

Una Historia Breve del Urbanismo-P2P

Nikos A. Salingaros & Federico Mena-Quintero

(Primera versión en castellano, traducida por Federico Mena-Quintero)

El Urbanismo Persona-a-Persona (peer-to-peer, o P2P por sus siglas en inglés) reúne ideas del movimiento del software libre con ideas nuevas de urbanistas, en una disciplina orientada a satisfacer las necesidades humanas. El Urbanismo-P2P lidia con esfuerzos cooperativos y creativos para definir el espacio para su uso por la gente. Este ensayo explica el Urbanismo-P2P como el resultado de varios procesos históricos, describe los esquemas de participación conjunta que crea el Urbanismo-P2P y apunta los resultados posibles de aplicar el Urbanismo-P2P en diferentes entornos humanos.

Historia reciente del urbanismo.

La forma general del urbanismo que fue implantado en el siglo XX y el principio de nuestro propio siglo XXI fue de desarrollo a gran escala y planeado de forma centralizada. Los “líderes morales” más visibles de la arquitectura y el urbanismo han sido los “arquitectos estrella”: diseñadores bien conocidos cuyos edificios tienen características visuales notables y que han sido promocionados sólo por ser novedad. Varios métodos de diseño se han puesto de moda durante este tiempo, y explícitamente tratan de evitar las formas y técnicas tradicionales de construcción que han sido usadas por cientos, si no es que miles de años. Esto se hace tan sólo “por no hacer lo mismo que hicimos en el pasado”.

Aparte de la arquitectura de edificios, los planificadores implantaron ideas formalistas sobre la “ciudad como una máquina”, imponiendo un fundamento legal en los códigos y leyes urbanos que garantizan la transformación modernista de las ciudades. La industrialización masiva del siglo XX llevó al desarrollo urbano centrado en el automóvil, en el que ya no es factible caminar de un lado a otro. El desarrollo urbano hecho sólo por razones monetarias, sin ninguna clase de limitaciones, produjo formas arquitectónicas cuyas desventajas han sido discutidas ampliamente: rascacielos con una gran cantidad de espacio vendible pero cuya forma destruye la trama urbana, viviendas idénticas que no se ajustan realmente a las necesidades de nadie, parques de oficinas que no están cerca de donde viven los empleados. Estos entornos han sido criticados ampliamente por estudiosos como Jane Jacobs, Christopher Alexander, Léon Krier y otros.

El Nuevo Urbanismo en los Estados Unidos de Norteamérica (New Urbanism) comenzó como una forma de construir entornos y edificios mejores; el comienzo oficial fue en 1993 con la fundación del Congreso para el Nuevo Urbanismo (1). El movimiento del Nuevo Urbanismo comenzó como una alternativa a escala humana a

la planeación modernista de las ciudades: mientras que esta última se basa en distancias, espacios y velocidades cómodas para las máquinas y las necesidades de la industria, el primero considera las necesidades contrastantes de los seres humanos. Entre otras cosas, el Nuevo Urbanismo promueve comunidades para peatones (donde la gente puede vivir, trabajar y socializar sin ser totalmente dependientes de los automóviles), y en zonificación no rígida que permite una mezcla de trabajo, industria y vivienda, todo esto hecho con edificios bien proporcionados que toman prestadas muchas formas y técnicas tradicionales de construcción.

En Europa existe un movimiento similar, el “Urbanismo Tradicional”. Ambos grupos de trabajo urbano comparten el deseo de involucrar a la comunidad en la planeación de vecindarios; en contraste con la planeación centralizada que causa desarrollos estilo “pisa y corre”, con grandes complejos de edificios en los que los usuarios finales casi no tienen voz ni voto.

Sin embargo, el Nuevo Urbanismo o Urbanismo Tradicional aun son planeados de forma centralizada y se realizan en gran escala, en vez de ceder la iniciativa de construcción a los usuarios finales. Esto es en cierta medida una consecuencia de nuestro tiempo, pues la práctica de cómo se financia la construcción tiende a favorecer el desarrollo en gran escala. El sesgo a favor del desarrollo jerárquico, de arriba hacia abajo, también se debe al deseo pragmático de los Nuevos Urbanistas de “enchufarse” al sistema actual en vez de comenzar todo desde cero.

A la fecha, al 2010, el Nuevo Urbanismo ha tenido éxito al crear muchos entornos nuevos y regenerados que se ajustan a las necesidades humanas. Sin embargo, su dependencia de la planeación y financiamiento centralizados está lejos de lo ideal. Los Nuevos Urbanistas en efecto se dan cuenta de esto y han tratado de promover el desarrollo descentralizado, principalmente con la publicación del “Código Inteligente” Duany-Plater-Zyberk (DPZ Smart Code) de manera libre y gratuita en el Internet en 2003 (2). Más adelante en este artículo discutiremos los lazos entre el Código Inteligente DPZ y el Urbanismo-P2P.

Existe evidencia de que la gente en varias partes del mundo quiere terminar con el dominio del pensamiento modernista. Ciertos movimientos políticos en Europa han dado los primeros pasos para tomar un rol activo en la renovación urbana. Conjuntos monstruosos de torres habitacionales han sido demolidos y remplazados por una malla urbana a escala humana, diseñada por grupos locales, y hay ejemplos de ello por todo el mundo. Esto ha requerido un rompimiento tajante con el poder de la Vieja Izquierda, que todavía utiliza un esquema de pensamiento jerárquico de arriba a abajo, burocrático y autoritario. En muchos lugares, sin embargo, se ha abusado de las leyes para clasificar edificios inhumanos como “monumentos” y así prolongar de forma indefinida los símbolos amados por arquitectos y planificadores profesionales. (Esto lo discutiremos más a fondo en la sección “Oposición potencial al Urbanismo-P2P”).

Muchos de los que trabajamos en las disciplinas del urbanismo y la arquitectura creemos que es tiempo de cambiar drásticamente la forma en que diseñamos y construimos nuestro entorno. Esta decisión viene después de un siglo de planeación modernista que despilfarró recursos energéticos. Queremos darle a todo el mundo las herramientas para diseñar y construir su propio espacio físico.

Software libre y conceptos persona-a-persona (P2P).

El software de compañías como Microsoft, Apple y Adobe es usualmente propietario y comercial: uno paga una cuota por adquirir una *licencia* para usar el software (uno no es dueño del software *per se*), y la licencia dice lo que uno puede o no puede hacer con el software.

De forma particular, a uno no se le permite hacer copias del software por el que se ha pagado; por ejemplo, para regalarlas entre amigos. A veces, a uno se le prohíbe usar el software para propósitos específicos, por ejemplo para uso comercial. Además, está prohibido modificar el software: uno no puede hacerlo, de hecho, pues el software se distribuye en un formato binario, no como el *código fuente* original que fue escrito por programadores para que más tarde sea ejecutado por computadoras. El código fuente es un secreto guardado celosamente. El software que *sí* se distribuye con código fuente generalmente viene con muchas restricciones (e.g. "sólo para uso educativo"), de modo que la gente no puede redistribuir el código fuente por sí mismo, ni versiones modificadas.

En 1983 comenzó un movimiento en contra de este esquema de licencias restrictivas para el software, con el nombre de "software libre" (N. del T. en inglés, "free software" puede interpretarse como "software libre" o "software gratuito", cosas diferentes con las que en inglés suele haber confusión). Hoy en día al software libre también se le llama software de *código abierto* (open source software). Es curioso que antes de los 1970s el software solía ser libre y gratuito: venía como una pieza necesaria de las computadoras carísimas que había (pues hubieran sido inútiles sin software) y a los usuarios se les permitía modificarlo. El software se compartía libremente entre los usuarios, quienes eran en su mayoría investigadores, como cualquier otra clase de ciencia. Entonces, resulta ser que la idea del software "libremente redistribuible y modificable" no es nada nueva.

El software libre o de código abierto permite que uno haga copias y las distribuya, ya sea de forma gratuita o comercial. Uno obtiene el código fuente original, escrito por humanos, y uno puede modificarlo, estudiarlo, mejorarlo y reutilizar pedazos de él en otro software que uno escriba. Uno puede redistribuir versiones modificadas. Por último, uno no tiene restricciones en cuanto al propósito con el que puede usar el software, pudiendo así utilizarlo con fines comerciales o militares.

Desde 1983, la disponibilidad y grado de sofisticación del software libre o de código abierto se han incrementado en gran medida por el Internet. Cuando la gente puede

copiar el software y su código fuente de forma sencilla y a un costo prácticamente nulo (¡a diferencia de los “viejos tiempos” cuando se copiaban cintas magnéticas y se enviaban por correo!), se vuelve natural para la gente hacerlo y apostar a modificar el software para adaptarlo a las necesidades individuales de uno.

La comunidad del software libre, consecuentemente, ha creado muchas herramientas para hacer posible la comunicación y colaboración electrónica: blogs, wikis, listas de correo, documentos compartidos en tiempo real y otras herramientas que sin duda son familiares para la gente que pasa gran parte de su tiempo en línea. El primer wiki, creado por Ward Cunningham, era un depósito de conocimientos de programación de computadoras (3). Más tarde, Jimmy Wales pensó que un sistema similar sería adecuado para crear una enciclopedia, y así nació la Wikipedia (4). Desde luego, hoy en día la Wikipedia es una fuente de información sumamente útil para todo el mundo y que ha sido creada por voluntarios.

Conceptos persona-a-persona.

Los primeros sistemas de comunicación global hicieron posible que se formaran grupos de personas técnicas, principalmente en el ámbito de las computadoras, con otros intereses especiales. Por ejemplo, gran parte de Usenet (un sistema de noticias y foros, ahora prácticamente obsoleto) estaba dedicado a temas de computación, pero también tenía partes importantes para fanáticos de películas, artes y oficios, etc. Fue la primera vez en la historia del mundo en que uno podía encontrar fácilmente a gente con intereses similares, en cualquier parte del mundo.

Con el tiempo, aparecieron sistemas diferentes para colaboración y comunicación en línea, y estos comenzaron a usarse por gente que *no* estaba interesada en las computadoras como tema principal. Esta oportunidad enriqueció la cantidad y calidad de la información disponible; como resultado, se han formado muchas comunidades electrónicas con intereses y costumbres diferentes.

Los estudiosos de estas comunidades en línea han encontrado en ellas aspectos en común. En ellas se comparte el conocimiento ampliamente, tienden a ser meritocracias en vez de jerarquías rígidas, y geográficamente están distribuidas de forma muy dispersa. Las comunidades persona-a-persona (peer-to-peer, P2P) aparecen cuando a la gente le es posible compartir información de forma rápida y fácil. Las personas “se encuentran” unas a otras en el Internet debido a sus intereses comunes. Lo que empieza como un contacto personal por correo electrónico entre extraños, puede terminar en grupos que se reconocen a sí mismos como gente con intereses y propósitos comunes.

Los miembros de esos grupos que viven cerca unos de otros pueden reunirse en persona para trabajar en problemas del “mundo real”, no sólo para conversar de manera virtual. El responsable de organizar muchos conceptos P2P es la P2P Foundation, que encabeza Michel Bauwens (5).

Así, el P2P es un movimiento que comenzó en varias esferas diferente al urbanismo: el web, economía, tecnologías libres, manufactura, materiales libres, etc. Estos desarrollos surgieron y evolucionaron por impulsos diferentes a la arquitectura y el urbanismo; nos unimos a ellos de forma tardía. Hay algunas analogías que podemos derivar de la historia de la adopción del software libre, y que discutiremos en la siguiente sección.

La combinación del persona-a-persona y el urbanismo.

El movimiento del Urbanismo Persona-a-persona es bastante nuevo, y atrae a diseñadores urbanos y planificadores que han trabajado de forma independiente durante años, casi siempre en ignorancia de que hay esfuerzos similares en otras partes del mundo o incluso en lugares cercanos. (Algunas de las razones de este aislamiento se describirán en la sección “Detractores potenciales del Urbanismo-P2P”). La gente que se une al Urbanismo-P2P es un grupo heterogéneo de personas que abogan por el diseño colaborativo y la participación de los usuarios en la planeación; gente del Nuevo Urbanismo en su versión comercial norteamericana; seguidores de Christopher Alexander; activistas urbanos; y otros. De forma gradual, los practicantes de otras áreas sabrán del Urbanismo-P2P y traerán su conocimiento cuando sea adecuado. Algunos candidatos son los Permaculturistas (quienes diseñan ecosistemas productivos para habitación humana en conjunto con plantas y animales) con un entendimiento práctico y profundo de la Biofilia (6), fanáticos de la construcción vernácula de bajo impacto energético y otras comunidades que quieren ser auto-sostenibles desde cero.

El Urbanismo-P2P se trata de permitir a la gente diseñar y construir su propio entorno, usando información y técnicas que se comparten libremente. Las implicaciones de esto son amplias. De forma paralela al movimiento de software libre, diseñar una ciudad, la casa y el lugar de trabajo de uno mismo debería basarse en reglas de diseño disponibles libremente, en vez de algún “código secreto” establecido por una autoridad. Además, el código urbano libre debe estar abierto a modificaciones y a ser adaptado a las condiciones locales y las necesidades individuales, lo cual es uno de los puntos clave del software libre. Por ejemplo, el “Código Inteligente DPZ” permite y de hecho requiere ser ajustado a las condiciones locales, y por esta razón concierne al Urbanismo-P2P sin importar el linaje corporativo de muchos proyectos del Nuevo Urbanismo.

Una consecuencia de esta nueva forma de pensar en la ciudad, es el promover el rescate de espacio abierto y común en el entorno urbano. Un fenómeno importante en el urbanismo del siglo XX ha sido la eliminación del espacio común y público, puesto que el espacio abierto alrededor de edificios modernistas individuales tiende a ser amorfo, hostil y por lo tanto inútil. El espacio público atractivo ha sido re-creado en otras partes bajo el manto de espacio privado y controlado dentro de centros comerciales. De esta forma, el espacio común que es indispensable para la

interacción entre ciudadanos (y que por lo tanto es la base de los valores sociales compartidos) ha sido privatizado, re-empaquetado y vendido a la gente. El Urbanismo-P2P revierte esta tendencia. En la sección que sigue veremos cómo la participación libre cambia la forma en que se hace el urbanismo.

Esquemas de participación para el urbanismo y la arquitectura.

Muchas veces, los entornos o edificios que se planean de forma centralizada se diseñan estrictamente “en papel” y se construyen bajo tal especificación, sin dar lugar a adaptación alguna o a retroalimentación por parte de los usuarios finales. De hecho, los peores ejemplos son el resultado de la construcción por especulación, sin tomar en cuenta ningún propósito adaptivo. Sin embargo, siempre ha habido una intersección, pequeña y poco explotada, entre los pensadores P2P y los urbanistas/planificadores que sí han promovido eventos de participación fuera del sistema oficial de planeación. Estas intervenciones urbanas tienden a ser temporales más que permanentes, dada la dificultad de implantar cambios en el tejido urbano ya construido.

Aunque el grupo actual que está detrás del Urbanismo-P2P se formó tan solo en 2010, la planificación y diseño participativos datan de hace décadas, en particular con el trabajo de J. F. C. Turner sobre la auto-construcción de viviendas en Sudamérica (7). El libro más relevante de Christopher Alexander es “A Pattern Language” de 1977 (8), seguido de su “The Nature of Order” de 2001-2005 (9). Agatino Rizzo y otros han desarrollado proyectos colaborativos P2P de forma más reciente (10). Estos proyectos dependen explícitamente del definir como comunitaria la calidad de dueños de un espacio urbano físico o virtual.

Después de décadas de planificación centralizada, que ignora las condiciones locales y las necesidades complejas de los usuarios finales, y que intenta eliminar las áreas comunes por razones monetarias, la gente ha olvidado los patrones geométricos fundamentales que han servido generar los mejores espacios urbanos a lo largo de la historia. En efecto ha habido una pérdida importante de conocimiento compartido, que alguna vez permitía que la gente construyera entornos aptos para humanos sin mucha planificación formal.

Un diseño urbano exitoso tiene todo que ver con la calidad de vida y la sostenibilidad. Con el *status quo* modernista o post-modernista, la consideración primaria al construir ha sido el impacto visual del producto terminado. A diferencia de esto, el Urbanismo-P2P tiene tanto que decir sobre el proceso de planificación como el resultado final, que es adaptivo y que tiene una escala humana. Representa un conjunto de cualidades y fines que se pueden compartir ampliamente, y que van más allá de la arquitectura y el diseño urbano. Los principios del buen urbanismo y arquitectura se pueden compartir y aceptar ampliamente por la “gente de la calle”, pero no son del todo obvios. Por ejemplo, es necesaria una explicación cuidadosa para convencer a la gente que una trama peatonal puede entretejerse en ciudades

diseñadas para automóviles; y que más allá de crear un caos en el tráfico, esto de hecho reduciría el tráfico, que es algo que todos pueden apreciar. En términos de diseño evolutivo, un proceso de diseño paso por paso, que se re-ajusta de acuerdo a restricciones y necesidades humanas que surgen con el tiempo, lleva al resultado final deseado, algo que es imposible alcanzar a través de un diseño total pre-concebido.

Describamos brevemente los tipos de participación que están abiertos a diferentes personas. Los arquitectos, desde luego, trabajan en el diseño de edificios. Un arquitecto familiarizado con las necesidades de una región particular sabrá, por ejemplo, que un alero de 80 cm es suficiente para proteger contra la lluvia los muros de los pisos de tres metros — en una región con cierto promedio de lluvia y viento. Un albañil puede conocer bien el arte de la construcción, y sabrá que para construir esa clase de alero, con las formas tradicionales de ese lugar, se requieren tales o cuales materiales y técnicas. El habitante final de una casa desde luego querrá proteger sus ventanas y muros de la lluvia, pero también querrá decidir qué tipo de ventana quiere: si quiere que ésta abra hacia afuera, entonces debe evitarse que las hojas de la ventana choquen con el alero. Entonces, es importante establecer comunicación entre los usuarios, constructores, diseñadores y todo aquel que está involucrado en ese entorno particular.

Nuestra hipotética región lluviosa desde luego tendrá problemas similares a otras regiones similares en otras partes del mundo. El Urbanismo-P2P permite que la gente, apartados unos de otros de forma geográfica, pueda conectarse para aprender de la experiencia de todos. El ensayo y error puede reducirse al poder preguntar, “¿quién sabe cómo construir ventanas y aleros que toleren este tipo de lluvia?”, y al obtener una respuesta respaldada con evidencia.

Problemas más grandes que este pueden atacarse de forma similar. En vez de palabrería filosófica y abstracta como “la forma de la ciudad debe reflejar el espíritu de la época” y “las ventanas deben diseñarse para parecer una cortina” (¿por qué?), podemos buscar evidencia de ciudades que son aptas para humanos y que tienen buena calidad de vida. Podemos adaptar sus buenas ideas a las condiciones locales, aprovechando el conocimiento de toda la gente que participa en la comunidad del Urbanismo-P2P.

Las compañías constructoras que adopten el Urbanismo-P2P podrían ser bien queridas por las comunidades donde trabajan, pues estarán en comunicación constante con los usuarios de sus “productos”, en vez de hacer sólo construcción de pisa-y-corre a la que nadie ama ni quiere cuidar.

Hasta ahora, los mismos residentes no han podido hacer cambios en proyectos arquitectónicos “de diseñador”, ni siquiera en los bloques de vivienda en los que se ven obligados a vivir por razones económicas. El Urbanismo-P2P aboga por que a la gente se le permita modificar su entorno para adecuarlo a sus necesidades, en vez de depender exclusivamente de un diseñador que ni siquiera vive ahí.

El Urbanismo-P2P es como una forma informalmente científica de construir: se toma el conocimiento que alguien publicó, se experimenta y se mejora, y se vuelve a publicar para que otras personas puedan hacer lo mismo. El diseño basado en evidencia depende de un acervo creciente de experimentos científicos que documentan e interpretan los efectos positivos o negativos que el entorno físico tiene sobre la psicología y bienestar humanos (11). Los gustos intuitivos de la gente pueden salir de la Biofilia (la preferencia por entornos orgánicos) o la moda (con consecuencias a veces desastrosas).

Una característica importante de los proyectos del Nuevo Urbanismo es un “charrette” con retroalimentación por parte de los usuarios antes de diseñar, aunque a veces se aplica sólo de forma superficial. Sin embargo, en el mejor de los casos, el proceso de charrette no es nada más una encuesta de opinión; es un proceso educativo no dogmático, un diálogo entre gente involucrada que lleva a un acuerdo final. El resultado alcanza un nivel de entendimiento superior, comparado a la forma en que iniciaron los participantes.

Consecuencias para la gente marginada.

Algunos entusiastas del movimiento del Urbanismo-P2P ven a este como una forma de dar poder a la gente marginada, en términos de poder crear el entorno en el que viven. Este punto de vista es cierto, pero no es toda la historia. Un proceso P2P deberá canalizar y amalgamar los gustos personales, individuales y espontáneos, hacia un fin práctico y común. Hay una gran distinción entre la buena y la mala forma urbana: sólo la primera alienta a que florezcan las relaciones socio-culturales; la mala forma urbana lleva, entre otras cosas, a vecinos que nunca interactúan entre sí.

La forma de pensar jerárquica, de arriba a abajo, y la misma forma de diseño urbano siempre ha determinado la posibilidad de acceder a vivienda pública y a instalaciones construidas por el gobierno, y ha fijado la división de poder en el área urbana. Queremos facilitar que la gente que ahora está separada por diferencias de estatus social, se integre a través del espacio urbano.

La gente marginada o las minorías deberán encontrar un gran poder al serles posible construir su propio entorno de forma económica, y al saber que están construyendo algo bueno. Existe un precedente de esto en varias eco-villas en México que hacen su propia construcción, con materiales locales, y donde todo es hecho a mano. El Urbanismo-P2P nos da la llave para integrar las dos formas de hacer las cosas: (i) planificación a gran escala que por sí sola es capaz de proveer a una ciudad de infraestructura; y (ii) asentamientos informales (y frecuentemente ilegales) que crecen de forma descontrolada en los países en desarrollo.

Para la gente marginada, podemos esperar consecuencias similares a lo que ha ocurrido con el uso del software libre en el tercer mundo: se forma conocimiento y expertos locales, y todo el país se enriquece al poder resolver sus propios problemas.

Detractores potenciales del Urbanismo-P2P.

El Urbanismo-P2P intenta transferir poder y conocimiento de la práctica establecida de arquitectura a la gente común. Puede ser que esto no esté alineado con los intereses monetarios a corto plazo de quienes actualmente mantienen ese poder.

Sugerimos una analogía con el uso del software libre. Aun en países en desarrollo como Perú y Brasil, que han dicho que no les gusta usar software propietario (generalmente escrito en los EE.UU.) porque temen que código de espionaje haya sido introducido en el software, de forma entusiasta solicitan edificios de los “arquitectos estrella” que se construyen de acuerdo a un “código secreto”. No se dan cuenta de la contradicción tremenda de estos actos. Aquellos que sí se den cuenta, y que comiencen a hacer su propio diseño y construcción, podrían ahorrarse cantidades enormes de dinero al rehusarse a pagar para que arquitectos famosos diseñen sus ciudades. ¡Desde luego que esos arquitectos no estarán contentos con este prospecto!

Aun con la apariencia superficial (y mucha propaganda), la amenaza de formas y tipologías urbanas no-adaptivas y que malgastan energía es igual de preocupante hoy que inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial. Eso fue cuando los centros históricos de las ciudades se destriparon y la gente fue metida en rascacielos de departamentos como prisiones, al seguir una visión de planificación psicótica de “fundamentalismo geométrico” (una ideología que intenta imponer sólidos geométricos sencillos como cubos, pirámides y rectángulos sobre el entorno construido) (12). Este evento, más que cualquier otro, definió la alienación urbana. Los proyectos urbanos y de arquitectura más a la moda (es decir aquellos que se llevan costosas comisiones y premios) evitan por completo, o destruyen, el urbanismo existente a escala humana, para así imponer formas gigantes que son construidas en un estilo extremadamente costoso y de alta tecnología. Estos proyectos costosísimos se autorizan por el poder centralizado sin ninguna clase de participación ciudadana.

Los movimientos como el “Urbanismo de Paisaje” (Landscape Urbanism) incluso han tratado de revestir la práctica actual añadiendo espacios “verdes” y preciosos, que desafortunadamente sirven para ocultar las propiedades anti-naturales de estos edificios de alta tecnología, traicionados por su geometría. Los jardines que rodean a estos edificios son maravillosos y los edificios se integran muy bien con los jardines en las imágenes que se presentan en revistas, pero los edificios en sí son las mismas formas anti-urbanas e industriales. El atractivo de estos proyectos, una vez más, es sólo una imagen superficial y no corresponde ni a participación de los usuarios, ni a

la adaptación a la escala humana. Más aún, al insertar jardines enormes pero salvajes e inaccesibles en medio de las ciudades, el espacio urbano común que la gente podría utilizar se ve restringido.

No podemos hacer demasiado énfasis en las diferencias radicales de una base de conocimientos local sobre el diseño y construcción adaptables, que es posible compartir (es decir el Urbanismo-P2P), contra el estilo industrial y genérico conocido como el “Estilo Internacional” adoptado en el siglo XX. Esa forma de construcción promueve la industria pesada y centralizada, a expensas de grupos locales de constructores y de la auto-ayuda comunitaria; ignora la adaptación a condiciones locales y las técnicas tradicionales, y excluye al Urbanismo-P2P de ser tan solo considerado como una alternativa a la práctica de construcción actual.

Por parte de la academia, ha habido una negligencia casi total y deliberada de los temas que forman el Urbanismo-P2P, y la misma negligencia se cumple para la forma “oficial” de diseminar información en las revistas brillosas de arquitectura. Sin embargo, como el P2P se basa en el intercambio y en esfuerzos comunes en el Internet, la falta de información urbanística se resuelve gracias a las técnicas diseñadas para compartir software y otra información digital. Más que ser solamente un conjunto de ideas, el Urbanismo-P2P depende de forma crítica de un medio universal para la libre transmisión de ideas, y se conecta con canales de educación e información que se saltan a los que están controlados por los que abogan por una sociedad global de consumo.

Tal vez fracaso del proyecto de Alexander en Mexicali, México, causó que los Nuevos Urbanistas se alejaran del espacio común. Las viviendas de Alexander, construidas por sus dueños, fueron muy exitosas pero tenían un área común que no tuvo éxito por varias razones descritas en el libro “The Production of Houses” (13). Sin embargo, el éxito fenomenal del Nuevo Urbanismo al construir desarrollos Neo-Tradicionales en los EE.UU. fue el resultado directo de seguir los consejos de Alexander en cuanto a “enchufarse al sistema existente”. Nosotros (es decir los miembros del grupo que define el Urbanismo-P2P hoy en día) sentimos que la tensión entre el enfoque privado/comercial del Nuevo Urbanismo, y el enfoque comunitario y alternativo de los activistas P2P, se resolverá de forma automática y se llegará a un esquema práctico para toda la humanidad. Cada lado puede aprender del otro. El punto importante es los métodos compartidos de diseño: en ambos enfoques, las reglas para crear arquitectura centrada en las necesidades de los humanos y el diseño urbano son libres y accesibles por todo el mundo.

Conclusión.

“Famosamente, Vitruvio comenzó su primer tratado de arquitectura al afirmar que la arquitectura requiere de la interacción entre la práctica (trama) y la razón (proporción)” (14). El status quo en el siglo 20 y 21, hasta ahora, ha sido que quienes dominan tanto la práctica como la razón son las compañías de arquitectura

establecidas y los planificadores centralizados. El Urbanismo-P2P intenta liberar este conocimiento y llevarlo a la humanidad entera.

Re-alinear el urbanismo para involucrar a los usuarios tiene profundas consecuencias socio-políticas, que se desarrollan por los pensadores P2P más allá de las cuestiones urbanas. Estas posibilidades deben investigarse, pues bien puede ocurrir que no sólo habrá cambios sociales fundamentales que lleven a una revisión del urbanismo mundial, sino también vice-versa.

Vemos al Urbanismo-P2P, aplicado por todo el mundo, como el único antídoto a la hegemonía de los esquemas de construcción anti-urbanos y controlados por autoridades centrales. El resultado físico para la ciudad, que es una imagen de una comunidad semi-peatonal armoniosa y humana, es necesariamente el producto de un profundo proceso socio-cultural; de otra forma sería falso.

Agradecimientos

Nuestro agradecimiento a Audun Engh, Michael Mehaffy, Agatino Rizzo y Eleni Tracada por sus contribuciones y críticas hacia este ensayo.

Referencias

1. Congreso para el Nuevo Urbanismo — <http://www.cnu.org/>
2. Código Inteligente — <http://www.smartcodecentral.org/>
3. Wiki de Ward Cunningham — <http://c2.com/cgi/wiki>
4. Wikipedia — <http://www.wikipedia.org>
5. Fundación P2P — <http://blog.p2pfoundation.net/>
6. Permacultura — <http://www.permaculture.org.au>
7. John F. C. Turner (1976) "Housing by People", Marion Boyars, Londres — http://www.amazon.com/Housing-People-Autonomy-Building-Environments/dp/0714525693/ref=ntt_at_ep_dpi_1
8. Christopher Alexander, S. Ishikawa, M. Silverstein, M. Jacobson, I. Fiksdahl-King & S. Angel (1977) "A Pattern Language", Oxford University Press, Nueva York — http://www.amazon.com/Pattern-Language-Buildings-Construction-Environmental/dp/0195019199/ref=ntt_at_ep_dpi_1

9. Christopher Alexander (2001-2005) "The Nature of Order": Libros uno a cuatro, Center for Environmental Structure, Berkeley, California — http://www.amazon.com/Phenomenon-Life-Nature-Building-Universe/dp/0972652914/ref=ntt_at_ep_dpi_3
10. Agatino Rizzo, CityLeft, <http://cityleft.blogspot.com/>
11. Nikos Salingaros (2010) "Life and the geometry of the environment", Athens Dialogues E-Journal, Harvard University's Center for Hellenic Studies (November 2010) — <http://zeta.math.utsa.edu/~yxk833/lifeandthegerometry.pdf>
12. Michael W. Mehaffy & Nikos A. Salingaros (2006) "Geometrical Fundamentalism", Chapter 9 of: A Theory of Architecture, Umbau-Verlag, Solingen, Alemania — <http://www.math.utsa.edu/ftp/salingar.old/fundamentalism.html>
13. Christopher Alexander, Howard Davis, Julio Martinez & Donald Corner (1985) "The Production of Houses", Oxford University Press, Nueva York — http://www.amazon.com/Production-Houses-Center-Environmental-Structure/dp/0195032233/ref=ntt_at_ep_dpi_8
14. Carroll William Westfall (2006) "Why We Need a Third Architectural Treatise", American Arts Quarterly, Vol. 23, No. 3 (2006) páginas 14-22 — <http://nccsc.net/2006/8/15/why-we-need-a-third-architectural-treatise>