

- Acupuntura urbana
- Autolimpieza
- Autorreparación
- Barrera a los gases
- Creatividad
- Cualidades sensoriales
- Densidad cultural
- Digital signage
- Diseño de interacción
- Diseño sistémico
- E-bike
- Enfoque soft
- Innovación social
- Interacción
- Interface
- Intervención de emergencia
- Intervención mutante
- Intervención temporal
- Intervención-prueba
- Lenguaje visual digital
- Mallification
- Nanotecnología
- Networking
- Ritmos
- Sistema de control
- Slow design
- Smart car
- Smart cities
- Smart home
- Smart lights
- Wikicity

- Autoorganización
- Código abierto
- Realidad aumentada
- Software social

**Belinda Tato**   **José Luis Vallejo**

“Incorporar al ciudadano en el proceso creativo tiene beneficios directos: puede mejorar el resultado, facilitar su desarrollo, aumentar la aceptación de la intervención y generar comunidad”

Belinda Tato y José Luis Vallejo son socios fundadores de **ecosistema urbano**, una agencia innovadora creada en el año 2000. La agencia aborda la ciudad como un fenómeno complejo, de un punto de vista diferente que engloba la arquitectura, el urbanismo, la ingeniería y aspectos sociológicos. También han creado una plataforma de comunicación ([www.ecosistemaurbano.org](http://www.ecosistemaurbano.org)) que aprovecha las nuevas tecnologías de comunicación para el desarrollo de redes sociales y la gestión de canales online centradas en la sostenibilidad urbana creativa. **ecosistema urbano** ha recibido numerosos premios internacionales.

# Urbanismo de código abierto para una ciudadanía aumentada

Entendemos por “urbanismo de código abierto” aquel que, no centrándose sobre la dimensión física de la ciudad, aborda su transformación a través del entendimiento de los comportamientos y los procesos sociales de sus integrantes, explorando maneras alternativas de reconciliarnos con una realidad física concebida para dar respuesta a estructuras sociales y modos de vida de épocas pasadas.

La generación de arquitectos formados en España en la última década del siglo xx fuimos educados por los profesionales en activo más destacados del momento. Ellos concibieron y construyeron infraestructuras y equipamientos básicos: hospitales, bibliotecas, polideportivos, centros culturales, auditorios... La producción arquitectónica de esos años es un diccionario de buena arquitectura del cual es posible extraer las claves sobre cómo planificar, diseñar y construir dentro de la disciplina, siendo numerosos los ejercicios de excelencia. Estudiábamos y respirábamos arquitectura, nuestras referencias eran siempre arquitectónicas y nos movíamos entre arquitectos.

Muy rápidamente, el contacto con una sociedad que se transformaba a ritmo vertiginoso acabó con el consenso monolítico en torno a la disciplina y los límites de esta comenzaron a desdibujarse. Hoy resulta inconcebible hablar de ciudad sin trabajar conjuntamente con otros profesionales: ingenieros, sociólogos, economistas, geógrafos, etc., compartiendo puntos de vista y herramientas de trabajo en una conversación colectiva que tiene como tablero de juego la ciudad, un organismo vivo, mutante, inabarcable y de una complejidad inherente.

La conectividad en tiempo real, la ubicuidad, el acceso ilimitado a grandes flujos de información y conocimiento, han alterado las reglas del juego. La información es infinitamente más accesible de lo que nunca fue, pero también muta más rápidamente, quedando obsoleta casi al instante.

Actualmente nuestra casa es nuestra oficina; el ordenador, la herramienta de trabajo por excelencia; y el móvil, una prótesis externa de nuestro cerebro o la puerta a nuestro perfil más público. Los límites entre nuestro yo público y privado se desvanecen. Los ciudadanos hemos pasado de ser consumidores a ser

*prosumidores*, produciendo ideas, conocimiento, información y contenidos. Los límites entre lo personal y lo profesional se difuminan, y esta rápida evolución nos lleva a concebir y experimentar el espacio y la ciudad de manera distinta. Nos hemos convertido en receptores y emisores de un flujo continuo de información que hemos de redirigir, administrar y asimilar o simplemente descartar.

Pero, al margen de su actividad digital, el hombre sigue siendo un ser social, en permanente búsqueda de relación con otras personas para el intercambio de información, conocimiento o experiencias sensoriales directas. La “Nube” proporciona las condiciones propicias para parte de ese intercambio, pero la realidad física sigue siendo el escenario insustituible para el desarrollo de gran parte de nuestra vida.

Paralelamente a esta revolución en curso, la planificación de la ciudad continúa siendo un procedimiento lánguido, burocratizado y absolutamente alejado del ritmo dinámico de nuestros procesos sociales. La modificación de los marcos normativos y legislativos requiere años, y por ello llega habitualmente desfasada con respecto a la demanda inicial. Las nuevas normas nacen sistemáticamente obsoletas y han de modificarse de nuevo, con lo cual se crea un bucle infinito de tramitación y gestión pública.

Los dilatados y tortuosos procesos oficiales de planificación urbana, centrados en el diseño y la transformación física de nuestro entorno (infraestructuras, edificios, materiales, geometrías...), han terminado por crear una disciplina dominante, que simplifica la realidad urbana, ignora la dimensión social y crea situaciones aisladas, en lugar de procesos, relaciones, tramas, vínculos e interacciones entre todos los elementos que la componen. El aumento del grado de complejidad de un entorno urbano multiplica exponencialmente el número de sinergias y las probabilidades de contacto entre todos los elementos, generando entornos urbanos más saludables y creativos.

### **Espacio público emergente**

Actualmente, el “lugar” donde con más éxito se están experimentando modelos de creación colectiva y autoorganización es, sin duda, Internet. La Red ha potenciado las identidades sociales y los intereses colectivos de la gente, convirtiéndolos en una fuerza con importante influencia en el ámbito urbano.

Por el contrario, el espacio urbano está cada vez más controlado y dirigido por el exceso de normas y restricciones, haciendo que su uso sea progresivamente menos espontáneo y creativo. Internet permite y potencia la interacción entre las personas, mientras que el diseño de muchos espacios físicos la anula.

Internet parece ofrecer un espacio para las relaciones sociales alternativo a los lugares tradicionales. Este hecho puede interpretarse como un problema al pensar que favorece el progresivo “vacío” del espacio público o, por el contrario, considerarse como una extraordinaria oportunidad para fortalecer las

**“La Red ha potenciado las identidades sociales y los intereses colectivos de la gente, convirtiéndolos en una fuerza con importante influencia en el ámbito urbano”**

relaciones sociales locales, creando las condiciones necesarias para activar el espacio público tradicional y mejorar su vitalidad.

Según Juan Freire, la crisis de los espacios públicos (físicos) urbanos se debe también a la falta de un diseño abierto que vuelva a ofrecer a los ciudadanos un verdadero interés<sup>1</sup>. Ha conseguido introducir en el debate conceptos como “espacios híbridos” para hacer referencia a las oportunidades que propicia la hibridación de lo físico con lo digital en los espacios públicos y las experiencias urbanas “aumentadas” por la sobreimpresión de la información virtual a la información física ya existente. En Wikipedia nos encontramos con el término “realidad aumentada”, que define una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a tiempo real.

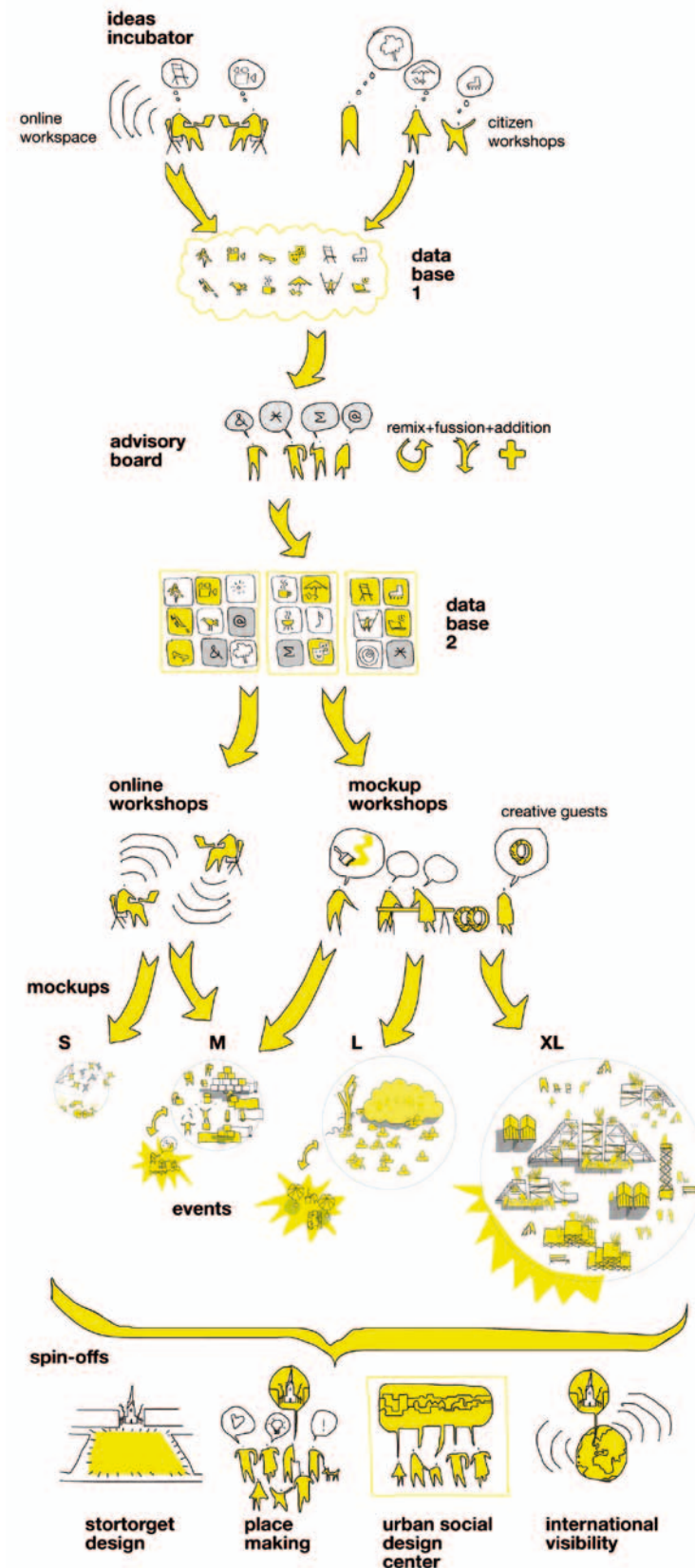
### **Plataformas para la experimentación**

Elinor Ostrom, premio Nobel de economía en 2009, ha dedicado años al estudio de modelos económicos autoorganizativos para demostrar que los bienes comunes –*commons*– pueden ser administrados de forma efectiva por un grupo de personas independiente, al margen de los jerarquizados organismos oficiales. Su trabajo constata cómo los seres humanos interactúan con el fin de mantener a largo plazo los niveles de producción de los recursos comunes existentes. Frente a la visión tradicional de los economistas que consideran que mantener tales recursos sólo es posible mediante la intervención estatal o el interés privado individual, Ostrom asegura que los usuarios de los bienes comunes desarrollan sofisticados mecanismos de decisión y reglas para gestionar los conflictos de interés, y que estos derivan en resultados positivos, habitualmente mejores que lo que plantean los modelos económicos tradicionales.

En la esfera urbana, existen iniciativas contemporáneas que incorporan al ciudadano como agente activo, huyendo del paradigma convencional del ciudadano como “cliente-espectador-receptor” del producto acabado para pasar a ser “ciudadano-actor-productor” en un proceso abierto, creando un espacio aumentado susceptible de ser modificado en función de las necesidades del usuario (entendiendo la ciudad y sus espacios públicos como ámbitos sensibles en permanente transformación, capaces de adaptarse en el tiempo para responder a las distintas demandas, definiendo espacios como soporte o plataformas para la interacción y la experimentación). Numerosas experiencias de trabajo en red –*networking*– y cotrabajo –*coworking*– pueden servir como referencia para la concepción de nuevos modelos de creación colectiva del espacio público y la ciudad. Incorporar al ciudadano en el proceso creativo tiene beneficios directos: puede mejorar el resultado, facilitar su desarrollo, aumentar la aceptación de la intervención y generar comunidad.

1 “Sentient City: Juan Freire – Espacios Públicos Híbridos”. *Ecosistema Urbano* [blog]. 2009. [Consulta: 13 de octubre de 2012]. Disponible en: <http://ecosistemaurbano.org/castellano/sentient-city-juan-freire-espacios-publicos-hibridos/>

“El proyecto propone una solución alternativa al programa planteado en las bases, definiendo el proceso participativo que tendrá como resultado el diseño de la nueva plaza”



### Urbanismo de código abierto para una ciudadanía aumentada

Entendemos por “urbanismo de código abierto” aquel que, no centrándose sobre la dimensión física de la ciudad, aborda su transformación a través del entendimiento de los comportamientos y los procesos sociales de sus integrantes, explorando maneras alternativas de reconciliarnos con una realidad física concebida para dar respuesta a estructuras sociales y modos de vida de épocas pasadas. Se trata de iniciativas aisladas o colectivas capaces de generar transformaciones de manera inmediata; mutaciones o metamorfosis espontáneas, impredecibles o difícilmente cuantificables; acciones que buscan una alteración de manera consciente o resultados no programados a partir de operaciones planificadas con ciertos grados de libertad.

A continuación presentamos una selección de experiencias que plantean usos, procesos o resultados alternativos al modelo tradicional de transformación del espacio urbano, que alteran las dinámicas jerárquicas habituales y abren una nueva dimensión infinitamente más creativa y estimulante.

#### Participación

*OneThousandSquare* ([onethousandsquare.org](http://onethousandsquare.org)) es la propuesta del concurso convocado por el Ayuntamiento de Hamar (Noruega) para una intervención artística en el principal espacio público de la ciudad, la plaza Stortorget. El proyecto propone una solución alternativa al programa planteado en las bases, definiendo el proceso participativo que tendrá como resultado el diseño de la nueva plaza. El presupuesto destinado inicialmente a la intervención artística se reparte a lo largo de un proceso de varios meses en un intenso programa de eventos, talleres y la construcción de prototipos a escala 1:1 de las ideas surgidas en las sesiones creativas.

*OneThousandSquare* impulsa la reflexión colectiva sobre el espacio público fortaleciendo las relaciones sociales y partiendo del supuesto de que construir un espacio público, más allá de su definición física, es construir una comunidad en torno a él. *OneThousandSquare* es un proyecto abierto a la interacción local (ciudadanos de Hamar) y que promueve la participación global (ciudadanos a través de Internet).

La ciudad alemana de Magdeburgo emprende en 2005 la estrategia *City on Trial* con la idea de relanzar la recuperación del centro urbano de una región posindustrial con un alto índice de paro, abandono de población, edificios vacíos y solares abandonados. El punto de partida de este experimento es el refuerzo de los vínculos sociales y la creación de otros nuevos antes de acometer cualquier transformación física de la realidad urbana. El proyecto *Open Air Library* es una de las iniciativas que comienza con la puesta en marcha de un proceso participativo para el diseño de una “escultura social” y que evoluciona hacia un equipamiento abierto para la lectura.

A lo largo de sucesivos eventos y festivales temáticos se recogen más de 30.000 libros donados por los ciudadanos y se construyen, con cajas de cerveza a escala 1:1, prototipos de los diseños más populares. El lugar comienza a cono-



cerse popularmente como *Bookmark*, hasta que en 2009 se inaugura el proyecto *Open Air Library*, que materializa las aspiraciones ciudadanas. La plaza pública o cualquier otro espacio en la ciudad funcionan como una sala abierta de lectura.

### Activismo

Por acción o por omisión, cualquier iniciativa ciudadana tiene significado político. El geógrafo y teórico social David Harvey habla de la necesidad de acostumbrarnos a un conflicto continuo que promueva el consenso para generar entornos urbanos saludables<sup>2</sup>. Por ello, debemos percibir como positivas las iniciativas de carácter reivindicativo que, activando a los ciudadanos, generan ese clima de debate.

Mike Styczynski, estudiante de la Escuela Superior de Diseño de Harvard (GSD), crea con *Actual Air* un proyecto híbrido entre instrumento de medición,

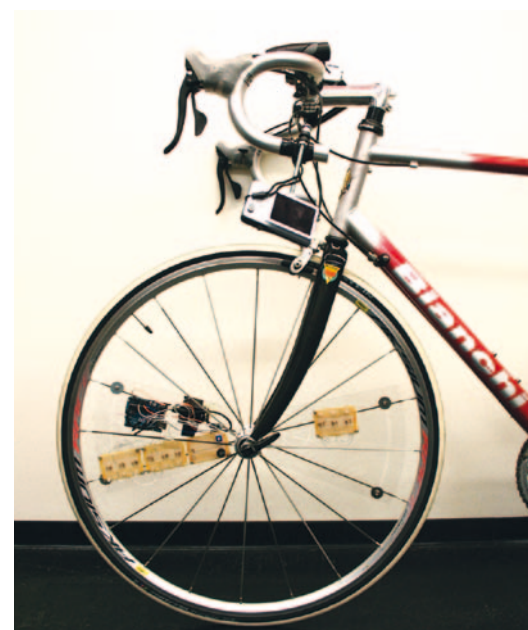


base de datos y red social. Al detectar una incidencia elevada del asma en un barrio de Boston, se plantea profundizar en este fenómeno, sus causas y consecuencias. Para visualizar, registrar y denunciar los alarmantes niveles de contaminación, elige un elemento de uso cotidiano en la ciudad: la bicicleta. *Actual Air* es un dispositivo que se acopla fácilmente a cualquier rueda de bicicleta para monitorizar la calidad del aire a través de distintos sensores. Un piloto de iluminación LED varía de color en función del grado de contaminación y dicha información, recogida en tiempo real, se vuelca a una base de datos en la Red, mapeando los niveles de contaminación urbana y visibilizando un problema hasta entonces ignorado. La información, así accesible, es un instrumento al servicio de la comunidad para potenciar la controversia.

En México D.F, una de las ciudades más contaminadas del planeta, el grupo *Make your city collective* diseñó y pintó su propio carril bici, un “carril bici de guerrilla”. El detonante para esta iniciativa fue la pasividad del gobierno de la ciudad, que habiendo prometido construir 300 kilómetros de carril bici antes del fin de 2012, en 2011 sólo había ejecutado un mínimo porcentaje. La versión oficial justificaba el incumplimiento por falta de presupuesto. Un grupo activo de 80 personas, con un ajustado presupuesto de mil dólares, llevó a cabo en una sola noche 5 kilómetros de *wikicarril*, denominado así por su carácter abierto y participativo.

2 Harvey D. *Urbanismo y desigualdad social*. Madrid: Siglo veintiuno de España Editores, 1977.

Harvey D. *Paris, Capital of Modernity*. Nueva York: Routledge, 2003.



▲ Mike Styczynski, *Actual Air*, 2010



▲ Tabacalera, Madrid, 2010

### Autoorganización

La antigua Fábrica de Tabacos de Madrid (Tabacalera) del barrio madrileño de Lavapiés será la sede del futuro Centro Nacional de Artes Visuales. La situación de crisis económica paraliza temporalmente su desarrollo y el Ministerio de Cultura cede el uso de parte del edificio para un centro social autogestionado durante este periodo de “espera”. Tabacalera ([latabacalera.net](http://latabacalera.net)) se ha convertido, desde su apertura pública (junio de 2010) y en menos de un año, en un referente cultural, no sólo de los barrios colindantes, sino de toda la ciudad. La filosofía creativa de Tabacalera establece espacios de trabajo y difusión que no se adscriben a individuos (estudios, exposiciones, etc.) sino a prácticas y lenguajes (talleres, laboratorios). La estructura de distribución espacial, temporal y laboral de Tabacalera apuesta por que las prácticas artísticas más avanzadas compartan laboratorio de trabajo y espacios de discusión con las prácticas sociales

y políticas del barrio y del resto de Madrid. Tabacalera apuesta por un modelo de producción colaborativo, de código abierto, y entiende la cultura como un proceso activo, vital e integrado en su entorno. Una de las “normas” del espacio es que todas las actividades se realicen y ofrezcan de modo gratuito y toda la producción se desarrolle bajo “licencias libres”.

El proyecto *Estaesunaplaza* ([estaesunaplaza.blogspot.com](http://estaesunaplaza.blogspot.com)) surge a raíz de un taller donde estudiantes y jóvenes profesionales transformaron un solar, cerrado durante más de 30 años (C/ Doctor Fourquet nº 24), en un espacio público para el barrio madrileño de Lavapiés. El propósito era crear un espacio de encuentro en un barrio extremadamente denso y con déficit de equipamientos. Tras una dilatada gestión con el Ayuntamiento de Madrid obtienen la cesión de uso. El proyecto está activo y promueve un modelo de autogestión donde todo el espacio está a disposición de todos, las actividades son gratuitas y cada participante aporta parte de su tiempo para mantenerlo vivo.

### Temporalidad

En septiembre de 2010, dentro del festival artístico y cultural *La noche en blanco*, surge *Isla Ciudad*, una instalación lúdica de carácter efímero en un solar del centro de Madrid. Este vacío urbano se crea por la reciente demolición de un antiguo polideportivo y la paralización del nuevo proyecto debido al contexto de crisis económica.

▼ *Estaesunaplaza*, Madrid, 2011





▲ eXYZt, *City IsLand* (Isla Ciudad), 2010

La sinergia generada entorno al proyecto *Isla Ciudad* desencadena un proceso reivindicativo que deriva en el proyecto *Elcampodelacebada* (elcampodecebada.org), una iniciativa ciudadana para convertir este vacío en un espacio público temporal que permita la organización de actividades culturales, sociales, deportivas... El pasado mes de febrero de 2011, el Ayuntamiento de Madrid firma un acuerdo de cesión temporal que marca el comienzo de este esperanzador proyecto.

*Hortas na cidade dos barrios* (hortasnacidade.wordpress.com) es una iniciativa surgida en 2009 para tender redes entre lo rural y lo urbano a través de la implantación y recuperación temporal de huertas en parcelas abandonadas de la periferia de La Coruña. El equipo diseñador de la propuesta (describir.com) crea los mecanismos para un proceso autónomo, que puede ser gestionado por sus participantes a lo largo del tiempo y no depende de la tutela de ningún agente concreto (diseñadores, administración...). Este proyecto se inicia contactando con los propietarios de parcelas en desuso para acordar su cesión y presentándose públicamente la iniciativa a propietarios, personas interesadas y posibles usuarios de las huertas. Posteriormente se crea la asamblea encargada de elaborar la normativa de uso de las huertas y los estatutos de la futura asociación de usuarios. Actualmente la iniciativa está gestionada por los miembros de esta asociación creada ex profeso.

### Gastronomía

Comer en un espacio urbano puede llevar aparejados innumerables significados culturales y sociales. En su práctica colectiva, más allá de lo estrictamente nutricional, puede funcionar como una extraordinaria herramienta de movilización comunitaria.

El proyecto *Knock for neighbors* (knockforneighbors.com) de Molly Turner, estudiante de la Graduate School of Design de Harvard, desarrolla una interfaz digital para poner en contacto a turistas y vecinos dispuestos a compartir comida y mesa en su propia casa. Frente a la predecible comida turística, *Knock for neighbors* ofrece vivencias que generan vínculos entre personas de entornos urbanos distantes, asegurando una experiencia gastronómica y sociológica única. La base de datos permite introducir criterios de selección tales como profesión, cultura, tipo de comida, etc.

El grupo mejicano Torolab (torolab.org) explora en el proyecto *COMA* los cambios fisiológicos que a lo largo del tiempo sufre una persona en su relación diaria con los alimentos y cómo esto afecta a su conducta social. La experiencia culminó con la creación de un nuevo producto alimenticio, un tipo de pan que contiene todos los nutrientes ausentes en una dieta típica mejicana, de acuerdo con el censo mejicano de salud nacional.

**“Bring buddy es una web social desarrollada por estudiantes que analiza los itinerarios diarios de las personas construyendo una red de reparto más eficiente”**

### Movilidad

La elección de la política urbana de movilidad tiene un enorme impacto en el diseño y el funcionamiento de nuestras ciudades, siendo uno de los mayores retos actuales en términos de consumo energético, contaminación y ocupación física del espacio urbano. En muchos casos es tan determinante que puede transformar radicalmente los hábitos sociales de los ciudadanos.

*Bring buddy* es un proyecto desarrollado por estudiantes de la School of Design Thinking de Postdam en cooperación con el centro de innovación DHL. El objetivo es buscar nuevas fórmulas más eficientes de transporte de mercancías en los centros urbanos, donde cada vez la energía es más costosa, las emisiones de CO<sub>2</sub> más altas y el acceso rodado más restringido. *Bring buddy* es una web social desarrollada por estudiantes que analiza los itinerarios diarios de las personas construyendo una red de reparto basada en los mismos. Este sistema se inspira en las redes de reparto de comida de algunas ciudades asiáticas donde se distribuyen miles de raciones todos los días a través de sistemas autoorganizados. El proyecto, que se encuentra en fase de experimentación, incorpora el uso de GPS y telefonía móvil, generando una red de intercambio conectada a la red de transporte. *Bring buddy* es finalmente una red altruista en la que ciudadanos anónimos colaboran con otros ciudadanos.

*En tu coche o en el mío* (entucocheoenelmio.es.tl) es una iniciativa creada por un grupo de estudiantes de la Escuela de Arquitectura de Sevilla que invita a

los ciudadanos sevillanos a compartir vehículo en sus desplazamientos diarios de entrada y salida de la ciudad. Lo objetivos son claros: reducir el número de vehículos y, por tanto, el consumo energético y los niveles de contaminación.

### Lúdico

La instalación efímera de un elemento singular o la reinterpretación de un elemento cotidiano en otro contexto pueden ser el detonante de una experiencia urbana inusual, sorpresiva y con un alto componente lúdico.

*Play Me, I'm Yours* (streetpianos.com) es una instalación del artista Luke Jerram que desde 2008 se ha venido realizando en ciudades de todo el mundo. La ubicación de un piano en la vía pública, disponible para cualquier miembro del público que quiera disfrutarlo, es el catalizador de toda una serie de dinámicas espontáneas de uso del espacio público. El piano y su entorno se convierten temporalmente en lugares de intercambio e interacción social. Cada ciudad crea un sitio web para acceder a todo el material generado durante la experiencia: películas, fotos e historias. La web se convierte en el legado del proyecto, así como la conexión entre los distintos pianos y las comunidades involucradas.

El colectivo inglés What if (what-if.info) puso en marcha en Liverpool el proyecto *Sit in* como fórmula para revitalizar un barrio del centro que, debido al colapso económico de la industria, contaba con numerosos solares abandonados. *Sit in* promueve entre los residentes la donación de un banco o asiento para la ciudad. Esta acción de pequeña escala transforma por completo el espacio público, generando de nuevo una dinámica positiva para el lugar y dotándolo de nueva vida.



▲ Luke Jerram. *Play Me, I'm Yours*. 2008

### Transparencia-mapeado

Las nuevas tecnologías permiten la recogida y actualización de datos georreferenciados de manera cotidiana. Numerosas plataformas web, con la contribución de miles de individuos, generan mapas con información actualizada en tiempo real que de otra manera no sería posible realizar. Los problemas y las oportunidades son ahora más visibles y evidentes, por lo que también resulta más fácil organizarse para resolverlos.

En Nueva York, el proyecto *Garbagescout* (garbagescout.com) muestra en un mapa de la ciudad fotografías georreferenciadas, tomadas por ciudadanos anónimos, de objetos potencialmente reutilizables que han sido depositados como basura en la vía pública. Cualquier usuario con interés en alguno de los objetos puede acceder fácilmente a su ubicación y retirar el objeto antes de que lo haga el servicio de recogida de basuras de la ciudad.

*Bristol Food for Free* es una base de datos web que facilita información sobre las plantas comestibles existentes en la ciudad de Bristol. La web genera mapas

de cualquiera de las 113 especies identificadas y muestra posibles nuevos emplazamientos de plantación. Permite a recolectores inexpertos encontrar frutas y verduras frescas de forma rápida y segura.

### Software social

El *link* es uno de los elementos básicos de la Red. Desde su nacimiento, asociamos Internet a la “navegación”, al movimiento de una página a otra. Enlazar nos permite descubrir cosas nuevas y crear nuevas relaciones. El enlace propone una nueva estructura intelectual basada en un sistema de redes y relaciones entre una multitud de puntos, más que en la concentración en unos pocos nodos. La síntesis de estos conceptos se puede encontrar en el proyecto *Critical City* (criticalcity.org) que, a imagen de Internet, favorece dinámicas de interacción social lúdicas para vivir la ciudad como un lugar de oportunidad. Se trata de una red social local donde los usuarios pueden proponer acciones urbanas, conocer a sus vecinos y mejorar el entorno en el que viven, potenciando las redes de contactos entre personas de un mismo barrio. El caso de la red *Peuplade* (peuplade.fr) permite a los vecinos de una misma calle o barrio organizar fiestas locales con el objetivo de conocerse y relacionarse. *Peuplade* (tribu en castellano) ofrece un soporte añadido para seguir desarrollando esas relaciones y permite el intercambio de favores y objetos.

*What if cities* (whatif.es) es una herramienta web que actualiza el concepto de participación ciudadana a través del uso de Internet e integra a nuevos actores hasta ahora ausentes de las dinámicas clásicas de participación. Esta herramienta explora nuevos formatos que posibilitan la comunicación e interacción entre los distintos agentes que intervienen en la creación de ciudad. La web, con una sencilla interfaz, permite al ciudadano expresarse añadiendo comentarios y generando nuevas ideas para su calle, barrio o ciudad, con la posibilidad de subir fotografías y vídeos, estando toda la información georreferenciada y conectada con las redes sociales más importantes. La visualización de los resultados permite tener un mapa actualizado a tiempo real de deseos y necesidades de los ciudadanos.

En estos momentos se está desarrollando la aplicación *whatif* para móvil, que permitirá a cualquier persona acceder a la plataforma e introducir contenido desde cualquier ubicación. *Whatif* está disponible bajo licencia *Creative Commons*, lo que permite que cualquier ciudad o entidad del mundo pueda descargar, instalar y personalizar la herramienta para su propio uso.



▲ Ecosistemaurbano, *What if cities* (whatif.es), 2010