



01. Acción urbana en el espacio central de la ciudad de Hamar (Noruega).
Urban action at central space of Hamar (Norway)
 02. El libro Dreamhamar. Ed. Lugadero.
Dreamhammar book. Lugadero Ed.



Diseño en red: *Dream Your City*

Texto: JOSÉ LUIS VALLEJO Y BELINDA TATO (ECOSISTEMA URBANO)

El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos existentes: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos transformando nuestra ciudad. Es, además, un derecho colectivo antes que individual, ya que esta transformación depende inevitablemente del ejercicio de un poder compartido para remodelar los procesos de urbanización. La libertad de crear y rehacer nuestras ciudades, transformándonos a nosotros mismos, es uno de los derechos humanos más preciados, pero también más olvidados.

David HARVEY
El derecho a la ciudad

El urbanismo es el espejo en el que se reflejan los diferentes aspectos y las capas de información de la sociedad. Las ciudades se desarrollaron inicialmente para dar soporte a actividades humanas básicas, pero gradualmente se han ido transformando en laboratorios vivos y en permanente transformación. Esta rápida evolución nos ha llevado a concebir y experimentar el espacio físico de forma distinta a como lo hacíamos en el pasado. Adicionalmente, la conectividad en tiempo real, la ubicuidad y el acceso ilimitado a grandes flujos de información y conocimiento han alterado la forma en que trabajamos y nos relacionamos entre nosotros. Sin embargo, a pesar de estos acelerados cambios sociales y tecnológicos, los procesos de planeamiento urbano, centrados en el diseño y la transformación física de nuestro entorno (infraestructuras, edificios, materiales, geometrías...), han terminado por crear una disciplina dominante que simplifica la realidad urbana, ignora la dimensión social y crea situaciones aisladas, en lugar de procesos, relaciones, tramas, vínculos e interacciones entre todos los elementos que la componen.

Network design («diseño en red»)

Hay una necesidad urgente de cambiar el paradigma de gestión y planeamiento de las ciudades. En la sociedad contemporánea, el urbanismo debería ser el resultado de una red abierta y multicapa formada por

creativos, expertos técnicos, ciudadanos y múltiples agentes urbanos. Tenemos que repensar y redefinir las herramientas de diseño y planificación que utilizamos, y pasar de estructuras tradicionales cerradas y fijas a configuraciones en red, abiertas y flexibles. Conforme los bordes de la disciplina y la profesión se difuminan, se va volviendo cada vez más necesario explorar nuevos roles para el diseñador urbano, una figura que debería convertirse en activador, mediador y curador de los procesos sociales que se dan en esta realidad interconectada. Por encima de todo, tenemos que desarrollar y poner a prueba herramientas de diseño que permitan a los ciudadanos convertirse en participantes activos del proceso en lugar de, como receptores del producto, quedar relegados al papel de consumidores pasivos.

El *network design* es una metodología que actualiza los procesos tradicionales de participación. Facilita el *network thinking*, o pensamiento en red, conectando a la comunidad local con una comunidad digital internacional y facilitando una discusión enriquecedora sobre el futuro de un lugar. El objetivo de esta metodología es desarrollar una conciencia común y despertar el interés colectivo sobre los asuntos urbanos, promoviendo un sano debate y alimentando el desarrollo del compromiso ciudadano en la comunidad. Un sistema de comunicación hiperconectado facilita la creación de una

atmósfera de *urban awareness*, o conciencia urbana, que, a su vez, alcanzada una masa crítica de conexiones e interacciones, favorece la aparición del «efecto red», una emergencia espontánea de ideas creativas y renovadoras del mar de información.

Dream Your City

Dream Your City es una aplicación de la metodología del *network design*, orientada a la transformación de un espacio urbano. Con ella se trabaja para activar una comunidad bien interconectada que sea capaz de cuidar y dar soporte al proyecto en cada fase del proceso de diseño e incluso más allá, tras su materialización.

Ecosistema Urbano ha empleado recientemente *Dream Your City* en Hamar (Noruega) para el rediseño del espacio urbano central de la ciudad.

Dreamhamar

Para implementar la filosofía del *network design* en el entorno de Hamar, Ecosistema Urbano desarrolló cinco «herramientas» que, juntas, formaron el proyecto *Dreamhamar*. Estas herramientas se emplearon para agrupar a diferentes agentes alrededor de una causa común, ya fuera en su aspecto local (vinculado a la comunidad), global (temático), académico, etc., usando para ello la web como una plataforma abierta y accesible. El despliegue de estas redes permitió a *Dreamhamar* amplificar las entradas y salidas del proyecto, sembrar oportunidades y a la vez facilitar el intercambio en el seno del proyecto y entre sus variadas actividades.

URBAN ACTIONS: Las «acciones urbanas» fueron eventos e instalaciones efímeras en el espacio público, concebidas para crear expectación y llamar a la acción a los ciudadanos de Hamar, lo que les permitía experimentar por sí mismos nuevos usos y soluciones posibles para el futuro de la plaza. Estas acciones urbanas constituyeron la dimensión más visible y local del proyecto.

PHYSICAL LAB: El «laboratorio físico» se alojó en el Bazaar, un pequeño edificio histórico situado frente a la propia plaza que se transformó en una oficina temporal para Ecosistema Urbano y en el «campamento base» cultural del proyecto *Dreamhamar*. Un espacio donde convivieron el trabajo de oficina, los talleres *in situ*, las conferencias y las exposiciones. Su objetivo: maximizar la interacción en el ámbito local del proyecto.

DIGITAL LAB: El «laboratorio digital» se construyó como una plataforma *online* capaz de contener entradas tipo blog, páginas estáticas informativas, una red social interna y la aplicación móvil de *Dreamhamar*. Se usó para alojar los talleres en línea, emitir en directo sesiones semanales de seguimiento ☐

y publicar actualizaciones regulares acerca del proyecto. Este *lab* o espacio digital fue pensado especialmente para la interacción entre pares (P2P), lo que dio un alcance global a *Dreamhamar*.

ACADEMIC NETWORK: Para crear la «red académica» se invitó a universidades internacionales y a escuelas locales, lo que facilitó que alrededor de mil quinientos estudiantes entraran a participar en *Dreamhamar* y contribuyeran a la concepción, transmisión y desarrollo de ideas para un nuevo centro urbano que cumpliera las expectativas de los ciudadanos más jóvenes. Esta red académica tenía también una dimensión local y otra global, y se orientó principalmente a la ideación y el diseño como una oportunidad para «aprender haciendo».

URBAN DESIGN: Antes de comenzar el proyecto-proceso *Dreamhamar*, se presentó un diseño preliminar, un estudio de viabilidad que proporcionó a los participantes una serie de herramientas y referencias que usar en los talleres; una base para lanzar el debate. Tras el proceso de *network design*, las ideas más relevantes se fundieron en un nuevo «proyecto urbano» para el centro de Hamar.

El libro *Dreamhamar*

Toda la experiencia *Dreamhamar* se ha recogido y documentado en formato libro. Redactado en inglés y noruego, sirve a la vez como registro de lo realizado y como propuesta de un enfoque para el diseño social urbano que combina actividad en el espacio físico con interacción digital, trabajo técnico con participación abierta, escucha social con educación, gobernanza local con implicación social *bottom-up*.

Para ello se compone de tres secciones: La primera es la introducción y contextualización del proyecto, desde la explicación de sus orígenes hasta las respuestas a dónde, para qué, quién y cuándo.

La segunda es una detallada respuesta al cómo. Dividido el proyecto según los recursos, herramientas o metodologías empleadas, hace un recorrido claro y visual por las actividades que se llevaron a cabo durante su desarrollo. La tercera sección, claramente diferenciada del resto, es una revisión autocrítica y metodológica, realizada tanto desde los propios implicados en el proyecto como desde la visión crítica de sociólogos y antropólogos externos a Ecosistema Urbano. Esta sección busca reconocer y extraer el valor profesional de la experiencia, y compartir así el conocimiento generado en la práctica con otros profesionales en una búsqueda similar de nuevas formas de trabajar en, con y para la ciudad. ☒

<www.dreamhamar.org>

<www.lugadero.com/dreamhamar>

<www.ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar>



Network Design: *Dream* Your City

Text: JOSÉ LUIS VALLEJO & BELINDA TATO
(ECOSISTEMA URBANO)

The right to the city is far more than the individual liberty to access urban resources: it is a right to change ourselves by changing the city. It is, moreover, a collective rather than an individual right as this transformation inevitably depends upon the exercise of a collective power to reshape the processes of urbanisation. The freedom to make and remake our cities and ourselves is one of the most precious yet most neglected of our human rights.

David HARVEY
The Right to the City

Urbanism is the mirror in which the different aspects and layers of society's information are reflected. Cities are developed firstly to support basic human activities, but gradually they have been turning into living laboratories in a permanent state of transformation. This rapid evolution has meant we have conceived and experimented with the physical space in a different manner to how we used to. Additionally, the connectivity in real time, the omnipresence and the unlimited access to huge flows of information and knowledge have altered the way in which we work and we relate to each other. Nonetheless, despite these accelerated social and technological changes, the processes of urban planning, centred on design and the physical transformation of our environs (infrastructures, buildings, materials, geometries...), have ended up creating a dominant discipline that simplifies urban reality, ignoring the social dimension and creating isolated situations, instead of processes, relationships, connections, links and interactions between all the separate elements that compose them.

Network Design

There's an urgent need to change the paradigm of cities' management and planning. In contemporary society, urbanism should be the result of an open and multilayered network, composed of creative minds, technical experts, citizens and multiple urban agents. We have to re-think and re-define the tools of design and planning that we utilise, and leave behind traditional closed and fixed structures in favour of open and flexible configurations made through networks.

As the borders between discipline and profession are blurred, it is becoming increasingly necessary to explore new roles for the urban designer, a figure who must become an activator, mediator and healer of social processes present in this interconnected reality. Above all, we have to develop and put to the test design tools that allow the citizens to become active participants in the process, rather than, as receivers of an end product, staying sidelined as passive consumers. *Network design* is a methodology that updates traditional



processes of participation. *Network thinking* must be facilitated, connecting the local community with an international digital community and facilitating enriching discussion on the future of a place. The aim of this methodology is to develop a common conscience and to spark collective interest on urban issues, promoting healthy debate and feeding the development of citizen commitment within the community. A hyper-connected system of communication facilitates the creation of an atmosphere of urban awareness, that, in turn, once having reached a critical mass of connections and interactions, favours the apparition of the “network effect”, a spontaneous emergence of creative and innovative ideas from a sea of information.

Dream Your City

Dream Your City is an application from network design methodology, with the aim of spurring the transformation of an urban space. With this application work is done to activate a well-connected community that is capable of taking care of and supporting the project in every step of the design process and even beyond, after it has been materialised.

Ecosistema Urbano recently deployed *Dream Your City* in Hamar (Norway) for the re-design of the city’s central urban space.

Dreamhamar

In order to implement the network design philosophy in the setting of Hamar, Ecosistema Urbano developed five “tools” that, together, formed the project *Dreamhamar*. These tools were employed to bring together the different agents around a common cause, be it for their local (linked to the community), global (thematic) or academic, etc., traits, using the internet as an open and accessible platform. The take off of these networks allowed *Dreamhamar* to amplify the entrances and exits of the project, spreading

opportunities and at the same time facilitating interchange at the heart of the project and between its various activities.

URBAN ACTIONS: Urban Actions were events and temporary installations in the public space, made to build up expectation and catch the citizens of Hamar’s eye, allowing them to experiment first hand with new uses and possible solutions for the future of the square. These urban actions were the most localised and visible aspects of the project.

PHYSICAL LAB: The physical laboratory resided in Bazaar, a small historical building sitting on the square itself, which became a temporary office for Ecosistema Urbano and cultural “base camp” for the *Dreamhamar* project. A space in which office work, in situ workshops, conferences and exhibitions co-existed. Their aim: maximising the project’s interaction on a local level.

DIGITAL LAB: The digital laboratory was built as an online platform with the ability to contain blog-style entries, static informative pages, an internal social network and the mobile app for *Dreamhamar*. It was used to create online workshops, broadcast live weekly follow-up sessions and to publish regular updates about the project. This lab or digital space was thought-out especially for interaction between peers (P2P), giving *Dreamhamar* a global reach.

ACADEMIC NETWORK: In order to create the academic network, international universities and local schools were invited to take part, which allowed for around 1,500 students to participate in *Dreamhamar* and contribute to the conception, transmission and development of ideas for a new urban centre that would live up to even the youngest citizens’ expectations. This academic network had both a local dimension and a global one, and was mainly oriented around conception and design as an opportunity to “learn while doing”.

URBAN DESIGN: Before starting the project-process *Dreamhamar*, a preliminary design was presented, a study of viability that provided the participants with a series of tools and references to use in the workshops; a base from which to launch the debate. After the *network design* process, the most relevant ideas were fused together in a new “urban project” for the centre of Hamar.

Dreamhamar the Book

The entire *Dreamhamar* experience has been brought together and documented in book form. Written in English and Norwegian, it works both as a record of what was done and as a suggested point of focus for social urban design that combines activity in the physical space with digital interaction, technical work with open participation, social attention with education, local government with social implication from the bottom up.

For this three sections are used:

The first is the introduction and the contextualisation of the project, from an explanation about its origins to the answers to where, why, who and when.

The second section is a detailed answer as to how.

The project is divided according to the resources, tools or methods employed, bringing together a clear and visual tour of the activities that were carried out during its development.

The third and final section, clearly different to the rest, is an auto-critical and methodological revision, from the point of view of those themselves involved with the project as much as from the critical vision of sociologists and anthropologists outside of Ecosistema Urbano. This section seeks to recognise and extract the professional value of the experience, and thus share the knowledge generated through practise with other professionals on similar quests to find new ways to work on, with and for the city. ☒

<www.dreamhamar.org>

<www.lugadero.com/dreamhamar>

<www.ecosistemaurbano.com/portfolio/dreamhamar>

01, 02. Physical lab

03. Digital labz

04. Diagrama. Diagram