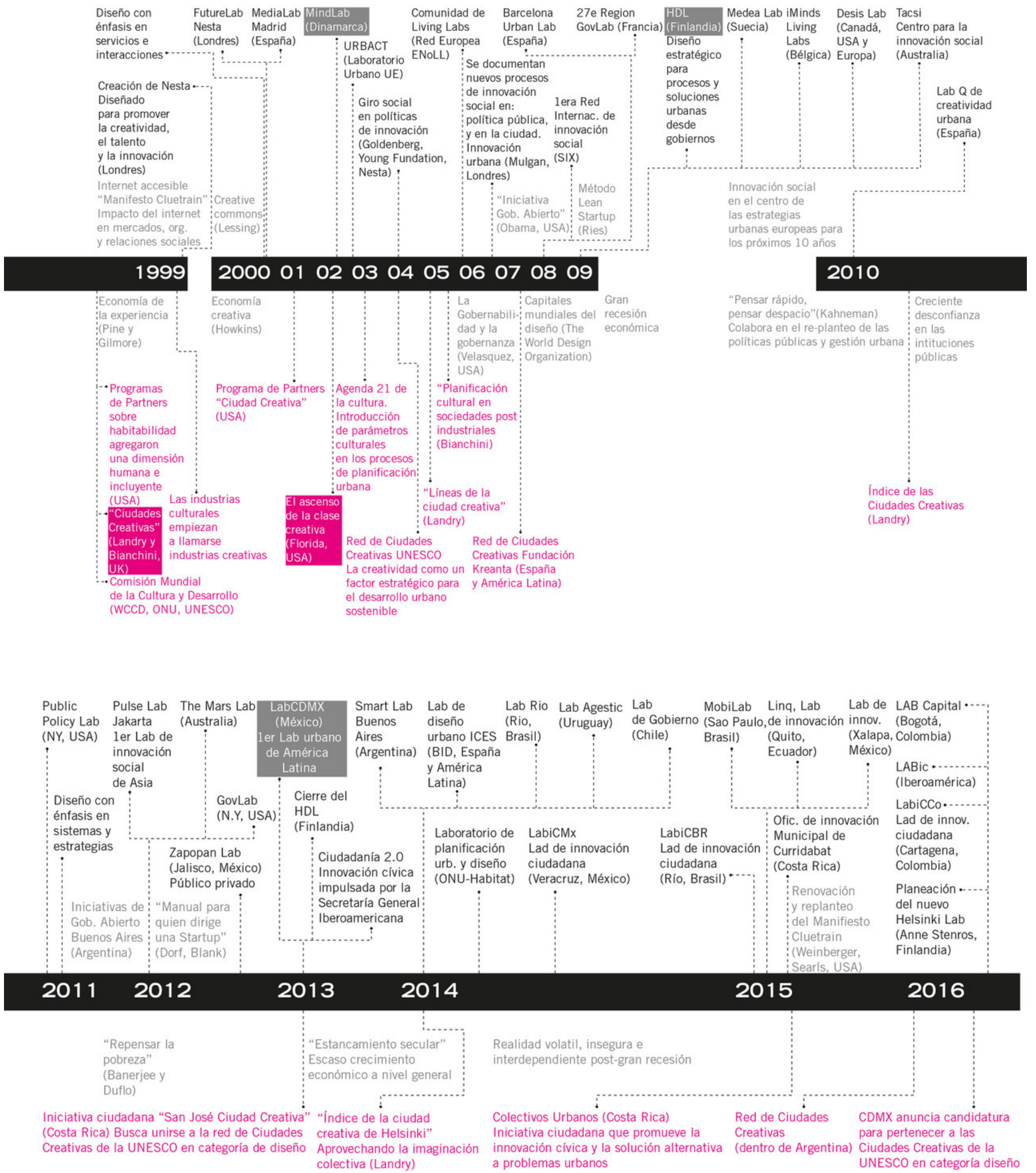


Figura 2. Línea del tiempo entre 1940 y 2016. ▲ Acontecimientos más relevantes que han influenciado el desarrollo de las ciudades creativas y labs urbanos a nivel mundial. Fuente: Elaboración propia a partir de Landry y Bianchini 1995; Florida, 2002; Pratt, 2008; Costa, Seixas y Roldao, 2009; Manito, 2006, 2012; UNESCO, 2004; El Financiero, 2016; Ayala, 2013; Smas, Schmitt, Perjo, y Tunström, 2016; UrbaExp, 2015; Throsby, 2001; Yúdice, 2008; Mulgan, 2007; Echeverría y Merino, 2011; entre otros. Simbología: [rosa] ciudades creativas; [negro] laboratorios; [gris] trasfondo histórico relevante para ambos (a nivel teórico y práctico)

Segundo, el que existe una nueva comprensión hacia lo que significa "éxito" y "fracaso" (influenciado por el Método Lean) dentro de las estrategias urbanas. Existe una búsqueda por contar con herramientas y procesos ágiles (experimentación y prototipaje) dentro de la construcción de políticas públicas y la planificación urbana para poner a prueba ideas antes de invertir en grandes proyectos que, anteriormente, tomaban años de previo análisis y que probablemente ya ni eran (o nunca fueron) compatibles con la realidad (necesidades y oportunidades de la sociedad) al ser implementados.

Tercero, el concepto de innovación se amplió fuera del área de la tecnología y ciencia, y se ha utilizado más allá de empresas con fines de lucro, como se ve con los conceptos de innovación social, cívica y pública.

Finalizando el año 2012 y relacionado a las tendencias internacionales, Miguel Ángel Mancera (jefe de gobierno de la Ciudad de México), estaba interesado en la promoción de dos temas dentro de gobierno: innovación y participación ciudadana (Laboratorio para la ciudad, 2015, p.4, citando a Gómez-Mont), los cuales no fueron una idea aislada en relación a lo que venían discutiendo y planteando diferentes líderes políticos y gestores urbanos alrededor del mundo. Este interés probablemente está relacionado con el “Patrón de efectos regionales”, el cual plantea que naciones pequeñas buscan imitar a naciones internacionales con sus proyectos o programas de política pública, que sean “innovadores” y “líderes” (Nordbeck, 2013, citando a Walker; Gray, Collier y Messick; Lutz, Mooney y Lee; Simmons y Elkins). Estudiando una ciudad como la CDMX no se puede decir que “pequeño” está asociada a una escala de kilómetros, sino más bien a la idea de que existen ciudades ejemplo que tienen mejor calidad de vida según diversas evaluaciones, por lo que resulta atractivo el buscar seguir su ejemplo en incorporar tendencias y conceptos aprobados por dichas ciudades consideradas ejemplo. Este interés de Mancera sumado a que identificó talento ciudadano (a partir de un evento TedEx) lo llevó a contactar a Gómez-Mont para que propusiera una nueva dirección de gobierno (Romo, comunicación personal, 2017), es así como, en resumen, se crea el primer Laboratorio de innovación urbana gubernamental de América Latina.

En su objetivo general⁵, el LabCDMX establece un vínculo entre los conceptos de creatividad urbana, innovación cívica y ciudades creativas, dejando en claro que para el año 2012 el gobierno de la CDMX tiene interés en buscar soluciones a problemáticas urbanas desde una nueva perspectiva, reconociendo por un lado nuevas responsabilidades de gobierno, así como la necesidad de posicionar su ciudad y mejorar la calidad de vida a partir de conceptos y estrategias que han sido aplicadas en otros contextos.

Segunda parte: Conceptos y diferenciación entre tendencias

La posición del LabCDMX en torno al concepto de creatividad es asociada a una característica de todo ser humano y a la generación de conocimiento (creación de ideas, conceptos, dinámicas y relaciones) (Laboratorio para la ciudad, 2014²), por lo que se puede afirmar que comparte la postura de Landry y Bianchini (1995), ya que estos últimos consideran que cualquier persona puede desarrollar la creatividad (p.18 y 19) para producir ideas, así como comparten el afirmar que la creatividad permite pensar un problema, experimentar, descubrir, ver lateralmente y con flexibilidad (Landry y Bianchini, 1995; Romo, 2017; Landry 2005). Esta concepción puede ser complementada con la posición del HDL, el cual plantea que la creatividad permite imaginar metodologías y herramientas para la posible generación de valor (Helsinki Design Lab, 2013), es decir, que desde esta visión compartida por estas tres posturas, la creatividad va mucho más allá de las posibles aplicaciones artísticas o de una característica particular de un grupo social, se trata de una cualidad humana que forma parte de la cotidianidad urbana aun cuando no se etiquete bajo ese nombre ya que está presente en la forma en la que se piensan los problemas y las posibles soluciones a través del desarrollo de herramientas, métodos, e ideas, así como a la forma en que cada quien interactúa y se vincula con el contexto físico y social.

Esta posición permite que se amplíen las posibilidades al pensar en hacer uso de los recursos creativos de una ciudad como parte de una estrategia de gestión y administración urbana, ya que se parte de identificar, conocer y promover elementos con los que ya se cuenta y ahora sacarles más provecho por y para toda la ciudadanía, y no como en la postura de Florida (2002), donde la creatividad es algo que requiere ser importado y que se encuentra exclusivamente en unas cualidades aprendidas académicamente (diseño, arquitectura, audiovisuales, artes, etc.) o por un estilo específico de vida (preferencia sexual, el ser bohemio, etc.).

El caso LabCDMX permite observar el tipo de creatividad asociada a una cultura latinoamericana y la forma en la que influye el pasado y presente local; por ejemplo, en el reconocimiento de la creatividad que existe vinculada a los tipos de economía informal (puestos de comida callejera, ventas de artículos en el transporte público, piratería, etc.), a la forma en que se relacionan las personas en los espacios públicos

5 El objetivo general del LabCDMX consiste en “potencializar las estrategias de innovación cívica y creatividad urbana, aprovechando los canales de comunicación, la infraestructura, los recursos existentes y el talento ciudadano, con el fin de posicionar a la Ciudad de México como Capital Abierta y Creativa” (Romo, 2016).

(relaciones vecinales colaborativas, juego entre las fuentes y en medio de la carretera, etc.), estrategias de aprovechamiento del espacio, entre muchos otros ejemplos.

Por otra parte, a nivel general el LabCDMX comparte con Landry y Bianchini la definición de innovación, como un proceso mediante el cual se implementan las ideas (Landry, 2014; Landry y Bianchini 1995; Romo 2016), y con el MindLab al decir que este concepto no es un fin o una respuesta en sí misma, es más bien una forma de enfrentar los problemas sin soluciones evidentes, por lo que implica un aprendizaje continuo, es decir, experimentación y procesos prácticos que involucran la imaginación (Carstensen y Bason, 2012). Contraria a estas posturas, Florida (2002), se refiere a la innovación como la capacidad tecnológica y de generación de patentes (como lo indica su “índice de creatividad”), es decir, una perspectiva válida, pero enfocada exclusivamente en la posibilidad de ser aplicada en el campo de la economía o tecnología. Esta perspectiva limitada fue la definición que se utilizó generalmente antes de definir otros tipos, como la innovación pública, social y cívica.

Para el HDL, la innovación social relaciona y genera interacción entre los diferentes sistemas que conforman la ciudad, la sociedad y las organizaciones, así como visualiza oportunidades específicas de cambio, de ver futuros plausibles más claramente y debatir (Boyer, Cook, y Steinberg, 2013). Por otra parte, el LabCDMX la define como un tipo de innovación que permite diseñar, difundir y cultivar nuevas estrategias, conceptos y organizaciones que contribuyan al desarrollo social (Romo, 2016), es decir, que ambas posiciones coinciden en que se trata de producir interrelaciones entre sectores, generar comunicación y construir e implementar posibilidades desde una perspectiva en pro del beneficio social.

Para el Mindlab, la innovación pública es un tipo de innovación social que da énfasis al abordaje de problemas públicos y agrega que, para que se vuelva una práctica consciente y no aleatoria, es necesario transformar la percepción de autorización y de entorno de autorización tradicional (Christiansen y Bunt, 2012), así como contar con nuevas herramientas y metodologías basadas por ejemplo en la experimentación y la co-creación para definir mejor los problemas y oportunidades. Coincidiendo con esta perspectiva, pero agregando nuevos componentes, el HDL, plantea que este tipo de innovación no solo genera soluciones prácticas, también transforma la cultura alrededor de la toma de decisiones, e influye directamente en que sea posible no solo la innovación pública, también la cívica (Boyer, Cook, y Steinberg, 2013).

Para el LabCDMX, la innovación cívica es un tipo de innovación social que reinventa la relación entre gobierno y ciudadanía a través de la participación y apertura, fomentando propuestas y acciones ciudadanas (Romo, 2016). La postura del LabCDMX aporta en el proceso internacional, ya que ha ampliado el concepto general de innovación no solo desde la perspectiva macrosocial, sino también desde el rol que cumple la innovación específicamente en los procesos ciudadanos de política pública y de procesos de gobernanza, que son parte de la gestión, planificación y administración urbana. Esto se puede ver a nivel teórico en el objetivo general de este laboratorio, así como en sus diferentes publicaciones (por ejemplo, el “Repertorio de historias y buenas prácticas” del área “Ciudad Abierta”), como en sus procesos experimentales (metodologías que parten del idear con ciudadanía, proyectos en comunidades que parten del trabajo con niños locales, etc.), es decir, que uno de los grandes aportes del LabCDMX es el desarrollo de productos y procesos que ponen en práctica ideas (con talento ciudadano) de creatividad urbana, probando posibles soluciones y/o desarrollando política pública por medio de la innovación cívica.

Sintetizando la teoría de Florida (2002), algunos lugares se convierten en destinos para la creatividad mientras que otros no, dependiendo de dónde esté la clase creativa. Por lo que para posicionarse como ciudad creativa se debe romper con el pasado, asociado a la industrialización (dando paso a una lógica de crecimiento económico basada en la industria creativa), formas de gobierno que llama “esclerosis institucional” y a la cultura excluyente que no integra personas diferentes (que no están casadas, que tienen parejas del mismo sexo, que vienen de diferentes países, pero que son creativos, es decir, que forman parte de la economía e industria creativa); y se debe invertir en los procesos que atraen y retienen a esta clase creativa (Landry, 2005, citando a Florida), eso hace a una ciudad ser competitiva a nivel internacional y, por lo tanto, posicionarse como creativa.

Por otra parte, aun cuando Landry y Bianchini (1995) reconocen el valor de la economía, la industria creativa y de las personas que pertenecen a estas disciplinas dentro de los procesos de hacer ciudad, puesto que su perspectiva de lo que significa posicionarse como ciudad creativa no coinciden con la perspectiva de Florida. Plantean que la idea de remover obstáculos y establecer las bases de un entorno creativo e innovador es muchísimo más complejo, amplio y ambicioso a nivel práctico ya que involucra, primero, desarrollar las condiciones físicas a la vez que las culturales y psicológicas en función de todos los sectores que involucran la ciudad, además de identificar, generar y aprovechar los recursos culturales, definidos como una gran variedad de aspectos que no se quedan en las bellas artes. También implica comprender que un “problema” puede ser una “oportunidad”, es decir, transformar la cultura de cómo se toman las decisiones y cómo se estudia el contexto (físico, social, económico, político, ambiental, etc.), y finalmente, lograr todo lo anterior con la capacidad de ver las partes y el conjunto simultáneamente. Para Bianchini (2004), resulta importante en el proceso de posicionamiento el que las ciudades cuenten con planificación cultural, lo cual implica una “visión culturalmente sensible dentro de la política y la planificación urbana” reconociendo el valor de los recursos, desarrollando estrategias innovadoras y estableciendo asociaciones para el desarrollo urbano y comunitario.

La postura del LabCDMX también reconoce el valor de la economía creativa (e incluso tiene proyectos asociados al fortalecimiento de este sector) que menciona Florida, así como comparte con Landry y Bianchini la importancia de identificar los recursos creativos y el valor del reconocimiento internacional, ya que la colaboración entre ciudades dan oportunidades de las cuales se pueden obtener valiosos aprendizajes, pero el LabCDMX también agrega que estos procesos implican aceptarse y reconocerse como ciudad creativa a nivel local y que de los aspectos más importantes es dar tanto un lugar al talento ciudadano (que no es exclusivo de un sector de la población), como saber aprovecharlo (Romo, 2017).

De las diferentes posturas, la más integral resulta ser la de Landry y Bianchini, pero también es la más idealista y difícil de concretar en acciones y estrategias específicas que sean viables y factibles para cada ciudad. Sin embargo, no porque sea un reto difícil quiere decir que no valga la pena trabajar por sectores en ir construyendo una postura y estrategia propia a partir de sus planteamientos generales. Por otro lado, resulta valioso a nivel teórico la postura del LabCDMX en tanto que pone el talento local como centro de la estrategia de posicionamiento como de ciudad creativa.

En torno a las ciudades creativas como tendencia estratégica para el desarrollo (económico, ambiental, político y/o social) urbano, la investigación de la cual se desprende el presente artículo propuso una clasificación de tres generaciones con características diferenciadas para facilitar la identificación y análisis tanto a nivel teórico como práctico.

La primera generación de ciudades creativas hace referencia a las que pusieron en práctica estrategias de gestión y planificación urbana y que, por lo general, utilizaban el concepto de cultura más que el de creatividad. Aun cuando ya se hablaba desde algunos sectores de la academia y prácticas profesionales como la arquitectura, el urbanismo y la política de la creatividad como un concepto holístico que involucraba la equidad social como fundamento, las ciudades que siguieron este movimiento a nivel práctico dentro de su gestión y planificación urbana no tenían como centro esta visión.

Son ciudades localizadas principalmente en el continente europeo y que años antes gozaron de un auge económico y de estabilidad política, pero que en las últimas dos décadas del s.XX se encontraban afectadas por la segunda crisis del petróleo, por la desindustrialización, inestabilidad económica y social y una tensión competitiva a raíz de la globalización. Contaban con la posibilidad de introducir nueva tecnología y en su infraestructura continuaba prevaleciendo una lógica, tanto física como de liderazgo, basada en las prácticas económicas industriales y su entendimiento de eficiencia. En general, buscaban tener la posibilidad de regresar a la época que consideraron de “oro”, porque contaban con recursos económicos y eso les daba el sentimiento de estabilidad, por lo que ahora sabiendo que no podían volver al pasado, era necesario ejecutar acciones que retomaran elementos de su visión de mundo con las características de su contemporaneidad, eligiendo procesos de renovación y transformación urbana que se basaran en lo que prometía ser la nueva industria, la cultura y sus recursos.

Liverpool, Sheffield, Manchester, Pittsburg, Baltimore, Glasgow y Birmingham son ejemplos de ciudades que pertenecen a la corriente del urbanismo cultural con énfasis en el desarrollo económico. Buscaban cambiar su pasado industrial y consideraron que apostar por las industrias culturales que ya habían comprobado su impacto en la economía, el diseño (físico, como la arquitectura y el área industrial), la tecnología, y la inversión en infraestructura cultural (enfocada en las bellas artes y el embellecimiento) les permitiría ingresar en la nueva economía (competencia basada en el atractivo) junto al concepto de innovación, además de que llenarían sus vacíos sociales y los problemas urbanos del momento, como la necesidad de nuevos empleos, encontrar cómo anclar la identidad local en un mundo cambiante, la competitividad entre ciudades, etc. (Landry, 2005).

Otro ejemplo es la construcción del “Modelo de Bilbao”. Este modelo inicia en 1990 tomando como referente el urbanismo cultural ya aplicado a otras ciudades, y propone ahora una estrategia de revitalización de la ciudad bajo el concepto de “urbanismo de la creatividad” (Rodríguez y Vicario, 2005). Este implicó una nueva gestión urbana basada, primero, en la reconversión física espacial aprovechando espacios abandonados por la reorganización productiva, la inversión en proyectos de transporte e infraestructura conocido como “urbanismo de proyectos”; segundo, el incluir las nuevas políticas urbanas (new urban politics), es decir, una “nueva agenda urbana construida sobre una determinada lectura del impacto y las implicaciones de la globalización económica” (p.269); y tercero, la emergencia del urbanismo empresarial como una “nueva forma de gestionar, organizar y gobernar las ciudades, caracterizada por una reorientación de los objetivos y prioridades de las políticas urbanas, acompañada por la incorporación de nuevas iniciativas, estrategias y modos de gobernanza urbana” (p.270), las cuales incorporaban herramientas de la administración privada, como uso de la tecnología, el marketing y otras vinculadas a la visión capitalista de la necesidad de una constante reinención si se busca tener oportunidad para competir y posicionarse como ciudad.

Por lo que se podría afirmar que la primera generación de ciudades creativas, forman parte del inicio de la nueva perspectiva de gestión urbana y de gobernanza, que buscaban, tanto a nivel interno de gobierno como en la ciudad, incorporar los conceptos de innovación, comunicación y creatividad, pero que dejaban de lado aspectos sobre cómo se experimenta la ciudad desde los diferentes sectores sociales que la integran. Estas ciudades aportaron al desarrollo y formulación de políticas y estrategias urbanas en tanto dieron valor a un sector anteriormente relegado (las industrias culturales), aportaron nueva infraestructura de proyectos a algunos sectores de la ciudad, despertaron discusiones en torno a recursos valiosos que no habían sido incorporados en planes urbanos, generaron ganancias económicas para algunos sectores y dieron el paso para entrelazar creatividad, política pública, y gestión urbana; sin embargo, como afirma Bianchini (2004), su perspectiva fue “demasiado estrecha para proporcionar una base sólida para el desarrollo urbano sostenible” (p.8).

Fuera de estas primeras “ciudades creativas” que pusieron en práctica sus estrategias, antes, durante y posterior a ellas, los conceptos de política cultural, planificación cultural, recursos culturales y la creatividad, fueron vinculadas desde enfoques inclusivos, sociales y de co-producción (entre los diferentes actores urbanos), como se puede ver en los planteamientos de Jacobs, Partners, Wolf von Eckhardt, Bianchini, Landry, Mercer, entre otros. Sin embargo, estos conceptos se fueron transformando y reinterpretando como sinónimo de ganancias económicas, los cuales se relacionan con las malas prácticas heredadas de los procesos de globalización, competencias e internacionalización, asociados a las economías capitalistas que han dejado excluidos los aspectos sociales de la ciudad.

Utilizando la terminología de Landry y Bianchini (1995), la primera generación de ciudades creativas se enfocó en soluciones urbanas basadas en “infraestructuras duras” más que en el desarrollo de “infraestructuras suaves”, provocando dilemas o desbalances con impactos negativos para la ciudad en general, como ciudades relativamente marginales en términos de trabajo, fuertes en términos físicos de regeneración, centrada en los centros de ciudad y con abandono en las periferias, provocando la desviación de recursos, servicios e infraestructuras lejos de los vecindarios localizados a las afueras del centro (Bianchini, 2005). Además, le dieron prioridad a estrategias superficiales de

imagen de ciudad, ciudades que se hacen llamar “sofisticadas” culturalmente, pero que no dan acceso a toda la población para acceder a sus infraestructuras culturales (bellas artes), contribuyendo a la segregación física y social, a la desigualdad socioeconómica, entre muchas otras consecuencias de fragmentación física y social.

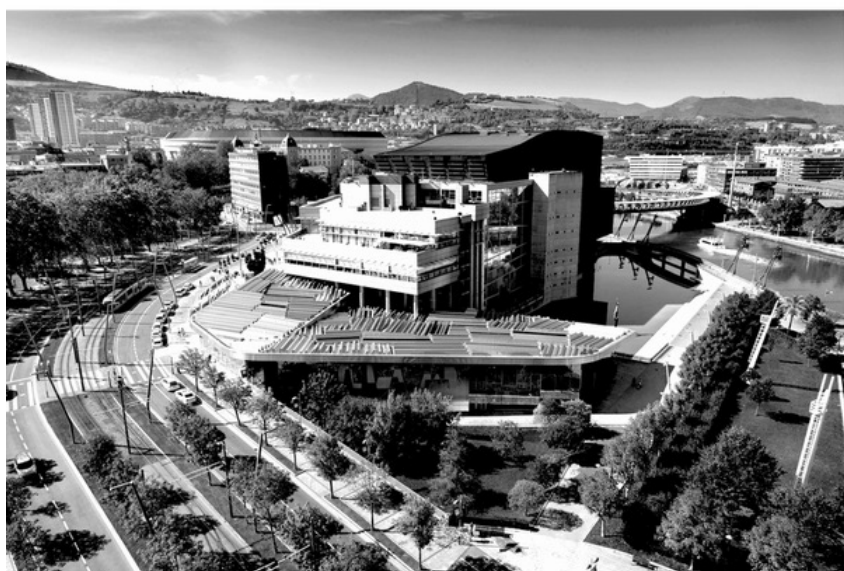


Figura 3. (Superior). Antiguo astillero Euskalduna de 1900. Fuente: Fundación Formetal. Recuperado de <http://formetal.org/paseoporelpatrimonio/euskalduna/>

Figura 4. (Inferior izquierda). Exterior Centro Palacio Euskalduna 1999. Fuente: Bilbao Art District. Recuperado de <http://www.bilbaoartdistrict.com/euskalduna-jauregia/?lang=eu>

Figura 5. (Inferior izquierda). Exterior Centro Palacio Euskalduna 1999. Fuente: Bilbao Art District. Recuperado de <http://www.bilbaoartdistrict.com/euskalduna-jauregia/?lang=eu>

La segunda generación de Ciudades Creativas tiene dos vertientes, la primera son las ciudades representadas por las teorías de Florida (2002b) a partir del año 2001, quien afirma que las ciudades deben adaptarse a la “era de la creatividad”, lo cual requiere algo más que el impulso de la innovación y la tecnología, es decir, requiere de producir ambientes para la “habitabilidad”, la cual debe estar en función de las experiencias, emociones, y modo de vida que necesita la “clase creativa”⁶. Bajo esta lógica ciudades como San Francisco y Austin son ejemplos de lo que Florida en el momento considera ciudades creativas y exitosas, ya que implementaron estrategias urbanas que recuperan los antiguos centros urbanos (dando valor a lo local auténtico, más que a lo global genérico), invirtieron en infraestructura peatonal y ciclovías, y consolidaron espacios de recreación (cafeterías y bares multiculturales, teatros alternativos, etc.). Estas son ciudades que respetan las diferencias en preferencias sexuales, raciales y culturales. Su lógica se basa en atraer y mantener a la fuerza laboral que parece venir a “salvar” a las ciudades de la crisis económica, la clase inventiva que trabaja en la industria y economía creativa, por lo que las ciudades bajo esta lógica deben competir con otras ciudades por tener la mayor cantidad de “personas creativas” para satisfacer sus necesidades. Florida ha sido de los principales exponentes y asesores de ciudades (principalmente en Estados Unidos) en cuanto a cantidad de metrópolis que lo han buscado para ser asesoradas en cómo posicionarse como “creativas”, por esto creó el “índice de ciudades creativas” como estrategia comparativa entre territorios.

6 Grupo social nombrado por Florida. Se trata de personas que “comparten un ethos común que valora la creatividad, la individualidad, la diferencia y el mérito” (Florida, 2002, p. 3). Algunas de las profesiones principales de esta clase son: autores, diseñadores, músicos, compositores, actores, pintores, escultores, fotógrafos, diseñadores, arquitectos, artistas, etc.

Aun cuando la “clase creativa” sí trajo ganancias económicas a algunos sectores urbanos y se construyeron nuevas infraestructuras que podrían disminuir la contaminación y el tráfico vehicular, estas ciudades se basan en un tipo de creatividad y cultura como teorías de urbanismo no incluyente (en términos sociales y de territorio), y con un énfasis en teorías económicas, que han tenido por consecuencia la gentrificación, aumento de la fragmentación física y social de las ciudades, entre muchos otros males, por lo que en el año 2017, el mismo Florida le llamo “urbanismo del ganador se lleva todo” (Florida,

2017, p.1). Según Beyer (2017), la idea en sí (detrás de la teoría de Florida) es buena; los profesionales de clase creativa mejoran las culturas y economías urbanas y deben ser bienvenidos. Sin embargo, las ciudades que se basaron en estas ideas como única solución a sus problemáticas urbanas (físicas, sociales y económicas), no anticiparon las consecuencias del limitado concepto de creatividad que estaban incorporando y de la forma de fragmentación que estaban incentivando.

Los resultados son predecibles: los profesionales más ricos están luchando con los trabajadores de la clase de servicios, más pobres, sobre los mismos barrios establecidos, y este último grupo está perdiendo. Florida debería haber reconocido que esto sucedería... desde el inicio. (Beyer, 2017, p.3)

Landry (2005) afirma que en el momento de publicación del libro “El Ascenso de la Clase Creativa”, Florida no había tenido conocimiento del debate previo sobre la “ciudad creativa”. Sin embargo, no se puede establecer que fuera ignorante del mismo después, especialmente con la revolución de la tecnología de la información y el internet. En el año 2017 y según Florida, debido a sus propios estudios publicó un libro que contradice todos sus planteamientos anteriores.

Ya sea que Florida esté dispuesto a admitirlo o no, su nuevo libro es más o menos una refutación sostenida de su famosa teoría, que en retrospectiva resulta ser una receta no para la renovación urbana, sino para la desigualdad desenfrenada del ingreso y otros males, incluida la segregación económica. (Davidson, 2017)

El segundo tipo de ciudades creativas que pueden clasificarse como parte de esta segunda generación son las que se postulan y trabajan por formar parte de una de las redes nacionales y/o internacionales de “Ciudades Creativas”. Estas deben competir con otras ciudades cumpliendo una serie de rubros preestablecidos por la organización o institución que lidera la Red, demostrando que son “creativas” al tener alguna especialidad como diseño, música, literatura, artesanía, generación de audiovisuales, etc. Por ejemplo, la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO establecida en el año 2004. Es decir que son ciudades que siguen una serie de requisitos y demuestran como sobresalen en diferentes sectores vinculados principalmente a la economía creativa y generación de aspectos distintivos locales. Para lograrlo deben generar planes estratégicos de gestión, administración y planificación urbana que involucren diferentes tipos de productos y procesos, al hacerlo ganan el derecho a pertenecer a la red, compartir conocimientos con otras ciudades (buenas prácticas, y aprendizajes que esperan tener la posibilidad de ser transferidos), tener el reconocimiento internacional (por un sello, medalla, etc.), y supuestamente mejorar la realidad urbana a partir de todo el proceso y aprendizaje de su propia ciudad.

Este último tipo de “ciudad creativa” puede ser de beneficio para el contexto urbano, si es acompañada de una estrategia más amplia y que no está centrada en el pertenecer a la Red, es decir, que el pertenecer a este grupo puede ser un “extra” que genere beneficios en cuanto a la exposición y relación internacional para generar credibilidad política y social dentro y fuera del país, así como implementar acciones concretas en aspectos culturales; sin embargo, la acción de pertenecer a una de estas redes tampoco va a solucionar problemáticas urbanas complejas por sí sola, especialmente si cada ciudad se queda en el cumplir estándares que de raíz fueron establecidos fuera de cada contexto local específico.

Las ciudades creativas de la tercera generación son tan recientes que no han terminado de definir sus estrategias, pero ya pueden verse diferencias grandes entre sus posturas y las de generaciones anteriores. Un ejemplo que apoya a nivel teórico esta última generación sería la postura de Bianchini (2004) que redefine lo que significa la planificación cultural vinculada al balance de acciones entre lo permanente y lo espontáneo, entre la infraestructura dura y suave, reconociendo transversalmente el valor de los recursos culturales en el proceso de establecer las asociaciones necesarias y el desarrollo de estrategias innovadoras para el beneficio de toda la población, es decir, que esta generación parte de la necesidad de desarrollar una estrategia integral que abarque tanto áreas de planificación, gestión y administración (incluyendo temas de política pública y metodologías sociales). Esta es una visión de hacer ciudad que requiere visualizar los deseos y oportunidades de cada ciudad y no solo de los problemas, así como tomar conciencia de la diversidad de imágenes que existen para una misma ciudad si se mira desde todos los sectores que la integran.



Figura 6. (Superior). Espacio público en Detroit. ▲
Fuente: Org Kevin Chung. Recuperado de <https://kevinchung.org/2015/09/21/the-invisible-hand-of-hip/euskalduna/>

Figura 7. (Inferior izquierda). Espacio público en San Francisco. Fuente: Aaron Sankin. Recuperado de https://www.huffingtonpost.com/2012/09/20/hipster-neighborhoods-in-san-francisco_n_1902260.html

Figura 8. (Inferior izquierda). Espacio público en Helsinki. Fuente: Ciudades Creativas UNESCO. Recuperado de <https://en.unesco.org/creative-cities/helsinki>

Otros ejemplos teóricos-prácticos serían, primero, la postura de Landry (2010) que estableció un nuevo “índice para medir la creatividad urbana” desde una perspectiva mucho más amplia (y menos excluyente) que la presentada por el índice expuesto por Florida. Segundo, el LabCDMX que establece que las ciudades creativas deben aprovechar el talento creativo que tienen todos los seres humanos, y que los ciudadanos, sin tomar necesariamente consciencia a través de su relación cotidiana con su ciudad son expertos en el territorio y en el tipo de problemáticas que se desarrollan allí, por lo que son clave para buscar soluciones útiles para otras personas con las mismas necesidades (Romo, 2016). Por lo tanto, desde esta perspectiva, una ciudad es creativa en tanto reconoce los recursos con los que cuenta y sabe hacer uso de estos en pro de todos los agentes urbanos que integran la ciudad. Las estrategias de este tipo de ciudades parten de, primero, una etapa previa a la gestión urbana tradicional, estableciendo y relacionando tanto necesidades como oportunidades; segundo y simultáneamente con lo anterior, desarrollando propuestas y herramientas (proyectos que son puestos a prueba) que pueden llegar a transformar el territorio físico, político y social (política pública, plataformas virtuales, aplicaciones web, nuevos mapeos comparativos); finalmente, buscan transformar la cultura cívica dentro y fuera del gobierno, construyendo un nuevo lenguaje, formas de interactuar, de co-crear desde y con todos y cada uno de los diferentes sectores.

Esta tercera generación empieza a tomar consciencia del valor de los recursos locales, incluso de los que muchas veces no se consideran valiosos, como el ingenio ciudadano cotidiano, visible en la manera en que se inventan formas de movilización, de ganarse la vida (economía informal), entre otros. Esta nueva visión y construcción de estrategias de ciudad a partir de lo local resulta especialmente importante para Mesoamérica, donde su contexto cultural e histórico dista radicalmente de Europa y en muchos aspectos de sus vecinos del norte, es decir, que si se tomaran como base los contextos ajenos, transfiriendo sus productos, teorías y estrategias generales, se pasarían por alto la riqueza de recursos con los que se cuenta, debido al buscar imitar (y/o importar) recursos y realidades que no pertenecen a las locales.

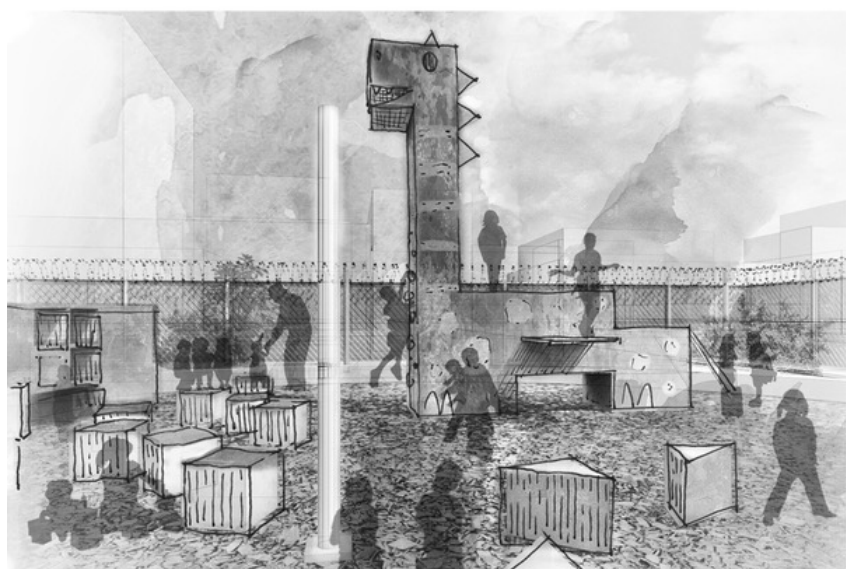
Figura 9. (Superior). CDMX, muestra de la creatividad local es la venta de comida callejera. Fuente: Flickr. Recuperado de <https://es.panampost.com/elena-toledo/2016/09/01/capital-mexicana-busca-regular-a-vendedores-ambulantes-e-informales/>

Figura 10. (Inferior izquierda). Propuesta de diseño de “Juguete urbano”. Fuente: archivo LabCDMX.

Figura 11. (Inferior izquierda). Actividad en la azotea del LabCDMX, ejemplo de convocatoria pública para la resolución de problemas urbanos. Fuente: archivo LabCDMX

Para la tercera generación de ciudades creativas, desde el análisis que se realizó del caso específico LabCDMX, el proceso de posicionamiento como ciudad creativa es tanto a nivel local, interno de la ciudad, como de la forma en que es percibida la ciudad fuera de esta, y se basa en una mejora de la calidad de vida de todos y todas. Esta postura, a nivel estratégico busca que los locales reconozcan el valor de sí mismos y de su ciudad, así como el que los diferentes sectores como gobierno, sector privado, sector público, y academia, identifiquen y sepan utilizar este valor que aporta la ciudadanía en general para en conjunto ofrecer e implementar soluciones a las diversas problemáticas locales, reconociendo las oportunidades que se producen entre el cruce de los sectores y las circunstancias.

En síntesis, el LabCDMX reconoce errores de las dos generaciones anteriores de ciudades creativas, especialmente al observar cómo, a nivel práctico, causaron aumento de procesos como la gentrificación, abandono físico y social de los sectores fuera del centro de la ciudad, aumento de la diferencia entre clases sociales (y grandes diferencias en servicios y derecho a la ciudad), entre otros. Tomaron conciencia de que las estrategias deberían partir, primero del reconocer la creatividad presente en toda ciudad como característica de todo ser humano. Segundo, en que las estrategias de creatividad urbana no se limitan a las bellas artes o nuevos medios tecnológicos y de entretenimiento, sino que estas disciplinas son solo una de las muchas que conforman la ciudad. Finalmente, que el centro de acción debe saber hacer las preguntas adecuadas antes de plantear soluciones urbanas, y que para esto es necesaria la co-ideación y la co-producción, incluso más que solamente la participación y los datos abiertos.



Por otra parte, desde la perspectiva exterior a la ciudad, para posicionarse se considera necesario el formar parte de redes de colaboración que permitan el aprender de otros contextos, a la vez que mostrar lo que ofrece esta ciudad. Esta visión sigue partiendo de la lógica económica de competir para atraer recursos y vender recursos, pero se complementa con la visión hacia lo interno que podría permitir el que, a futuro, sea más democrática e inclusiva esta lógica económica, y que los procesos de gestión, planificación y administración de la ciudad tengan de base la experiencia y conocimiento de la ciudadanía, desde “el proponer” y “el hacer” en conjunto. Esto sería posible desde esta última visión (de la tercera generación de ciudad creativa), donde la definición de

creatividad parte de la capacidad para generar nuevas ideas, de imaginar diferentes escenarios, es decir que este concepto no pertenece a un grupo social y/o profesional exclusivo, sino que es un potencial con el que cuenta todo ser humano, además de ser un recurso valioso con el que puede partir el desarrollo de cualquier ciudad.

En conclusión, una ciudad creativa desde la perspectiva del LabCDMX es la que ha sabido aprender cómo sacar provecho del recurso creativo (que es parte de la ciudad) para resolver problemas urbanos. Para esto es necesario valorar y entender las experiencias ciudadanas (el talento creativo cotidiano, que no es exclusivo de una “clase” social) y redireccionar ese conocimiento a diferentes sectores de la ciudad. En este proceso pueden colaborar diferentes tipos de plataformas (como los laboratorios urbanos) dentro del gobierno, fuera del gobierno, y/o de forma conjunta.

Tercera parte: Aprendizajes sobre estrategias prácticas basadas en la experimentación, metodologías de diseño y arquitectura, desde el gobierno y dentro de estrategias de innovación cívica

La creatividad es el proceso a través del cual se producen nuevas ideas, mientras que la innovación es el proceso a través del cual se implementan (Landry y Bianchini, 1995, p. 19-20)

No es posible ser innovador sin antes tener creatividad, y la creatividad sin la innovación se queda en únicamente posibles buenas ideas. En este sentido, plataformas como el LabCDMX buscan incentivar la generación de nuevas ideas y encontrar formas adecuadas para implementarlas en el territorio (social, político, físico), y así colaborar con la necesaria y constante transformación de la ciudad hacia la sostenibilidad (ambiental, económica, social, etc.).

Una ciudad puede ser creativa pero no innovadora (Landry y Bianchini, 1995). Partiendo de esta afirmación, al analizar el caso del LabCDMX se determina que sus estrategias están más enfocadas en la creatividad que en los procesos de implementación posteriores, esto debido a una variedad de factores como, por ejemplo, el que tiene un aparato gubernamental tan complejo que ha resultado difícil el trabajo conjunto entre los diferentes sectores que lo integran, lo cual es esencial para lograr una transformación integral (fuera del LabCDMX) en la ciudad. Este tipo de aspectos dificultan los procesos de innovación, por lo que se está en riesgo constante de quedarse únicamente en la creatividad sin llevar esta al campo de la implementación, más allá de la construcción de política pública, el prototipaje y la investigación documentada.

En contextos con características similares al de la CDMX que siguen en general una lógica de gobernanza y/o de planificación urbana tradicional, resulta de suma relevancia no solo la conformación de una plataforma de innovación desde el gobierno, sino también el determinar ¿cuál es su rol de acuerdo con la realidad contextual?, así como paralelamente generar los puentes entre esta, los otros sectores de gobierno y del resto de la ciudad.

La innovación pública transforma el paradigma de gobernanza tradicional (con una lógica de procesos lineales y jerarquía piramidal) en la formulación de políticas y estrategias de desarrollo urbano, por lo que se está convirtiendo en una nueva disciplina (Bason, 2010, p. 4 y 10).

Para lograr transformar las ciudades de acuerdo con las teorías de ciudades creativas (de la tercera generación), es necesario el establecimiento y conformación de plataformas de innovación y creatividad permanentes, como los laboratorios urbanos, para que:

- 1-Exista un espacio físico y virtual.
- 2-Exista un equipo (personas, tecnología, etc.).
- 3- Se transformen los procesos de toma de decisión, de búsqueda de soluciones, de implementación de políticas y estrategias urbanas.
- 4- Se transformen los contenidos (las prioridades de gobierno, etc.).
- 5- Se transforme la cultura relacionada a la toma de decisiones, así como los roles y responsabilidades sobre el hacer ciudad (dentro y fuera del gobierno).

Las ciudades creativas como la CDMX están buscando lograr un cambio en la cultura y lógica de pensamiento, así como en la legislación en los procesos metodológicos y de análisis de las prácticas urbanas, en la conformación de equipos de trabajo y áreas de gobierno. Las plataformas como los laboratorios urbanos siguen una corriente ideológica de urbanidad, donde ya no se separan los problemas u oportunidades por temas o categorías (economía, social, ambiente, cultura, ciencias políticas, etc.). Parten del reconocimiento de que en la ciudad todas estas áreas se traslapan y cada problema y oportunidad contiene a todas las categorías simultáneamente. Esta visión holística determina los procesos internos de cómo se conforma y administra el laboratorio (como el equipo de trabajo transdisciplinar), así como los procesos externos, asociados a cómo se mira, estudia, propone y aplican estrategias hacia la ciudad integralmente.

Por otra parte, se concluye que el concepto de experimentación, dentro de los laboratorios urbanos, viene de dos grandes vertientes:

- 1- Las teorías y metodologías de la administración privada, asociadas al capitalismo que tienen por base la innovación y la destrucción creativa (I+D, Lean Startup, entre otros).
- 2- Las prácticas y metodologías que combinan el diseño (industrial, arquitectura, gráfico, etc.) y las ciencias sociales, dando como resultado el design thinking⁷, diseño estratégico⁸, diseño centrado en el ser humano, entre otros.

Estos antecedentes o vertientes han influido en incorporar el riesgo y atrevimiento dentro de la lógica de acción de los procesos de experimentación para la resolución de problemáticas urbanas dentro y fuera del gobierno, por lo tanto, han ido transformando las estrategias y cultura dentro de las administraciones de gobierno (muchas veces más lentamente de lo deseado) y han redefinido los conceptos de “problema”, “oportunidad” y “solución”.

Cada laboratorio ha definido de forma diferente las fases que incluye su proceso de experimentación, pero todas parten de una lógica no lineal y del valorar y aceptar la constante transformación de todo lo que les rodea, es decir, reconocer las multiopciones y las posibilidades de que siempre las cosas se pueden mejorar, negando las “versiones finales” o los planes perfectos.

Las bases fundamentales teóricas y prácticas de estas plataformas son la investigación sensible socialmente, la ideación, el poner a prueba, el replantear e implementar. Los procesos que utilizan son los medios para llegar a los productos, donde principalmente para la creatividad y la innovación se ha propuesto hacer uso de la experimentación, que viene de las prácticas de los laboratorios científicos y de las disciplinas de diseño. Por otra parte, los productos pueden ser procesos (como metodologías), herramientas (aplicaciones web, sistemas de mapeo, etc.), eventos, infraestructura física, etc.

El aprender de plataformas como el LabCDMX debe basarse en analizar las formas en que se pueden visibilizar los problemas y oportunidades locales, para luego trabajar en procesos de co-creación para resolver posibles “¿por qué?”, “¿para qué?”, y posteriormente definir los “¿cómo?”, es decir, que más allá de intentar trasladar productos específicos de este laboratorio a otra ciudad Mesoamericana, resulta más valioso y más adecuado aprender de los procesos prácticos, pero retomándolos desde las características, circunstancias y realidades locales, a donde se pretenden trasladar posibles aprendizajes.

Los experimentos de innovación cívica y creatividad urbana del LabCDMX se implementan partiendo de buscar construir una realidad y realizar un cambio específico mediante una estrategia novedosa, para lo cual se inicia por delimitar una pregunta o hipótesis definida y objetivos claros, seguido por una estrategia (conformada por acciones, cronogramas, indicadores, fases, actores, ubicación geográfica), y por último documentar y difundir cambios o resultados observables.

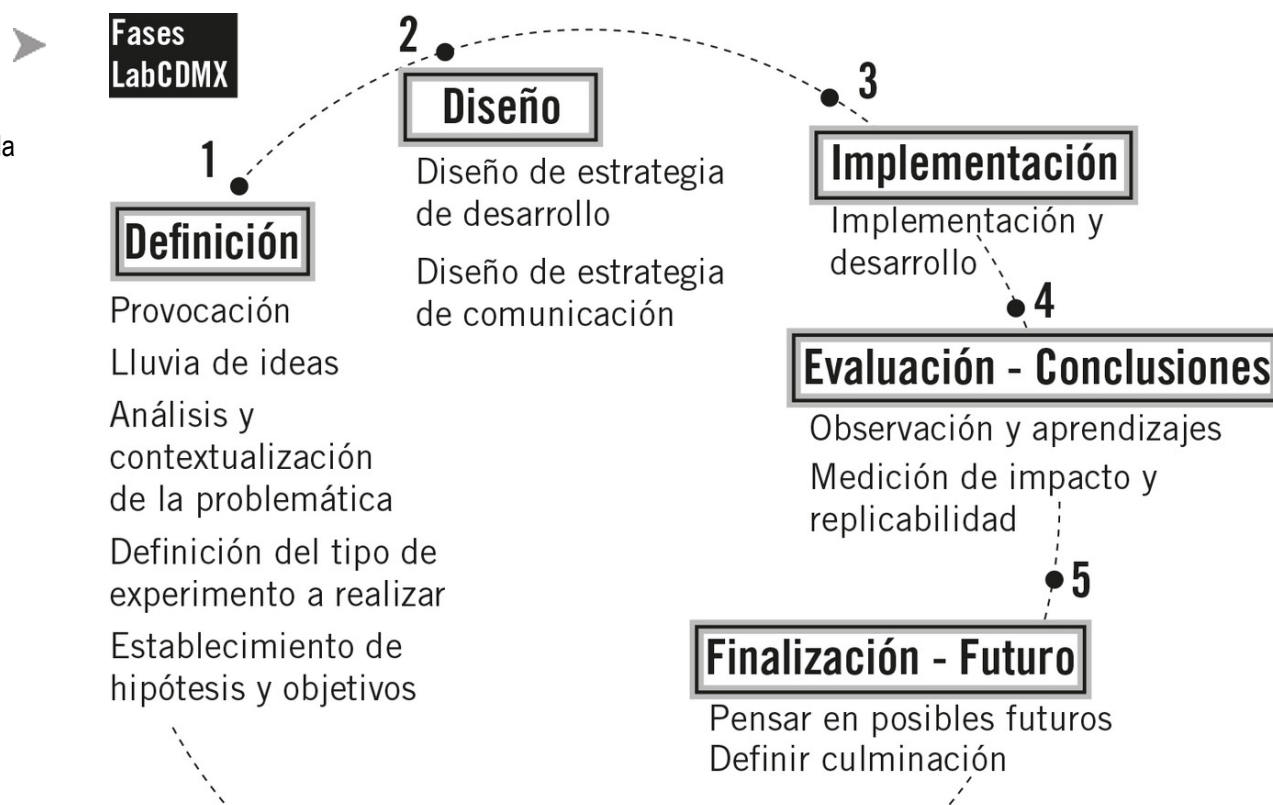
La mayoría de los experimentos son tanto de innovación cívica como de creatividad urbana, aun cuando unos tienen más un componente que el otro, ya que ambos ejes están presentes en todas las iniciativas y procesos que desarrolla el LabCDMX. Esto se debe a que, para este laboratorio, la experimentación es un medio que colabora en el posicionamiento de la CDMX como creativa, concretamente al enfocarse en detonar

7 “metodología de innovación centrada en las personas, ofrece una forma para observar los retos, detectar necesidades y, finalmente, solucionarlos...Está compuesta por cinco fases: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar” (Innovation Factory Institute, 2013).

8 “Genera una alianza entre diseño y gobierno...una disciplina central en el apoyo a la toma de decisiones gubernamentales y la prestación de servicios” (Helsinki Design Lab, 2013). Genera herramientas transdisciplinares basadas en la innovación social.

conversaciones, probar soluciones a desafíos urbanos, promover la participación, co-creación y/o co-ideación, así como intercambiar y promover buenas prácticas urbanas. En otras palabras, el Laboratorio es una plataforma que piensa, investiga, hace, difunde y promueve y en todo este proceso se mezcla el idear creativo y el implementar innovador, desde la ciudadanía y el gobierno.

Figura 12. Interpretación gráfica del ciclo de experimentación (fases) que surge de los planteamientos del LabCDMX. Fuente: Elaboración propia a partir de Laboratorio para la Ciudad, 2015, p.12; 2016, p. 2



Cada ciudad Mesoamericana debe desarrollar y analizar las tendencias y conceptos de innovación y creatividad desde el contexto donde se producen y como están influenciados por diferentes factores locales y globales (económicos, políticos, sociales, etc.), para determinar el rol que pretenden cumplir estas tendencias o conceptos en los planes, políticas y estrategias de una ciudad particular. Asimismo, definir lo que significa para cada contexto el posicionarse. Esto quiere decir que antes de pretender incorporar tendencias asociadas a la gestión y administración urbana, debería definirse a qué se refiere cada uno de los conceptos, de qué forma se entienden y qué se busca con su incorporación para el desarrollo de una estrategia local específica.

La creatividad y la innovación pueden ser definidas y aplicadas de muy diversas formas por lo que, en realidad, los mejores resultados vienen de las ciudades que han construido estrategias pensando en su contexto inicialmente, no imponiendo soluciones de otro. Por otra parte, si se quiere utilizar como referencia soluciones generadas en un contexto externo, no se puede hacer sin estudiar las características y realidades propias del lugar donde estas fueron creadas, los procesos de cómo y desde qué perspectiva se entiende la realidad urbana en cada una de las ciudades, tanto como el cómo se pregunta y como se define el problema, la solución y la oportunidad.

La creatividad es un recurso con el que cuentan todas las ciudades y que durante la mayoría del siglo XX estuvo subvalorado o reservado a pequeños grupos sociales. Resulta positivo el que la tendencia internacional del posicionamiento de ciudades creativas motive al cuestionarse y redefinir qué es creatividad, dónde surge y cómo puede ser aprovechada, a la vez que es valioso que, gracias a la administración privada, las crisis económicas y la tecnología, se fue ampliando el concepto de innovación, de forma tal que ahora en muchas ciudades se valora la innovación social y cívica con la misma importancia que la científica y tecnológica.

Aun cuando el LabCDMX no inventó el hacer uso de la creatividad y la innovación en los procesos de hacer ciudad, es un ejemplo de cómo desde el gobierno se puede definir su significado y desarrollar estrategias desde el contexto local. Algo muy propio del contexto Mesoamericano y que el LabCDMX toma para fundamentar su propia definición de ciudad creativa, es el talento ciudadano que se ve reflejado en la economía informal, como los vendedores ambulantes, es decir, que se identifican prácticas cotidianas de soluciones urbanas que los mismos ciudadanos le dan a sus problemas como recursos que tienen el potencial de estudiarse y ser la base de nuevas propuestas que entienden la creatividad desde su realidad social, económica, histórica, etc.

Para los diferentes laboratorios urbanos ha sido un desafío explicar cómo las metodologías de diseño pueden mejorar la prestación de los servicios públicos (Bason 2010). El rol del diseño, específicamente dentro de las instituciones públicas, ha ido evolucionando. Actualmente empieza a ser visto como una herramienta de transformación de los procesos de pensamiento para detectar cuáles deben ser las preguntas, cuáles son los deseos y/o necesidades reales antes de lanzar soluciones desde las instituciones públicas.

Queda claro que dentro de los procesos de desarrollo de ciudades son útiles las metodologías basadas en el diseño, pero los procesos de experimentación que utilizan los laboratorios urbanos no pretenden reemplazar las otras metodologías y herramientas operativas (como las provenientes de las ciencias sociales) dentro de los procesos de solución de problemas, facilitación y construcción de servicios públicos, por el contrario, se trata de comprender todos los planes y acciones (físicas, sociales, políticas, etc.) que se producen en la ciudad actualmente. La práctica desde los laboratorios urbanos lo que busca es:

Cuestionar si se desea seguir creyendo en una supuesta capacidad para prever cómo se desarrollarán los planes en la práctica o si, por el contrario, se desea aceptar las consecuencias impredecibles que conlleva cualquier intento de intervención en realidades sociales complejas...y preguntarse si los proyectos de innovación, en sí mismos, son los que fracasan, o si se debe a las redes de apoyo y validación, el que los proyectos parezcan fracasar. (Christiansen y Bunt, 2012, p.19 y p.26)

En este contexto, el diseño, definido como una actividad creativa que mezcla pensamiento y acción para solucionar problemas por medio de productos y procesos empáticos, se busca utilizar, primero, como base de pensamiento y de transformación cultural, para enfrentar las problemáticas urbanas dentro y fuera de gobierno a través de plataformas que funcionen de puentes que den horizontalidad entre los diferentes sectores que integran un lugar (gobierno, sector público, privado, ciudadanía, academia, etc., es decir, procesos participativos, y de co-producción) donde se abra espacio a la prueba y error al experimentar. Esta lógica de pensamiento⁹ es la que permite iniciar cualquier proceso por entender la arquitectura de los problemas al hacer las preguntas adecuadas a diversas personas y luego analizar el contexto completo, para luego rápidamente probar soluciones, adaptar, aprender y volver a probar antes de implementar grandes estrategias o imponer soluciones urbanas sin entender las necesidades locales desde los locales, es decir, el diseño para influir en la cultura de la toma de decisiones. Segundo, dando la oportunidad de adaptar herramientas prácticas del diseño a procesos que no han acostumbrado contar con estrategias creativas y prácticas, por ejemplo con bocetos, croquis, desarrollo de prototipos, lanzamiento de pruebas piloto, mecanismos de empatizar con los usuarios, diagramas, generación de rutas críticas, bitácoras (utilizadas en arquitectura, en I+D y/o laboratorios científicos) para ahora formar parte de una visión y estrategias que integran la gestión, la planificación y la administración de la ciudad.

Es decir que, a nivel general, el actual rol del diseño está asociado al desarrollo de estrategias, a la comprensión de la arquitectura de los problemas urbanos, por lo tanto, el diseño estratégico es una metodología valiosa para primero, diseñar y desarrollar políticas públicas, segundo para la transformación de la cultura política y ciudadana, y tercero para las prácticas asociadas a la transformación física, económica y social de las ciudades.

Si se está cambiando el concepto de ciudad, así como el de gobernanza y el rol del diseño, es momento también de ampliar la visión y entender las nuevas definiciones de la arquitectura y el rol que esta juega en los procesos de transformación urbana, el cual va mucho más allá del interés en espacios físicos construidos y tiene que ver con procesos metodológicos, lógicas de pensamiento, construcción de la cultura y educación cívica.

La arquitectura colabora en las dos áreas que establece el MindLab como funciones de los laboratorios urbanos desde gobierno y que forman parte de los procesos del hacer ciudad, primero en la línea de cambio “aumentando el impacto de la innovación por medio de proyectos y procesos de experimentación concretos y ayudando a los tomadores de decisión a conformar agendas estratégicas para el cambio” (Carstensen

9 “Considera los desafíos desde una perspectiva general que permite visualizar y comprender todos los aspectos de un problema. Comprender la arquitectura de los problemas ayuda a iluminar la compleja red de relaciones entre personas, organizaciones y cosas, para así proporcionar un punto de vista holístico. Es uno de los pilares del diseño estratégico” (Helsinki Design Lab, 2013).

y Bason, 2012, p.18), así como en la línea de pensamiento, “utilizando capacidades internas, dentro de procesos de investigación para identificar y desarrollar hallazgos valiosos...incentivando la creatividad e innovación como parte cotidiana de todas las prácticas de las organizaciones e instituciones con las que se trabaja” (Carstensen y Bason, 2012, p.19, p.21, p.23, p.25). Es por esto por lo que resulta esencial para Mesoamérica el contar con profesionales de la arquitectura que colaboren en el difundir la cultura y las herramientas del diseño dentro y fuera de los espacios de gobierno, teniendo claridad en el tipo de ciudad y cultura ciudadana que se está construyendo.

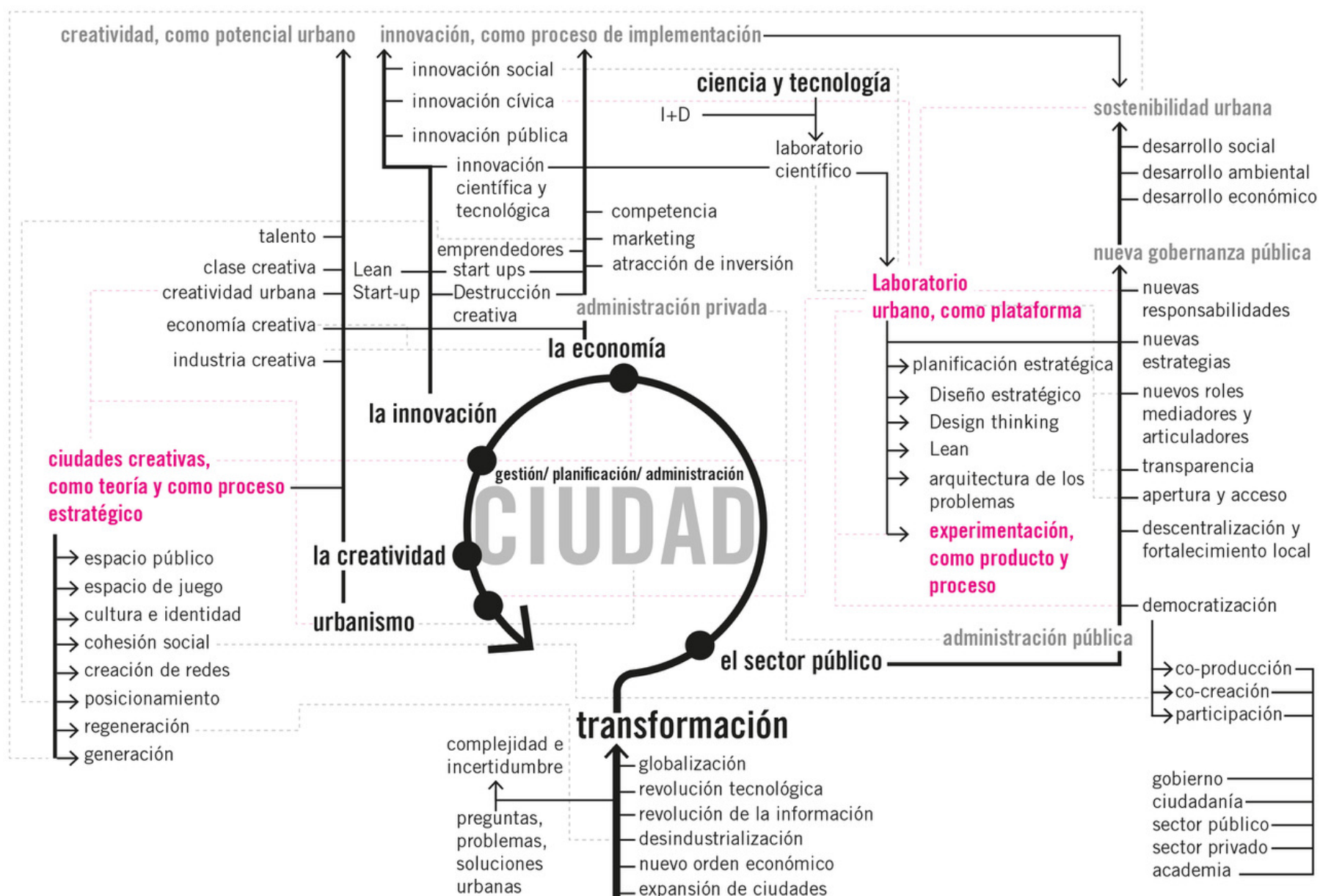


Figura 13. Vínculos entre disciplinas y aspectos históricos, que influyen en el cambio de paradigma, asociado a las ciudades creativas y las prácticas de gestión, planificación y administración urbana desde los laboratorios de innovación. Fuente: Elaboración propia

La gestión, administración y planificación urbana no deberían fragmentarse, son un bloque que debe estar articulado cuando se habla del “hacer ciudad” y del estudiar la ciudad, por lo que la práctica que se realiza desde los laboratorios urbanos (como la experimentación) no debe considerarse externa, esporádica o una excepción dentro de este bloque estratégico y conceptual.

La creatividad como recurso para el desarrollo y la innovación cívica como medio para la implementación de la creatividad, de nuevas ideas, metodologías y procesos democráticos da una oportunidad para transformar las prácticas de gestión, planificación y administración urbana, de proponer y hacer desde una nueva perspectiva de cambio profundo, desde un nuevo paradigma, más que como una tendencia de gestión urbana. Sin embargo, si la creatividad y la innovación se miran como una “curita” (una forma de darle más nombre, una medallita ganada, un sello, un adorno superficial), lo que se va a lograr es todo lo contrario, ya que no importa cómo se llamen los conceptos cuando no se profundiza en ellos y en el contexto.

Ya se ha demostrado lo que ocurre cuando una tendencia como la de ciudades creativas utilizada de forma superficial no cambia realmente la realidad cotidiana de las ciudades y, por el contrario, puede causar efectos negativos mayores. Ninguna estrategia va a funcionar sin trabajar en los mecanismos de co-creación desde todos los sectores (gobierno, ciudadanía, sector privado, sector público, academia), pues es necesario un involucramiento en la ciudad de parte de todos desde una visión compartida y no fragmentar el trabajo aislando la arquitectura, el urbanismo, la política, etc.

La teoría de ciudades creativas expone los peligros de estudiar y proponer para las ciudades desde una única área o disciplina (diseño, arquitectura, economía, educación, política, física, emocional, etc.) y desde un solo sector (gobierno, ciudadanía, academia, sector privado, sector público), ya que todo y todos están interconectados en el territorio. Siguiendo esta misma lógica, al estudiar las prácticas y teorías desde los laboratorios urbanos, se puede concluir que no es conveniente trabajar separando (en silos) la gestión, administración y planificación urbana, por lo que debería aplicarse en la academia, en los gobiernos y en las comunidades el concepto integral de pensar, estudiar, idear y hacer ciudad.

La creación del LabCDMX implica la aceptación de que son necesarias nuevas funciones del gobierno local, que van más allá del abastecer servicios y la gestión de ciudad tradicional, entendida como el ente que brinda servicios y los administrar. La Agencia de Gestión Urbana de la Ciudad de México (AGU) se encarga de la gestión urbana y el LabCDMX forma parte de esta Agencia, pero según Romo (2017), el LabCDMX no es una oficina de gestión urbana, aun cuando se puede afirmar que sus acciones tienen un impacto a nivel físico y social en el entorno urbano. Para Romo (2017) una gestión urbana significa tener el control de todos los servicios urbanos, como barrenderos, dotación de agua potable, recolección de basura, etc., y que, si bien son tareas, objetivos y funciones fundamentales para la ciudad, son diferentes a las que cumple el LabCDMX. El LabCDMX se ocupa de “los espacios grises”, aquellas áreas entre la gestión y los servicios que forman parte de la dinámica urbana pero no son parte de estos dos sectores, es decir, que en la ciudad están ocurriendo diferentes fenómenos (sociales, físicos, económicos, etc.) que requieren un nuevo tipo de lectura, una que busca entender el territorio desde la interacción compleja que representa la transversalidad de áreas y fenómenos transdisciplinarios (Romo, 2017). Sin embargo, a partir de los aspectos estudiados en torno al cambio de paradigma en el pensamiento sobre el redefinir qué es gobierno, sus funciones, y cuál es la imagen de ciudad, se presenta también la oportunidad de redefinir lo que significa la gestión urbana y las prácticas que la integran.

La labor de los laboratorios como el LabCDMX se ubican en una etapa previa según la definición de gestión tradicional que involucra como centro el tener “control del territorio”. El LabCDMX trata aspectos territoriales, políticos y urbanísticos, donde no se tiene como centro el gestionar o administrar, lo que se busca es atender, por un lado, las nuevas necesidades del contexto, y por otro, las funciones de los gobiernos. Leer la ciudad traslapando variables sociales, físicas, económicas, políticas, etc., investigar, analizar, y producir (prototipos, experimentos, proyectos, metodologías, etc.) como una forma de hacer las preguntas correctas para buscar soluciones a los problemas holísticos y potenciar oportunidades (un think-and-do tank).

Según Morell (2015), la gestión urbana se define como un “conjunto de instrumentos, mecanismos e iniciativas para la normalización de la ocupación y el uso del suelo urbano y rural (gestión territorial), articuladas por fuerzas políticas e iniciativas de la sociedad local (gestión política) y que tiene como final la generación de procesos de planificación urbanística que deberán asegurar la preservación del interés público frente al privado (gestión urbanística)”, por lo que se puede concluir que las prácticas del LabCDMX sí son parte de esta definición de gestión urbana, principalmente desde la perspectiva de la gestión política y la gestión urbanística. Por lo que actualmente la administración, gestión y planificación urbanas no deberían verse ya como sectores aislados con capacidad de solucionar problemáticas urbanas independientemente. En inglés existe el concepto de Stewardship, como una aproximación que reúne estas tres áreas, pero ha faltado un término en español que tenga la capacidad de englobar las funciones de plataformas como el LabCDMX que cumplen un rol importante en los procesos de hacer ciudad.

La innovación urbana (que debería incluir la cívica) como centro del Stewardship (gestión/administración/planificación) implica procesos de innovación social dentro y basado en los entornos urbanos, un enfoque socialmente innovador para el urbanismo, porque “va más allá de las meras intervenciones de planificación urbana física, pero también transforma las relaciones sociales locales existentes y las dinámicas comunitarias, de manera que empoderen a las comunidades locales para identificar colectivamente y

satisfacer sus necesidades” (Moulaert et al. 2013, p.230). Es decir que entrelaza la planificación y gestión urbana, el urbanismo, la arquitectura, la política pública y las ciencias sociales desde una visión basada en la innovación social y en los procesos que esta implica.

Se puede concluir entonces que el concepto general alrededor de la gestión se está transformando. El trabajo de los laboratorios (que se basan en modelos parecidos a los de un think-and-do tank¹⁰) no debería considerarse externo al de la planificación, gestión y administración, ya que forma parte del proceso de estas tres áreas, porque el hacer las preguntas adecuadas, idear y probar soluciones a diferentes escalas son el fundamento para poder desempeñar un adecuado proceso de creación de ciudad, entrelazando todas las actividades y procesos políticos, sociales, territoriales, económicos, etc. que dependen de toda la ciudadanía y ya no solo del gobierno. Es decir, que esta nueva comprensión de “gestión, planificación y administración” viene del cambio de paradigma general, asociado a una visión holística que no separa o jerarquiza piramidalmente temas, sectores, funciones, procesos o actores. Sin embargo, no niega la necesidad de tener formas de organización más horizontales que verticales, pero donde es importante que los diferentes actores tengan herramientas y mecanismos para idear, generar, probar, conectarse y beneficiarse del aprender individual y colectivo.

Los procesos de posicionamiento de ciudades creativas y las prácticas desde los laboratorios urbanos de innovación han contribuido a un cambio de paradigma asociado a la forma en que se gestiona, administra y planifica la ciudad. Existen metodologías y proyectos “exitosos”, que han cumplido con generar nuevas soluciones urbanas y de política pública desde y con la ciudadanía, aprovechando el talento ciudadano y los recursos creativos locales, pero, no se puede hablar de una nueva gestión urbana que sepa cómo integrar todos estos conceptos en todas las estrategias y que lleven la teoría a la práctica integralmente.

Por otra parte, si se piensa en la base teórica sobre la experimentación, que parte de la transformación constante de la ciudad y la necesidad de proporcionar formas de “destrucción creativa” llevada ahora al urbanismo (un ciclo de invención e innovación dentro del hacer ciudad, que siga el ritmo de los cambios que van ocurriendo en el contexto), se puede afirmar que no existe la posibilidad de encontrar soluciones “perfectas” a problemáticas urbanas y de la misma manera tampoco existirá una fórmula final ideal (porque las ciudades nunca serán estáticas) basada o no en la creatividad para lograr aplicar todos los conceptos teóricos desarrollados. Se trata, por el contrario, de entender que el nuevo paradigma justamente parte de que lo importante es comprender que todo producto (proceso, proyecto, política pública, plan urbano, etc.) es una prueba que debe iniciar por hacer las preguntas adecuadas, el acercarse a la arquitectura de los problemas desde la co-ideación y co-producción, para poner a prueba en territorio (físico y social) los diferentes productos desarrollados, que se sabe desde el inicio que pueden llevar a pivotes en la estrategia general y pueden ser adaptados y/o desechados para probar algo diferente nuevamente a partir de los aprendizajes generados.

Conclusión: colaborar en el posicionamiento como ciudad creativa en Mesoamérica desde un laboratorio urbano

A nivel general la estrategia práctica de cada uno de los experimentos del LabCDMX aporta al proceso de posicionamiento de la CDMX como creativa, ya que sus productos y procesos involucran una o varias de las variables que permiten fortalecer el tipo de ciudad creativa que esta definió previamente como por ejemplo el proponer y dar a conocer experiencias de ciudad, proponer acciones urbanas a partir de conocimientos y buenas prácticas locales de la ciudadanía, generar y aprovechar lugares de interacción (física, social, económica, etc), generar canales de participación, formar parte de redes, generar oportunidades ciudadanas, entre otros. Sin embargo, resulta evidente que un experimento analizado individualmente no logra cumplir todos estos lineamientos, es decir, que el cumplir la aspiración del LabCDMX por colaborar en el posicionamiento de la ciudad como creativa requiere primero un trabajo transversal e interconectado entre

10 “Organización y/o plataforma que busca ayudar a crear una sociedad más innovadora, próspera y socialmente justa: donde los ciudadanos estén facultados para explorar alternativas creativas al status quo... A diferencia de un think tank, este no es solo una plataforma que piensa, también hace, a través de estrategias y acciones” The Common Space, 2014.

todas las áreas¹¹ o ciudades (a nivel interno); segundo, una clara estrategia entre los diferentes experimentos de cada una de estas ciudades que lo conforman y finalmente, generar y fortalecer los puentes entre los diferentes sectores (academia, gobierno, ciudadanía, sector público, sector privado) en el proceso práctico de ideación, puesta a prueba, producción, implementación y difusión. Entendiendo lo anterior, sobra decir que un laboratorio por sí mismo no puede posicionar a una ciudad como creativa, pues sus funciones pueden ser las de colaborar al proceso de transformación física, cívica e institucional (idealmente desde la perspectiva educativa, cultural, de generación de herramientas y procesos) que se necesita como parte de una estrategia integral.

Plataformas como el LabCDMX requieren constantemente replantearse si sus intereses, metas, objetivos y estrategia están cumpliendo con las necesidades reales de la ciudad y cómo están influyendo en la gestión, planificación y administración urbanas. Por lo que se concluye que, más allá de saber si se está o no cumpliendo con una definición teórica de lo que significa el posicionarse como ciudad creativa, es necesario constantemente preguntarse cuáles son las necesidades reales para luego priorizar, definir, probar, generar estrategias, volver a probar e implementar, es decir, continuar con la experimentación como base, aun cuando los fines y las fases pueden irse modificando con el tiempo, así como el concepto mismo de creatividad urbana.

El que con la experimentación se busque construir una nueva realidad debe entenderse como la visión de una empresa, es decir, un ideal por el que se trabaja, pero entendiendo que no se abarcará completamente con un único experimento o acción. Plataformas como el LabCDMX deben contar con una visión y misión, en otras palabras, una claridad práctica y teórica sobre cómo se transforman aspectos que integran una realidad compleja, siendo conscientes de la escala que se puede abarcar y del área en la que se tiene influencia directamente con cada experimento (y el conjunto), para que exista coherencia entre práctica y teoría y entre acciones y resultados, aun cuando parte de los conceptos fundamentales sean la flexibilidad y la constante de prueba y error.

El proceso de posicionamiento de una ciudad como creativa en cualquier contexto debe establecer una estrategia que identifique las acciones necesarias en los diferentes ámbitos y que a la vez los conecte, siendo estos el primero, dentro de la ciudad, el segundo, dentro de la administración, y el tercero, los espacios intermedios que se encuentran entre la ciudad y la administración. Esta estrategia debe partir del reconocer la importancia de no trasladar manuales literales sobre lo que otras ciudades hacen, es decir, que cada ciudad debe construir a partir de su realidad contextual aquello que busca mejorar, para esto es necesario:

- a) Definir qué significa que su ciudad sea creativa y su posicionamiento, así como cuáles serían las estrategias necesarias para lograrlo.
- b) Establecer y desarrollar el tipo de plataforma de innovación y/o experimentación desde el gobierno (laboratorios urbanos) que se necesita para dar inicio a las estrategias y llevar la dirección del proceso.

En el contexto Mesoamericano resulta de vital importancia iniciar a generar plataformas del tipo de laboratorios urbanos, los cuales trabajen por ciudades creativas de la 3ra generación. Esto significa que se debe construir un enfoque de trabajo hacia la educación cívica y el establecer la innovación dentro de las prácticas cotidianas del gobierno con herramientas basadas en la co-ideación, co-producción y participación, integrando todos los sectores de la ciudad y entendiendo sus diferencias. Una vez instaurado una cultura más horizontal con herramientas adecuadas (de gestión, ideación, implementación, etc.), se debe dar un pivote con esta plataforma hacia un laboratorio con más énfasis en el prototipado de soluciones prácticas en torno a las experiencias que se viven en la ciudad. Ya que, de lo contrario, puede resultar que los esfuerzos de experimentación no trasciendan a más acciones y resultados integrales con verdadero impacto y desde una real co-producción, quedándose en interesantes pruebas, pero que por falta de estructuras de implementación, soporte, cultura cívica y comunicación entre sectores se limiten a ser documentos como datos abiertos que narran una experiencia valiosa o como una política pública bien redactada, pero que en la práctica no se respeta.

11 El funcionamiento interno del LabCDMX está dividido en "ciudades" o áreas de trabajo con temáticas establecidas. Estas eran para el año 2016: ciudad creativa, ciudad lúdica, ciudad peatón y ciudad abierta.

La discusión sobre innovación dentro de las instituciones públicas hoy va más allá del ser incorporado dentro de políticas y planes de gobierno, se trata ahora de buscar formas para transformar las estructuras tradicionales de raíz, es decir, desde la cultura, la mentalidad y las prácticas es necesario mantener la innovación como parte de la cotidianidad en las instituciones. Por lo tanto, los procesos de experimentación que iniciaron como proyectos aislados efímeros en la ciudad han dejado (o deberían dejar) de ser el fin de los laboratorios en el contexto Mesoamericano. Estos proyectos pueden ser un medio para alcanzar lo que hoy tiene más relevancia, asociado a una transformación más profunda tanto de la ciudad como de las instituciones. En este sentido, el rol del diseño y la arquitectura ha resultado fundamental, dejando en evidencia que deberían incorporarse a los equipos de trabajo personas con diversidad de experiencias (sociólogos, ambientalistas, voluntarios barriales, etc.) y principalmente líderes capaces de dirigir procesos conscientes de innovación cívica.

La innovación desde un laboratorio debe apostar a la innovación sostenible, no solamente a proyectos aislados y efímeros. Para lograr que el valor que genera la innovación dentro de las organizaciones, espacios y grupos sociales sea sostenida y no solamente momentánea, es importante lograr un balance entre lo permanente y lo efímero; un ejemplo de esto es el encontrar formas de asegurar que los laboratorios y su trabajo no desaparezcan con cambios de gobierno y que tengan la capacidad de dar pivotes las veces que sean necesarias. Resulta esencial entonces la constante documentación de todos los procesos internos y externos, así como el construir plataformas que sean capaces de transformarse y no extinguirse ante los cambios.

Existen diferentes formas de constituir un Laboratorio como por su filosofía, por su metodología y por sus objetivos (el rol urbano y/o dentro de las instituciones a las que pertenece), pero siempre parte del experimentar, definido como el “poner a prueba”. Como experimentos que son los Laboratorios en sí mismos, cumplen también un ciclo que se va repitiendo, es decir, deben irse transformando constantemente, no se puede apelar por buscar una receta permanente y estática sobre el funcionamiento del Laboratorio pues resultaría contradictorio con su propia filosofía. Se necesita ir probando modelos que respondan a las oportunidades, características y necesidades contextuales en un período de tiempo que permita implementar el modelo, aprender de él y luego ser modificado o transformado radicalmente (dar un pivote) a partir de los aprendizajes, experiencias y nuevas circunstancias internas y externas a la organización. Nunca se llegará a un modelo de trabajo perfecto o permanente porque no existen esas características dentro de la ciudad o los gobiernos. Los laboratorios deben ser los primeros en contar con una capacidad de respuesta y transformación sin frustrarse.

Cada laboratorio en Mesoamérica debe definirse (y redefinirse) a partir de su contexto, recursos externos (físico, político, social, económico, etc.), de sus recursos internos (equipo, posibilidades, experiencias etc.) y de sus posibilidades como mediador entre gobierno, ciudadanía, academia, etc. Este debe ser consciente del reto y posibilidad que tiene de convertirse en estabilizador entre la cultura política y el sistema político, así como entre el espacio ciudad y el espacio de la gobernanza.

Por lo tanto, para Mesoamérica lo más valioso de las experiencias y teorías en torno a las ciudades creativas y las prácticas desde los laboratorios urbanos, es que han abierto las puertas a redefinir la visión de mundo dentro y fuera la política pública, la arquitectura y el urbanismo. Más que hacer nuevas preguntas, el nuevo paradigma reformula desde dónde se generan las preguntas y soluciones, mientras que simultáneamente descarta la posibilidad de presentar productos acabados y perfectos. El posicionarse como ciudad creativa, más allá de ser una tendencia y más bien entendido como un proceso de incorporación de este nuevo paradigma, trae como consecuencia el abandonar las prácticas de planes urbanos y políticas promocionadas como versiones finales y desarrolladas exclusivamente desde el gobierno y puede ser el inicio de la era de la experimentación y coproducción constante y consciente de las ciudades, desde el aprovechamiento integral de los diferentes recursos locales (creativos, ambientales, físicos, sociales, políticos, etc.) para el beneficio de una ciudad inclusiva, sostenible y menos fragmentada.

Referencias Bibliográficas

- Aguirre, J., Furlong, A., Lifschitz, R., Marín, D., Netzahualcoyotzi, R., Páez, Valenzuela, P. (2013). *Mesoamérica: Integración regional y geopolítica*. Heredia, Costa Rica: Universidad Nacional de Costa Rica.
- Bason, C. (2010). *Leading Public-Sector Innovation: co-creating for a better society*. Bristol, Inglaterra: Policy Press, University of Bristol.
- Beyer, S. (2017, Abril). Richard Florida's Latest Book Hits, Then Misses, The New Urban Crisis. *Forbes*. Recuperado de <https://www.forbes.com/sites/scottbeyer/2017/04/26/richard-floridas-latest-book-hits-then-misses-the-new-urban-crisis/#1722f19978f2>
- Bianchini, F. (2004, Febrero). A crisis in urban creativity? Reflections on the cultural impacts of globalisation, and on the potential of urban cultural policies. *The Age of the City: the Challenges for Creative Cities*. Simposio llevado a cabo en el International Cultural Planning and Policy Unit, Universidad Montfort, Osaka, Inglaterra.
- Bianchini, F. (2005). Cultural Planning in Post-Industrial Societies. En Cultural Planning. Østergaard, Katrine (Ed). Copenhagen: The Royal Danish Academy of Fine Arts, School of Architecture.
- Boyer, B., Cook, J. y Steinberg, M. (2013). Legible Practices. Six stories about the craft of stewardship. *Helsinki Design Lab*. Finlandia, Helsinki: SITRA
- Carstensen, H y Bason, C. (2012). Powering Collaborative Policy Innovation: Can Innovation Labs Help? *The Innovation Journal: The Public Sector Innovation Journal*, 17 (1), artículo 4. Recuperado de http://www.innovation.cc/scholarly-style/christian_bason_v17i1a4.pdf
- Christiansen, J. y Bunt, L. (2012, 23 de Octubre). Innovation in policy: allowing for creativity, social complexity and uncertainty in public governance. Recuperado de https://www.nesta.org.uk/sites/default/files/innovation_in_policy.pdf
- Davidson, J. (2017). A failed Urbanism. *National Review*. Recuperado de <https://www.nationalreview.com/magazine/2017-05-15-0100/richard-florida-the-new-urban-crisis>
- Florida, R. (2002). *The rise of the Creative Class: and how it's transforming work, leisure, community and everyday life*. New York, Estados Unidos de América: Basic Books
- Florida, R. (2002b). The rise of the creative class. *Periódico Washington Monthly*. Recuperado de <http://www.washingtonmonthly.com/features/2001/0205.florida.html>
- Florida, R. (2017). *The new urban crisis*. New York: Basic Books
- Helsinki Design Lab (2013). About HDL. Recuperado de <http://www.helsinkidesignlab.org/pages/about>
- Herrera, E., Bonilla, H., y Molina, L. (2013). Ciudades creativas: ¿paradigma económico para el diseño y la planificación urbana? *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 22 (1) 11-20.
- Innovation Factory Institute (2013, 1 de Octubre) ¿Qué es el design thinking?. Recuperado de <https://www.innovationfactoryinstitute.com/blog/que-es-el-design-thinking/>
- Laboratorio para la ciudad (2014). El Laboratorio. Recuperado de <http://labcd.mx/el-laboratorio/>
- Laboratorio para la ciudad. (2015). Memoria del LabCDMX (Sin publicar).
- Laboratorio para la Ciudad (2016). Ficha de experimentos. Recuperado de archivos internos del LabCDMX suministrada en el año 2017.
- Landry, C y Bianchini F. (1995). *The Creative City*. Londres, Inglaterra: Editorial Demos.
- Landry, C. (2005). Lineages of the Creative City. *Creativity and the City*, Netherlands

Architecture Institute. Recuperado de <http://charleslandry.com/panel/wpcontent/uploads/downloads/2013/03/Lineages-of-the-Creative-City.pdf>

Landry, C. (2010). The Creative City Index: Measuring the creative pulse of your city. *Flemish Economic Scientific Conference*. Recuperado de http://archieff.vve.be/vwec2010/notulen/VWEC2010_Landry_Creative%20City%20Index.pdf

Landry, C. (2014) Helsinki Creative City Index. Harnessing the Collective Imagination. Helsinki, Finlandia: City of Helsinki.

Morell, V (2015, 10 de Diciembre). Gestión urbana en Oviedo Asturias. Del Blog Gestión Urbana. Recuperado de <http://www.gestionurbana.es/>

Moulaert, F., MacCallum, D., Mehmood, A. y Hamdouch, A. (2013). *The International Handbook on Social Innovation: Collective actions, social learning, and transdisciplinary research*. Massachusetts, USA: Editorial Edward Elgar Publishing Limited.

Nordbeck, R. (2013). *Internationaler Politiktransfer und nationaler Politikwandel*. Wiesbaden, Alemania: Springer Verlag.

The Common Space (2014, 12 de Diciembre). What is a think-and-do tank? Recuperado de <https://www.commonspace.scot/articles/5/what-is-a-think-and-do-tank>

Rodríguez, A. y Vicario, L. (2005). Innovación, competitividad y regeneración urbana: los espacios retóricos de la "ciudad creativa" en el nuevo Bilbao. *Ekonomiaz*, 58, 262-295.

Entevistas

García, M. (2016). Directora Ciudad Creativa, Laboratorio para la Ciudad, México

Lozano, L. (2016). Coordinadora Ciudad Lúdica, Laboratorio para la Ciudad, México

Romo, C. (2016). Sub-directora Laboratorio para la Ciudad, México

Romo, C. (2017). Sub-directora Laboratorio para la Ciudad, México