

Panel RNAP.

Eje Temático.

Gobiernos locales y Relaciones-Gestión Intergubernamental.

Título de Panel.

“Creatividad en redes de gobernanza. Relaciones gubernamental–civiles en metrópolis latinoamericanas.”

Objetivo

Exponer los abordajes teóricos y metodológicos para el estudio de Distritos Creativos y Culturales en Metrópolis Latinoamericanas, recuperando casos, narrativas y prácticas de Buenos Aires, Guadalajara y São Paulo

Descripción.

En el contexto del desarrollo de las industrias creativas en la esfera económica mundial y los impactos de las *Smart Cities* en el desarrollo local, los panelistas abordan críticamente el estudio de redes interactorales y la institucionalidad para el desarrollo local que éstas configuran. Así, se observan los procesos de gobernanza en metrópolis latinoamericanas, los cuales cobran matices que convocan a la actualización de bagajes cognitivos y prácticas recorridos por los profesionales del servicio público, académicos y sociedad civil para atender los desafíos de la gestión pública.

Considerando casos empíricos dialogantes entre sí, los panelistas analizan relaciones entre redes gubernamentales y civiles que actualmente forjan formas en que se organizan y gobiernan las metrópolis latinoamericanas. Se reflexiona sobre las tensiones generadas entre el desarrollo y gobierno de los entornos urbanos, resaltando aspectos como la incertidumbre y la informalidad en los procesos interactorales de participación, planeación, gestión y coordinación presentes en la gobernación metropolitana.

Panelistas de la Red Gobernanza Metropolitana

Dr. Carlos Navarrete Ulloa, UdeG-CUTonalá / El Colegio de Jalisco. SNI 1, Perfil Deseable PROMEP, Responsable Técnico de la Red Temática CONACYT Gobernanza Metropolitana, coordinador del libro “Gobernanza de Distritos Creativos y Culturales en Metrópolis Latinoamericanas” (2018).

Mtro. Luis Álvarez Villalobos, CUAAD-UdeG. Candidato a doctor en Ciencia Política por la Universidad de Guadalajara, colaborador del estudio Zapopan 2030, coordinado por ONU-Habitat, colaborador del Cuerpo Académico Gobernanza Metropolitana. Analista del diseño de políticas públicas urbanas.

Mtro. Alvaro Guevara Castillo, CUCSH – UdeG. licenciado en Sociología, Maestro en Comunicación y estudiante del Doctorado en Ciencia Política en la UdeG. Ha sido profesor de Sociología, Periodismo y Comunicación, Desarrollo Local y Desarrollo Humano para la Sustentabilidad. Miembro de Movimiento Sociedad Participativa, A.C., enfocada en proyectos sobre educomunicación ciudadana.

Mtra. Brisa Campos, Universidad Autónoma de Aguascalientes. Candidata a doctor en Ciencia Política por la Universidad de Guadalajara, PTC del Dpto. de Ciencias Políticas y Administración

Pública de la UAA. Jefe de departamento y Perfil PRODEP. Pertenece al cuerpo académico "Desarrollo Regional".

A. Ciudad Inteligente (Freire):

1. Las ciudades inteligentes serían aquellas en que el **despliegue de sensores de todo tipo**, controlados por las administraciones públicas y grandes proveedores de servicios, permitiría **monitorizar** en **tiempo real** la vida urbana (clima, tráfico, flujos de personas, contaminación...), lo que posibilitaría una gestión mejor adaptada a las necesidades de la ciudadanía.
2. Pero este concepto de ciudades inteligentes lleva implícito el **modelo convencional** (top-down, burocrático) de gestión urbana basada en la planificación en manos de **expertos** y políticos. Además **esconde** una nueva oportunidad de negocio para **grandes corporaciones** dedicadas a las infraestructuras y las telecomunicaciones...
3. en una Smart city se acabaría por ampliar la capacidad de **control de la ciudadanía** y **disminuir el potencial de participación ciudadana** al incrementar la aparente complejidad y el automatismo en la toma de decisiones.
4. el modelo smart cities incorpora sutilmente un **argumento conservador y perverso**: la complejidad de las ciudades y de su gestión hace **imprescindible** la existencia de una **planificación centralizada** que controle todos los procesos (Freire, ene-mzo 2018, p.72).
5. Frente a este modelo surge un **urbanismo emergente** (Freire, 2009) basado en procesos informales de diseño, deliberación y toma de decisiones organizados sobre **plataformas tecnológicas**... protagonizados por **ciudadanos activos y creativos** organizados en múltiples redes y comunidades.
6. [Y propone un modelo alternativo] ... la **open source street**. “La **calle de código abierto**” sería aquella en que la disponibilidad de infraestructuras y datos abiertos permitiría a los ciudadanos generar **nuevos usos autónomos del espacio urbano**. (p.73) [Donde la función del gobierno se reduce
 - a. Desarrollo de **infraestructuras** (incluyendo las info-estructuras).
 - b. Diseño de plataformas: infraestructuras, espacios para la colaboración (físicos y digitales) [para] **acelerar los procesos de innovación social**...
 - c. ...la **participación ciudadana activa**, centrada más en el **desarrollo de proyectos**
7. ... **datos abiertos (open data)** y el **desarrollo de aplicaciones cívicas**; el despliegue de redes de sensores distribuidos y la creación de plataformas de gestión de sensores y bases de datos ...[entre otros dispositivos tecnológicos] (Pachube, Arduino, FixMyStreet, OpenStreetMap) (Freire, p.74)

B. Regeneración del espacio público

1. Rediseñar los espacios públicos **para el encuentro y la convivencia** y no para el **flujo**. Por tanto las **mejoras en movilidad** no deben hacerse en detrimento de los **usos verdaderamente comunes** de los espacios públicos. (74)
2. Desplegar redes **de laboratorios ciudadanos**, donde se facilite el desarrollo de proyectos colaborativos que aborden los problemas y oportunidades locales y que funcionen como plataformas que **facilitan la innovación social**... permitir el trabajo a pequeña escala pero dentro de redes globales...

3. espacios de colaboración entre ciudadanía, agentes culturales, científicos y tecnólogos, y entre profesionales y amateurs. 74

C. Urbanismo unitario (Miguel Robles-Durán, CCK, 1, 2017, p.-28-)

Harvey y Lefebvre apuntaban (en 1970) al **problema estructural y conceptual del conocimiento urbano contemporáneo**: 1a creciente **fragmentación** [hiperespecialización de los técnicos], separación 1esintegración de la comprensión y el manejo de la ciudad (p.30)

D. Ciudades creativas: entre el azar y la necesidad (Jordi Borja, CCK, 1, 2017, p.37-)

1. Para que el azar actúe y se produzca la *serendipity* es preciso que el **medio** en el que se mueven los actores **sea denso y diverso** [“propicia la velocidad de conexiones”], que genere múltiples contactos (38).
2. [los polos indeseables] Exceso de planeación (**zoning**) vs ciudad dominada por el mercado (**oferta especulativa**) ... multiplica la **segregación social** y pretende concentrar la innovación en parques (tecnológicos, empresariales, universitarios (38).
3. [**la creatividad se diluye** en espacios urbanos de trabajo precario y tiempo excesivo dedicado a la movilidad cotidiana].
4. La **ciudad del conocimiento** es la que concentra recursos humanos cualificados y hace de la producción de capital humano eje principal de su proyecto económico (40) ... **ciudad densa** ... donde se **concentren** todo tipo de equipamientos y actividades culturales, educativas y de ocio.
5. Las **áreas de nueva economía, propicias a la creatividad**, son aquéllas que se caracterizan por incluir... (42):
 - ✓ Área con un **potencial** susceptible de adquirir cualidades de **nueva centralidad metropolitana**.
 - ✓ Presencia o proximidad de **centros universitarios y de investigación** y de los entornos demandados por esta población (librerías, equipamientos culturales, terrazas y cafés, etc.).
 - ✓ Espacio público animado y seguro, ejes y lugares atractivos de densidad de usos diversos, existencia de **elementos físicos y sociales identitarios**.
 - ✓ Mantenimiento de una **cuota** importante de **vivienda y de mixtura social**.
 - ✓ **Accesibilidad**, actividades de valor añadido, (diseño en general, la edición y las industrias multimedia), imagen potente; disposición política transpartidista.

E. Espacio urbano como capacidad, Saskia Sassen, CCK, 1, 2017, p.10-)

- ✓ al **espacio urbano** como una capacidad que históricamente ha facilitado el **manejo de conflictos** a ... creatividad social, cultural y política.
- ✓ el urbanizar la subjetividad ... **urbanizar al sujeto** ... El trabajo de crear lo público y lo político en los espacios urbanos se vuelve

- ✓ crítico en nuestra época. (p.12)
- ✓ Las respuestas colectivas necesarias para resolver los problemas urbanos conllevan un énfasis en un sujeto o identidad urbanos, y no en una identidad religiosa, o étnica, o de clase –sea a nivel individual o de grupo. (13)
- ✓ Las ciudades son uno de los lugares clave donde se construyen nuevas normas e identidades (14)
- ✓ Estas son condiciones que promueven la innovación no solo en sectores económicos también en el espacio de la cultura y las luchas sociales. p.16
- ✓ Más que en los barrios residenciales tranquilos y armoniosos, es en la ciudad diputada donde se construye lo cívico. p.16

Guadalajara, Ciudad Creativa Digital, análisis desde un paradigma de proyectos-gobernanza.

Carlos Alberto Navarrete Ulloa

1. Ciudad Creativa Digital es un proyecto que pretende establecer a Guadalajara como el primer nodo global de producción creativa digital en el mundo de habla hispana.
2. La idea nació el año 2009 desde una agencia federal llamada ProMéxico;
3. El año 2012 colocó a Guadalajara como el centro de atención del mundo creativo digital en México, las expectativas fueron elevadas, tras el diseño del Plan Maestro se encontraba un consorcio de prestigias marcas con sedes en Boston, Londres, Nueva York, Turín, Milán, Madrid y Ciudad de México.
4. El proyecto se gestó en el lapso de cuatro años.
5. Durante el 2012 el proceso cristalizó en la oferta de IBM para participar en el proyecto, y la certificación técnica (no financiera) de Guadalajara por DUIS.

La reflexión de CCD la hacemos en el marco del concepto teórico de **proyectos urbanos**, que toman forma por la interacción de **redes de actores y una sociedad por movilizar**, se estudiará el proyecto de la Ciudad Creativa Digital (CCD) en Guadalajara.

La atención se centra en **eventos de coordinación y fricción en la acción pública**. El propósito es entender el nivel de **logro de un "proyecto común"**, lo que implica identificar alcances en cohesión y convergencia entre actores.

Se enfoca la atención a arenas de disputa en torno al proyecto CCD observando distintos campos: acción, reglas, incertidumbres, movilización de recursos y tácticas

1. El concepto gobernanza se encuentra por primera vez en el Diccionario de la Lengua Española en 1803, en ese momento es la forma antigua de gobernar, posteriormente se le va a reservar la primera acepción de gobernar: acción y efecto de gobernar o gobernarse. En la actualidad el diccionario define gobernanza como arte o manera de gobernar, con la

particularidad de que dicho arte promueve un equilibrio sano entre Estado, sociedad civil y mercado económico, y se afirma en desuso la acepción de acción y efecto de gobernar.¹

2. Más allá de definiciones,² la idea de gobernanza es una respuesta a complejidades en las relaciones Estado-sociedad que comienzan a cristalizar durante el último cuarto del siglo XX.
3. El logro de metas colectivas envuelve hoy a múltiples actores implicados en complejos procesos y relaciones.
4. En los discursos teóricos de gobernanza el concepto queda ligado a ideas como co-dirección, interacción, cooperación, y obtención de metas colectivas de forma participativa y plural.
5. En una afán de operativizar estudios sobre innovación urbana desde un enfoque de gobernanza, Dente y Coletti (2011) indagan el tema en dos esferas analíticas: la innovación y la complejidad. La complejidad, es atendida observando a actores pertenecientes a distintos ámbitos territoriales atendiendo a la densidad de sus interacciones y los roles que juegan los actores en las redes que se configuran. El modelo es aplicado por los autores para realizar la comparación de los casos de Florencia, Milán, Nápoles y Turín.
6. El proyecto se inserta así en la lógica de postulados que reconocen la racionalidad limitada y ajustes mutuos en el proceso de configuración de consensos entre actores involucrados “el enfoque de planificación pierde ambición y exhaustividad, pero gana en pragmatismo” (Pinson, 2011, p. 145). En la medida en que cobran fuerza los actores locales, los actores que sometían la vida local a los procesos nacionales se erosionan y dan paso al surgimiento de elites locales con capacidad de incidir en la vida nacional, cobrando relevancia la observación de los niveles de pluralización que genera el proyecto.
7. Gobernar el proyecto implica establecer y hacer efectivas las reglas del juego, cuidar que la arena de acción sea pareja para todos.
8. Orientados por las anteriores reflexiones conceptuales, integramos los resultados de la investigación del proyecto denominado *Guadalajara Ciudad Creativa Digital*.

F. En Síntesis

El propósito es entender el nivel de logro de un “proyecto común”, lo que implica identificar alcances en cohesión y convergencia entre actores. El proyecto es analizado en sus procesos, agenda, actores y complejidad observando la movilización de actores, y los dilemas acarreados por la compleja relación entre innovación y tradiciones. Busca identificar una posible nueva forma de gobernar en la lógica del proyecto, en contraste al esquema de la planeación, al final se pregunta si existe un meta-proyecto y cuál sería su contenido.

El estudio tiene base en entrevistas semiestructuradas a actores clave, documental pública, análisis de prensa escrita, y a nivel de campo en la observación, conversaciones informales con

¹ Nuevo tesoro lexicográfico. Obtenido de <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/diccionarios-antiores-1726-1992/nuevo-tesoro-lexicografico>; Diccionario de la lengua española. Edición Tricentenario. Obtenido de <http://www.rae.es/>

² Existe una importante investigación teórico sobre el concepto en Porras (2016). Una reseña analítica que incluye una interesante crítica al libro de Porras se puede encontrar en Navarrete Ulloa (2017). En lengua castellana la obra más influyente es la de Luis F. Aguilar Villanueva (2006, 2010, 2013a, 2013b, 2014, 2016).

habitantes del área intervenida y entrevistas con vecinos del Parque Morelos (el núcleo del proyecto). Con todo, es un estudio panorámico, con un afán más exploratorio de un asunto complejo por todo lo que acontece a nivel público, pero en especial, por lo que queda en la experiencia y subjetividad de los diversos actores que son parte, directa o indirecta, de un proyecto que pretende sumar a Guadalajara a la red de ciudades que compiten globalmente por un espacio privilegiado en el concierto de las llamadas *smart cities*.

Teóricamente, el concepto proyecto tiene resonancia de conversión identitaria de la ciudad, reinención urbana, para lo cual es fundamental una amplia capacidad de movilización de actores y sectores sociales, además implica la posibilidad (y necesaria capacidad) de desmovilizar a sectores radicales contrarios al proyecto. La comprensión del proyecto, en formato general, reclama la observación de espacios donde interactúan las élites ya que representa la forma en que se integran y gobiernan las sociedades. Navarrete da cuenta de una nueva forma de gobernar mediante el Proyecto Guadalajara CCD, se presenta la oportunidad de que la ciudad acceda al proyecto por concurso, esto propicia la movilización de actores políticos y privados en interacciones caracterizadas por la búsqueda de nuevas formas de acción colectiva, y de forma paralela por la incertidumbre inherente a dicha intención. El autor indaga en las arenas de la acción, la creación de reglas, el juego en la incertidumbre, las formas y tácticas de la movilización e intenta acceder a la dimensión simbólica y las capacidades comunicativas de los diversos actores, con la aspiración de dar cuenta del ritmo y horizonte de CCD.

Se identifican tres tipos de actores: impulsores, gestores y actores satélite. Los impulsores son agencias del estado federal, la iniciativa privada y un sector consultivo. Para la gestión del proyecto se integró un equipo de gestión y se creó una asociación civil que tiene como actores más centrales a la Cámara Nacional de la Industria Electrónica, de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (Canieti) Occidente, la agencia federal Pro-México y, quizás, en engrane con la primera, la empresa Metacube. También se integró un Fideicomiso que tiene como actores de importancia central al Ayuntamiento de Guadalajara y a la empresa Hewlett Packard a través de uno de sus exdirectivos.

Actores satélite que accionan según coyunturas son Intel de Guadalajara, el Council Aeroespacial, Larva Games Studios, Kaxan, la prensa local y sus columnistas, y la Asociación Jalisciense de Industrias Creativas (AJIC) en la que tienen importancia central la dependencia de ciencia y tecnología del gobierno del estado de Jalisco, y actores relevantes de la Universidad de Guadalajara.

En el capítulo se da seguimiento a tres fuentes que expresan los procesos del proyecto: el Plan Maestro Guadalajara, Ciudad Creativa Digital, algunos de los actores involucrados en el proyecto y la narrativa en la prensa escrita. En los procesos se configura un proyecto de carácter o impacto metropolitano para modernizar la ciudad, y las intenciones de involucrar a la sociedad en la creación de talento para insertar a la ciudad en la economía del conocimiento, se dice por ejemplo que se intenta colocar al ciudadano como embajador del proyecto. Las cuestiones problemáticas tienen que ver con la coordinación multiactoral, la construcción de confianza y la creación de contrapesos para evitar la centralización y la dependencia del proyecto de actores pasajeros, como pueden ser los gobiernos de partidos políticos en turno.

Las narrativas de los actores presentan una identidad fragmentada del proyecto, se habla de repoblar el centro de la ciudad como un objetivo primordial, esto coloca a CCD como proyecto urbanístico y de redensificación. Actores privados destacan el primado de la competitividad, en este tenor el proyecto es una iniciativa que busca desarrollar las capacidades y competencias que coloquen a la ciudad en el concierto internacional como un actor de vanguardia. Pero también se observa la vocación tecnológica y educativa, en un afán por vincular el proyecto con la infraestructura educativa y tecnológica que es tradicional en la ciudad.

El proyecto se negocia y gestiona en un contexto de múltiples proyectos que atienden a lógicas diversas, la mayoría de ellos responden más a la mecánica tradicional del plan y el actor predominante que da sentido al curso del proyecto, esto otorga mayor relevancia a CCD, su complejidad, la posibilidad paulatina, de cambio casi imperceptible para la ciudad, se explica en razón de que atiende (con mayor o menor éxito) a una lógica de dinamismo, diversidad y complejidad. Un horizonte de interacción, movilización y cambio de roles de los actores que accionan el proyecto, cristaliza en limitadas capacidades de inclusión y coordinación; se observa un proceso de aprendizaje, aun cuando no queda patente cuál será la capacidad de construir una historia del proyecto, de transmitir las experiencias para incrementar los niveles de aprendizaje y perfeccionamiento, con lo cual comenzaría a ser patente la ciudad como agente, con capacidad de crear su propia historicidad e identidad, lo cual significa diferenciarse a partir de una dinámica integración de sus tradiciones con la creación de nuevas producciones urbanas, una agenda urbana propia de esta ciudad.

El capítulo reporta un posible **modelo de gobernanza en torno al proyecto**; sintetiza los principios de acción, la construcción de ideas fuerza, y la indefinida identidad del proyecto. En términos efectivos, el caso estudiado arroja aún cuestionables saldos : una importante influencia de modelos urbanos globales, uniformación de mobiliarios, diseños y soluciones, así como limitada capacidad en la reinención de la ciudad.