

Ciudades Creativas Kreanta

Félix Manito



De izquierda a derecha: María del Rosario Escobar, Felipe Leal, Enrique Avogadro y Ana María Cano durante la sesión inaugural de las V Jornadas Internacionales Ciudades Creativas en el Museo de Arte Moderno Medellín (MAMM).

En sus manos un nuevo libro de Kreanta sobre Ciudades Creativas. Un año más llevamos a cabo el compromiso de editar las ponencias de las Jornadas Internacionales que se vienen celebrando anualmente desde el 2008. En esta ocasión corresponden a las V Jornadas celebradas en Medellín (Colombia) del 2 al 6 de octubre de 2012. Con este son ya cinco los volúmenes editados que recogen las aportaciones de ciento catorce autores procedentes de Alemania, Argentina, Bolivia, Brasil, Colombia, España, Estados Unidos, Francia, Gran Bretaña, Italia, México, Países Bajos, Perú y Uruguay. Esta es nuestra aportación al objetivo de promover la cultura como eje de desarrollo de las ciudades y reforzar su centralidad en las políticas urbanas, en este caso a través de la sistematización, conceptualización y difusión de estrategias y acciones innovadoras. La edición de este libro se lleva a cabo dentro de las actividades de la Cátedra Medellín-Barcelona con el apoyo de la Asociación Mundial de las Grandes Metrópolis-Metropolis, el Ayuntamiento de Barcelona y la Alcaldía de Medellín.

Medellín 2012

Espacio público y cultura en acción fue el título de las Jornadas y es también el título del libro. La edición de Medellín ha realizado una clara apuesta por visibilizar y reivindicar las nuevas prácticas urbanas y los procesos de construcción de espacio público basada en las experiencias de Barcelona (Judit Carrera), Buenos Aires (Marina Klemensiewicz), Guadalajara (Alfredo Hidalgo), la propia Medellín (Alejandro Echeverri), México D.F. (Felipe Leal) y Quito (Diego Puente), así como en las aportaciones de Saskia Sassen, Teresa Caldeira, Miguel Robles-Durán y David Bravo. La mirada cultural estuvo centrada en los proyectos comunitarios (Iván Nogales), el desarrollo de distritos creativos en Buenos Aires (Enrique Avogadro), Salvador de Bahía (Richard Alves) y Medellín (Gustavo Restrepo) y en el proyecto de Donostia/San Sebastián como Capital Europea de la Cultura 2016 (Eva Salaberria). Dando continuidad a la línea iniciada en la edición de Madrid, han habido nuevas aportaciones sobre sociedad digital y cultura abierta a través de la presentación de los proyectos del centro Ático de Bogotá (Germán Rey), los Labs experimentales de Brasil (Felipe Fonseca), el Clúster Cultural del Eje Cafetero (Felipe Londoño) y la visión conceptual de José Ramón Insa sobre el excedente cognitivo, el procomún y las culturas tímidas. Finalmente, reseñar la participación transversal de los proyectos de Medellín a través de Crew Peligrosos, Lengüita Producciones, Colectivo SiCLas, El Puente Lab, Museo y Territorios del Museo de Antioquia, Parcharte, Platohedro y Un/Loquer.

Más allá de los contenidos, la edición de Medellín ha incorporado otros elementos singulares e innovadores en su gestión y programación:

- **Cooperación institucional.** La edición de Medellín se ha podido llevar a cabo por el acuerdo de organización conjunta con la Secretaría de Cultura Ciudadana de la Alcaldía de Medellín, pero esta quinta edición ha sido posible gracias a que el acuerdo ha implicado a un total de diecisiete instituciones internacionales y colombianas.
- **Proyectos culturales de ciudad.** Por primera vez en el programa de las Jornadas se incluye la participación de representantes de ocho proyectos culturales de la ciudad junto con los ponentes internacionales. Además, los textos de estas experiencias se han integrado en un libro de una nueva colección editorial de Kreanta con el título *Medellín Creativa: ocho experiencias culturales y comunitarias*.
- **Itinerancia de las sedes.** También en Medellín se ha llevado a cabo la itinerancia de las sedes. Cada día de las Jornadas ha tenido una sede diferente: Universidad EAFIT, Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, Auditorio de Ruta N y Museo de Antioquia.
- **Exposición.** Además, el programa de las Jornadas de Medellín ha contado con otro elemento innovador que es la producción de una exposición sobre espacio público basada en las obras del Premio Europeo de Espacio Público Urbano 2012.
- **Producción audiovisual.** En la edición de Medellín se promovió la producción de vídeos de los proyectos culturales locales como estrategia de comunicación y presentación de sus propuestas. Estos vídeos se han integrado en un solo documental de 35 minutos que, con el mismo título del libro (*Medellín Creativa*), amplía la producción de contenidos audiovisuales del programa más allá de la producción específica de las ponencias de las Jornadas.



Auditorio de Ruta N durante la sesión "Ciudades y ciudadanías globales".

Las Jornadas de Medellín han sido también las que han tenido mayor participación de asistentes con 443 inscritos, procedentes en su mayoría de Colombia y América Latina. En el global de las cinco ediciones, desde su puesta en marcha en 2008, han asistido a las Jornadas Internacionales Ciudades Creativas un total de 1.415 asistentes.

Plataforma Web: www.ciudadescreativas.org

Con el objetivo de fomentar la digitalización y la difusión global de contenidos culturales, desde 2009 se han ido introduciendo diversas herramientas para favorecer la visibilidad, difusión y ampliación de los efectos de las Jornadas durante la preparación y el transcurso de las mismas. De esta manera, en el marco de las II Jornadas en Barcelona se puso en marcha tanto el Blog como el Facebook Ciudades Creativas. Posteriormente, en 2010 coincidiendo con la tercera edición de las Jornadas, se lanzó el Twitter Ciudades Creativas y se retransmitieron por primera vez las Jornadas vía *streaming* con tal de facilitar el acceso a las mismas en tiempo a real a muchas más personas de las que podían asistir presencialmente. La retransmisión en *streaming* desde entonces ha sido una herramienta fundamental. Por último, en el 2012, se empezó a trabajar en el diseño de la Plataforma Web Ciudades Creativas que sería lanzada en ese mismo año, y en el 2013 se ha creado el sitio web Youtube Ciudades Creativas donde se alojan vídeos con diversos contenidos sobre Ciudades Creativas.

A través del hashtag #ciudadescreativas, la presencia de las Jornadas de Medellín en Twitter ha sido muy destacada: se generaron 6.885 tweets (lo que significa un total de 16.809.080 impresiones generadas en el *timeline* de Twitter). Asimismo, el número de seguidores también ha experimentado un incremento notable desde el 2010, contando actualmente con más de 1.500 seguidores. Por otro lado, la página de Facebook Ciudades Creativas, a la fecha en la que se redacta este documento, tiene 2.076 seguidores.

Las ponencias de las Jornadas son registradas en vídeo para una posterior edición y difusión a través de internet. A partir de las Jornadas de Zaragoza en 2010, se creó un microsite específico para alojar los vídeos de las ponencias y a los que se accede actualmente desde el apartado “Vídeos” de la Plataforma. Consideramos necesario destacar las más de 50.000 visitas que actualmente tiene el microsite Ciudades Creativas.

Tal como apuntaba, desde el 2012, el programa Ciudades Creativas cuenta con una Plataforma Web que tiene por objeto ofrecer servicios y productos culturales y promover la cooperación en red a través de internet. La plataforma presenta los siguientes apartados:

- **Jornadas Ciudades Creativas:** información sobre las Jornadas convocadas y anteriormente celebradas. Tiene una función operativa de inscripción además de informativa.
- **Libros:** información sobre los libros editados y acceso a la compra *online*.
- **Vídeos:** acceso a los vídeos de los ponentes de las Jornadas celebradas.
- **Noticias:** información actualizada sobre contenidos relacionados con Ciudades Creativas y el sector de las industrias culturales.
- **Blogs:** acceso a los blogs más relevantes del sector.
- **Formación:** oferta formativa propia y en colaboración con otras instituciones.
- **Asesoría:** servicio destinado a orientar y asesorar a emprendedores del sector de las empresas culturales y las industrias creativas así como a organizaciones e instituciones del tercer sector y del sector público.
- **Socios:** espacio reservado a miembros de la Plataforma para trabajar en red.

En una primera fase de la Plataforma se han desarrollado los apartados de Jornadas, libros, vídeos, noticias y blogs. Durante el 2013 y 2014 se implementarán los tres apartados pendientes: formación, asesoría y socios.

Las diez claves Kreanta sobre Ciudades Creativas

Para finalizar un breve apartado sobre el proyecto desde Kreanta. A lo largo de los seis años del proyecto se ha ido configurando la que consideramos nuestra visión de Ciudades Creativas, nuestro ideario, las claves que orientan nuestra acción:

- **Sociedad civil.** Fundación Kreanta es una entidad sin ánimo de lucro y como tal forma parte de lo que se identifica como sociedad civil o tercer sector. Con el impulso del proyecto Ciudades Creativas, Kreanta expresa una clara voluntad de participación activa en la promoción del papel central de la cultura en el desarrollo de las ciudades y en la construcción de ciudadanía.
- **Cooperación.** Las iniciativas de la sociedad civil tienen el reto de generar el máximo número de complicidades para llevar adelante sus proyectos. Desde su primera



De izquierda a derecha: Jeison Alexander Castaño “Jeihhco”, Teresa Caldeira, Daniel Felipe Quiceno “El Perro”, Wilmar Andrés Martínez y Juan Diego Jaramillo , en el marco de los Diálogos Creativos con los ponentes en el Museo de Antioquia.

- edición, las Jornadas han sido posibles a través de amplios acuerdos de cooperación entre instituciones públicas y privadas.
- **Cultura.** Las Jornadas potencian un concepto plural de cultura. Entendiendo que es cultura todo lo que está relacionado con los procesos de construcción de identidad de las personas y los colectivos, con la creatividad, con las formas de progreso y con la cohesión social de las comunidades. Cultura es arte, ciencia y humanidad y cultura es también industrias creativas en su sentido más amplio, desde la gastronomía hasta la arquitectura. También consideramos que la acción cultural tiene que tener cada vez más un componente relevante para la generación de valores
 - **Ciudad.** La ciudad se ha convertido en el contenedor de los problemas del mundo y en el espacio donde aprenden a vivir conjuntamente gente diferente. En este sentido, el proyecto comparte el pensamiento de Zygmunt Bauman: “Muchas culturas, una sola humanidad”.
 - **Interdisciplinariedad.** Las Jornadas tienen una clara intención: promover el diálogo del sector cultural con los sectores del urbanismo y el desarrollo económico. Los cuatro ejes permanentes del programa son: cultura, territorio, economía y ciudad.
 - **Glocalización.** Partimos de la premisa que la dimensión universal es el referente moral que ha de orientar a un creador que tiene que escribir, pintar, cantar como si lo hiciera para todo el mundo. Ahora bien, como afirma Manuel Castells: “las transformaciones asociadas con la globalización y la creciente interacción no sig-

nifican el final de los espacios locales ni el fin de la geografía. Al contrario, pronto quedó claro que lo local sigue siendo relevante y, quizá, aún incluso más”. Para nosotros con esta reflexión de Castells nos parece más pertinente el concepto de glocalización que el de internacionalización.

- **Innovación.** Una ciudad creativa no es la que tiene mejores ideas o proyectos. Innovar no es inventar. Innovar es la capacidad de llevar a la práctica esas nuevas propuestas e iniciativas bajo el paradigma de la innovación abierta y el ideal de la transformación abierta y la actitud disruptiva. En términos de políticas públicas ese paradigma significa incorporar de forma activa y permanente a la ciudadanía en la gestión cultural. En ese escenario los proyectos de emprendimiento social cada vez serán más decisivos. Para Kreanta las ciudades inteligentes son las que promueven ciudadanos inteligentes con los que se construyen sociedades inteligentes.
- **Cibercultura.** Entendemos por cibercultura la cultura de las sociedades digitales. Los sistemas tecnológicos emergentes han producido un cambio importantísimo en la democratización cultural y un desarrollo creciente de una ética de la colaboración. No obstante, consideramos que es necesario reforzar la capacidad de las redes e internet para generar innovación y pensamiento crítico. Para el programa Ciudades Creativas la reflexión sobre la sociedad digital es prioritaria para explorar un buen uso social ante el abuso del activismo economicista en que se construye este nuevo modelo de desarrollo. El propósito del programa es promover la hibridación entre las realidades digitales y las físicas.
- **Conocimiento.** Generar conocimiento y aprendizaje es uno de los activos básicos de este proyecto. Los espacios de encuentro físico son una experiencia insustituible. Todos aprendemos: participantes, ponentes y organización. Actualmente, el valor añadido es que esta experiencia se puede compartir globalmente a través de las redes sociales y de internet. Nuestro compromiso anual como entidad promotora de las Jornadas es sistematizar y dar accesibilidad a ese capital humano que se produce a través de la edición del libro de las Jornadas y poniendo accesible los vídeos de las ponencias.
- **Marca.** Cuando se inició el programa Ciudades Creativas en el 2008 esta denominación era singular y poco usada. Seis años después se ha producido un proceso creciente de apropiación y extensión de estos términos. Este hecho nos ha llevado a tomar la decisión de reforzar nuestra singularidad con nuestra propia marca. De ahí que a partir de ahora, como habrán podido comprobar en las páginas iniciales del libro, el proyecto se denomine con una marca más corporativa: Ciudades Creativas Kreanta.

Félix Manito
Presidente y director de Fundación Kreanta