

Wikimap: tecnologías para nuevas formas de participación ciudadana

AUTOR: DOMENICO DI SIENA, urbanohumano@gmail.com
Madrid (España), septiembre de 2007

Premisa

- 1. Definición**
- 2. Origen**
 - 2.1 Wiki**
 - 2.2 Mapa**
- 3. Evolución de internet**
 - 3.1 Web 2.0**
 - 3.1.1 Web 2.0 y el valor de lo humano**
 - 3.2 Blog**
 - 3.3 Folksonomía**
 - 3.4 Georreferenciación**
 - 3.5 Geoetiquetado**
 - 3.6 Software Social**
- 4. Entre el espacio físico (ciudad) y el espacio virtual (Internet)**
- 5. Auto-organización**
 - 5.1 Apropiación e intercambio**
 - 5.2 Smart Mobs: dinámicas colaborativas**
 - 5.3 Vida social e Internet de barrio**
 - 5.4 Open Source: compartir y colaborar desinteresadamente**
 - 5.5 Estrategia de desarrollo *Open Source* aplicada al proyecto urbano**
- 6. Descentralización del control y de la gestión**
 - 6.1 Control consciente e intencionado**
 - 6.2 Hacia una tensegrity del control**
 - 6.3 Interfaz hombre-maquina (proyecto como interfaz)**
- 7. Wikimap en las administraciones públicas**
- 8. Wikimap como herramienta de analisis**
- 9. Proyectos para la realización de wikimapas**
 - 9.1 Meipi: plataforma abierta para la realización de wikimapas**

Premisa

Hasta la fecha no existe una definición clara del término wikimap, aunque ya se haya utilizado para indicar algunas páginas web.

Este texto representa una propuesta para su definición en el ámbito de la disciplina urbanística.

Desde unos años investigo y experimento con herramientas web de tipo colaborativo. La experiencia hecha a lo largo de este tiempo me ha permitido desarrollar personalmente nuevas herramientas web, asociadas a una idea de gestión del territorio basada en la participación ciudadana.

Es en el ámbito de estas investigaciones que ha surgido la oportunidad (necesidad) de definir este nuevo concepto, que incluye la definición de un nuevo tipo de herramienta web asociada a su utilidad para la disciplina urbanística.

1. Definición

Con el término wikimap (o en castellano wikimapa) quiero definir un conjunto de dispositivos digitales e interactivos aplicados a un modelo de gestión del territorio descentralizado que permite a los ciudadanos tomar consciencia de sus acciones y consecuentemente de coordinarlas de manera intencionada. Un conjunto de tecnología y nuevos modelos de gestión de la información que permiten a los ciudadanos informar y estar informados con el fin de fomentar la capacidad de auto-organización propia de las sociedades informadas.

Un wikimap es una plataforma web que utiliza un mapa como interfaz y una base de datos donde se almacenan las informaciones aportadas por sus usuarios (ciudadanos). El *software* permite a los usuarios añadir información multimedia asociada a un punto geográfico seleccionado en el mapa. Un sistema de valoración de las informaciones y de los participantes, voluntaria o automática, garantiza la calidad de los contenidos y asegura la confianza de los participantes.

El sistema permite compartir con los propios vecinos, de manera inmediata y cotidiana, las imágenes, las impresiones personales, los sonidos, las historias y los paisajes percibidos por los habitantes de una comunidad.

Favorece procesos por los cuales la red se vuelve catalizadora y propiciadora de relaciones sociales que nos permiten conocer más a nuestros vecinos, y entonces fortalecer la comunidad y el sentimiento de pertenencia a ella; procesos que directa o indirectamente, se demuestran capaces de fortalecer la participación ciudadana en la vida social y cultural del propio barrio (ciudad).

Un wikimap define un nuevo tipo de usuario que de momento podemos llamar usuario/ciudadano. Este usuario tiene una calidad más que lo caracteriza con respecto a los usuarios de todas las demás páginas web: se interesa por un espacio real, un espacio físico que es el que en el wikimap se representa. Sus posibilidades, sus acciones tendrán siempre que ver con ese lugar (su barrio, su ciudad).

Resumiendo un wikimap se puede considerar como un buscador, un blog colectivo (ver 3.2), un mapa digital o como un sistema de comunicación local, caracterizado por cuatro elementos clave: 1) el papel activo del usuario, que puede ser lector y autor; 2) el carácter local de la información; 3) la georreferenciación (ver 3.4) de la misma en un mapa del barrio o de la ciudad; 4) sistema de valoración que garantiza la calidad de los contenidos y asegura la confianza de los participantes.

Sin embargo considerando que la tecnología se puede usar para los fines más diversos, en la definición de wikimap aplicada a la disciplina urbanística, incluyo una indicación de un modelo de uso y de objetivos. Considero un wikimap solo aquellas tecnologías que se usan para la descentralización del modelo de gestión del territorio y que tengan como objetivo fomentar la capacidad de auto-organización propia de las sociedades informadas.

2. Origen

El termino wikimap nace de la unión de dos palabras: wiki (ver 2.1) + map(a) (ver 2.2). Aparece por primera vez a principio de los años 2000, utilizado para indicar algunas paginas web donde se ofrecen informaciones georreferenciadas (ver 3.4) a través de una interfaz constituida por un mapa. Sin embargo todavía no tiene una definición clara y tampoco un uso muy difundido. Actualmente se suele usar para referirse a paginas web donde se puede añadir información georreferenciada sobre un mapa digital.

2.1 Wiki

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

Un (o una) wiki (del hawaiano wiki wiki, «rápido») es un sitio web colaborativo que puede ser editado por varios usuarios. Los usuarios de una wiki pueden así crear, editar, borrar o modificar el contenido de una página web, de una forma interactiva, fácil y rápida; dichas facilidades hacen de una wiki una herramienta efectiva para la escritura colaborativa.

La tecnología wiki permite que páginas web alojadas en un servidor público (las páginas wiki) sean escritas de forma colaborativa a través de un navegador, utilizando una notación sencilla para dar formato, crear enlaces, etc, conservando un historial de cambios que permite recuperar fácilmente cualquier estado anterior de la página. Cuando alguien edita una página wiki, sus cambios aparecen inmediatamente en la web, sin pasar por ningún tipo de revisión previa.

Wiki también se puede referir a una colección de páginas hipertexto, que pueden ser visitadas y editadas por cualquier persona.

La principal utilidad de un wiki es que permite crear y mejorar las páginas de forma instantánea, dando una gran libertad al usuario, y por medio de una interfaz muy simple. Esto hace que más gente participe en su edición, a diferencia de los sistemas tradicionales, donde resulta más difícil que los usuarios del sitio contribuyan a mejorarlo.

Dada la gran rapidez con la que se actualizan los contenidos, la palabra «wiki» adopta todo su sentido. El documento de hipertexto resultante, denominado también «wiki» o «WikiWikiWeb», lo produce típicamente una comunidad de usuarios.

La mayoría de wikis están abiertos al público sin la necesidad de registrar una cuenta de usuario. A veces se requiere hacer login para obtener una cookie de "wiki-firma", para autofirmar las ediciones propias. Otros wikis más privados requieren autenticación de usuario.

Para comprender mejor su origen y su relación con el conjunto de la web, conviene situar a los wikis dentro de su contexto. Los wikis nacen enmarcados dentro de una nueva corriente, que con el nombre de Web 2.0 (ver 3.1), está ganando a gran velocidad cuotas crecientes de popularidad dentro de la Web.

2.2 Mapa

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

Un mapa es una representación gráfica y métrica de una porción de territorio sobre una superficie bidimensional, generalmente plana, pero que puede ser también esférica como ocurre en los globos terráqueos. El que el mapa tenga propiedades métricas significa que ha de ser posible tomar medidas de distancias, ángulos o superficies sobre él y obtener un resultado aproximadamente exacto.

Iniciados por el hombre con el propósito de conocer su mundo, y apoyados primero sobre teorías filosóficas, los mapas constituyen hoy una fuente importantísima de información, y una gran parte de la actividad humana está relacionada de una u otra forma con la cartografía.

3. La evolución de Internet

La definición del término wikimap está directamente relacionada con muchos de las nuevas dinámicas que se están afirmando en el mundo de Internet.

Gracias a los nuevos modelos que caracterizan la denominada web 2.0 (ver 3.1 y 3.1.1) los usuarios se están transformando de usuarios pasivos en usuarios activos, es decir, además de consultar informaciones también participan valorando, comentando y seleccionando los contenidos encontrados en la red.

Con el fenómeno de los blogs (ver 3.2), los usuarios se vuelven productores de nuevos contenidos permitiendo una presencia cada vez más plural y diversificada de la información.

La participación de los usuarios cuenta con procesos como las folksonomías (ver 3.3) con los cuales varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo.

Otro fenómeno que está a la base del término que aquí se define y que ha prácticamente marcado la evolución de Internet en los últimos años es el uso masivo de los mapas que ya son enormemente más accesibles y de muy simple consultación. Esta evolución se debe a servicios como Google Maps (maps.google.com), Live Maps (maps.live.com) y Yahoo Maps (maps.yahoo.com). Conjuntamente se está desarrollando y difundiendo la georreferenciación (ver 3.4) y el geotiquetado (ver 3.5).

3.1 Web 2.0

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

El término Web 2.0 fue acuñado por O'Reilly Media en 2004 para referirse a una segunda generación de Web basada en comunidades de usuarios y una gama especial de servicios, como las redes sociales (vedi 3.6), los blogs (vedi 3.2), los wikis (vedi 2.1) o las folksonomías (vedi 3.3), que fomentan la colaboración y el intercambio ágil de información entre los usuarios.

El concepto original de la web (en este contexto, llamada *Web 1.0*) era páginas estáticas HTML que no eran actualizadas frecuentemente. El éxito de las punto-com dependía de webs más dinámicas (a veces llamadas *Web 1.5*) donde los CMS¹ servían páginas HTML dinámicas creadas al vuelo desde una actualizada base de datos. En ambos sentidos, el conseguir *hits* (visitas) y la estética visual eran considerados como unos factores muy importantes.

Los propulsores de la aproximación a la Web 2.0 creen que el uso de la web está orientado a la interacción y redes sociales, que pueden servir contenido que explota los efectos de las redes creando o no webs interactivas y visuales. Es decir, los sitios Web 2.0 actúan más como puntos de encuentro, o webs dependientes de usuarios, que como webs tradicionales.

La primera y más importante evolución de la Web 2.0 se refiere a la redifusión del contenido de una Web, usando protocolos estandarizados que permitan a los usuarios finales usar el contenido de la web en otro contexto, ya sea en otra web, en un conector de navegador o en una aplicación de escritorio. Entre los protocolos que permiten syndicar se encuentran RSS, RDF (conocido también como RSS 1.1), y Atom, todos ellos variedades de XML².

¹ Un Sistema de gestión de contenidos (Content Management System, en inglés, abreviado CMS) permite la creación y administración de contenidos principalmente en páginas web.

Consiste en una interfaz que controla una o varias bases de datos donde se aloja el contenido del sitio. El sistema permite manejar de manera independiente el contenido y el diseño. Así, es posible manejar el contenido y darle en cualquier momento un diseño distinto al sitio sin tener que darle formato al contenido de nuevo, además de permitir la fácil y controlada publicación en el sitio a varios editores. Un ejemplo clásico es el de editores que cargan el contenido al sistema y otro de nivel superior que permite que estos contenidos sean visibles a todo público.

² La tecnología XML busca dar solución al problema de expresar información estructurada de la manera más abstracta

3.1.1 Web 2.0 y el valor de lo humano

Definición según la EAdminWiki <http://www.interneteuskadi.org/wiki/index.php/EAdminwiki>

El concepto clave detrás de la Web 2.0, aunque escasamente mencionada por la literatura, es el de la red. Si Internet extendió el concepto de red a las comunicaciones, la Web hizo lo propio para la información, la Web 2.0 crea redes entre entidades, independientemente de si son páginas web, personas, fotografías o cualquier otro tipo de entidad. Una segunda característica fundamental de la Web 2.0 es una vuelta al antropocentrismo que se perdió de cierta manera en la Web. Tareas tradicionalmente desempeñadas por las máquinas, con la Web 2.0, pasan a ser desarrolladas por seres humanos, organizados entornos a comunidades más o menos estructuradas, y utilizando la red como modelo fundamental.

Un ejemplo ilustrativo lo podemos encontrar en la forma de buscar información en la Web. Un método tradicional es la utilización de un motor de búsqueda; estos motores de búsqueda recorren de forma automatizada toda la Web buscando contenidos, y mediante unos algoritmos relativamente complejos, extraen información y la introducen en unas gigantescas bases de datos denominados índices. Cuando un usuario busca información, realmente lanza una consulta contra el índice del buscador. El enfoque de la Web 2.0 para este problema sería diametralmente opuesto. Serían los propios usuarios del servicios quienes introdujeran en el sistema sus direcciones Web favoritas, junto con una catalogación muy básica. El elemento clave radica en que se forman redes de usuarios junto con sus enlaces, y haciendo un sencillo análisis de la red es posible inducir, por ejemplo, qué enlaces sobre un determinado tema son más populares.

Después de lo expuesto resulta evidente la importancia que tiene la colaboración de los servicios contruidos bajo los preceptos de la Web 2.0, incluso cuando los mismos usuarios en numerosas ocasiones no son conscientes de este proceso de colaboración. La filosofía de la Web 2.0 se está aplicando a numerosos campos, y uno de los más importantes es, claramente, la creación de nuevos contenidos; dentro de este campo, los blogs (vedi 3.2) ocupan un lugar preferente dentro de las aplicaciones 2.0. Los blogs están orientados a la individualidad, a que un individuo cree sus propios contenidos, o, a lo sumo, a crear conjuntamente contenidos mediante sindicación; diversamente los wikis permiten crear contenidos colaborativamente.

3.2 Blog

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

Un blog, o en español también una *bitácora*, es un sitio web periódicamente actualizado que recopila cronológicamente textos o artículos de uno o varios autores, apareciendo primero el más reciente, donde el autor conserva siempre la libertad de dejar publicado lo que crea pertinente. El término *blog* proviene de las palabras *web* y *log* ('log' en inglés = *diario*). El término *bitácora*, en referencia a los antiguos cuadernos de bitácora de los barcos, se utiliza preferentemente cuando el autor escribe sobre su vida propia como si fuese un diario, pero publicado en Internet en línea.

Habitualmente, en cada artículo de un blog, los lectores pueden escribir sus comentarios y el autor darles respuesta, de forma que es posible establecer un diálogo. No obstante es necesario precisar

y reutilizable posible. Que la información sea estructurada quiere decir que se compone de partes bien definidas, y que esas partes se componen a su vez de otras partes. Entonces se tiene un árbol de pedazos de información. Ejemplos son un tema musical, que se compone de compases, que están formados a su vez con notas. Estas partes se llaman elementos, y se las señala mediante etiquetas.

Una etiqueta consiste en una marca hecha en el documento, que señala una porción de este como un elemento, un pedazo de información con un sentido claro y definido. Las etiquetas tienen la forma <nombre>, donde nombre es el nombre del elemento que se está señalando.

que ésta es una opción que depende de la decisión que tome al respecto el autor del blog, pues las herramientas permiten diseñar blogs en los cuales no todos los internautas -o incluso ninguno- puedan participar. El uso o tema de cada blog es particular, los hay de tipo personal, periodístico, empresarial o corporativo, tecnológico, educativo (edublogs), políticos, etc.

3.3 Folksonomía

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

Folksonomía, calco del inglés folksonomy, es un neologismo que da nombre a la categorización colaborativa por medio de etiquetas simples en un espacio de nombres llano, sin jerarquías ni relaciones de parentesco predeterminadas. Se trata de una práctica que se produce en entornos de software social cuyos mejores exponentes son los sitios compartidos como del.icio.us (enlaces favoritos), Flickr (fotos), Tagzania (lugares), floc (lugares) o 43 Things (deseos).

Si se compara con otros sistemas de categorización, como el de Gmail³, que también se vale de etiquetas, se distingue en que los usuarios comparten las categorizaciones, lo que no sucede en Gmail.

Las folksonomías surgen cuando varios usuarios colaboran en la descripción de un mismo material informativo. Por ejemplo, en del.icio.us (<http://del.icio.us>) muchas personas han guardado la wikipedia marcándola con diferentes etiquetas, pero coincidiendo la mayoría en *reference*, *wiki* y *encyclopedia*.

Jon Udell (2004) sugiere que "el abandono de las taxonomías en favor de las listas de palabras claves no es novedad, y que su diferencia fundamental es el intercambio de opiniones (el *feedback*) que se da en la folksonomía y no en la taxonomía."

Esta diferencia es también la que acerca la folksonomía a la memética, en una relación similar a la que se produce entre las ontologías y la semántica. Por otra parte, el concepto tiene relación con el de clasificación facetada utilizado en biblioteconomía.

Derivado de *taxonomía*, el término *folksonomy* ha sido atribuido a Thomas Vander Wal. Taxonomía procede del griego "taxis" y "nomos": *Taxis* significa clasificación y *nomos* (o *nomia*), ordenar, gestionar; por su parte, "folc" proviene del alemán "pueblo" (volks). En consecuencia, de acuerdo con su formación etimológica, folksonomía (folc+taxo+nomía) significa literalmente "clasificación gestionada por el pueblo (o democrática)".

3.4 Georreferenciación

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

La georreferenciación es el posicionamiento en el que se define la localización de un objeto espacial en un sistema de coordenadas y datum determinado. Este proceso es utilizado frecuentemente en los Sistemas de Información Geográfica.

3.5 Geoetiquetado

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

Se define como geoetiquetado (o geotagging en inglés) al proceso de agregar información geográfica en los meta-datos de archivos de imágenes, videos, sonido, sitios web, etc. que sirva para su georreferenciación. Por lo general estos datos suelen ser coordenadas que definen la longitud y latitud donde el archivo multimedia ha sido creado, aunque también puede incluir la altitud, nombre

³ Servicio de correo electrónico ofrecido por la empresa Google. Ha sido el primer servicio de este tipo en introducir un sistema de categorización basado en etiquetas.

del lugar, calle y número de policía, código postal, etc. para posteriormente hallar sus coordenadas geográficas (véase geocodificación).

Mediante la geoetiquetación los usuarios pueden encontrar una amplia variedad de información sobre un lugar específico. Así, por ejemplo, es posible hallar imágenes tomadas próximas a un sitio determinado mediante la introducción en un buscador de sus coordenadas geográficas.

3.6 Software social

Definición según la enciclopedia libre Wikipedia

El software social engloba a un conjunto de herramientas de comunicación que facilitan la interacción y colaboración por medio de convenciones sociales. No son propiamente aspectos de programación. Estas herramientas engloban correo electrónico, lista de correo electrónico, IRC⁴, mensajería instantánea, bitácoras de red, wikis, grupos de noticias, *social bookmarks*, folcsonomía, así como cualquier otro tipo de comunidad virtual en red.

4. Entre el espacio físico (ciudad) y el espacio virtual (internet)

Históricamente la vida urbana se ha diferenciado de la vida rural por la calidad de sus espacios públicos. Es en ellos donde se producen los encuentros, los intercambios sociales, culturales y económicos de una ciudad, en definitiva intercambios de información, por tanto son el motivo de vivir en comunidad.

Explica Jona Friedman en “Utopías realizables” que una agrupación de personas viviendo en un espacio constituye una ciudad si se produce un número mínimo de encuentros por unidad de espacio y tiempo; según Friedman estos encuentros no pueden rebasar un número crítico a partir del cual la información intercambiada se convierte en ruido. Internet complementa la labor del espacio público físico a la hora de organizar esas informaciones; facilita compartirlas y segregirlas en función de los intereses del receptor.

Hoy en día el espacio público está viviendo un cambio enorme. Se está abandonando en favor de nuevos espacios privados que nos ofrecen seguridad y servicios a cambio de dinero. Muchas actividades que antes se hacían fuera, hoy se pueden hacer estando cómodamente en casa.

Pero si no salimos de casa ¿quién utiliza y sobre todo para qué sirve el espacio público? ¿Podemos definirlo todavía como el espacio de las relaciones sociales?

Hoy en día cada vez nos relacionamos más por internet, dejando de lado las relaciones en el espacio público. Las razones de tal fenómeno son muchas y todavía son hipótesis sobre las que reflexionar para intentar comprender esta realidad.

En este proceso hay mucha gente que piensa que internet pueda tener una parte de responsabilidad. Según mi punto de vista Internet no es la causa del cambio en la manera de relacionarse, más bien la manera más inmediata de practicar estas relaciones que ya antes de su uso masivo se empezaban a practicar. Parece que su uso se ha limitado al intento de proponer lo que se ha perdido en el espacio público real: un espacio de encuentro seguro y anónimo. Con un wikimap se utiliza Internet de una manera más innovadora. No se sustituye lo físico y tampoco se refuerza lo virtual; más bien se intenta crear un puente entre los dos mundos.

Internet se ha utilizado, hasta hoy, sobre todo por su capacidad de acercar lo que solía estar alejado.

⁴ IRC (Internet Relay Chat) es un protocolo de comunicación en tiempo real basado en texto, que permite debates en grupo o entre dos personas y que está clasificado dentro de la Mensajería instantánea. Las conversaciones se desarrollan en los llamados canales de IRC, designados por nombres que habitualmente comienzan con el carácter # o & (este último sólo es utilizado en canales locales del servidor). Es un sistema de charlas ampliamente utilizado por personas de todo el mundo.

Ahora se empieza a utilizar a una escala mucho mas cercana, como puede ser la de un barrio o de una ciudad. Utilizar Internet a una escala tan pequeña puede ser en realidad muy interesante.

Cuando Internet se relaciona con espacio concreto supone un cambio en su modelo de uso. Internet se puede definir como el espacio virtual por excelencia. ¿Qué pasa si conseguimos que ese espacio virtual se relacione con el espacio real? En este caso no estamos hablando de repetir o simplemente representar en una dimensión virtual un espacio real, nos referimos a la posibilidad de que los dos espacios estén conectados entre ellos, permitiendo que los cambios y las acciones ocurridos en uno influyan también en el otro.

Esta estrecha relación con el espacio físico se refuerza con el lenguaje asociando al termino wikimap el lugar geográfico que representa (ej. Wikimap Madrid).

5. Auto-organización

En la contemporaneidad, la diferencia entre la vida cotidiana el trabajo y el ocio esta cada vez menos marcada y como consecuencia nos encontramos con espacios poli-funcionales con la necesidad de una gestión en tiempo real. Cuando estos espacios son públicos probablemente lo mejor es un modelo de gestión de tipo participativo. Las nuevas tecnologías de comunicación ya permiten nuevas formas de colaboración y organización para la gestión de bienes comunes (públicos). Por una parte emergen fenómenos de auto-organización, descritos por ejemplos por Kevin Nelly en *Out of Control* (1994) y por Howard Rheingold en *Smart Mobs* (2002), por otro lado se difunden los métodos de desarrollo y de colaboración del movimiento *Open Source*.

Hoy todo el territorio puede contar con una enorme cantidad de informaciones (GIS, fotos aéreas etc..) que se actualiza con grande velocidad, lo que permite el desarrollo de nuevas herramientas que nos acercan a la gestión y planificación en tiempo real.

Se están descubriendo, poco a poco las capacidades de auto-organización de las sociedades informadas capaces de revolucionar sus estructuras. Esta posibilidad nace del espejo virtual que permite asociar las informaciones sobre el estado de una situación con las decisiones individuales.

5.1 Apropiación e intercambio

En los años Sesenta el *team Ten* asociaba a la arquitectura y al urbanismo los conceptos de relación, enlace, intercambio, aleatorio, indeterminación, abertura, contacto, conexión y también estética de la conexión: resumiendo hablaba por primera vez de flujos mas que de formas arquitectónicas con un interés para la relación del objeto con su entorno mas que por el objeto en si mismo. La ciudad cambia en reacción a las peticiones registradas cotidianamente. Nos encontramos con la idea que la acción en tiempo real del ciudadano sobre la ciudad permite una apropiación muy personal y directa del propio entorno.

Dennis Crompton (del grupo Archigram) ha sido el autor del proyecto *Computer City* (1964), con el que ha hecho del ordenador no solamente una herramienta de control y de gestión, sino también un dispositivo de escucha, de recepción y de intercambio entre los habitantes y la ciudad.

5.2 Smart Mobs: dinámicas colaborativas

Las “*Smart Mobs*” están formadas por personas capaces de actuar en concentración cuando ni siquiera se conocen. Las personas que realizan las *Smart Mobs*, colaboran en modo nuevo y en circunstancias donde la acción colectiva no era posible antes, gracias a la utilización de nuevas herramientas de comunicación y de elaboración de datos. En estas dinámicas se ha comprobado como resulta indispensable el uso de un sistema de valoración de los participantes y de reputación voluntaria o automática que garantizan la calidad de los contenidos y aseguran la confianza de los

participantes. Ejemplos de este tipo hay muchos, sobre todo en Internet: Ebay (www.ebay.com) y Wikipedia (www.wikipedia.org) probablemente son los mas emblemáticos.

La participación con las herramientas informáticas no se basa sobre un modelo donde se expresen la pluralidad y la organización de las comunidades constituidas. Se trata de una participación sin carácter colectivo donde la dinámica se basa sobre acción e interacción individual.

De este tema habla Melvin Webber en su libro “*The Urban Place and the Nonplace Urban Realm*” (1964) donde declara que es la interacción la esencia de la ciudad y de la vida en la ciudad, y no el lugar.

5.3 Vida social e Internet de barrio

El grupo artístico Algomas (algomas.net) lleva algunos años investigando sobre participación ciudadana y aplicaciones web, entre ellas también con wikimapas. Este grupo, en todos sus proyectos intenta afirmar la importancia por el mundo del arte, de la cultura y de la sociedad civil de salir de la búsqueda de lo especial, de lo distinto y de lo espectacular. Piensa que lo más importante es que los ciudadanos se vuelvan actores en los espacios públicos y que es más interesante conseguir que lo cotidiano sea capaz de sorprender más que trabajar para conseguir algo especial, algo que salga de la vida de todos los días. Mucho mejor que los niños vuelvan a jugar en la calle a que el ayuntamiento organice un espectáculo de arte callejero, o un festival de lo que sea, sin que los vecinos lo hayan pedido.

Un discurso claramente relacionado con el concepto de vida social en el barrio y con la capacidad de auto-organización de las pequeñas comunidades.

Este grupo ha tenido la posibilidad de experimentar en un barrio popular de la ciudad de Madrid un proyecto pionero basado en el uso de una herramienta wikimap. El proyecto, denominado *Todo Sobre Mi Barrio* (www.todosobremibarrío.com) ha sido realizado con la colaboración del colectivo Laboratorio Urbano (www.laboratoriourbano.org) y utilizando la plataforma “Meipi” (ver 10.1). Los problemas evidenciados en el conseguimiento de los objetivos no han sido pocos. Sin embargo se ha confirmado la enorme potencialidad de la herramienta, sobretodo cuando se define un método de uso claro y un objetivo muy concreto, que es lo que ha permitido a las Smarts Mobs de funcionar según como nos lo describe Howard Rheingold.

5.4 Open Source: compartir y colaborar desinteresadamente

Inicialmente el movimiento Open Source (OS) se consideraba como un fenómeno pasajero y efímero, sobretodo por su absurdidad económica y la falta de una garantía formal, sin embargo ha conocido un éxito sorprendente. Los programas Open Source se revelan mejores y mas duraderos. Es importante no considerar el fenómeno OS solo como una simple descentralización o distribución de las decisiones. El sistema incluye la figura del “integrador”, que es quien coordina las nuevas versiones aprobando o rechazando la integración de nuevas partes de código. También hay que especificar que se trata de una posición de coordinación sin posibilidad de obligación de ningún tipo.

La sorpresa es que el desarrollo de software OS se revela ser más fiable, mas duradero y más rapido.

5.5 Estrategia de desarrollo *Open Source* aplicada al proyecto urbano

El modelo de desarrollo *Open Source* presenta tres ventajas cuando se adopta para el desarrollo de un proyecto urbano: 1) evita las exclusiones arbitrarias, el desarrollo del proyecto refleja fielmente las necesidades los usos 2) rápido y evolutivo, se beneficia del dinamismo de su comunidad 3)

duradero, en cuanto el proyecto es pertinente, sus evoluciones y adaptaciones son aseguradas.

El Open Source comparte con las ciudades los principios de las economías de aglomeración y de las redes. Propio como el OS que aparece donde el beneficio común es superior a la suma de los intereses privados, las ciudades aparecen cuando sus infraestructuras y equipamientos benefician a la comunidad de tal manera que resulta conveniente también asumir costes elevados. Al mismo tiempo el desarrollo de las aglomeraciones urbanas son en gran parte el resultado de acciones espontáneas y del dinamismo de las comunidades, sin que ninguna institución sea capaz de centralizar la decisión.

Esta dinámica permitiría la posibilidad de liberar la distribución de servicios y de bienes públicos, por lo menos en parte, de las decisiones políticas que con su lentitud y su escasa coherencia consiguen perjudicar algunas áreas urbanas.

Si tenemos en cuenta también los problemas de corrupción entendemos como la posibilidad de implicar directamente las comunidades en el desarrollo de su entorno merece la pena ser investigada y experimentada muy seriamente.

6. Descentralización del control y de la gestión

Las redes nos ponen delante un nuevo tipo de control: un control descentralizado operado por una pluralidad de individuos independientes que colaboran utilizando capacidades repartidas y móviles, de cálculo y de comunicación.

Las Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) no representan la solución, sino una oportunidad para mejorar nuestra capacidad de gestión del territorio. Estas se pueden usar para fines completamente distintos y contrapuestos. Por un lado podemos aprovechar su enorme capacidad de proceso de datos para centralizar toda la información e intentar “solucionar” la complejidad urbana; pero también las podemos usar para abrir y descentralizar la toma de decisiones.

Se trata de investigar como las TICs permiten definir una estructura de gestión urbana donde polos de control discontinuo vivan entre un entorno de auto-determinación (apropiación) y libertad. Una idea muy cercana a la definición del concepto de *tensegrity* (ver 6.2) que hace Buckminster Fuller: islas en compresión dentro un océano en tensión.

6.1 Control consciente e intencionado

La presencia de una entidad centralizada no es necesaria cuando los dispositivos de control y de retorno de la información (feedback), permiten a los actores de visualizar o de tomar conciencia de las consecuencias de sus acciones.

Con la subida exponencial de las capacidades de cálculo y de comunicación y recepción a distancia de datos, el tradicional control centralizado cambia de natura. La aparición de Internet en los años 1990 permite la aparición de un nuevo tipo de control, el control descentralizado o distribuido. El fenómeno de auto-organización inconsciente se vuelve control consciente e intencionado cuando se permite a los individuos de entender los efectos de sus acciones. Aquí entra el concepto de *tensegrity* que se refiere a un modelo de gestión donde las decisiones descentralizadas se juntan a las centralizadas evitando una dinámica de control totalmente centralizada y omnipresente.

6.2 Hacia una tensegrity del control

Con la sociedad de la información, se están definiendo dos tipos de control: uno centraliza los datos y las tomas de decisiones con un conocimiento siempre más preciso de los fenómenos de desarrollo social y urbano, el segundo los distribuye y concede a los individuos el mismo nivel de información y de decisión de las instituciones o de las multinacionales.

Convirtiendo las supremacías de la centralización sobre las decisiones individuales, se consigue que los ciudadanos tomen consciencia de sus acciones y así coordinarlas de manera intencionada.

Este proceso puede conseguir devolver la necesaria legitimidad y credibilidad a las intervenciones para la gestión de las áreas urbanas.

El uso del ordenador acaba de ser una herramienta para expandir el control científico automatizado para la gestión de la complejidad urbana. Con estas experimentaciones se usa el ordenador para estructurar un sistema de informaciones que establece una relación directa entre los técnicos y los usuarios (ciudadanos).

6.3 Interfaz hombre-maquina (proyecto como interfaz)

Las interfaces hombre-maquina desarrolladas utilizando sistemas de información geográfica, son la expresión de una intención garante del interés común y de una nueva forma de pensar el proyecto como un dispositivo de información para la organización del desarrollo urbano por sus mismos actores.

Estas herramientas permiten a grupos de personas de construir nuevos tipos de bienes comunes, de tomar conciencia de sus acciones y de colaborar.

7. Wikimap en las administraciones públicas

Uno de los problemas de la vida contemporánea es la desaparición de lo que se define como vida de barrio. Hoy en día probablemente llegamos a reconocer las caras de nuestros vecinos, pero difícilmente nos relacionamos con ellos. Sin conocer a nuestros vecinos es casi imposible que haya vida de barrio. Los espacios público han tenido históricamente la función de soportar el encuentro y la relación entre vecinos. Cuando los vecinos se vuelven desconocidos resulta mas difícil relacionarse en estos espacios. Si antes los vecinos nos proporcionaban la seguridad de los espacios públicos del barrio, hoy que esto ya no ocurre, buscamos la misma seguridad en espacios sociales privados, bares, locales y centros de ocio.

Un wikimap se puede usar como dinamizador de actividades sociales para la vida cultural de un barrio o de una ciudad.

Por parte de una administración local puede ser difícil actuar para reactivar la vida en los espacios públicos, justamente porque lo que falla son las mismas raíces que históricamente los dinamizaban. Así que también cuando la administración quiere intervenir financiando actividades culturales en la calle, sus efectos no dejan de ser puntuales, porque no se trata de algo construido por los mismos vecinos. Una manera más eficaz de actuar sería alimentando la iniciativa local, el asociacionismo. Actuar directamente sobre estas raíces, de manera que vuelvan a crecer. Para que pase esto es necesario antes de todo que los vecinos se conozcan más entre sí.

Un wikimap representa una válida herramienta para intervenir y actuar en estos procesos y así ofrecer oportunidades de desarrollo a la vida social y cultural del barrio. No se trata de una alternativa a los clásicos espacios de encuentro entre vecinos. Se trata mas bien de una herramienta que permite reconstruir las redes sociales necesarias para que los vecinos retomen las calles del propio barrio. Un wikimap permite a los vecinos conocerse más, permite a los que quieren contar más sobre ellos hacerlo, con el nivel de anonimato que quieren. Con el tiempo puede permitir que vuelvan a construirse las redes social que normalmente animan a un barrio.

Los ayuntamientos podrían perfectamente utilizarlo como una herramienta de participación, utilizándolo como plataforma donde poner en marcha debates públicos a los cuales pueden participar un gran numero de ciudadanos. Único requisito sería el acceso a internet.

8. Wikimap como herramienta de análisis

Otra perspectiva de uso de esta herramienta está relacionada con la posibilidad de análisis que ofrece a los profesionales que se ocupan de estudiar los fenómenos urbanos: urbanistas y otros técnicos, políticos y administradores locales.

Toda la información que se puede encontrar en un Wikimap tiene un carácter claramente espontáneo. Los ciudadanos añaden cualquier tipo de información, reflejando en un mapa la memoria histórica local. Esta característica puede ser preciosa como base para determinadas investigaciones o análisis, visto que en general es muy difícil en esta materia encontrar información totalmente objetiva, es decir no influenciada por ningún proceso de acercamiento a los ciudadanos.

Su uso puede resultar interesante también para los políticos. Aunque en general las administraciones públicas (y los políticos en general) no ven muy interesante un sitio caracterizado por la máxima libertad de expresión sobre todo por la posibilidad de ver reflejadas las ideas o propuestas contrarias o alternativas a las que propone el ayuntamiento. Sin embargo si damos la vuelta a este miedo nos podemos dar cuenta de cómo puede resultar una ventaja conocer la opinión de los vecinos acerca de las políticas adoptadas, conocer sobre qué temas se consigue más consenso y sobre cuáles nos enfrentamos con mayores oposiciones. Resumiendo lo que nos puede ofrecer es un mapa del consenso por temas.

El mapa nos enseñará de una forma gráfica los puntos de la ciudad más activos, los puntos con más actividades culturales, los puntos donde se desarrollan más relaciones entre vecinos y las actividades de sus mismos usuarios.

9. Proyectos para la realización de wikimap(s)

En el panorama mundial existen varios proyectos que trabajan con herramientas wikimap o parecidas. La mayoría proponen herramientas con un enfoque geográfico mundial, que impide la estrecha relación entre espacio físico y espacio virtual que representa una de las características principales de un wikimap. Promueven una colaboración y una auto-organización de escala global donde una vez más lo que tiene unida la comunidad es un interés común y no un entorno físico representado en el wikimap. De este tipo podemos citar el proyecto Wikimapia (www.wikimapia.com) que propone un servicio de geoetiquetado o el proyecto Panoramio (www.panoramio.com) que propone un servicio de georreferenciación de fotos.

Uno de los primeros ejemplos que más se acerca a esta definición es el proyecto Wikimap Linz (<http://wikimap.hotspotlinz.at>) realizado en Austria en la ciudad de Linz por el Ars Electronica Center. Después de la ciudad de Linz han llegado otras ciudades, entre ellas Madrid (Wikimap Madrid www.wikimap.es) y otros proyectos como por ejemplo la propuesta de la empresa Alianzo para Bilbao con “Bilbao.bi”.

9.1 Meipi: Plataforma abierta para la realización de wikimapas

Como explicaba en la premisa esta definición procede de un experimentación directa de herramientas web aplicadas a la “participación ciudadana”. La más importante de estas es propio una plataforma abierta para la realización de wikimapas que hemos llamado “Meipi” (www.meipi.org).

Esta plataforma tiene todas las características que definen un wikimap y ofrece además una herramienta (llamada Meipimatic) que permite a cualquier persona crear su propio wikimap sin necesitar ningún conocimiento de programación de un modo sencillo y al instante como si de un blog se tratara.

A lodo de los wikimapas activados por los usuarios, el equipo de desarrollo de Meipi ha puesto en

marcha distintos proyectos. Entre ellos resaltan el proyecto *Todo Sobre Mi Barrio* (www.todosobremibarrío.com) realizado en colaboración con los colectivos Laboratorio Urbano y Algomas (ver 5.3) y dos proyectos activados con la colaboración del estudio de arquitectura Ecosistema Urbano: uno en Madrid en el barrio Universidad (<http://barriouniversidad.meipi.org>) y otro en Santiago de Compostela (<http://santiago.meipi.org>) con el apoyo del Centro de Arte Contemporanea de Galicia (CGAC).

10. Referencias Bibliograficas

ARENDDT, H.

2000 *Vita Activa. La condizione umana*,
Bompiani, Milano

CHATELET, VALERIE

2007 Vers une tensegrité du contrôle
en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art n° 6.
Edición HYX.

CROMPTON, DENNIS y JOHNSTON, PAMELA

1995 *A Guide to Archigram, 1961-74*
Academy Editions

FRIEDMAN, JONA

1977 *Utopías realizables*
Gustavo Gli, Barcelona

MOTRO, RENÉ

2003 *Tensegrity: Structural Systems for the Future*
Kogan Page

NELLY, KEVIN

1994 *Out of Control : The New Biology of Machines, Social Systems and the Economic World*

RHEINGOLD, HOWARD

2007 L'invention de l'interactivité urbaine
en AAVV, Interactive cities. Anomalie digital_art n° 6.
Edición HYX.

2004 *Multitudes inteligentes*

Gedisa

RINZAFRI, C.

2003 *La pianificazione partecipativa: Teorie e tecniche. Un esempio di integrazione di diversi strumenti:*

GIOCOMO,

Tesi di Laurea , IUAV, relatori prof. Edoardo Salzano e prof. Arnaldo Cecchini,
Anno Accademico 2002/2003.

ROUILLARD, DOMINIQUE

SECCHI, E.

1984 *Partiti, amministratori e tecnici nella costruzione della politica urbanistica in Italia*,
Angeli, Milano

SCLAVI, M.

2000 *Arte di ascoltare e mondi possibili*,
Le Vespe, Milano

2005 *Avventure Urbane. Progettare la città con gli abitanti*,
Elèuthera, Milano

WEBBER, MELVIN

1964 *The Urban Place and the Nonplace Urban Realm*
en AAVV, Explorations into Urban Structure. Univ of Pennsylvania. Press.

10. Referencias Web

43 THINGS

www.43things.com

Plataforma web para compartir y etiquetar deseos

ASKBRISTOL

www.askbristol.com

Proyecto de participación on-line de la ciudad de Bristol

AVENTURA URBANA

www.avventuraurbana.it

Asociación de profesionales que trabajan en proyectos participativos

DEL.ICIO.US

<http://del.icio.us>

Sistema de gestión on-line de enlaces favoritos

E-DEMOCRACY NATIONAL PROJECT

www.e-democracy.gov.uk

Programa británico para la promoción de la participación on-line -

FLICKR

www.flickr.com

Plataforma web para el almacenamiento on-line de fotos

FLOF

www.flof.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

TAGZANIA

www.tagzania.com

Sistema para el geotiquetado de lugares

BILBAO.BI

www.bilbao.bi

Wikimap de la ciudad de Bilbao realizado por la empresa Alianzo.

LaMP - LABORATORIO DI ANALISI E MODELLI PER LA PIANIFICAZIONE

www.lampnet.org

Laboratorio inter-universitario para el desarrollo de modelos innovadores para la planificación

LABORATORIO URBANO

www.laboratoriourbano.org

Colectivo de estudiantes y profesionales, arquitectos y urbanistas (Madrid)

LOCAL E-GOV

www.localegov.gov.uk

Agencia para la promoción de la participación local (UK)

MEIPI

www.meipi.org

Plataforma para la creación de wikimapas.

OHA! BOLZANO

www.oha-bz.it

Proyecto de participación desarrollado en Bolzano por la asociación Avventura Urbana

TALLER NIÑOS ALCALÁ

www.urbanohumano.org/alcala.htm

Taller de participación con niños desarrollado por Laboratorio Urbano

WIKIMAP MADRID

www.wikimap.es

Primer proyecto de un wikimap para Madrid