
DISEÑO CÍVICO: PROCESO CIRCULAR

DI SIENA, Domenico

urbanohumano@gmail.com

Departamento de Urbanística y Ordenación Territorial (DUyOT) de la
Escuela Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM), Universidad
Politécnica de Madrid,
Programa de Doctorado “Sostenibilidad y Regeneración Urbana”

Resumen

Este artículo quiere contribuir a la reflexión sobre las nuevas prácticas que están transformando el enfoque profesional e institucional para la activación y gestión de procesos de inteligencia colectiva que implican a diferentes actores de un territorio y que estamos definiendo diseño cívico (Di Siena, 2015).

La colaboración y los procesos de inteligencia colectiva representan una práctica emergente donde se registra una renovada capacidad de los habitantes de un territorio, para alcanzar procesos de transformación y mejora de su entorno en complementariedad y colaboración con la acción del sector público, el sector privado o el tercer sector (Peña-López, 2019).

El diseño cívico nos permite activar procesos de inteligencia colectiva reforzando la capacidad de los habitantes de un territorio para relacionarse, e implicarse desde diferentes ámbitos y con diferentes intensidades en procesos de transformación y mejora de su entorno.

Este artículo presenta una herramienta llamada “Proceso Circular” capaz de discernir y poner en evidencia las principales acciones y

dinámicas que componen un proceso de activación de Inteligencia Colectiva.

El artículo describe este patrón metodológico utilizando un caso de estudio que ha supuesto una reflexión muy intensa sobre cómo implicar una alta cantidad de actores locales manteniendo una buena relación con las expectativas de la administración pública y de las comunidades locales.

Palabras clave

Diseño Cívico, Proceso Circular, Metodología, Herramientas, Inteligencia Colectiva

Contexto

La capacidad de pensarnos en red abre un nuevo ámbito para la construcción colectiva que no podemos adscribir a ninguno de los conocidos hasta la fecha (Castells, 2010).

La colaboración y los procesos de inteligencia colectiva representan una práctica emergente donde se registra una renovada capacidad de los habitantes de un territorio, para alcanzar procesos de transformación y mejora de su entorno en complementariedad y colaboración con la acción del sector público, el sector privado o el tercer sector (Peña-López, 2019).

Para activar este tipo de procesos necesitamos un nuevo marco de acción y nuevas formas de articulación que activen la colaboración entre actores que no tienen la costumbre de colaborar (Chautón, Di Siena, 2019).

Quiero avanzar en las reflexiones que finalmente han acercado la academia a la práctica profesional y al activismo ciudadano (Corsin 2017). Dos cosas importantes están ocurriendo, por un lado la academia reconoce una nueva práctica experimental que activa la participación ciudadana sin la necesidad de marcos institucionales estrictos y pre-definidos (Lafuente, Estalella, Corsín, 2012), por otro lado el activismo reconoce la utilidad de “practitioners” en su relación con lo institucional (Corsin 2017).

Quiero describir cómo está cambiando la forma en la que entendemos los procesos colaborativos proponiendo prácticas colectivas, multi actor y transdisciplinaria, con capacidad de estructurar procesos de inteligencia colectiva reconocibles y con impacto en el territorio.

Hypothesis

Estamos presenciando la emergencia de una práctica que podemos denominar Diseño Cívico, que no cuenta todavía con mucha literatura académica y atención desde la investigación, pero si desde la práctica profesional. Esta práctica desplaza el foco de atención del diseño de soluciones hacia el diseño de procesos que nos puedan llevar a definir una solución gracias a la implicación de un importante número de actores del territorio.

En apoyo a los estudios sobre esta nueva práctica profesional e institucional, como el trabajo de Camilla Buchanan, Mariana Amatullo y Eduardo Staszowski sobre la práctica de la ciudad de New York, propongo una herramienta capaz de extraer y poner en evidencia las principales acciones y dinámicas que componen un proceso de activación de Inteligencia Colectiva.

Con este artículo quiero demostrar cómo esta herramienta consigue describir el recorrido y las dinámicas que nos permiten llegar de un contexto inicial en el que se plantea un reto o una problemática del territorio, hasta una proposición final a través de prácticas colectivas, multi actor y transdisciplinarias, con capacidad de estructurar procesos de inteligencia colectiva reconocibles y por consiguiente la utilidad del mismo como referencia para el diseño cívico.

Metodología

Este artículo es el resultado de una investigación mucho más amplia que estoy desarrollando en el ámbito del programa de Doctorado “Sostenibilidad y Regeneración” de la Universidad Politécnica de Madrid; nace entonces en el contexto de una investigación de más de 10 años, desarrollada desde un enfoque iterativo, donde cada etapa y método se ha desarrollado a partir de los hallazgos de la etapa y el método anterior.

El desencadenante para el enfoque final ha sido un proceso de análisis y revisión, paralelo a mi actividad de investigación, de mis 15 años de experiencia profesional. De esta forma pongo en un espacio de sinergia la investigación y experimentación profesional junto con la práctica de la investigación académica. Esto se traduce en la aplicación secuencial de dos acciones. Por un lado un trabajo deductivo con el que llego a definir una metodología de trabajo profesional en base a una larga y amplia actividad de experimentación posible gracias a decenas de casos prácticos, y por otro lado un trabajo de investigación centrado en la comparación de tres casos concretos en los cuales, podemos reconocer el patrón metodológicos de mi práctica profesional.

Desde un trabajo de análisis me he movido hacia un trabajo de síntesis que me ha permitido definir un patrón metodológico común a todos los casos de estudio. Esto se traduce en la posibilidad de abordar un análisis comparativo, que además de tener el objetivo de encontrar patrones para la validación de mi hipótesis inicial, nos permite evidenciar la emergencia de la práctica que hemos denominado Diseño Cívico, que partiendo de situaciones y contextos diferentes consigue activar dinámicas de Inteligencia Colectiva Situada. Este trabajo de síntesis es accesible en una página web que yo mismo he creado <http://civicdesignmethod.org> donde es posible descargar el Libro Blanco del Método de Diseño Cívico (Di Siena, 2019).

En este artículo quiero centrarme en uno de los aspectos más relevantes de la propuesta del Diseño Cívico, que corresponde con la posibilidad de diseñar un proceso en lugar de una solución específica. Una parte clave del patrón metodológico desarrollado con mi investigación tiene que ver con la definición de herramientas básicas que nos ayudan en la práctica del diseño y en este caso en la práctica de diseñar un proceso, que en sí se concibe con el objetivo de activar una Inteligencia Colectiva que permite a los diferentes actores presentes en un territorio de colaborar para llegar a un resultado con un alto gradiente de consenso. Para ello he definido un esquema de trabajo que llamo Proceso Circular para el Diseño Cívico.

Utilizando un caso de estudio en el que he participado personalmente veremos como el esquema Proceso Circular para el Diseño Cívico consigue describir y entender el desarrollo de un proceso de diseño muy complejo.

Caso de estudio: Dreamhamar

Dreamhamar es una propuesta desarrollada por el estudio madrileño de arquitectura y urbanismo, Ecosistema Urbano. Se trata de un proceso de participación y diseño en red que tiene como objetivo el rediseño del espacio público de Stortorget Square en la ciudad de Hamar en Noruega. La primera versión de este proceso fue diseñada como propuesta para un concurso público en 2010. Una vez seleccionada como propuesta ganadora, se llevó a cabo durante los años 2011 y 2012 durante los cuales los ciudadanos de la ciudad de Hamar han podido participar en el proceso de reflexión colectiva que culminó con un nuevo diseño de la plaza. Se trata de una aproximación pionera en el ámbito de la configuración de nuevos espacios públicos o en la transformación de los ya existentes, por su apuesta por un proceso abierto y poliédrico estructurado en torno a una programación muy amplia de talleres, conferencias, acciones urbanas, herramientas de comunicación y participación.

El desarrollo de este proyecto ha supuesto una reflexión muy intensa sobre cómo implicar una alta cantidad de actores locales manteniendo una buena relación con las expectativas de la administración pública y de las comunidades locales. Todo ello además en un contexto territorial y cultural, nuevo para los profesionales que lo hemos liderado.

Podemos describir el proceso de Dreamhamar en estas 10 fases: 1. Comienzo: Desarrollo de una propuesta para el concurso desarrollada desde España; 2. Planificación: Definición de las actividades que estructuran el proceso de diseño; 3. Implicación de las comunidades y los actores locales y glociales; 4. Propósito: revisión del propósito inicial y reconfiguración del equipo; 5. Difusión: promoción del proceso para las comunidades locales; 6. Organización de las prácticas de Bienvenida para todas las personas que quieren colaborar; 7. Despliegue de los programas de talleres y actividades colectivas; 8. Prototipado: pruebas a escala real en la plaza; 9. Implementación de los inputs para un proyecto preliminar de la plaza; 10. Resultados e impacto.

1. Comienzo: Desarrollo de una propuesta para el concurso desarrollada desde España

El comienzo de este proyecto corresponde con la decisión de presentarse al concurso convocado por el ayuntamiento de Hamar en Noruega y la definición

de un primer equipo de trabajo. Por su carácter experimental relacionado con el arte, el concurso obligaba a formar un equipo mixto que incluyera al menos un arquitecto y un artista. Nuestro equipo estaba formado por varios profesionales, principalmente arquitectos, y un artista.

El objeto del concurso era el desarrollo de una obra de arte en vista de un proceso de redefinición de la plaza Stortorget de Hamar. El enunciado del concurso especificaba además, toda una serie de objetivos que habitualmente no son directamente asociados ad una intervención artística: la obra de arte debería haber sido capaz de devolver identidad y visibilidad a la plaza, pero también a toda la ciudad y la comunidad local, además debería haber contribuido a generar una mayor capacidad para retener los jóvenes que suelen emigrar hacia ciudades más grandes.

2. Planificación: Definición de las actividades que estructuran el proceso de diseño.

Teníamos clara la complejidad de la propuesta con lo cual nos centramos en definir un proceso muy detallado que incluye diferentes ciclos y actividades que considerábamos necesarias para implicar a los diferentes actores locales para llegar a un diseño final para la plaza. En la primera propuesta presentada al concurso todavía no se planteaba directamente la posibilidad de llegar a un rediseño de la plaza. Para poder encajar en el enunciado del concurso nos limitamos a presentar un proceso que permitiera realizar 6 obras de arte desarrolladas en colaboración con la ciudadanía como testeo para luego llegar a una propuesta final.

Como punto de partida para conectar con el territorio definimos el trabajo con las escuelas y a partir de allí después de un trabajo de campo seguir conectando con organizaciones locales, contando también con el apoyo de la información que nos pasaría la administración pública.

3. Implicación de las comunidades y los actores locales y glociales

Empezamos con las acciones planificadas. Nos centramos en el trabajo con las escuelas y los institutos para generar el primer lazo de conexión con el territorio y las comunidades locales. Conectamos con un gran número de padres y madres de manera informal, abriendo las puertas a actividades posteriores

organizadas con diferentes entidades locales. Generamos de a poco y de forma organizada un proceso de construcción de la confianza que se demostró clave para la continuidad del proceso.

El plan de implicación preveía la reunión con actores locales en base a las recomendaciones que nos podían hacer los técnicos del ayuntamiento y las conversaciones con los padres de los niños y adolescentes de las escuelas en las que teníamos programadas las primeras actividades.

Por ese motivo, durante varios días tuvimos reuniones con todos los grupos políticos y todos los representantes de la asamblea municipal explicando las grandes oportunidades del proyecto y aclarando las dudas que pudieran tener. Este trabajo resultó ser enormemente valioso para luego poder activar e implicar las organizaciones con las que ya nos habíamos reunido para conseguir su apoyo. Además este trabajo y la votación de la asamblea ciudadana generó también un contexto favorable de apoyo a un proyecto que en todo caso era muy experimental.

Esta fué también la fase de reconfiguración del equipo. Una vez proclamados ganadores, el equipo se estructuró en dos grupos, uno que se quedó en la ciudad de Hamar manteniendo una constante relación con la administración pública y con las comunidades locales y otro que se quedó en apoyo desde Madrid. Para completar la configuración del equipo también se seleccionaron expertos locales e internacionales para cada una de los seis ejes temático que estructuraba todo el proceso.

Para activar una dimensión glocal con interacción entre lo local y lo global introducimos varios elementos externos como una red de universidades y un programa de laboratorios desarrollados directamente online que tendrían el rol de enriquecer con nuevas propuestas todo el proceso presencial local. Nos preocupamos de generar una red de personas y comunidades de estudiantes e investigadores que desde diferentes lugares del mundo pudieran participar del proceso e interactuar con los habitantes para promover una mayor apertura del imaginario colectivo sobre el presente y el futuro de la plaza.

4. Revisión del propósito inicial y reconfiguración del equipo.

Antes de poder empezar con todo el proceso, fue necesaria una negociación con la administración pública sobre la posibilidad de trabajar más directamente

con la redefinición de la plaza y la duración del proceso. Finalmente conseguimos el apoyo del ayuntamiento para un proceso de redefinición de la plaza basado en la experimentación de seis obras de arte efímeras, pero tuvimos que reducir mucho la duración del proceso pasando de año y medio a 8 meses, con el compromiso de entregar informes intermedios en el que se evidenciaran los resultados alcanzados.

Una vez proclamados ganadores, dos personas del equipo se trasladaron directamente a la ciudad de Hamar, mientras que otras viajamos para ofrecer apoyo en los momentos más intensos. El equipo se estructuró en dos grupos, uno que se quedó en la ciudad de Hamar manteniendo una constante relación con la administración pública y con las comunidades locales y otro que se quedó en apoyo desde Madrid.

El equipo local estaba compuesto por dos arquitectas y otras figuras profesionales locales. Contratamos un periodista que se encargaba de la comunicación y las relaciones con los periódicos locales y cuatro educadores y mediadores que nos acompañaban en nuestras relaciones con diferentes organizaciones y ciudadanos. Estos mediadores también tenían la tarea de coordinar los talleres y las actividades colectivas.

El equipo de Madrid se encargaba de todo el apoyo más técnico y de coordinación de dos partes importantes. La infraestructura y las actividades de los talleres y producciones online (el Digital Lab) y luego toda la parte de producción de informes y del diseño urbano que se fueron produciendo a lo largo del proceso hasta la entrega final.

Para completar la configuración del equipo también se seleccionaron expertos locales e internacionales para cada uno de los seis ejes temático que estructuraba todo el proceso.

5. Difusión: promoción del proceso para las comunidades locales

En esta fase nos centramos en organizar la comunicación y las estrategias para dar a conocer el proceso. Previamente hemos definido los lenguajes gráficos y el enfoque de las primeras actividades que generan el primer impacto en la ciudadanía.

Finalmente decidimos dar comienzo al proceso con un evento festivo. Invitamos al colectivo de grafiteros madrileños Boa Mistura que intervinieron sobre mitad de la plaza con una pintura impactante que replicaba los motivos geométricos y los colores típicos de la cultura noruega, directamente en el suelo. Esto fue acompañado de un evento festivo suficientemente llamativo para que los periódicos locales acudieron y publicaran la noticia, dando a conocer el comienzo del proceso.

Fue también el momento de activación y difusión de la página web y de los diferentes canales activados en redes sociales.

6. Organización de las prácticas de Bienvenida para todas las personas que quieren colaborar.

Una vez puesto en marcha la infraestructura y después de las numerosas entrevistas con los actores locales y el primer evento de lanzamiento del proceso, el equipo local se organizó para poder recibir y acoger aquellas personas y organizaciones que quieran sumarse al proceso o que incluso quieran proponer actividades.

7. Despliegue de los programas de talleres y actividades colectivas

Con la infraestructura activada, el propósito redefinido y el equipo establecido en la ciudad empieza el despliegue de toda la programación. El proceso se estructuró en torno a diferentes tipos de actividades:

- 1) “The Cultural Racksuck” un programa de actividades con 12 institutos locales con la participación de más de 1000 niños y jóvenes.
- 2) Dos talleres online, uno centrado en el espacio público y la ciudadanía y otro sobre urbanismo táctico.
- 3) Programación de seis semanas temáticas. Cada una de esta semana temática incluía la invitación de un experto internacional y un experto local (community activator) que se quedaban una semana en apoyo al proceso y ofrecían una conferencia y un taller temático. Los temas fueron: Ciudadanía, Medioambiente, Tecnología, Estrategia de temporadas, Actividades, Futuro

4) En paralelo a estas actividades se programaron seis intervenciones en la plaza que empezaron con la intervención de inauguración con el colectivo Boa Mistura. Las siguientes intervenciones tuvieron una producción muy importante en términos de organización logística y de comunicación.

8. Prototipado: pruebas a escala real en la plaza

Se realizaron diferentes prototipos e intervenciones en la plaza, todas de bajo coste y con gran impacto visual, reutilizando materiales y pensando cuidadosamente en el manejo de todas las fases: antes, durante y después. Por supuesto, se trataba de intervenciones temporales, pero nos preocupamos de evitar que se consideraran una mala reproducción de la realidad, sino más bien una oportunidad para utilizar la plaza de una manera diferente, aunque fuera sólo por unos días, y ampliar la imaginación de los ciudadanos.

Estas experimentaciones directas en la plaza facilitaron el trabajo de síntesis y de propuesta que desarrolló el equipo técnico con las propuestas finales de diseño de la plaza.

9. Implementación de los inputs para un proyecto preliminar de la plaza

Después de haber llevado a cabo la mayoría de los talleres y actividades con las diferentes comunidades y aprovechando las pruebas desarrolladas directamente en la plaza, el equipo técnico se centró en la definición de una primera propuesta de proyecto preliminar. Esta propuesta ha tenido en cuenta los inputs conseguidos en las diferentes actividades, proponiendo una configuración de los espacios de la plaza pensando no solamente en la parte formal sino en la oportunidad de poder incluir en el diseño una visión de diferentes actividades y dinámicas pensadas desde la implicación directa de los ciudadanos y su capacidad de auto-organización.

Finalmente los elementos del proyecto que preveían una mayor conexión con la ciudadanía fueron eliminadas en el proyecto de ejecución desarrollado por otro estudio de arquitectura que tomó el relevo del trabajo desarrollado por el estudio Ecosistema Urbano del que yo también era miembro.

10. Resultados e impacto

El proyecto preliminar es presentado a la administración pública y en algunas sesiones públicas con los vecinos para tener en cuenta las últimas observaciones de las comunidades locales. A continuación, con el acuerdo de la administración pública el equipo técnico procede a definir el proyecto final.

Sin duda el resultado final y el mayor elemento de impacto es haber conseguido transformar de forma radical el imaginario de y el uso que la ciudadanía hace de la plaza, que ha dejado de ser un aparcamiento y ha conseguido convertirse en un centro de encuentro importante para las comunidades locales.

Diseño Cívico

En mi trabajo de investigación sobre los procesos, espacios y prácticas que permiten activar dinámicas de Inteligencia Colectiva hago referencia al Diseño Cívico. Este concepto se encuentra en un estado de definición emergente, que todavía no cuenta con una amplia literatura. Desde mi experiencia profesional (*practitioner*) entiendo el Diseño Cívico como el conjunto de dinámicas y estrategias que permiten activar procesos de Inteligencia Colectiva con impacto en el Territorio.

Considero que el Diseño Cívico se centra en proyectos cívicos es decir proyectos relacionados con la ciudadanía entendida como colectividad que habita un territorio; se basa en la multidisciplinariedad y en la puesta en valor de los conocimientos situados, donde lo profesional se pone al servicio de la colectividad desde una perspectiva de colaboración y facilitación de procesos.

Desde el enfoque del Diseño Cívico entendemos que los profesionales ponemos a disposición nuestra experiencia y conocimiento, no tanto para generar una respuesta a un problema o para generar una solución directa, sino poniéndonos al servicio de una comunidad o un territorio específico, para propiciar la activación de un ambiente de intercambio y colaboración en el que los actores locales interaccionan para generar un proceso de Inteligencia Colectiva, a través del cual luego llegar a propuestas concretas.

Proceso Circular

El proceso circular representa una de las herramientas resultantes del trabajo de síntesis desarrollado a partir del análisis de mi experiencia como *practitioner*. Nos encamina hacia una reflexión enfocada a definir las diferentes fases de un proceso de Diseño Cívico. Ofrece una definición y comprensión del proceso circular que nos puede ayudar a activar la Inteligencia Colectiva, específicamente conectada o desarrollada desde un territorio.

Está estructurado en 10 fases, en una secuencia circular que puede replicarse y reiniciarse en cualquiera de sus puntos. Entendemos que los aprendizajes y las mejoras de cualquier proceso se pueden producir a través de un proceso teórico de investigación (pensar/configurar) però también a través del propio proceso de ejecución o producción (hacer/implementar): las situaciones o condiciones no previstas determinan la necesidad de actuar de forma diferente a lo planeado (situar/desplegar), generando un descubrimiento, un nuevo aprendizaje.

A continuación la presentación de las 10 fases:

1. Comienzo

Creación del equipo inicial. Definición del objetivo y propósito inicial del proceso.

2. Planificación

Análisis preliminar para reconocer cuales son las comunidades y actores locales. Definición de las diferentes fases y objetivos del proceso.

3. Implicación

Implicar las comunidades y los agentes del territorio. Incorporación de profesionales promoviendo la transdisciplinariedad y la glocalidad. Sincronización del equipo completo y activación de los protocolos y gobernanza de trabajo colaborativo, abierto y transparente.

4. Propósito

Revisión del propósito inicial implicando el equipo completo y las comunidades y agentes locales. Elaborar un relato que describe el objetivo del proceso, sus etapas y metodología.

5. Difusión

Comunicación del comienzo del proceso en plataformas, soportes y formatos diferentes.

6. Bienvenida

Activación de las dinámicas y dispositivos para acoger en el proceso a todas las personas interesadas.

7. Despliegue

Activar el conjuntos de dinámicas y dispositivos para activar la inteligencia colectiva

8. Prototipado

Realización y producción de prototipos de bajo coste. Experimentación directa con una de las partes que definen el proyecto final para testear la efectiva capacidad de alcanzar resultados, para que luego a la hora de escalar sean menores los problemas y los fallos.

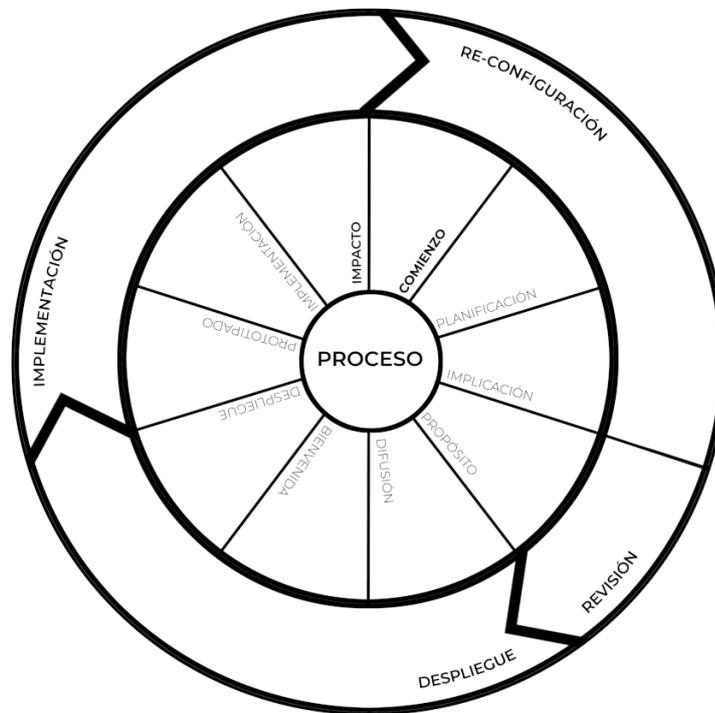
9. Implementación

Pasar a la implementación de lo planteado en las fases anteriores. Escalar los testeos de la fase de prototyping

10. Impacto

Cerrar el ciclo para abrir otro. Después de la implementación de la propuesta se busca de qué forma esta se puede replicar, sostener o conectar con otras realidades o procesos para que siga generando efectos positivos y regenerándose.

Figura 1: Proceso Circular



Proceso Circular, Civic Design Method de Domenico Di Siena, diseñado por Cecilia Ciancio

Aplicamos ahora este esquema a nuestro caso de estudio.

1. Comienzo

Creación del equipo inicial. Definición del objetivo y propósito inicial del proceso.

Dadas las circunstancias, llegamos rápidamente a la conclusión que el mejor enfoque para abordar el concurso era promover un proceso en lugar de un objeto o solución directa. Entre las necesidades que habíamos identificado estaba sin duda la de involucrar a los ciudadanos en el proyecto, para evitar la clásica operación urbana que aterriza en un territorio sin ningún tipo de diálogo con los residentes. Asimismo, dado el carácter provincial de la pequeña ciudad, nos parecía importante generar una dinámica capaz de enriquecer la realidad local con un dinamismo cultural que pudiese llegar también desde el exterior y al mismo tiempo activar una dinámica para posicionar la ciudad, desconocida para la mayoría de la gente en el mundo, a nivel global.

En la propuesta que presentamos, indicamos la necesidad de ampliar el equipo para incluir nuevos profesionales que acompañarían el desarrollo de todo el proceso, sabiendo además que tendríamos dos momentos muy importantes en los que íbamos a necesitar más apoyo, es decir el comienzo y el final.

2. Planificación

Análisis preliminar para reconocer cuales son las comunidades y actores locales. Definición de las diferentes fases y objetivos del proceso.

Analizamos el contexto urbano, social, económico y cultural de esta pequeña ciudad, formada por un pequeño centro y una gran área suburbana bastante independiente. El contexto, nos mostraba en definitiva, que una buena parte de sus habitantes no parecía tener mucho interés en la plaza, que en el imaginario general, además de su función de aparcamiento, solo cobraba vida e identidad una vez al año, como escenario de las celebraciones de la fiesta nacional. Los vecinos del casco urbano, en cambio, estaban naturalmente mucho más atentos al destino de la plaza, y al aparcamiento.

En la fase de proyecto nos limitamos a marcar como comunidades afectadas y con las que quisiéramos trabajar, las típicas de cualquier territorio: las organizaciones civiles, asociaciones, sindicatos y por supuesto las escuelas.

3. Implicación

Implicar a las comunidades y los agentes del territorio. Incorporación de profesionales promoviendo la transdisciplinariedad y la glocalidad. Sincronización del equipo completo y activación de los protocolos y gobernanza de trabajo colaborativo, abierto y transparente.

El plan de implicación preveía la reunión con actores locales en base a las recomendaciones que nos podía hacer los técnicos del ayuntamiento y las conversaciones con los padres de los niños y adolescentes de las escuelas en las que teníamos programadas las primeras actividades. Finalmente este plan se vió afectado por algunos acontecimientos imprevistos que en realidad aceleraron todo el proceso.

Hemos visto que el proceso fue caracterizado por una etapa inicial de gran incertidumbre debido a que el ayuntamiento no estaba completamente

convencido de la propuesta. Para conseguir una confirmación definitiva, fue necesario conseguir el apoyo de una asamblea pública en la que participaban los representantes de las organizaciones más activas del territorio.

Un último importante factor que se tomó en cuenta a la hora de diseñar el proceso fue introducir dinámicas para generar interacciones de tipo Glocal, es decir la posibilidad de generar intercambios entre comunidades locales y comunidades de otros lugares del país y del mundo.

En esta fase también se configura el Physical Lab en un edificio histórico situado justo en la plaza Stortorget, que diseñamos y transformamos para que pudiéramos usarlo como oficina de trabajo, conferencia y talleres, pero también como elemento de comunicación, promoción y transparencia. A este se juntaba la realización de nuestra página web de referencia, la que sería nuestro Digital Lab donde se pondría a disposición y se centralizaría toda la información que se produjera a continuación en el proceso.

4. Propósito

Revisión del propósito inicial implicando el equipo completo y las comunidades y agentes locales. Elaborar un relato que describe el objetivo del proceso, sus etapas y metodología.

Esta es una fase que está pensada para que la implicación de nuevos actores se consolide y permita definir mejor el propósito y el alcance del proceso. En nuestro caso hemos vivido este momento justo después de que el ayuntamiento con el apoyo de la asamblea ciudadana aprobaron definitivamente la realización de nuestro proceso. Esto se concretizó con la definición de un nuevo plan de actividades muy detallados definiendo ciclos y ritmos y las temáticas que se trabajarían en cada fase, con la definición de una primera propuesta de expertos invitados, sea internacionales que locales.

5. Difusión

Comunicación del comienzo del proceso en plataformas, soportes y formatos diferentes.

Un planteamiento importante de nuestra propuesta tenía que ver con la posibilidad de hacer visible lo antes posible el proceso y poder intervenir y experimentar en la misma plaza. Sabíamos que era necesario evitar la clásica

situación donde los técnicos trabajan a puerta cerrada desde lejos y acaban conectando con la ciudadanía y la administración pública solo cuando la propuesta está prácticamente terminada.

En nuestra propuesta planteamos la necesidad de tener presencia en la ciudad y en la misma plaza y una relación constante con las comunidades locales. Para conseguirlo pudimos utilizar un edificio de propiedad municipal, uno de los pocos con valor histórico, que justo en el momento del proceso se encontraba vacío y sin actividad. En ese lugar se activó el que llamamos Physical Lab.

En esta fase nos centramos en organizar la comunicación y las estrategias para dar a conocer el proceso. Pedimos al ayuntamiento de poder disponer de la mitad de la plaza para poder hacer una intervención artística. Esto fue acompañado de un evento festivo y de la apertura al público de nuestro Physical Lab donde ya podían acceder a una exposición con la información básica del proceso y familiarizarse con el nombre, el logotipo y la estética que lo acompañaba.

6. Bienvenida

Activación de las dinámicas y dispositivos para acoger en el proceso a todas las personas interesadas.

Uno de los casos emblemáticos de esta capacidad de acogida ha sido la visita de un profesor de una escuela local que vino a proponer la posibilidad de una actividad lúdica para niños y jóvenes. A partir de la propuesta pudimos incluir esta actividad en la programación de las intervenciones de experimentación en el espacio público con una actividad que tomó el nombre de Playhamar. Este profesor fue luego contratado por el ayuntamiento para seguir coordinando actividades en la plaza.

Por otro lado, vivimos diferentes momentos en los cuales las personas intrigadas por el Physical Lab entraron a ver las exposiciones y tras preguntar más información se sumaron a las actividades programadas.

7. Despliegue

Activar el conjuntos de dinámicas y dispositivos para activar la inteligencia colectiva

En paralelo a toda la programación de talleres y encuentros colectivos y colaborativos se activó una parte importante que se desarrolló online, para permitir una participación mucho más amplia.

Hamar Experience: sesiones semanales en directo streaming que se utilizaron para informar sobre el avance del proceso de diseño colaborativo, muchas veces contando con invitados especiales que nos hablaban sobre ejemplos y asuntos relacionados con uno de los seis ejes temáticos que estructuraban todo el proceso. Estas sesiones juntaban muchos objetivos juntos. Por supuesto nos permitían informar sobre las actividades y los resultados intermedios aportando un gran nivel de transparencia. Una acción estructurante de estas sesiones era su función de sincronización entre las diferentes comunidades implicadas, generando el puente

necesario entre las actividades que ocurrían presencialmente y localmente, con las que ocurrían online u en la red de universidades que habíamos implicado en diferentes países del mundo.

Se activó una aplicación especial online que permitía a los habitantes señalar problemas y soluciones directamente en una mapa interactivo. Esta herramienta tenía el doble objetivo de extender las posibilidades de participación a todas aquellas personas que no podían o no querían participar de las actividades presenciales, pero al mismo tiempo también tenía el objetivo de ampliar el imaginario y el debate local para que se entendiera que la transformación de la plaza era en realidad algo que tenía relación con la reflexión sobre toda la vida urbana, con lo cual era necesario activar y alimentar el interés de las comunidades locales sobre los problemas y las propuestas para toda la ciudad.

8. Prototipado

Realización y producción de prototipos de bajo coste. Experimentación directa con una de las partes que definen el proyecto final para testear la efectiva capacidad de alcanzar resultados, para que luego a la hora de escalar sean menores los problemas y los fallos.

El proceso incluye en su programación diferentes momentos dedicados exclusivamente a la definición y construcción de prototipos a escala real que permitieran experimentar las propuestas que se iban generando a lo largo de las diferentes actividades con estudiantes y ciudadanos. Estos prototipos fueron esenciales para la promoción y visualización por parte de los

ciudadanos de nuevos escenarios posibles para la plaza que se alejaran de la imagen habitual que la veía identificada con un aparcamiento.

La reacción de los ciudadanos a estas instalaciones temporales han sido el punto de partida para la siguiente fase de diseño. Como primer resultado, todos los prototipos ofrecieron una oportunidad para celebrar el proceso en sí y reunir a los ciudadanos en torno a eventos festivos completamente inusuales, y sobre todo generaron una nueva visión de la plaza que les abrió a un imaginario de posibilidades y oportunidades.

9. Implementación

Pasar a la implementación de lo planteado en las fases anteriores. Escalar los testeos de la fase de prototyping.

En este caso la fase de implementación no corresponde con la fase de transformación física de la plaza sino de la fase de sintetización por parte del equipo técnico de todos los inputs, sugerencias, aprendizajes y experimentaciones generadas en las fases anteriores en una propuesta de diseño de la plaza.

La re-interpretación de los aportes permitió llegar a unas primeras propuestas que luego definieron un diseño preliminar que se presentaba a los ciudadanos para recibir feedback y que tenía que estar validado por la administración pública.

10. Impacto

Cerrar el ciclo para abrir otro. Después de la implementación de la propuesta se busca de qué forma esta se puede replicar, sostener o conectar con otras realidades o procesos para que siga generando efectos positivo y regenerándose.

En la fase de implementación resultó más decisiva que nunca la relación con la administración pública. En la fase final con la llegada de una nueva configuración de gobierno tras las elecciones y se generó una relación mucho menos fluida y se redujo la capacidad de innovación, experimentación y exploración.

Otra consecuencia importante ha sido la decisión de la administración de confiar en otro equipo para el desarrollo del proyecto ejecutivo y para el seguimiento de la obra. Este factor determinó también el hecho que en la ejecución final del proyecto muchas de las propuestas definidas en el proyecto final no fueron tomadas en cuenta.

Conclusiones

Como hemos visto el Diseño Cívico, propone llegar a las soluciones esperadas a través de procesos o métodos, posibilitando relaciones y estrategias basadas en la colaboración de muchos actores situados en sus territorios. No se trata de un enfoque de deliberación colectiva sino de un proceso facilitado por profesionales que ponen al servicio de una comunidad su conocimiento. El principal reto para el éxito de este tipo de proceso está en la capacidad de definir los ciclos de desarrollo y las diferentes secuencias que nos llevan de una fase a la siguiente manteniendo vivo el interés y el apoyo de las comunidades locales.

El Diseñador Cívico diseña el proceso necesario a propiciar la activación de una Inteligencia Colectiva Situada preocupándose de definir de qué forma los actores del territorio se relacionarán, donde lo harán, con qué tipo de actividades y con qué frecuencia; diseña las dinámicas y define las tecnologías que se usarán a lo largo de todo el proceso.

La aplicación del Proceso Circular al caso de estudio de Dreamahamar nos ayuda a estructurar y entender el desarrollo de un proceso de diseño que ha implicado a muchos actores que no estaban coordinados entre ellos y que no necesariamente estaban siquiera interesados en el presente y futuro de la plaza. Este tipo de enfoque nos ayuda a determinar una serie de estrategias donde la acción, la comunicación, la experimentación y el codiseño activan las comunidades locales desde una perspectiva de colaboración capaz de poner en valor el conocimiento situado de todos los actores. Siendo todo posible gracias al diseño de un proceso y a la capacidad de los diseñadores de jugar al mismo tiempo su rol de facilitadores.

Este tipo de enfoque profesional se encuentra en la actualidad en plena fase de emergencia y dependiente todavía de mucha experimentación que en muchos casos es en realidad pura improvisación. Es por ello que es indispensable analizar los proyectos que consiguieron llegar a resultados concretos bajo la

lupa de una estructura reconocible. El proceso circular como hemos visto ofrece ese apoyo indispensable para analizar casos de estudio exitosos y para activarse para definir el diseño de nuevas intervenciones que quieran activar una inteligencia colectiva en el territorio (situada).

Bibliografía

Bawuens, M. (2012). Blueprint for P2P Society: The Partner State & Ethical Economy. Shareable. Recuperado el 21/05/2019:

<<https://www.shareable.net/blueprint-for-p2p-society-the-partner-state-ethical-economy/>>.

Buchanan, C., Amatullo, M., Staszowski, E. (2019). Building the Civic Design Field in New York City *Diseña*. (n. 14): 158-183.

Chautón, A., Di Siena, D. (2019). Civic Transitions. Medium. Recuperado el 28/03/2019

<<https://medium.com/@civictransitions/civic-transitions-9acbc11c2d6c>>.

Di Siena, D. (2019). Civic Design Method Whitepaper. Recuperado 28 junio 2020 <<http://civicdesignmethod.com>>.