



Hiri Sortzaileak Ciudades Creativas Villes Créatrices

Hiritarren parte-hartzerako foroak
Foros de participación ciudadana
Forums pour la participation citoyenne

2016.06.23

Centro Carlos Santamaría zentroa (Donostia)

10:00 - 17:30



EMAITZA-TXOSTENA
INFORME DE RESULTADO
BILAN DES RÉSULTATS

<https://www.youtube.com/watch?v=6iiyk1mE-pw>

Introducción: las ciudades creativas

Las ciudades se han transformado en un centro clave para el desarrollo de la creatividad y la innovación. Esto es así porque en las ciudades se concentran un conjunto muy heterogéneo de agentes culturales que se relacionan entre sí en cadenas de valor de producción cultural configurando espacios únicos y particulares de creatividad. Por otro lado, las ciudades poseen una dimensión: local y global. Por un lado, las ciudades son escenarios de interacciones que configuran identidades culturales específicas (territorialización de la cultura) y a la vez combinan diferentes tipos de redes con otras ciudades configurando espacios globales de producción cultural (desterritorialización).

El concepto de ciudad creativa está relacionado con la noción de “creatividad situada”. La creatividad situada sugiere que la creatividad no solo es una dimensión individual sino también social e institucional en el que tienen relevancia las infraestructuras culturales que ponen en interacción la creatividad y la innovación de las personas y las organizaciones. Esto sugiere que la dimensión generativa que tiene la creatividad de las personas (ciudadanos) tiene importancia gracias al contexto social de producción de la creatividad. Esto explica porque es tan relevante la masa crítica (la clase creativa) en una ciudad como las

infraestructuras y soportes de producción y distribución de la creatividad vinculada al bienestar social y desarrollo económico.

En esta vena, se pueden identificar por lo menos cinco dinámicas vinculadas a las ciudades creativas:

a) **Procesos colectivos:** Las ciudades creativas se configuran como procesos colectivos que movilizan recursos estratégicos (sociales, tecnológicos, financieros e institucionales) para el desarrollo de innovaciones inclusivas basadas en la creatividad.

b) **Visión:** Las ciudades creativas se estructuran en torno a una visión de futuro que incluye una dimensión estratégica del desarrollo urbano. La visión es clave porque organiza un camino de acciones basada en el liderazgo.

c) **Redes:** La creatividad como proceso colectivo y estratégico se desarrolla sobre la base de redes creativas (individuos y organizaciones) basadas en un fuerte capital social. Esta dimensión tiene relevancia porque las redes creativas no solo incluyen a los creativos sino también a la ciudadanía en general. La creatividad y las ideas innovadoras vienen de cualquier espacio de lo social.

d) **Tiempo:** La creatividad se desarrolla en horizontes temporales. El tiempo no solo forma parte del proceso creativo sino también estratégico de desarrollo urbano vinculado a las oportunidades.

e) **Tensiones**; El proceso creativo (colectivo y estratégico, basado en una visión y desarrollado en el tiempo) no está exento de tensiones entre diferentes dimensiones del propio proceso creativo mismo.,

El presente informe explora las tensiones identificadas en los talleres sobre ciudades creativas desarrollados en Donostia-San Sebastián el día 23 de Junio 2016 realizados con el objetivo de identificar las dinámicas creativas en el desarrollo de ciudades creativas en Euskal Herria.

La Metodología: Taller sobre ciudades creativas

El Taller de Ciudades Creativas estuvo integrado por 40 personas de diferentes procedencias geográfica y perfil institucional, académico y creativo. La dinámica del taller se organizó en tres momentos. El primer momento, se realizaron dos presentaciones breves con dos expertos sobre el tema con el fin de focalizar el debate sobre el sector creativo y cultural en el ámbito urbano y sobre las dinámicas de la creatividad.

En el segundo momento, y sobre la base de una agenda de discusión sobre actores e infraestructuras se analizaron las tensiones intrínsecas al sector creativo urbano que permiten explorar posibles escenarios de desarrollo en futuros encuentros.

Por último, hacia el final de la sesión se integraron las conclusiones de los dos grupos de trabajo que a modo de síntesis presentó los principales resultados.



Euskarazko Taldea
Mod. Iban Lizarralde



1 Euskal Hiri sortzailea

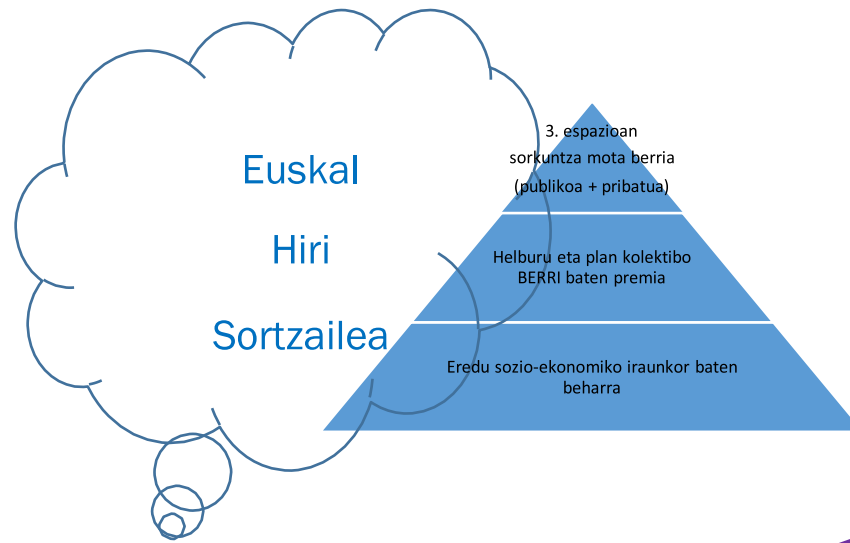
- Orokorrean eredu sozioekonomiko iraunkor baten beharra
- Helburu kolektibo berri baten beharra. Plan edo eginkizun bat garatzeko premia.
- Hirugarren espazioan sortuko zen sorkuntza mota berria: publikoa eta pribatuaren arteko espazio batean.

2 Sorkuntza dispositiboa

- Bilgune berrien beharra: sorkuntza etxeak zeintzuk elkarlanean arituko ziren sarean.
- Beste erakundeekin interkonexioak
 - Enprekin: enpresako jendeak joanetorriak egiteko aukerak: ideia berriak, enpresa berriak sortzeko parada.
 - Ikerketa zentru eta unibertsitateekin: Ikerlarien arteko dinamika itxietatik irten eta gizarte zibileko veste aktore batzuekin lan esparruak garatzeko.
 - Unibertsitatekin kanpoko irakaskuntza: Irakasle antikonformistei proiektu berriak garatzeko aukera eta baliabideak.
- Beste erakundeekin interkonexioen modalitateak: Sorkuntza biguneetan garai bat pasatzeko aukera lanpostua eta soldata galdu Gabe. Askatasun eremu bat.
- Oinarritzko sortzeko eremuak: etxebizitza, jakiak eta abar. Gizartearen beharrak beste modu batetara erantzuteko mekanismoak sortu. Amankomunean eta solidaritate bidez.
- Ahaztu behar ez diren aktoreak:
 - Umeak: umeentzako sortzen dugun gizarte bat guztientzat izanen da ongi.
 - Minoritateak. Harreta berezia merezi dute berrikuntza ren dinamika batetan. Dibertsitate errespetatu.
- Sorkuntza dispositiboaren ezaugarriak:
 - Esperimentaziorako eremu bat.
 - Ezagutza metatzeko gaitasuna izan behar du.
 - Ezagutza kanpora transmititzeko gaitasuna.
 - Harreman berriak sortzeko gaitasuna.
 - Malgua. Malgutasuna erainkinean ere beharko luke izan isladatua.
- Kudeaketa:
 - Serbitzu ofizialeetatik kanpo: Kultura kolaboratiboa, auzolana.
 - Administrazioak ez luke gainean eskua izan behar.

3 Sorkuntza dispositiboa sortzeko bideak

- Aktoreak:
 - Hautetsien eginbeharrak: Iparralde eta Hegoalderen arteko ezberdintasunak.
 - Urrezko jubilatuak.
 - Jubilatu eta gazteen artean harremanak sortuko dituzten aktoreak
 - Komunikabideek izan dezaketen garrantzia.
- Zein lege eta politika:
 - Administrazio eta botere publikoa: zenbat botere galtzeko prest?
 - Sarritan badira jada bidea hasi duten ekimenak: ekimen hauei ez zaie bururik moztu behar. Orain arte buru interesgarriak moztu izan dira Euskal Herrian, bortizkeriaren aitzakiaz.
- Baliabideak:
 - Ez du zertan aurrekontu handiko proiektua izan behar: zailen pertsonak mobilizatzea litzateke, ilusioz beteriko pertsonak.
 - Sorkuntzarako hezkuntza beharra: Sorkuntza bermatzeko eremuak garatzea ere ikasi egiten da eta.
 - Erakunde ezberdinen arteko muntaia ondo pentsatu beharko litzateke: Administrazio, unibertsitate, enpresa eta abar.
- Helburuak:
 - Pentsamoldeak aldatzea. Ikuspegi analitiko batetik ikuspegi sistemiko batetara.
 - Sorkuntza bultzatu.
 - Inprobizaziorako eremu bat sortu. Baina norabide berean landuko zein inprobizazio kolektibo bat.



Sorkuntza dispositiboa sortzeko bideak

Aktoreak

Hautetsien eginbeharrak: ezberdintasunak Iparralde / Hegoalde
Urrezko jubilatutak
Jubilatu eta gazteen arteko harremanak sortuko dituzten aktoreak
Komunikabideak
Administrazio eta botere publikoa: zenbat galtzeko prest?
Jada bidea hasi duten ekimenak mantendu

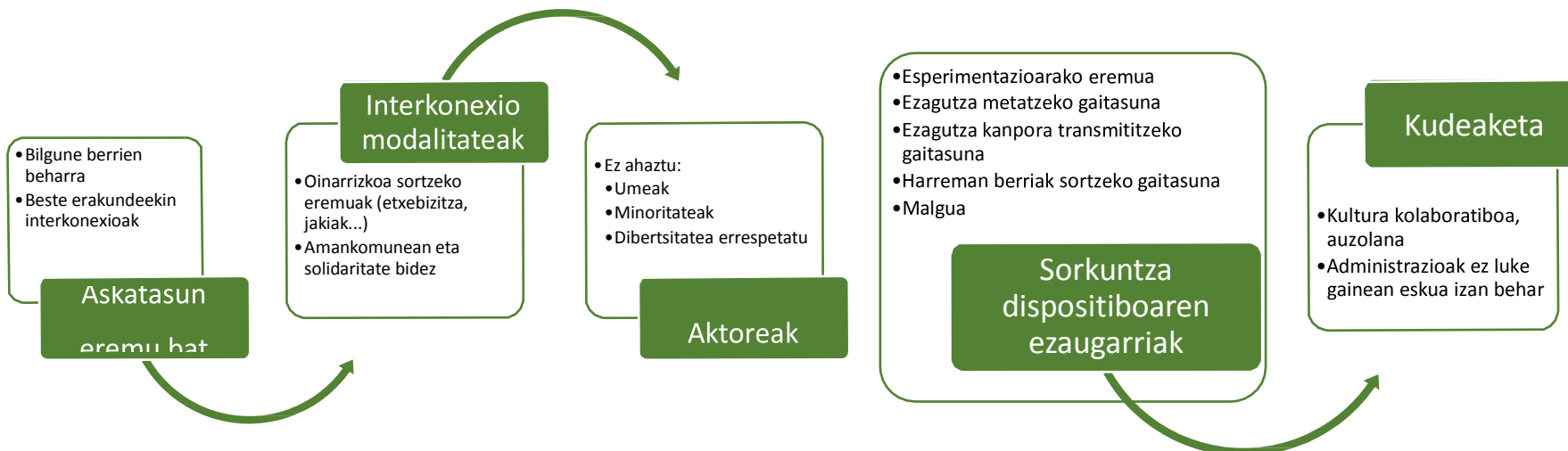
Baliabideak

Pertsonak mobilizatzea (8zailena), eta ilusioz betetzea
Sorkuntzarako hezkuntza bakarra (sorkuntza ikasi egiten da)
Erakunde ezberdinen arteko muntai ondo pentsatu behar

Helburuak

Pentsamoldeak aldatzea: ikuspegi analitiko batetik ikuspegi sistemiko batetara
Sorkuntza bultzatu
Inprobisazioarako eremubat sortu. Baina norabide berean landuko zein inprobisazio kolektiboa

Sorkuntza Dispositiboa





Gazteleraizko Taldea
Mod. Javier Castro Spila



Resultados: las tensiones

Tensión entre Economía y Cultura

Discusión: Una de las tensiones identificadas en las sesiones creativas se refiere a las relaciones entre economía y cultura. Esta tensión está enmarcada en la dinámica económica actual de las industrias culturales y creativas que comienzan a estructurarse en torno al desarrollo y aplicación de nuevas tecnologías como fuente de innovación y creatividad.

En este marco, los procesos culturales son arrastrados hacia la mercantilización como su fuente más evidente de valor (el valor cultural se mide por su valor económico). La mercantilización de las dinámicas culturales pone en cuestión la cultura como bien común y con ello la pérdida de valores culturales propios de sectores sociales que no tienen la capacidad ni la intencionalidad de promover estrategias de mercado vinculadas a la cultura.

Desafío: El impulso de ciudades creativas tiene el desafío de encontrar un equilibrio entre bienes privados y bienes públicos (entre mercado y cultura) que permite estructurar un sistema heterogéneo de valorización de la cultura sin que esto implique reducirla a su valor de mercado.

Tensión entre tradición y novedad

Discusión: La creatividad es un valor asociado a la innovación. En la actualidad la innovación es considerada la piedra angular del desarrollo económico. Desde este punto de vista, la creatividad y la innovación son las formas privilegiadas en las que se promueve el cambio social, cultural y tecnológico. Sin embargo, promover el cambio de manera sistémica corre el riesgo de hacer perder valores tradicionales sobre los que se basan identidades culturales ancestrales que forman parte de los elementos culturales de una ciudad o región que deben conservarse.

Desafío: Las ciudades creativas pueden ser escenarios de profunda transformación, pero en tanto que procesos colectivos basados en estrategias institucionales, el desafío es innovar y conservar a la vez permitiendo preservar patrimonios culturales intangibles (como la lengua y ciertas costumbres).

Tensión entre infraestructura físicas y socio-culturales

Discusión: Una de las condiciones claves para el desarrollo de las ciudades creativas se refiere al grado de desarrollo de las infraestructuras de conexión entre agentes heterogéneos (artistas, políticos, científicos, agentes sociales, económicos, financieros, etc.). Las infraestructuras son dispositivos claves para que se produzcan conexiones inesperadas y entornos creativos. Sin embargo, desde los últimos 20 años, el desarrollo urbano ha privilegiado la construcción de infraestructuras físicas (como grandes museos, centros culturales, etc.) que si bien poseen un impacto en el tejido urbano (económico y social) no logran dinamizar el potencial cultural local. En efecto, las infraestructuras físicas no son garantía automática de la dinamización cultural y el desarrollo inclusivo de la cultura por lo que es preciso poner el énfasis en las infraestructuras o dispositivos intangibles de la cultura (como la creatividad y el capital social).

Desafío: El desarrollo de ciudades creativas sugiere que una combinación estratégica e inteligente del uso de las infraestructuras tangibles (físicas) en combinación con las infraestructuras intangibles (creatividad, animación y conexión cultural) de agentes heterogéneos.

Tensión entre culturas urbanas y culturas rurales

Discusión: Si bien las ciudades creativas son un fenómeno exclusivamente urbano, la creatividad y la innovación no son sólo urbanas. Existe una diversidad de ejemplos de creatividad e innovación rural. En los enfoques predominantes sobre la innovación ésta es observada como un fenómeno predominantemente urbano y las innovaciones rurales suelen ser pobremente consideradas.

Desafío: Desarrollar redes y conexiones entre la creatividad y la innovación urbana y rural para beneficio de ambas sin que esta regionalización de las fuentes de innovación pierdan su identidad y sus propias características.

Tensión entre la cultura experta y la cultura lega

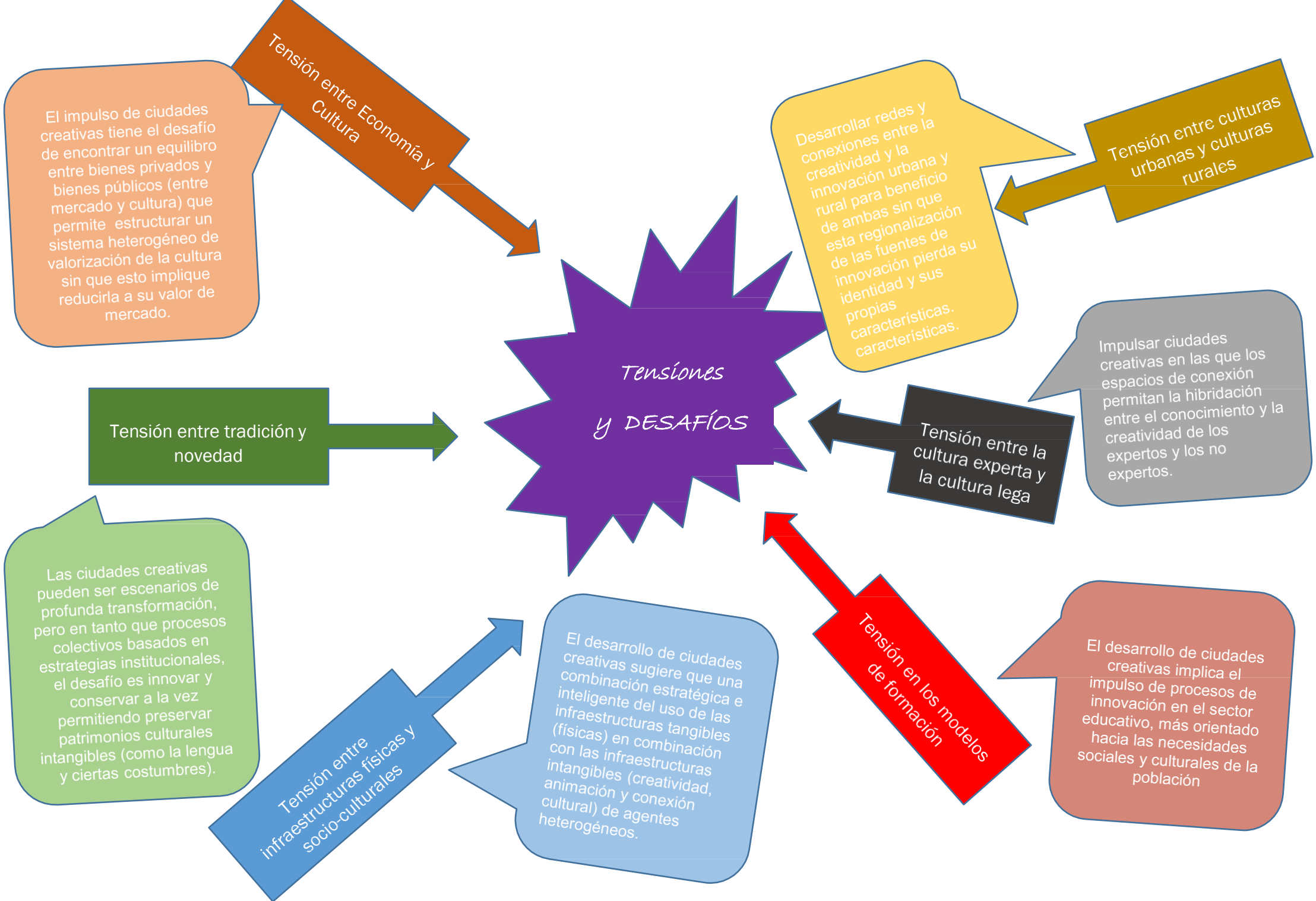
Discusión: En el debate de las ciudades creativas se ha puesto mucho énfasis en la creación y fortalecimiento de la “clase creativa”, es decir, ese conglomerado de ingenieros, artistas, bohemios y científicos que configuran un sector social particular cuyo trabajo y función social y económica está ligada a la creatividad y la innovación. Sin embargo, la creatividad es un fenómeno socialmente distribuido que no solo sucede en la clase creativa sino en otros sectores sociales no especializados que a veces encarnan espacios de la cultura popular y tradicional de una región.

Desafío: Impulsar ciudades creativas en las que los espacios de conexión permitan la hibridación entre el conocimiento y la creatividad de los expertos y los no expertos. La creatividad e innovación provienen de lugares insospechados de lo social, facilitar estas combinaciones facilita estructuras de innovación inclusiva.

Tensión en los modelos de formación

Discusión: Buena parte de los análisis sobre ciudades creativas asigna un papel relevante a las competencias culturales de la ciudadanía, no solo como consumidores o usuarios culturales sino también como productores. La dinámica cultural de las ciudades creativas depende entonces del alcance y grado de desarrollo de las competencias culturales. La actual estructura universitaria y de formación cultural y creativa (como los conservatorios de música, teatro, etc.) expresan una dinámica poco vinculada a las necesidades reales de la ciudadanía y en relación con la agenda de desarrollo de una ciudad creativa.

Desafío: El desarrollo de ciudades creativas implica el impulso de procesos de innovación en el sector educativo, más orientado hacia las necesidades sociales y culturales de la población. Estas innovaciones no solo se refieren a las estructuras curriculares sino también a los modos de producir y distribuir conocimiento entre las instituciones educativas y las dinámicas económicas, sociales y culturales. Así, los modelos de Hubs, Living Labs, etc., son estructuras que podrían ser útiles para mejorar la adecuación del sistema educativo al entorno social.



[Védeo síntesis de Iban y Javi Castro]

Etorkizuna irudikatu, Villes créatives, Donostia 23/06/2016

Idées fortes, exprimées le long de la journée...

Notes proposées par Jean-Michel Larrasquet

- Le secteur **scientifique et les TIC** sont très liés à la créativité
- Il faut inventer des « **croisements** », former un « humus »
- La **richesse culturelle favorise la cohésion sociale**
- Compter avec les retraités (comme consommateurs, bien sûr, mais aussi comme producteurs, voire comme « pros » / moniteurs) : « vieillissement actif »
- Développer la **curiosité**
- Rendre la vie des personnes + + avec la culture
- La culture comme **moyen de transformer positivement la société**
- '**Exploiter**' le **patrimoine** (analyser, définir une stratégie de territoire)
- Compter sur le '**spill-over**' (contamination vers d'autres secteurs)
- Thème de la professionnalisation
- Comprendre la **collaboration** entre acteurs sur **trois niveaux d'intensité croissante** :
 - Networking – information
 - Interaction organisée
 - Clustérisation (coopération)
- **Attention**
 - Au **modèle immobilier** (construire a priori des 'lieux' pour la culture : ne fonctionne pas). Ne fonctionne pas en génération spontanée : besoin de catalyseurs
 - A la **culture gadget, mercantile** (non au modèle US, au 'bombardement' US)
 - Au '**mainstream**' qui préconfigure les empreintes cognitives
 - Au **conformisme** : permettre d'oser, confiance
 - A la gestion uniquement descendante (penser au 'bottom-up'), à la **bureaucratie** (considérer le cas spécifique de la 'bureaucratie créative')

- **A favoriser**
 - **L'éducation**, la créativité chez les enfants, les jeunes
 - Le développement de **l'esprit critique**, le fait de donner toute sa place à l'émotion
 - La **pluridisciplinarité**, la diversité dans l'éducation. Organiser, animer (notamment dans les zones difficiles)
 - La **mobilité** (« aller voir ailleurs »)
 - Les **loisirs** comme espaces de créativité
 - L'apprentissage / la réflexion sur les **valeurs**
 - Les micro-entreprises d'artistes, par de **l'incubation** (éventuellement '*underground*')
 - La mise en place de **comités éthiques**, de valeurs (très ouverts, avec la possibilité pour eux aussi de créer, d'évoluer...) pour traiter les questions de marché, de diffusion, de l'utilisation des bénéfices (éventuels !), des priorités de financement, de la pluralité...
- Méditer **l'exemple du Guggenheim** : rien en création, tout en image, marketing territorial, tourisme
- Comprendre que la culture / la création est en **compétition** avec d'autres activités sociales (le sport par exemple). Imaginer des ponts vers ces activités
- Travailler à partir de '**process**' : formation / sensibilisation, incubation, implantation, commercialisation, exhibition. A approfondir : exemple de la formation musicale, avec le cas de la techno-musique (mais au-delà, de la techno-culture ou des techno-arts)
- La créativité est une **rébellion**. Les systèmes de formation (en particulier les universités, mais aussi les écoles, la formation professionnelle) aujourd'hui ne sont pas à la hauteur : il faut des systèmes très flexibles, multi-arts / cultures, avec les familles, intergénérationnels. L'animation socio-culturelle et artistique doit rentrer partout (maisons de la culture, écoles de musique, de théâtre...) : les « profs » ne savent pas faire !
- Convaincre les politiques, les professionnels du tourisme (vers un tourisme culturel / artistique vraiment partenarial)

MICRO-ESCENARIOS:

1- Escenario multicultural :

Crear foro interdisciplinar <> intercultural, intergeneracional, entre vascos y personas de otras culturas (diaspora, viajeros, expertos...)

Gestión de personas de comunicación, abiertas, expertas, viajeras...

Vía: banco de tiempo para intercambio de ideas, proyectos, networking.

2- Llevar a los agentes locales, forasteros, internacionales de un microescenario cultural u otro escenario muy distinto, por ejemplo una lista (hogueras de San Juan en Arizkun, mascarada de Xuberoa, carnaval de Tolosa, San Fermín de Pamplona), y luego hacer una comida de trabajo en la que surgen ideas y proyectos que queden trasladados a alguna Web de acceso abierto, donde el foro queda abierto a la participación abierta.

Poner en valor los espacios festivos de Euskal Herria, para atraer talento y creatividad interna y externa.

3- Focos de la experiencia

Marco político: agentes y experiencias: personas de referencia (ej. A. Arteta, P.M. Etxenike) incorporadas en la definición de políticas públicas/privadas e impulsoras de la adquisición de talento e integración en la ciudad, etc. Accesibilidad de los agentes a las figuras de su ámbito (experiencia, redes personales => colectivo, equilibrio generacional).

4- Ventana de creación

Atracción de guiones para el sector audiovisual a través de Internet

Bimensualmente se seleccionan proyectos con premio económico y/o desarrollo de ese guías conseguimos favorecer la creación.

5- En tres puntos:

- Foto de vecindad junto al museo, exterior, en la que cada cual ha venido solo/a o acompañado/a y presenta al resto de personas un objeto al que da un valor especial y que guarda (y conservará) con celo...
- Video del *making off* de la foto desde la llegada, saludos, preparación, hasta realización de la foto y 'verre de l'amitié' (proceso de innovación en la relación museo-habitantes-territorio)
- Acuerdo para difusión red valor del objeto.
Principio de un proceso ambicioso de educación patrimonial, colección... No un fin en sí mismo (la foto)

- 6- **Un caso de creación:** los grupos de pop-rock: cuantos son? Que tocan? Como puedo contactar? → Un centro de documentación que genere una base de datos → una plataforma de Internet que difunda, ordene y potencie la acción de estos grupos
- 7- **Democratización del diseño:** Transfer conocimiento y creatividad para potenciar el desarrollo de zonas deprimidas. Incorporación de la mujer a la creatividad y el diseño.
- 8- **Combinación** Actores, recursos, mecanismos (micro-escenario). Implicación agentes locales en desarrollo inter / local (marketing), su divulgación, provocación de la participación
- Riqueza local → UAE ↔ valorización del prod local
 - Transfronterizo → buscador de energías / diferencias para cooperaciones, relaciones
 - Ubicación → de XXX especiales / diferentes / simplemente NO familiares

