
Derecho a la ciudad y gestión participativa desde el Modelo Living Lab*

Right to the city and participatory management from the Living Lab Model

*Ariel Hidalgo-Solano**
Rolvin Salas-Quesada****

Resumen:

El artículo conceptualiza los Living Labs (LLabs), como herramientas de gestión de proyectos de innovación social, que permite, como concepto y marco de análisis que ha ido tomando fuerza en la última década, una perspectiva más amplia e integrada de las variables que nos acercan a la comprensión de

* Parte de este artículo es extraído del Trabajo Final de Máster, para optar al grado de Máster en gestión y creación de empresas innovadoras y de base tecnológica de la Universidad de Barcelona.

** Licenciado en Arquitectura por la Universidad Autónoma de Centro América, ha cursado estudios de postgrado en Arquitectura y Urbanismo Sostenible en la Universidad Internacional de Andalucía. Máster en Gestión y Creación de Empresas de Innovación y Base Tecnológica por la Universidad de Barcelona. Becario del Ministerio de Ciencia, Tecnología y Telecomunicaciones (MICITT), donde ha sido certificado como gestor de innovación. Presidente y Director Ejecutivo en A.H Studio Arquitectura. Correo Electrónico: ahstudioarq@gmail.com

*** Máster en Creación y Gestión de Empresas Innovadoras y de Base Tecnológica de la Universidad de Barcelona, bachiller en Ingeniería Agrícola, por el Instituto Tecnológico de Costa Rica (TEC). Actualmente labora como Gestor de Proyectos de Investigación. Correo electrónico: rolvin.salas.quesada@gmail.com

los actores y procesos que llevarían a los LLabs ser un modelo de innovación para la formación y guía de estudiantes y emprendedores interesados en gestionar soluciones a problemas de la sociedad, de manera participativa, utilizando para ello diferentes metodologías y herramientas tecnológicas, co-creando con el usuario-ciudadano final.

Palabras clave: ARQUITECTURA (TENDENCIAS RECIENTES) - GESTIÓN COLABORATIVA - DESARROLLO URBANO - URBANISMO - PLANIFICACION DEL ESPACIO - GESTION DE LA INNOVACIÓN - CIUDADES EMERGENTES

Abstract:

The article conceptualizes Living Labs (LLabs), as management tools for social innovation projects, which allows, as a concept and framework of analysis that has been gaining strength in the last decade, a broader and more integrated perspective of the variables that they approach the understanding of the actors and processes that would lead the LLabs to be an innovation model for the training and guidance of students and entrepreneurs interested in managing solutions to society's problems, in a participatory way, using different methodologies and technological tools, co-creating with the citizen.

Keywords: ARCHITECTURE (MODERN TRENDS) - URBAN DEVELOPMENT - URBAN PLANNING - SPACES PLANNING - URBAN - INNOVATION MANAGMENT - EMERGING CITIES

Recibido: 24 de enero de 2019

Aceptado: 10 de abril de 2020

Introducción

En la teoría del urbanismo se ha estudiado acerca de los diferentes conceptos y enfoques de ciudad: ciudad lineal, ciudad jardín, ciudad sostenible, ciudad creativa, ciudad inteligente, e incluso ciudad resiliente, pero cabe mencionar que en todas se hace mención a los ciudadanos que las habitan, que pasean en ellas, que trabajan en ellas, que se desplazan en ellas.

Derecho a la ciudad es sinónimo de calidad de vida, de accesibilidad, de equidad, de bienestar social. El concepto del derecho a la ciudad ha sido discutido por décadas, basta con realizar una búsqueda del término “derecho a la ciudad” en la base de datos de Scopus, y podemos encontrar 492.303 documentos que contienen la frase “right to the city” (Scopus, 2018), esto deja claro la cantidad de documentos referidos a dichas palabras.

El derecho a la ciudad, definido por el filósofo y sociólogo Henri Lefebvre en 1967 como el derecho de los habitantes urbanos a construir, decidir y crear la ciudad y hacer de esta un espacio privilegiado de lucha anticapitalista. Este resurgimiento se debe especialmente a la explosión de nuevas luchas urbanas contra las expresiones espaciales del dominio del capital financiero, como la gentrificación o la degradación ambiental, pero también, al esfuerzo de los habitantes por lograr una mayor injerencia en la definición de las políticas urbanas. (Molano, 2016:4).

Sin embargo, Henri Lefebvre esperaba ser testigo del resurgir del urbanismo, es decir, que el pueblo, especialmente las clases obreras, volviera a tomar el espacio y a participar como ciudadanos en la vida política” (Costes, 2011:1).

En otra de las definiciones (Harvey, 2008) se dice que, el derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad. Es, además, un derecho común antes que individual, ya que esta transformación depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo para remodelar los procesos de urbanización. La libertad de hacer y rehacer nuestras ciudades y a nosotros mismos es, como quiero demostrar, uno de nuestros derechos humanos más preciosos, pero también uno de los más descuidados.

Y por último, la Carta Mundial por el derecho a la ciudad (2005) define el Derecho a la Ciudad “como el usufructo equitativo de las ciudades dentro de los principios de sustentabilidad, democracia, equidad y justicia social”.

Existen numerosas publicaciones que han ahondado en el derecho a la ciudad desde diferentes enfoques, entre los que destacan aquellos destinados al empoderamiento ciudadano a través de lo público, en cuanto al espacio público como instrumento cuantificable para el cambio desde la percepción social y desde la disciplina urbanística. Los procesos de empoderamiento proceden e impactan sobre la gobernanza de las ciudades. Los autores del artículo han investigado el caso del área de Barcelona, donde diversas ciudades de su área de influencia han utilizado estos procesos de empoderamiento, en la configuración del modelo de sus ciudades respectivas que incluyen diferentes fórmulas de participación. En algunos casos incluyen el empoderamiento de la ciudadanía para la toma de decisiones sobre una parte del presupuesto de la ciudad en atribuciones de presupuestos participativos, abiertos a sus ciudadanos, o el establecimiento de Consejos de Ciudad para proponer y aplicar proyectos con estas fórmulas de empoderamiento.

Figura 1
Espacio público del Distrito 22@, Poble Nou, Barcelona.



Fuente: Fotografía Ariel Hidalgo, 2018.

Justificación

Hoy las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's), han desempeñado un papel preponderante a la hora de transmitir de manera eficaz la información que recibimos, en las llamadas "economías del conocimiento", logrando comunicarnos globalmente en tiempo real independientemente de la localización y la distancia entre los interlocutores. Con esto, la tecnología nos ha dotado de mecanismos para favorecer la participación ciudadana a la hora de formar los procesos de construir la ciudad, logrando empoderar a los ciudadanos y ubicándolos en el centro de la experiencia, por medio del diseño centrado en el usuario (User Centered Design), o por la experiencia del usuario (User Experience). Ello ha permitido e incentivado el fomento del desarrollo económico a través de la innovación, por medio de la creación y transferencia de conocimiento y tecnología.

Han logrado gran aceptación conceptos como la Innovación Abierta "Open Innovation", concepto acuñado por Henry Chesbrough en el año 2006, donde tanto la generación de las ideas como su puesta en marcha se generan de forma inter y multidisciplinaria y de manera colaborativa. El autor observa cómo las empresas y las organizaciones van comprendiendo las dificultades que conlleva desarrollar sus procesos de innovación y cambio únicamente con sus recursos y conocimientos internos. Y ello no es exclusivo de las organizaciones de pequeña dimensión, si no que por muy grande e internacional que sea una empresa u organización nunca podrá competir con los recursos disponibles que puedan utilizarse del conjunto de oportunidades y disponibilidades que existen en las demás organizaciones. Estas premisas son útiles para conceptualizar los *Living Labs*, como herramientas de gestión de proyectos de innovación.

En palabras de autores como Almiral & Wareham (2008), los Living Labs son parte de un proceso abierto, mejor descrito como el resultado de procesos complejos desarrollados por múltiples actores de manera colaborativa. Podemos también relacionar estos conceptos con el modelo de la Triple Hélice de Etzkowitz & Leydesdorff (2000), donde se pretende explicar las relaciones entre los principales agentes del sistema de innovación como son la universidad, la empresa y el gobierno. Son actores que tradicionalmente actuaban por separado y que van evolucionando

en sistemas que acaban solapándose y que promocionan, producen, transfieren, como también difunden los nuevos conocimientos y las tecnologías conjuntamente. Este modelo tuvo gran repercusión desde su creación en los modelos de parques científicos y tecnológicos, así como las áreas de innovación, próximos al objeto de análisis de este artículo (Bellavista & Albericio, 1998); (Bellavista, 2003); (Bellavista & Sanz, Science and Technology Parks: Habitats of Innovation., 2009). Por su parte, otros autores como Arnkil, Järvensivu, Koski, & Piirainen (2010) y Kaivo-oja (2010), hablan del modelo de la Cuádruple Hélice, (Gobierno, Universidad, Empresa y Ciudadano), y posteriormente (Carayannis & Campbell, 2012) establecen la Quintuple Hélice con la incorporación al modelo del entorno natural y la transición socioecológica.

Partiendo de los conceptos anteriores y analizando los procesos de gestión y creación del conocimiento desarrollados en los Living Labs, podemos visualizar que las metodologías de enseñanza utilizadas por los LLabs, involucran a distintos actores en los diferentes procesos, que van desde la gestación de ideas, hasta la implementación de las propuestas. Hacen que el resultado esperado sea la creación de redes de ciudadanos capaces de generar conocimientos a partir de sus experiencias cotidianas. Ello permite apropiarse a la ciudadanía en la toma de decisiones de manera participativa, orientada a proponer cambios disruptivos en la manera de diseñar y planificar la ciudad, contando para esto con la colaboración del gobierno local, la academia, la empresa privada y la sociedad civil.

Existen varias razones por las cuales surgen los LLabs, una de ellas es para cerrar la brecha entre la innovación abierta (Open Innovation) y la innovación liderada por parte del usuario (User Lead Innovation), (Ballon, 2015). Es acá donde debe indicarse que la innovación abierta es uno de los modelos de innovación que se ejecuta desde la perspectiva de la empresa y no como la innovación del usuario que es de quien se originan sus necesidades. Por ende, teniendo en cuenta la importancia de su experiencia, podemos mencionar también que “la innovación social es vista como los cambios sociales que se producen en tres áreas complementarias: el territorio, la calidad de vida de sus habitantes y las condiciones de trabajo y empleo” (Benoit Lévesque, Paul R. Bélanger, 1986).

La innovación social permite, como concepto y marco de análisis que ha ido tomando fuerza en la última década, una perspectiva más amplia e integrada de las variables que nos acercan a la comprensión de los actores y procesos que se analizan en este artículo, (Brown & Wyatt, 2010), (Mulgan, 2012).

Living Labs, ¿Cómo?, ¿cuándo? y ¿Por qué?

Algunos autores ubican como predecesor de los Living Labs al modelo de desarrollo cooperativo de Escandinavia que involucra al usuario (Schuurman, 2015). Este modelo se caracterizaba por involucrar a los usuarios en los proyectos de investigación (Bodker, 2009). Las primeras iniciativas de este modelo fueron financiadas por los sindicatos, donde los colaboradores de la organización formaban parte de las investigaciones y fueron adjudicados para la implementación de sistemas de información y telecomunicaciones en sus contextos de trabajo cotidiano (Fowles, 2000). Posteriormente, se indica que esta práctica escandinava tuvo otras extensiones donde se realizaba un abordaje más social de la tecnología, ya que factores políticos, económicos y valores sociales dan forma a la tecnología. Es en este sentido que se debe tomar en cuenta el uso y los cambios que una tecnología puede generar en una sociedad en específico.

Mientras esto sucedía, en Norte América surge el movimiento de diseño participativo principalmente inspirado por la llegada de las computadoras personales a los escritorios de los trabajadores a mediados de los 80's, fenómeno que se deriva de que el usuario demandaba una mayor participación en el tipo de servicios de computación que contaba (Muller, 1991).

Estos movimientos dan paso al concepto de diseño centrado en el usuario, el mismo concepto que ha sido estratégico para los ingenieros en computación, ya que los productos de software y hardware requieren conocer las necesidades y deseos del usuario (Gasson, 2003). Todo ello para garantizar el éxito de los desarrollos de software y hardware dados los costes asociados a los procesos por los que debe atravesar un producto antes de llegar al mercado, y esto se refuerza a partir de lo planteado en el proceso creativo en ingeniería (Montgomery, 2014).

Posteriormente, se empieza a utilizar el concepto *Living Labs* dado el aporte del Dr. Mitchel del MIT Media Lab (Schuurman, 2015), el cual usó el término para referirse a un laboratorio creado con el propósito de observar, grabar, analizar y experimentalmente manipular las actividades rutinarias y las interacciones de la vida cotidiana de los sujetos de estudio, con el testeo de nuevas tecnologías creadas para adaptarse al ambiente de los hogares (Eriksson, Niitamo, & Kulkki, 2005). Esto no quiere decir que los LLabs sean conceptos que en el marco de análisis que se propone se limiten a casas inteligentes.

La diferencia y el valor añadido que subyace radica en que los LLabs tienen el objetivo de investigar cómo la tecnología puede ser diseñada para encajar en nuestra vida diaria. De este concepto nace posteriormente el concurso internacional de diseño de viviendas ecoeficientes Solar Decathlon, bajo la premisa de diseñar viviendas tomando en consideración la eficiencia energética, la gestión del recurso hídrico, la utilización de materiales pensando en su ciclo de vida y el confort que puede llegar a tener el usuario dentro de la mismas.

Comentarios finales

Podemos mencionar que, con respecto al derecho a la ciudad, las políticas deben de permitir el acceso en igualdad de oportunidades a un medio ambiente urbano saludable, además de fomentar la equidad generacional. Con estas premisas, los Living Labs se convierten en una herramienta de gestión colaborativa útil para los procesos de innovación que permiten la regeneración urbana.

Dicho esto, es importante que, a la hora de planificar la ciudad, se cuente con la participación de los ciudadanos antes, durante y después de un planteamiento urbano. Además de esto, no se trata solo de conocer su opinión, sino diseñar en conjunto (cocreación) soluciones a problemas específicos diarios, donde la ciencia, tecnología e innovación pueden llegar a jugar un papel importante en la implementación de soluciones urbanas, que sirvan para fomentar la regeneración urbana de espacios olvidados o que carecen de un entorno apropiado para el ciudadano, como

sujeto central que tiene derecho a habitar en una ciudad más equitativa, más justa, más digna, más limpia, más accesible y más participativa.

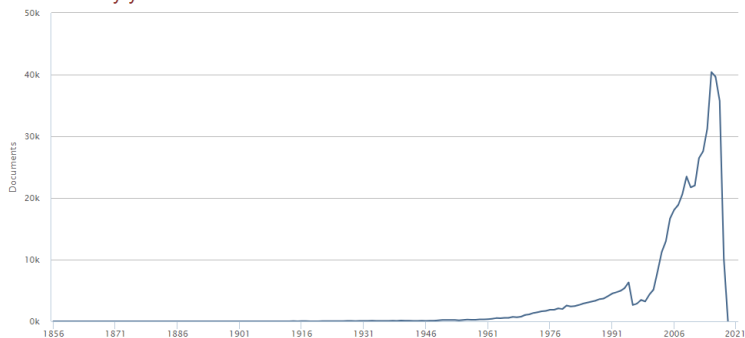
Este tipo de iniciativas, Living Labs, pueden surgir de iniciativas públicas, así como también gestarse desde la Academia, con la finalidad de compartir el aprendizaje basado en la cocreación y los procesos participativos multidisciplinares. La estrategia conjunta con el Gobierno, la empresa privada, las ONG y la comunidad maximizan el éxito potencial de cumplir con los objetivos que se plantean, y se dispone de los modelos citados en este artículo para conseguirlo. Por tanto, los LLabs tratan de ser un modelo de innovación para la formación y guía de estudiantes, así como para emprendedores interesados en gestionar soluciones a problemas de la sociedad, de manera participativa, utilizando para esto diferentes metodologías y herramientas tecnológicas, cocreando con el usuario final.

El fin último de un Living Lab es generar encadenamientos que, a su vez, fomenten la regeneración urbana, mejorando con esto su entorno y el bienestar de los ciudadanos.

Figura 1

Documentos por año. Búsqueda del término *derecho a la ciudad* realizados por año

Documents by year



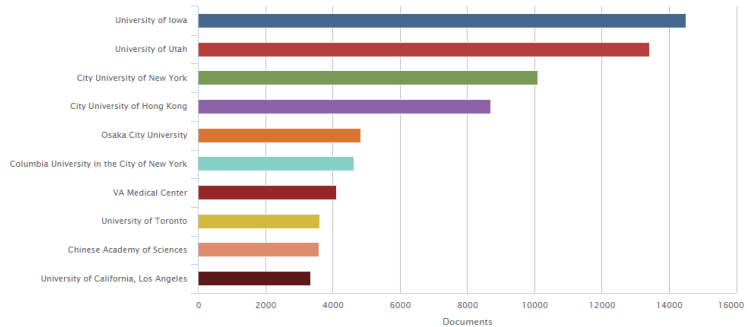
Fuente: Base de datos de Scopus

Figura 2.

Búsqueda del término *derecho a la ciudad* realizados por afiliación

Documents by affiliation

Compare the document counts for up to 15 affiliations



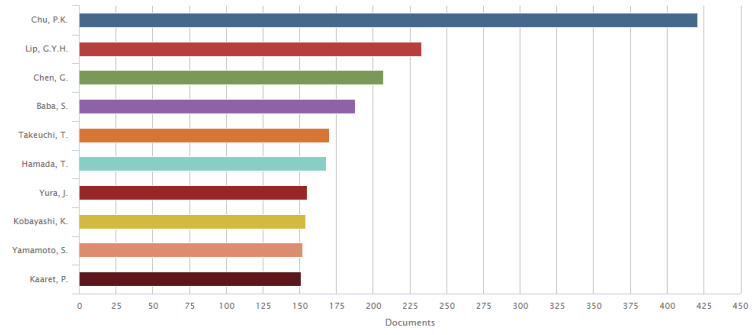
Fuente: Base de datos de Scopus

Figura 3. Documentos por autor.

Búsqueda del término *derecho a la ciudad* realizados por autor

Documents by author

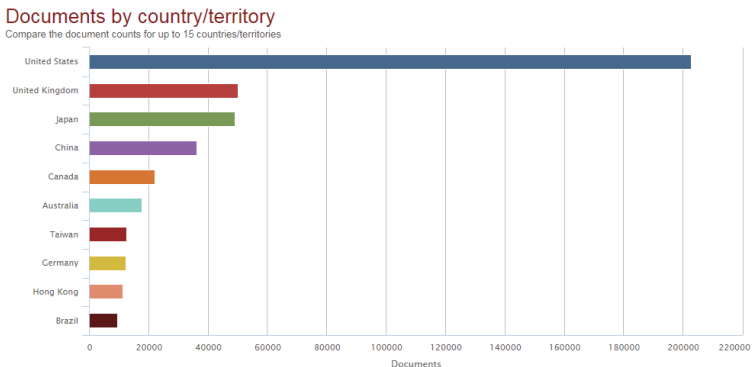
Compare the document counts for up to 15 authors



Fuente: Base de datos de Scopus

Figura 4.

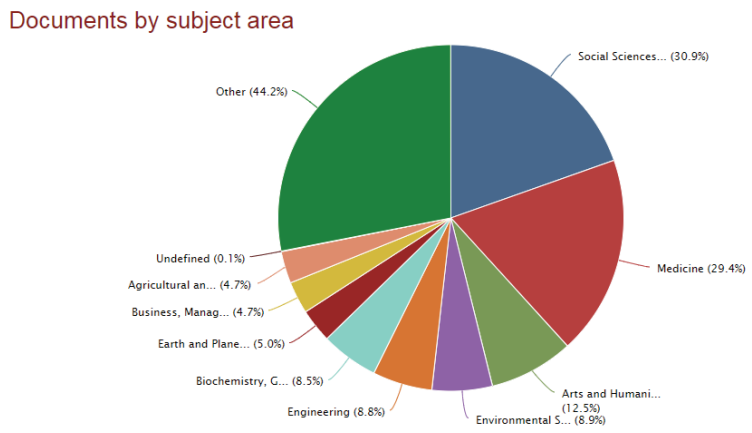
Búsqueda del término *derecho a la ciudad* realizados por país de origen o territorio.



Fuente: Base de datos de Scopus

Figura 5.

Búsqueda del término *derecho a la ciudad* realizados por área científica



Fuente: Base de datos de Scopus

Bibliografía

- Almiral, E., & Wareham, J. (2008). Living labs and open innovation: Roles and applicability. *eJOV: The Electronic Journal for Virtual Organization & Networks*, 10. Recuperado el 14 de mayo de 2018.
- Arnkil, R., Järvensivu, A., Koski, P., & Piirainen, T. (2010). *Exploring the Quadruple Helix. Report of Quadruple Helix Research for the CLIQ Project*. University of Tampere, Work Research Centre, Tampere Finland.
- Ballon, P. (2015). Living Labs: concepts, tools and cases. (E. G. Limited, Ed.) *Info*, 17(4). doi:<https://doi.org/10.1108/info-04-2015-0024>
- Bellavista, J. (2003). Developing Science Parks: Theory and Models Matter. In P. Formica & L. Sanz. (IASP, Ed.) *Frontiers of Entrepreneurship and Innovation.*, 241-262.
- Bellavista, J., & Albericio, F. (1998). The Barcelona Science Park: A Triple Helix Model in the Catalan and Spanish Research System. Ponencia presentada en el congreso internacional The Triple Helix: Assessing Connections Between Universities, Industry and Government. New York.
- Bellavista, J., & Sanz. (2009). Science and Technology Parks: Habitats of Innovation. *Science and Public Policy*, 7(36), 499-510.
- Bodker, S. (2009). Creating Conditions for Participation: Conflicts and Resources in Systems Development, Human-Computer Interaction, 11:3, 215-236,. doi: 10.1207/s15327051hci1103_2
- Bose Corporation. (2017). *Bose Sustainability Report*. Recuperado de: https://assets.bose.com/content/dam/Bose_DAM/Web/consumer_electronics/global/content_pages/corporate/about_us/sustainability/pdf/Bose_2017_Sustainability_Report.pdf
- Brown, T., & Wyatt, J. (2010). Development Outreach. 12(1), 29-43.

- Carayannis, E., & Campbell, D. (2012). Triple Helix, Quadruple Helix and Quintuple Helix, and How do Knowledge, Innovation and the Environment Relate to each other? *Sustainable Policy Applications for Social Ecology and Development*.
- Carta Mundial por el Derecho a la Ciudad 2005. (2012). *Revista Paz y conflictos*.(5), pág. 185.
- Costes, L. (Sep. 2011-Feb. 2012 NS02, Artículos y notas de investigación. de 2011). el 'derecho a la ciudad' de Henri Lefebvre a la universalidad de la urbanización moderna. *Urban*, 1-12.
- Eriksson, M., Niitamo, V., & Kulkki, S. (2005). *State-of-the art in utilizing Living Labs approach to user-centric ICT innovation-a European approach*. Lulea University of Technology Sweden:Lulea., Lulea: Center for Distance-spanning Technology.
- Etzkowitz, H., & Leydesdorff, L. (2000). The dynamics of innovation: from National Systems and "Mode 2" to a Triple Helix of university-industry-government relations. *Research policy*.
- Fowles, R. (2000). Symmetry in Design Participation in the Built Environment: Experiences and Insights from Education and Practice. In: Scrivener S.A.R., Ball L.J., Woodcock A. Collaborative Design. London.
- Gasson, S. (2003). Human-centered vs user-centered approaches. *Journal of Information Technology Theory and Application*.(5(2)).
- Harvey, D. (2008). The Right to the City. *The City Reader*., 6, 23-40,1. Recuperado el 14 de mayo de 2018.
- Lefebvre, H. (1968). *Le droit à la ville*. Paris.: Anthropos.
- Molano, F. (2016). El derecho a la ciudad: de Henri Lefebvre a los análisis sobre la ciudad capitalista contemporánea
- Montgomery, D. (2014). *Applied Statistics and Probability for Engineers*. John Wiley & Sons, Inc.

Mulgan, G. (2012). The Theoretical Foundations of Social Innovation. (M. A. Nicholls A.) *Social Innovation*.

Muller. (1991). Participatory design in Britain and North America: responses to the "Scandinavian Challenge". *CHI '91: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*. ACM.

Pisarello, G. (2013). El derecho a la vivienda: constitucionalización débil y resistencias garantistas. . *14*, 135-158.

Schuurman, D. (2015). Bridging the gap between Open and User Innovation?: exploring the value of Living Labs as a means to structure user contribution and manage distributed innovation. *Ghent University. Faculty of Political and Social Sciences; Vrije Universiteit Brussel. Faculty of Economic and Social Sciences, Ghent ; Brussels, Belgium*.

Von Hippel, E. (1976). The dominant role of users in the scientific instrument innovation process.

World Economic Forum. (2017). *The Global Competitiveness Report 2017–2018*. Geneva: World Economic Forum. Recuperado el 24 de April de 2018, de The Global Competitiveness Report 2017–2018