


# Juan Freire

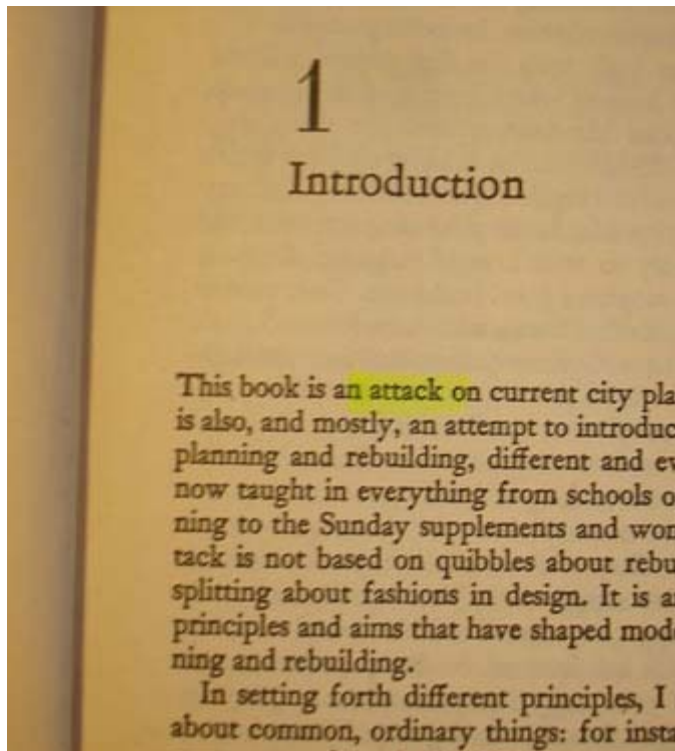
*Nómada*. Reflexiones personales e información sobre la sociedad y el conocimiento abiertos 

---

« [Por qué se debería legalizar el dopaje](#) | [Inicio](#) | [Elogio de la exuberancia irracional: ¿está a punto de explotar la burbuja social?](#) »

28/05/06

## La ciudad escalable: atrapados entre Jane Jacobs y los videojuegos



aplicación estricta al estilo del siglo XX (salvo quizás algunas excepciones en ciertas partes de Asia oriental y en un 99% de los políticos municipales españoles).

El alcalde "master builder" durante varias décadas (a pesar de no ostentar ningún cargo electo) de la ciudad de Nueva York **Robert Moses** fue uno de los máximos ideólogos y ejecutores de un modelo de planificación urbana megalómana e, involuntariamente y contra su voluntad, el causante de que Jane Jacobs

(recientemente fallecida) se convirtiese en la máxima figura de la "anti-planificación" urbana (una buena muestra es la **fotografía de la primera página** de su libro más famoso, *The Death and Life of Great American Cities*, publicado en 1961 y donde un lector desconocido subrayó la frase donde Jacobs ataca frontalmente la planificación y reconstrucción urbana tal como se desarrollaba en esa época). Jacobs se convirtió en una pensadora clave para el urbanismo a pesar de no contar con ninguna formación académica relacionada con el tema.

Es esperable que el economista Tyler Cowen, defensor de la prevalencia de los mecanismos de mercado como modo de organización de nuestras sociedades, fuese un seguidor de Jane Jacobs. De hecho es un gran admirador. Pero, como economista, y yendo a contracorriente de los numerosos y elogiosos **posts** provocados por su muerte, realiza en **Marginal Revolution** algunas críticas de fondo a las ideas de Jacobs (***Why I cannot fall fully for Jane Jacobs***). Su principal crítica se refiere al problema de la escala; se pregunta hasta que punto una ciudad puede crecer y organizarse de un modo espontáneo, sin la ayuda de una autoridad central que planifique al menos en cierta medida. La auto-organización puede funcionar bien en las pequeñas escalas (por ejemplo un barrio), pero es más discutible su éxito cuando pensamos en una ciudad o en un área metropolitana (los comentarios al **post** contienen una larga y viva discusión sobre los pros y contras de las ideas de Jacobs):

*Nonetheless I think she is a tiny-teeny bit overrated. She never coped with the problems of scale. Nor did she explain how infrastructure should be built.*

*It is fine to juxtapose the old Greenwich Village against the gargantuan planning of the corrupt Robert Moses. Few other social scientists of her time grasped the idea of spontaneous order. But what to do if a city grows from one million to ten million people, as has happened many times in the Third World?*

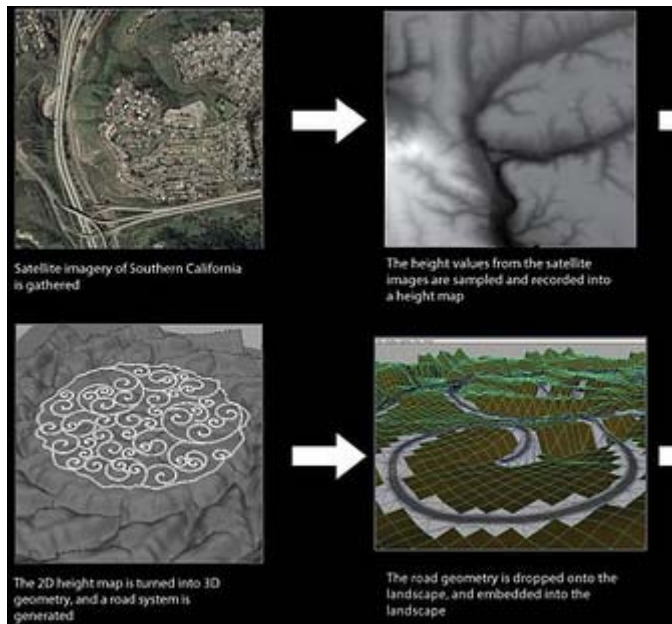
*To be sure, favelas and shanties work far better than their reputations. Drug gangs aside, they embody many of the best qualities of Jacob's analysis, or for that matter Hayek's. But surely it is a problem when there is no piped water or reliable electricity. How can you get those services into new areas without some serious planning? You can call for private sector involvement but it is planning nonetheless and it probably will involve some use of eminent domain. Or how about new roads?*

*...She doubted the necessity of the nation-state and was suspicious of internal economies of scale under a common legal order. She promoted "import substitution," which is now a discredited idea among both left-wing and right-wing economists.*

Diferentes evidencias (singularmente las **favelas** y **el caso de Somalia**) apuntan a que cuando el estado no dispone de unos recursos materiales y humanos mínimos (y yo me atrevería a incluir los “recursos intelectuales”), la mejor opción es la ausencia absoluta de una autoridad pública. Con este modelo no se consigue, por supuesto, una situación idílica, ni mucho menos, pero si se mejoran las condiciones de vida respecto a la dependencia de un gobierno corrupto y/o ausente totalmente de recursos.

Pero, en el siglo XXI, cuando la planificación “humana” está bastante desacreditada (de acuerdo con los modelos de la segunda mitad del siglo XX y con las excepciones que apuntaba al inicio), emerge una nueva forma sutil de planificación que no suele reconocerse como tal: los modelos de simulación (en muchas ocasiones implementados en forma de videojuegos) que permiten diseñar ciudades completas mediante algoritmos matemáticos. El principal problema de estos sistemas (que ya discutimos **aquí** y **aquí**) es que las condiciones de partida, la estructura del código y los detalles de los algoritmos, determinan los resultados, pero este factor no suele tomarse en cuenta. En resumen, el gestor usa las simulaciones como si fuesen reales creyendo que lo que funciona de un determinado

modo *in silico* lo hará del mismo modo en el mundo real.  
Confunde el videojuego con la realidad.



**University of California at San Diego**, trata precisamente de demostrar los peligros de las simulaciones en el diseño urbano. Tal como comentan en [3pointD.com](http://3pointD.com) (***Do We Really Want to Live in Scalable City?***):

*... seeks to demonstrate the danger of treating human beings as data points, and reminds us that while there may be algorithmic ways to make things more efficient, that's not the same as making things better.*

...

*I think it's worth reminding developers that usability is something that can only be judged by the user. If we don't manage to keep this in mind, the tools and services we cook up will be worse than useless, they'll turn out to be counter-productive.*

En realidad el proyecto tiene **un doble objetivo**: desarrollar algoritmos y software que permita crear de un modo rápido ciudades virtuales a partir de un paisaje desnudo (fundamentalmente para su uso en videojuegos)

y, al mismo tiempo, demostrar los peligros de la aplicación directa y acrítica de este tipo de sistemas en la planificación urbana.

*The Scalable City is a set of projects that explore the externalization of algorithmic approaches to urbanization which intersect with geographic, political, economic and aesthetic zones of conflict. Version 0.8a of the Scalable City is a multi-media exhibition of landscape demarcation, personal embodiment and domicile transformations. Procedures governing the arrangement and operations of these discrete areas are interchanged across domains - moving them from a familiar basis to distorted and exaggerated extremes. Through these processes, the procedural basis underlying the development of cultural forms are revealed and the mechanisms of social formation are highlighted. The forum for this version of the work is the US/Mexican border where collisions of cultural forms, political structures, economies and landscape are distinctly overt.*



diseño y gestión urbana:

*... demonstrate the power of algorithmically created content. Just as important to him, however, is stressing that computers might miss the little details that matter--forgo*

*ing real-world livability in an algorithmic attempt to maximize the number of buildings in neighborhoods, for example.*

*"Just because we can do something, doesn't mean we should," says Brown, whose center at UCSD aims to create new art forms from the development of digital technology. "When we build tools, we have to think deeper and broader about what that tool is doing."*

...

*On its surface, Scalable City shows how computers can utilize algorithms, or automatic programmed procedures, to design layouts for new urban or suburban environments in limited spaces. Relying on so-called "L-curves," which Brown said are similar to fractals, the multimedia system can rapidly take digital representations of barren landscapes and fill them in with gracefully curved roads and neighborhoods full of new houses.*

*From a macro perspective represented by an aerial view, such designs present what appears to be an efficient maximization of available space, Brown said.*

*But Brown cautioned that at a micro, or surface, level, computer systems can't know, practically, what environments work for people. Thus, Scalable City demonstrates how an algorithm designed to maximize the development of a previously barren landscape could well result in individual streets so jammed with buildings*

*that few could actually be habitable.*

*Scalable City* nos alerta de los peligros de los nuevos modos de planificación, Jane Jacobs nos alertó de los peligros de los modos tradicionales. Pero Tyler Cowen avisa del peligro de la ausencia total de planificación. Por el momento nadie propone una solución, por que posiblemente no exista un único modelo adecuado a todas las situaciones. En cualquier caso, en situaciones como la española, caracterizada por un exceso de planificación e intervencionismo, podría ser muy útil combinar las ideas de Jane Jacobs con el uso con mucho sentido común de los modelos de simulación (para análisis de escenarios y definición de estrategias, más que para una planificación estricta y lineal).

0:47 en [Ciencias Sociales, Ciudades Innovadoras y Sostenibles, Complejidad, Diseño, Historia, Política, Software, Urbanismo, Videojuegos](#) | [Enlace permanente](#)

## TrackBack

URL del Trackback para esta entrada:

<http://www.typepad.com/t/trackback/4978035>

Listados abajo están los enlaces de los weblogs que le referencian [La ciudad escalable: atrapados entre Jane Jacobs y los videojuegos](#):

## Comentarios

No se yo de estos jardines. En fin, las historias son más complejas, pero como corrección puntual que quizás refleje por donde andamos, Moses nunca fue alcalde de New York. De hecho, cuando alcaldes como LaGuardia desaparecieron el poco control al que el tecnócrata Moses estaba sometido desapareció... Más interesante es mirar como construyo su poder fuera de la más lejana noción de elecciones populares que no ya democráticas y como ejercia su influencia junto a LaGuardia y los demás alcaldes de su reinado.

En fin, complejidades aparte, el conflicto Jacobs-Moses no representaba una fricción alcalde-ciudadano, planificación central frente a planificación - o su falta - popular quizás. Y sólo quizás...

Saludos,