



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA

La transformación de la ciudad en la era de las múltiples pantallas: nueva configuración espacio temporal (1980-2010)

Doctoranda: María Teresa García García-Besné

Directoras: Salomé Cuesta Valera

Teresa Bordons Gangas

Facultad de Bellas Artes de San Carlos

Universidad Politécnica de Valencia

Dpto. Escultura

Programa: Artes Visuales e Intermedia

México, Noviembre del 2010

A Álvar y a mis padres

**Mi especial agradecimiento a mis asesoras Salomé y Teresa
al Dr. Gilberto Herrera Ruiz y
a todos los amigos que de mil formas colaboraron con esta tesis**

INDICE

0.INTRODUCCIÓN.....	12
0.1. Resúmenes.....	13
0.2. Introducción.....	16
1. PANTALLA TIEMPO ESPACIO Y CIUDAD.....	25
1.1. Pantalla Total.....	26
1.1.1. Gran Pantalla.....	26
1.1.2. Pantalla – imagen.....	28
1.1.3. Pantalla – ciudad.....	31
1.2. La ciudad y las comunicaciones en el nuevo siglo.....	35
1.2.1. Las grandes ciudades en el siglo XXI.....	35
1.2.2. Ciudad y medios de comunicación.....	37
1.2.2.1. La ciudad desde el espacio privado.....	38
1.2.2.2. Tecnologías de Información y Comunicación en el espacio público.....	42
1.2.2.3. Dispositivos electrónicos móviles.....	46
1.2.3. Telépolis.....	47
1.3. Tiempo, Espacio, Ciudad.....	51
1.3.1. Distancia crítica y Tiempo Real.....	51
2. LA CIUDAD EN LA CULTURA VISUAL I: LA PANTALLA EN LAS CIUDADES.....	61
2.1. Discurso visual y ciudad.....	62
2.2. Del film <i>Blade Runner</i> a eventos de <i>urban screens</i>	65

2.3. Gran pantalla y crítica social.....	71
2.3.1. De la denuncia a la confesión, Krzysztof Wodiczko.....	72
2.3.2. De la pantalla fija a la circulante, Antoni Muntadas.....	75
2.3.3. <i>Protect me from what I want</i> , Jenny Holzer.....	78
2.3.4. <i>How to start your own graffiti research lab</i> , Graffiti Research Lab.....	79
2.3.5. <i>Vertex Project</i> y <i>Fadaiat</i> dos casos paradigmáticos.....	81
2.4. Entre la espectacularidad, lo lúdico y la interacción.....	86
2.4.1. Edificios para el entretenimiento.....	87
2.4.2. La interactividad en plazas, calles y monumentos públicos....	92
2.5. La cámara en la ciudad.....	103
2.5.1. “Access” Marie Sester.....	110
2.5.2. “ <i>Watch out. The Eyes of the City</i> ” Maurice Benayoun.....	111
2.5.3. “ <i>Demonstrate</i> ” Ken Goldberg.....	112
2.5.4. “ <i>CCTV. World Wide Watch</i> ” Heath Bunting.....	113
2.5.5. “ <i>Little Sister</i> ” Andrea Zapp.....	114

3. LA CIUDAD EN LA CULTURA VISUAL II: LA CIUDAD EN LAS PANTALLAS.....116

3.1. De MUD a <i>Second Life</i> : La vida en la pantalla de juego.....	117
3.2. La ciudad de los videojuegos.....	127
3.2.1. Espacio-Tiempo en la pantalla del videojuego.....	131
3.2.2. La dinámica del juego: La seducción de la violencia en las ciudades on line.....	134
3.2.3. EL videojuego y la crítica social: <i>The game art</i>	137
3.2.4. Una pantalla para las ciudades virtuales: dos casos peculiares:	

<i>Ghost City</i> y la nación de <i>Ladonia</i>	157
3.3. El videoclip como fenómeno posmoderno.....	164
3.3.1. La ciudad en el videoclip.....	167
3.3.1.1. <i>Come To Daddy</i> . Aphex Twin. Chris Cunningham. 1997.....	172
3.3.1.2. <i>Rabbit In Your Headlights</i> . U.N.K.L.E. Tom Yorke. Jonathan Glazer. 1998.....	174
3.3.1.3. <i>Afrika Shox</i> . Leftfield. Afrika Bambaataa. Chris Cunningham. 1999.....	175
3.3.1.4. <i>Try, Try, Try</i> . The Smashing Pumpkins. Jonas Akerlund. 2000.....	177
3.3.1.5. <i>Stress</i> . Justice. Romain Gravas. 2008.....	179
3.3.1.6. <i>Come Into My World</i> . Kylie Minogue. Michel Gondry. 2002.....	181
3.3.1.7. <i>Starguitar</i> . The Chemical Brothers. Michel Gondry. 2001.....	182
3.3.2 <i>The Wilderness Downtown</i> . Arcade Fire. Chris Milk. 2010. El nuevo rumbo del clip	183
3.4. Cuando pensamos que la pantalla había desaparecido: Realidad Virtual, la forma más real de encontrarse con la ciudad.....	193
3.4.1. Definición y orígenes.....	196
3.4.2. Sistemas de visualización: CAVE, EVE y AVIE como entornos.....	201
3.4.3. Realidad Virtual, espacio público y reflexión.....	204

4. PANTALLA WEB 2.0 Y COMUNIDAD VIRTUAL.....	210
4.1. La heterotopía como antecedente: Del espejo a la pantalla.....	211
4.2. Formas de hacer comunidad: de la acera a la pantalla.....	217
4.3. Comunidad virtual o Red social.....	223
4.4. Flujos y atemporalidades: La web 2.0.....	229
4.5. Páginas web: fronteras, calles y barrios.....	236
4.5.1. <i>BorderXing Guide</i>	237
4.5.2. <i>Remote Labor System (RLS)</i>	239
4.5.3. <i>King Cross Phone-In</i>	240
4.5.4. <i>Visitor's Guide to London</i>	242
4.5.5. <i>Lavapiés Wireless</i>	243
4.6. <i>Megafone.net</i> : Web, redes sociales y pantallas móviles.....	247
5. CONCLUSIONES.....	256
6. BIBLIOGRAFÍA.....	259



0. INTRODUCCIÓN

RESUMEN EN CASTELLANO

La pantalla, eterna ventana a otros mundos, en los últimos años ha pasado de ser un fiel soporte de imágenes para transformarse en un auténtico visor por donde todo pasa, pero nada permanece. Por ella corre aquello que ha perdido presencia tangible en nuestro amplísimo repertorio visual, lo que ha reposicionado nuestras experiencias y sensaciones con respecto al entorno e imágenes que nos rodean. Ha modificado nuestros espacios de vida, contribuido a condicionar una nueva lectura espacio-temporal que tiene que ver con la simultaneidad, con la contracción, con la vida en tiempo real, en donde los diversos escenarios son una constante y por consiguiente la posibilidad de mundos y ciudades “múltiples”, así como la creación de comunidades virtuales, una realidad.

La ciudad contemporánea se vive a través de y en pantallas, al mismo tiempo, también es albergue de ellas; de manera que el discurso visual y el arte crítico que reflexiona y cuestiona el papel de este artilugio en las sociedades contemporáneas puede resultar un real revitalizador de las experiencias que, a través de ese discurso, se viven fundamentalmente en los espacios comunes. Lejos de satanizar este, tan cuestionado aparato, que pronto dejará de mostrarse tal y como hoy todavía lo reconocemos, el trabajo de investigación que aquí presentamos busca colocarlo en su justa dimensión con respecto a su papel condicionante en y para los espacios públicos.

Palabras claves: Pantalla, espacio público, ciudades y comunidades virtuales, arte crítico

ABSTRACT

The screen, eternal windows to other worlds, in the last years it has gone from a faithful image support to transform into an authentic viewer through which everything happens, but nothing remains. Through it runs that which has lost tangible presence in our wide visual repertoire, while it has repositioned our experiences and sensations regarding the environment and images that surround us. It has modified our life's spaces, contributed to condition a new space-time lecture that has to do with concurrency, with contraction, with life in real time, where diverse scenarios are a constant and therefore the possibility of worlds and "multiple" cities, and the creation of virtual communities, a reality.

The contemporary city it's lived through and on the screens, at the same time, it also shelters them; in a way that the visual speech and the critic art that reflects and questions the role of this artifact in contemporary societies which results in a real revitalization for the experiences that, through this speech, are lived fundamentally in common spaces. Away from demonizing it, such a questioned apparatus, which soon will stop showing just as we recognize it today, the research presented here, seeks to arrange it in its proper dimension about their conditioning role in and for public spaces.

Keywords: Screen, public space, virtual cities and communities, critic art.

RESUMEN VALENCIANO

0.2. INTRODUCCIÓN

La tesis doctoral que ocupa estas páginas surgió como una consecuencia inmediata de la investigación *Espacios Otros. Estudio de casos sobre arte y tecnología en entornos urbanos y propuestas de intervención: "Interceptando la ciudad: Tres espacios simultáneos para la experiencia"*; realizada en el año 2008, y que consideramos un importante antecedente del tema aquí presentado. Tuvo como objeto de estudio el impacto de las nuevas tecnologías en el espacio público a lo largo del siglo XX, así como la reconfiguración de éste a partir de las nuevas formas espacio-temporales provocadas por dichas tecnologías, lo que nos abrió un interesante campo para la reflexión y permitió nuevas expectativas de estudio. Dos cuestiones fundamentales surgieron de dicho trabajo, el interés por el espacio público y por las nuevas tecnologías, lo cual nos fue acercando -vía diversas lecturas y autores- al importante papel que juega la pantalla como mediadora del mundo contemporáneo, su impacto en las ciudades y su valor en el ámbito de las nuevas tecnologías; todo ello la convirtió prácticamente en el núcleo del presente estudio. Es por eso que nos centramos en el papel que juega la pantalla en, por y para el espacio público, las ligas que el ciudadano ha creado con ella y cómo, además, ha modificado el entorno del individuo contemporáneo, resignificándolo.

No es gratuito que teóricos de la talla de Lev Manovich, José Luis Brea, Manuel Castells, Gilles Lipovetsky, Paul Virilio, entre otros, recientemente hayan dedicado capítulos, incluso libros enteros al tema de la pantalla, ese "otro" espacio, llámese lienzo, televisión, pantalla cinematográfica o monitor de computadora, a través del cual vivimos o percibimos "múltiples" realidades paralelas al mundo físico al que estamos circunscritos. El tema ha dado, tanto a la teoría como a la práctica artística, material suficiente para el análisis y la reflexión; frente a su amplitud se hace necesario revisar diversas miradas que si bien coinciden en algunos puntos, difieren considerablemente en otros.

En términos generales, la coincidencia está en que la pantalla como filtro de la realidad llegó para quedarse, si no en su estado actual, sí a través de cualquier otro medio tecnológico que no tardará en aparecer en el mercado. En lo que no coincide la teoría es en los efectos sociales que ésta ha provocado y sigue

provocando en el desarrollo y conformación de las comunidades y su vínculo con el espacio urbano.

La postura más crítica con respecto a la nueva configuración espacio temporal -que impacta en los escenarios públicos y las relaciones que en ellos naturalmente se dan- provocada por las nuevas tecnologías y el uso indiscriminado de las pantallas la encontramos en los textos de Virilio, quien realmente se preocupa de la deslocalización del ser humano, de la supresión de los trayectos, de la pérdida del aquí y el ahora, de la compresión del tiempo; no nos detenemos demasiado en el estudio de sus teorías por dos cuestiones: la primera, porque en el trabajo de investigación que antecede a esta tesis se argumentó y definió nuestra postura con respecto a los análisis de dicho autor y segundo, porque en esta tesis se plantean consideraciones que dejan fuera esa discusión, ello no significa que no afirmemos que sus textos son de lectura obligada, siendo que además respetamos la relevancia de los mismos.

Desde otra perspectiva, Manovich, Marchán Fiz, Brea o Javier Echeverría por ejemplo, nos proponen un formulario de ideas más alentador. El primero de ellos, quien además de exponer una genealogía de la pantalla que aquí mismo citaremos y en la que ahondaremos a lo largo de la tesis, expone las diversas y múltiples posibilidades que nos ofrece ésta, ya sea a través de la interacción, la conectividad y la validez de su inclusión en el mundo de las comunicaciones. Por su parte, Marchán Fiz es radical al afirmar que uno de los grandes conflictos para entender la ciudad contemporánea puede partir de la no comprensión del necesario vínculo entre realidad y virtualidad. Brea en textos como *City_RAM* o *Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas* y en *Las tres eras de la imagen*, nos presenta una clara secuencia de la imagen que nos permite estructurar el esqueleto de esta tesis, además de que nos proporciona conceptos fundamentales como el de la producción 2.0, o de las posibilidades de una forma artística novedosa hecha gracias a las tecnologías audiovisuales. Echeverría refiere y define el concepto de tercer

entorno “E3”, de Telépolis, de espacio social destinado a nuevas formas de actuación.

Desarrollamos esta tesis partiendo de las teorías expuestas principalmente por dichos pensadores y definimos la estructura de esta investigación a partir de la inserción de sus conceptos y de nuestras propias concepciones, dirigiéndonos fundamentalmente a alcanzar una serie de objetivos que den respuesta a cuestionamientos esenciales que partían de una afirmación: Si, como hemos expuesto, es cierto que hemos creado un fuerte vínculo con las pantallas, ¿es la ciudad el escenario idóneo de comunicación para el individuo contemporáneo? ¿Está nuestra cartografía mental ya fuera de los espacios de acción de la ciudad física? ¿Entendemos el espacio urbano necesariamente mediado por las pantallas? ¿Cuál es, por consiguiente, nuestra experiencia con la ciudad física? ¿Cómo se representa la ciudad en la pantalla? ¿Cuál es el papel del arte ligado al uso de tecnologías en esta reconfiguración espacio-temporal generado por la multiplicidad de pantallas y la experiencia de la ciudad?

Los objetivos a los que aludimos podemos resumirlos en los siguientes puntos:

° Como objetivo central se planteó el precisar los conceptos, teorías, prácticas artísticas y algunos otros discursos contemporáneos que abordan las transformaciones de la ciudad a partir de la experiencia de la multitud de pantallas con las que convivimos.

Derivado del anterior se desprendieron los siguientes objetivos particulares:

° Profundizar en el estudio de las principales corrientes teóricas que abordan el tema de la pantalla y su impacto en el mundo contemporáneo y las relaciones que en él se establecen, contando con el mayor número de aportaciones que respaldan o contravienen nuestros planteamientos.

° Determinar el papel que juega la pantalla en el mundo contemporáneo como filtro de realidades, objeto de representación o realidad vivida, ya fuera a través de pantallas en ciudades o ciudades en pantalla.

° Analizar el impacto de la nueva configuración espacio-temporal en los espacios públicos.

° Analizar la incidencia de los mundos y ciudades virtuales en el sistema social de la era actual.

° Comprobar cómo la red proporciona estructuras similares a las de las ciudades físicas en cuanto a la conformación de sistemas emergentes o redes sociales.

° Proponer una selección de prácticas que, dentro del discurso visual contemporáneo, sostuvieran las reflexiones sobre el vínculo ciudad/pantalla/tiempo-espacio que nos permitan visualizar la relación de esos tres ejes conceptuales.

En relación con los objetivos mencionados y la manera en la que los fuimos superando, encontramos que nuestro discurso cubre un vacío que -por sorprendente que parezca- existe, ya que aunque el fenómeno del espacio público ha

motivado importantes y numerosos estudios en los últimos años, la pantalla, aunque ha resultado también un tema de gran impacto en la actualidad, no ha servido de inspiración para ningún trabajo en el que se incluyan bajo un discurso teórico estructurado un número considerable de referentes que sostengan la importancia de la relación entre ciudad y pantalla en los últimos años. Existen, claro está, foros, muestras, artículos que abordan algunos aspectos, libros que abarcan otros; sin embargo, en este estudio lo que se buscó fue seleccionar, bajo un marco teórico, un determinado número de expresiones audiovisuales importantes; tenemos claro que ello no subsanará el hueco al que hacemos mención, pero esperamos sea un referente que dé pauta a investigaciones más profundas que pongan de relieve la importancia que ha tenido la pantalla en el discurso visual al que está ligada la idea de ciudad o espacio público.

Para llegar a lo anterior, este trabajo se basó en una estrategia metodológica sostenida en las siguientes pautas:

-Se consideró el atender a lo conceptual por encima de lo cronológico, aunque nuestro título haga mención de un período claramente delimitado. Se partió tanto de la genealogía de Manovich como de la de Brea, quienes establecen tres momentos definitivos en cuanto al desarrollo y cambio en el soporte de la imagen; en cuanto al período al que hacemos alusión, responde a la selección de obra analizada que abarca dichas décadas.

-Se buscó definir una postura sobre conceptos como interactividad, conectividad, redes sociales, relación real-virtual, siendo siempre el punto central la reflexión sobre los diferentes modos en que los actores sociales participan de la construcción de estas prácticas en los espacios urbanos, teniendo la pantalla como mediadora.

-El trabajo se sirvió de un método de recopilación que nos permitió vincular los conceptos centrales de nuestra investigación con ciertos discursos audiovisuales que se convirtieron en el eje central de ésta, ya que se organizaron a partir de las relaciones que, cada una de las prácticas y discursos abordados como ejemplos, justifican el concepto y tema analizado. Basamos por tanto nuestro estudio en dos puntos importantes:

1. Análisis de diversas teorías contemporáneas que no se limitan a la disciplina del arte. Reforzamos este punto con la consulta y lectura de obras que abordan, desde diversas y múltiples perspectivas, algunos de los conceptos ejes de este trabajo.
2. Sostenemos también esta investigación en el abordaje de múltiples referencias audio visuales que dan cuenta de las manifestaciones que, en los temas de pantallas espectaculares, pantallas reflexivas, lúdicas, interactivas, ciudades virtuales on y off line, videojuegos y videoclips, realidad virtual y redes sociales, dan sentido a este trabajo.

Partiendo de todo lo anterior, esta tesis se circunscribió al estudio de esas prácticas o discursos contemporáneos que utilizan la pantalla como medio y que reflexionan sobre el concepto espacio-tiempo aplicado al entorno público en las últimas décadas del siglo XX y principios del actual, abordando la investigación desde diversas disciplinas y campos del conocimiento. Quedó agrupada en cuatro capítulos, cuerpo de la tesis.

El primer capítulo comprende tres partes y tiene como fin sustentar las bases conceptuales y teóricas de nuestra investigación, que además determinan el título de esta tesis; se parte de un primer apartado que hace un análisis sobre la

pantalla al que se le ha denominado “pantalla total” por su propio carácter universal y, donde a partir de Manovich y Brea se va estructurando la cronología de la imagen y el soporte, así como los planteamientos que justifican su relevancia; es en este mismo capítulo, en su segunda parte, donde se analiza, a través de una tesis de García Canclini y el trabajo de Javier Echeverría principalmente, el papel de las comunicaciones en las ciudades del nuevo siglo. Finalizamos con un tercer apartado donde nos adentramos en el estudio de los conceptos tiempo y espacio y sus consecuencias, tiempo real, velocidad, contracción, el aquí y ahora. Para ello hemos abordado el trabajo de investigación de Marchán Fiz, de Virilio, Pierre Bordieu, Pierre Levy entre otros.

En el segundo y tercer capítulo, que son los más extensos, abarcamos el tema de la ciudad en el discurso visual. Es precisamente aquí, donde se van analizando los ejemplos y casos de estudio que estructuran la tesis; para su correcto desarrollo los estructuramos de la siguiente manera:

Segundo: La pantalla en las ciudades: desde gran pantalla y crítica social hasta pantalla espectacular, lúdica, interactiva y vigilante.

Tercero: La ciudad en las pantallas: tomamos como ejes el videojuego, videoclip, mundos, ciudades virtuales y realidad virtual. Dejamos fuera el videoarte porque desborda el objetivo de esta tesis: consideramos que su estudio da para un trabajo de investigación de grandes alcances y resultaría corta nuestra aportación.

El cuarto y último capítulo está dedicado al papel de la web 2.0 como formadora de redes; también se exponen casos de estudio en los que la página web (web 1.0) tiene un sitio relevante. Se plantean algunos antecedentes relacionados con el tema de formación de comunidades, se expone el concepto de heterotopía de Foucault, se analiza el sitio que tienen las redes sociales actualmente y como éstas

conforman una comunidad. Se rescatan las teorías que al respecto tienen Howard Rheingold y Manuel Castells, se sostiene cómo entre estas comunidades desterritorializadas -deslocalizadas- y el espacio público hay un fuerte vínculo. Finaliza nuestra investigación con la elaboración de las conclusiones y presentación de la bibliografía.

De todo lo anterior surgió la hipótesis que da sentido a nuestra tesis y que sostiene que las nuevas tecnologías -que tienen como medio las múltiples pantallas- crean redes sociales que propician la comunicación e interacción en los espacios públicos, creando nuevos sitios para la comunicación, provocando que la ciudad -bajo una nueva dinámica espacio temporal- siga siendo escenario vivo que proyecte sus funciones, tomando de los medios su resignificación.

1. Pantalla, Tiempo/Espacio y Ciudad

1.1. PANTALLA TOTAL

El devenir de la edad hipermoderna es inseparable de la gran aventura de la pantalla: Siglos XX y XXI: una odisea de la pantalla...

Gilles Lipovetsky/Jean Serroy¹

1.1.1. Gran Pantalla

El concepto de “pantalla total” que da origen a este capítulo se define así por la condición de universalidad de este objeto: ya sea como soporte, testigo de algo pasajero o espacio relacional, lo comprende todo en su especie; incluso la mirada de un individuo que recorta o separa un plano que le permite acceder a otra realidad enmarcada por su propio campo visual es, en cierta forma, una pantalla. Este fascinante artilugio de dimensiones cambiantes -cada vez más plano y sofisticado gracias a la carrera tecnológica- ha encontrado la forma de reconfigurar muchos aspectos del mundo contemporáneo; ahora ya no es el soporte al que se fijó la imagen de manera permanente, sino el visor por el que pasan imágenes y escenas, mundos y circunstancias donde la permanencia pareciera no tener cabida. La adaptabilidad de la pantalla a lo efímero y lo pasajero la han hecho vital y necesaria. Es ella, quien el día de hoy, posibilita espacios relacionales y configura nuevas formas de vivir y ser.

Pantalla y, consecuentemente imagen, serán el punto de reflexión que desde un esquema evolutivo, guiados por José Luis Brea y Lev Manovich, nos permitirán definir y proponer conclusiones propias. Brea, en su última publicación *Las tres eras de la imagen*, reafirma y confirma muchos de los planteamientos manejados en otros

¹ Lipovetsky, G; Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Ed Anagrama, Barcelona, 2009, p. 314

de sus libros en torno a la imagen y a los soportes de la misma, sin embargo, el libro del que hacemos mención -estructurado en tres apartados- define momentos claves en la genealogía de la imagen y por ende, en el soporte de esta. Lev Manovich, en su clásico libro *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, toca en uno de sus capítulos el tema de la pantalla desde una perspectiva cronológica y también desde el vínculo de ésta con el cuerpo. Brea deja implícito en cada apartado el papel de la pantalla en relación con la imagen y los diversos cambios de ésta ligados lógicamente a lo que la imagen ha ido marcando en sus diversos esquemas. Manovich, por su parte, hace un recorrido por las pantallas coincidiendo con el esquema manejado por Brea, lo cual no es una casualidad tomando en cuenta que ambos manejan momentos paradigmáticos en la historia de las imágenes y por ende de los soportes que las contienen.

Entonces, Brea nos lleva de la imagen-materia al film para finalizar en la e-image. Y con Manovich vamos de la pantalla clásica a la dinámica para llegar a la pantalla de la computadora. Seguir este esquema evolutivo posibilitará el centrar parte de nuestras aportaciones y conclusiones en la pantalla de la computadora y la e-imagen. De esta manera nos abrimos a nuevas concepciones y discursos críticos que colocan a la pantalla más allá de la idea de ser un simple soporte, y a la imagen, por encima de ser el concepto fijo a un soporte. Nuestro interés se enfoca en una pantalla que si bien ya no es "fija", sigue siendo un visor idóneo de imágenes volátiles o pasajeras y como tal, continúa siendo lugar, escenario líquido, "captor", y sorprendentemente, espacio desterritorializado; este último punto, esencial en el desarrollo de la presente investigación, pues tiene relevancia en que son las múltiples pantallas en torno al espacio público junto con el devenir de las imágenes, sus confluencias, los discursos criticistas (parafraseando a Brea) y también los que no lo son, los temas que nos ocuparán principalmente.

1.1.2. Pantalla-imagen

Lev Manovich hace un recorrido por las diversas etapas de la pantalla en una genealogía que va de la pantalla clásica a la de la computadora, representando cada una en un subtipo de aquella que le sigue: “En mi genealogía, la pantalla del ordenador representa un tipo interactivo, que es un subtipo del tipo de tiempo real, que es un subtipo del tipo dinámico, que es un subtipo del tipo clásico”². Las etapas a las que se refiere responden a temporalidad y espacialidad, siendo -evidentemente- “la clásica” aquella pantalla cuya superficie se inserta en nuestro espacio como una ventana hacia otro espacio, que es el de la representación, y que además se percibe a escala diferente a la habitual en la que se vive; a este perfil responden desde una pintura de caballete hasta el reciente ipad.

La pantalla dinámica, que en ningún momento vino a sustituir a la anterior, sí agregó un nuevo componente: imágenes en movimiento. Ya Walter Benjamin refiriéndose al cine sostenía: “Con las ampliaciones se expande el espacio; con las tomas en cámara lenta, el movimiento”³. Efectivamente, el cine trajo cambios sustanciales en la forma de percepción del espacio-tiempo, entre otras cosas, la pantalla cinematográfica fija en un punto y espacio oscuro al espectador que la tiene de frente como a una ventana, donde las escenas ocupan todo el espacio, provocando esa sensación de ilusión, de que no existe nada fuera de los límites enmarcados. No es el caso de la televisión y el vídeo, los cuales son partícipes de otra dinámica; por ejemplo, con el “zapping” ya existen visos de interactividad, de decisión; donde, aunque la escena o imágenes ocupan la totalidad de la pantalla, no existe el espacio oscuro obligatorio; además, hay una convivencia perfecta de diversos espacios o escenarios como puede ser el salón, las habitaciones privadas, la cocina, que

² Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Editorial Paidós, 2001, Barcelona 2005, p. 155

³ Benjamin, W. La obra de arte en la época de la reproductividad técnica. Discursos interrumpidos, Taurus, Madrid, 1982.

comparten con el acontecimiento televisado. En definitiva, la interacción del individuo con la pantalla televisiva, y por ende con el vídeo, se dan definitivamente en otro contexto.

Es sin lugar a dudas la llegada de la computadora la que supondrá uno de los cambios más radicales en la percepción del mundo, entre otras cosas, esta nueva pantalla despliega más de una ventana a la vez, lo cual, por primera ocasión, logra que el espectador deje de concentrar su mirada en un único objetivo o imagen al ser capaz de colocar en igual o en diversas jerarquías distintos escenarios; esta multiplicación de ventanas en la pantalla será tan relevante en el camino de las nuevas percepciones y reconfiguraciones espacio-temporales como el surgimiento de la realidad virtual.

Lo anterior va en plena concordancia con las tres eras de la imagen que constituyen el planteamiento de Brea, él repasa no a partir de la pantalla sino de la imagen, quedando implícito en cada uno de sus apartados el papel del soporte. El soporte tradicional de una imagen, llámese lienzo, papel, papel fotográfico, etc., que tuvo y ha tenido como principal función la de albergar una promesa de duración en un objeto del que la imagen resulta inseparable, es el primer régimen del que nos da cuenta nuestro autor, el de la imagen-materia. Nos habla de archivo rescatable, de imágenes producidas, de imagen inscrita en su soporte, soldada a él. Indisolublemente apegada a su forma materializada.⁴

Este primer encuentro con la imagen que no atiende al presente, que se mantiene en un pasado perpetuo, sufrió la gran conmoción cuando apareció el film. "Ver, ciertamente, ya nunca será lo mismo⁵", afirma Brea, cuando define las

⁴ Brea, J.L. Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Ed. Akal, Madrid, 2010.

⁵ *Ibidem*, p. 37

condiciones de este segundo régimen visual o de la imagen. Las imágenes han abandonado el encierro de la materia sin llegar todavía a lo fantasmagórico de la pantalla pura, pero en el que la imagen ya no está fija (cosida, pegada a su soporte, cual memoria REM⁶, ya lo pasajero, lo volátil, el movimiento) dando paso a una película que se superpone a los soportes que la alojan.

Por último habla de fantasmización, término que usa para definir las cualidades de nuestra e-image; son las electrónicas, espectros ajenos a todo principio de realidad, memoria RAM⁷, imágenes-tiempo. La e-image está siempre yéndose, es efímera, transitoria: "Si, al decir lacaniano, lo Real es lo que vuelve, las imágenes electrónicas carecen de toda realidad, por falta de la menor voluntad de retorno."⁸ La imagen electrónica más bien se superpone con otras millones de imágenes que están a la espera de que otros millones de soportes-pantallas las capturen, las atrapen por instantes; esta es la constante, si podemos usar dicha palabra para diagnosticar a la imagen electrónica que nos trae Brea.

Finalmente, así llegamos a un punto que en esta investigación resulta significativo en torno a la e-image y que nos aclara algunos conceptos que han entorpecido nuestra forma de percepción y dificultan la distinción entre las imágenes de cosas y las imágenes mentales, por lo que exponemos: La imagen al "modo de ser clásico de las imágenes", han hecho al individuo incapaz de diferenciarla de las "cosas"⁹ y de concebirlas únicamente como representación mental, pues son materializadas -fijas a un soporte-. Por tanto, en este nuevo régimen, la condición de la imagen se vuelve a su condición mental, ya no vemos pasar las imágenes vueltas objetos, y el concepto inmaterial se entiende y permite al individuo distinguirlas como

⁶ Es memoria de sólo lectura, que se utiliza para almacenar programas que ponen en marcha la computadora.

⁷ Son las siglas de *random access memory*, es la memoria de la computadora a la que se puede acceder aleatoriamente.

⁸ Brea, J.L. Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Ed. Akal, Madrid, 2010., p. 67

⁹ José Luis Brea define imágenes de cosas como rebotes por el mundo en modo luz

tales. (...) "separando el ser de éstas del sistema de los objetos, y permitiendo, al tiempo, que el propio ser diferencial de las "imágenes de cosas", su viajar autónomo por los mundos reales, recupere una escenografía propia (...)"¹⁰

Las reflexiones anteriores permiten que rebasemos muchos de los discursos que desde nuestra perspectiva ya son irrelevantes e incluso obsoletos: la ya desgastada discusión de si es válido sucumbir ante las frágiles imágenes y mundos ofrecidos por los nuevos medios, de si el disparo hacia la interactividad tiene o no repercusiones negativas en nuestros espacios públicos, si la reclusión domiciliaria es el sino de nuestros tiempos y la real destrucción de nuestros espacios; para dar paso a planteamientos más acordes con nuestro sistema de vida donde la multiplicación de pantallas y sus implicaciones es ya una realidad más que establecida. Si bien es cierto que se ha modificado nuestra percepción del mundo, también hemos encontrado nuevas posibilidades y experiencias, y es en ello en lo que establecemos las bases de estudio en donde la técnica ha jugado un importante papel.

1.1.3. Pantalla-ciudad

En este campo de estudio de imagen y pantalla no podemos dejar de lado el papel que la técnica ha tenido como contribución única. Desde la imagen-materia en donde la habilidad y trabajo manual colocaban a la imagen en el campo de la techné, soportada en una pantalla clásica a la que hemos llamado lienzo, papel, piedra, etc., hasta tiempo después, cuando el desarrollo de esa labor produjo la invención de la cámara cinematográfica y la consecuente posibilidad de mirar en la pantalla imágenes no estáticas, bajo sensación de movimiento, que son tiempo expandido, cinemático, no único; el gran acontecimiento, el film... En los últimos años, el camino

¹⁰ Brea, J.L. Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Ed. Akal, Madrid, 2010., p. 68

del desarrollo tecnológico nos ha llevado de cara a la pantalla dinámica e interactiva. Diferente al “aquí y ahora” de la presencia corpórea, si posibilita la interacción en “tiempo real” lo que ha convertido a nuestro artefacto-pantalla en un lugar más de encuentro.

Esa condición de transitoriedad, de fluir, es la consigna de este nuevo régimen. De ahí que lo que siga es plantearse en dónde y cómo, en esta nueva configuración dada por la multiplicidad de pantallas, colocamos a la "ciudad" como espacio de confluencia, espacio para el discurso reflexivo, relacional, de forma de vida. ¿Cuál es por tanto nuestra experiencia con la ciudad contemporánea? ¿Podemos establecer o, en su caso, dar continuidad a nuestras tradicionales formas de relación social y de toma de los espacios?

Desde el surgimiento de la imagen electrónica y la consiguiente proliferación de pantallas, de la ubicuidad de las imágenes, los lugares, los objetos y los individuos, la ciudad puede “vivirse” (si se nos permite el término) desde diversos frentes. Lo que nos coloca en un nuevo sistema de interacción: ahora, llevar vidas paralelas fuera y dentro de una pantalla no es novedad, es factible participar en distintos espacios desde diversas y múltiples formas. Por lo tal, parece que el planteamiento que presentábamos unos párrafos arriba sobre hacia dónde es que hay que dirigir la discusión resulta más claro; está en el cómo definir nuestros comportamientos de experiencias múltiples, de la omnipresencia que los caracteriza y por lo tanto, de acciones diversas, de vínculos infinitos, de posibilidades inimaginables... ya que lo único que sí es evidente es que nunca habíamos tenido tantas pantallas para ver el mundo y menos para vivirlo.

¿Podemos hablar en la actualidad de enajenación subjetiva, cuando la pantalla se alza como interfaz general que comunica con el

mundo, nos proporciona información incesante, nos da la oportunidad de expresarnos y dialogar, jugar y trabajar, comprar y vender, aumentar la interactividad de las imágenes, los sonidos y los textos? La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red.¹¹

Si como lo afirma Gilles Lipovetski, la constante es el fuerte vínculo que hemos creado con las pantallas, si gran parte de las relaciones que entablamos ahora con el mundo son a través de estos objetos, lo que interesa aquí es exponer en qué consiste esta nueva reconfiguración y proponer nuevas formas de percepción. Gran parte de la cultura visual contemporánea centra su reflexión en la experiencia de la ciudad a través de estos monitores diversos y múltiples que han dejado de ser una herramienta para el trabajo o el ocio, convirtiéndose en el visor de imágenes más grande en términos de conexión con el mundo gracias a la aparición de la web, el generalizado uso del internet y las tecnologías de información y comunicación; lo que los convierte en ese espacio de interacción -del que ya hablábamos- que sitúa al mundo en una nueva dinámica que ha modificado nuestra forma de vida, nuestra relación con el entorno y con el espacio-tiempo.

Dicha proliferación de pantallas está dominando todos los ámbitos en los que se mueve el ciudadano. Efectivamente, en poco tiempo podremos convertir cualquier

¹¹ Lipovetski, G, Serroy, J; La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Ed. Anagrama, Barcelona 2009, p.271

cristal en pantalla gracias a la tecnología OLED¹². El mundo "físico" empequeñece, ha sentenciado Paul Virilio¹³. Tenemos absolutamente toda la información que deseamos o necesitamos en la palma de la mano, en la pequeña pantalla de un teléfono celular o en las grandísimas pantallas-edificio de importantes ciudades del mundo.

Por lo tanto, lo que cabe aquí es la reflexión, no ya en torno a la validez o no de estos objetos presentes en nuestra vida, sino cómo los utilizamos y configuramos sus posibilidades. Las pantallas son portadoras de tantos discursos que potencialmente permiten la selección. El énfasis de este trabajo está puesto en el análisis de propuestas audiovisuales en las grandes ciudades, en las ciudades lúdicas y mundos diversos, en la web 2.0 como espacio de socialización y en escenarios interactivos.

Por ello el tema, la pantalla total, la que nos posibilita estar aquí y ahora en tiempo real, ocupar lugares sin territorialidad, tener nuevas experiencias con el entorno, borrar fronteras y negociar con las imágenes que nos rodean; la pantalla universal. En ella la diversidad y la multiplicidad son las condiciones, y el espacio público (el habitable, el real) debe estar en concordancia con estos principios. De ahí que nuestro siguiente capítulo analice principalmente las redes que hacen posible esta vinculación entre los diversos entornos habitables.

¹² *Organic light emitting diode* por sus siglas en inglés. La tecnología OLED basada en la emisión de luz a partir de un diodo orgánico que reacciona a una corriente eléctrica permite construir pantallas más ligeras y delgadas que cualquier otra.

¹³ Virilio, P. El ciber mundo, la política de lo peor. Ed. Cátedra, Madrid, 2001.

1.2. LA CIUDAD Y LAS COMUNICACIONES EN EL NUEVO SIGLO

La ciudad informatizada no necesita cuerpos reunidos, sino interconectados

Martín Barbero¹⁴

1.2.1. Las grandes ciudades en el siglo XXI

Uno de los grandes problemas a los que se enfrenta actualmente el mundo es al fenómeno de la sobrepoblación en los centros urbanos; de acuerdo a uno de los últimos informes de las Naciones Unidas -fechado en 2006- más de la mitad de la población mundial vivirá en una ciudad en 2007, lo cual revela que, por primera vez en la historia la población urbana del mundo superará a la rural. En la fecha del informe 3170 millones de personas vivían en ciudades, de un total de 6450 millones. De mantenerse la tendencia, para el año 2030 se espera que la proporción de población urbana sea aún mayor, 5000 millones de un total de 8100; a diferencia de la población rural que a partir de 2015 comenzaría a decrecer. Según el informe de la ONU sobre el estado de las ciudades del mundo, el fenómeno urbano de este siglo serán las “megaciudades”, con más de 10 millones de habitantes. Actualmente, estas megaciudades -unas 20- reúnen al 10% de la población urbana mundial. El ritmo de crecimiento de estas urbes se está acelerando rápidamente en los países en vías de desarrollo. Por encima de las megaciudades están las metaciudades, urbanizaciones de crecimiento descontrolado, con más de 20 millones de habitantes. Para 2020 habrán alcanzado ese estatus Bombay, Nueva Delhi, Ciudad de México, Sao Paulo, Nueva York, Dacca, Yakarta y Laos. El informe destaca que las ciudades están desempeñando un papel cada vez más importante en la creación de riqueza. Cinco ciudades de Estados Unidos juntas -Nueva York, Los Ángeles, Chicago, Boston y Filadelfia- constituirían la cuarta economía mundial. Bangkok y Sao Paulo, que

¹⁴Barbero, J.M.; Rey, G. Oralidad cultural e imaginería popular. (En línea). Consultado el 07/02/2010. Documento Html. <http://www.revistacontratiempo.com.ar/barbero.htm>

concentran el 10% de la población de Tailandia y de Brasil respectivamente, generan el 40% de la riqueza de sus países. El fenómeno de la urbanización, aunque no es nuevo, tuvo un impresionante crecimiento en los últimos años. En 1950, menos de una de cada tres personas vivía en áreas urbanas y en el mundo había sólo dos megaciudades: Nueva York y Tokio. La capital de Japón, la ciudad más grande del mundo, pasó de tener 13 millones de habitantes en 1950, a 35 millones en la actualidad. En todo el mundo, la ONU estima que unas 180.000 personas se mudan por día de entornos rurales a ciudades. África sigue siendo el continente más rural, pero también aquel donde la situación está cambiando más rápidamente: ahora se observa ahí el fenómeno de la intensa urbanización que experimentaron Europa, Estados Unidos y América Latina desde mediados del siglo XX.

La aceleración en el crecimiento poblacional que nos ejemplifican estas cifras nos lleva a la conclusión de que las megaciudades tienen actualmente una difícil lectura para sus habitantes, una nueva configuración dada por la amplitud de redes comunicacionales e informacionales y, definitivamente, una nueva forma de percepción espacio-tiempo, las cuales han cambiado la relación del individuo con su mundo. Evidentemente, estamos muy lejos de aquel París baudeleriano en el que el flaneur¹⁵ recorría mentalmente el mapa de su entorno, e incluso de “las derivas”¹⁶ propiciadas por el movimiento de la Internacional Situacionista a mediados del siglo pasado que posibilitaban el reconocimiento de la ciudad, vía aquellos recorridos ininterrumpidos. Podríamos incluso afirmar que esos mapas mentales, esos trayectos memorizados no tienen cabida en estas megaciudades de las que hablamos, donde la pantalla-mundo se ocupa de mostrarnos las nuevas opciones de ciudad.

¹⁵ Benjamin, W. Libro de los pasajes. Ed. Akal. Madrid, 2004, p.421

¹⁶ “Entre los diversos procedimientos situacionistas, la deriva se presenta como una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica, y a la afirmación de un comportamiento lúdico constructivo, lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo”. Guy Debord.

Más información sobre el tema en: <http://www.sindominio.net/ash/>

1.2.2. Ciudad y medios de comunicación

La ciudad de hoy se conforma de múltiples y variados núcleos, la mayor parte de las veces aislados unos de otros; cada uno de estos ha creado sus propios centros de poder, de diversión, de trabajo, donde su población se desarrolla -la mayor parte del tiempo- sin acceder al resto de los espacios de la ciudad. Este fenómeno obedece a la imposibilidad de aprehender la totalidad de la urbe en la que se vive, ya que las escalas territoriales se han alterado tan rápidamente que el ciudadano se ha quedado inmóvil frente a la aceleración. Ciudades que de un momento a otro se convirtieron en megaciudades y algunas más, en metaciudades, debido a que el nivel de población creció drásticamente. Pero no sólo son las cifras las que determinan este status, según Nelson Brissac, las megaciudades son concebidas como grandes extensiones de tierra y desigualdad en los patrones ocupacionales y en el uso de suelo, lo que lleva a una desarticulación del tejido urbano. Se convierten en pequeños núcleos autónomos que impiden entender el conjunto, lo que complica al individuo el reconocer la ciudad y ubicarse en ella¹⁷. Mientras la mancha urbana se va extendiendo, la ciudad se convierte en un sitio inabarcable para el habitante, entonces, éste pierde la interacción entre sus partes y desaparece la imagen física del conjunto. De acuerdo a Néstor García Canclini, los estudios realizados en últimas fechas en ciudades como México o Sao Paulo obligan a redefinir el concepto de megaciudad; ya no es posible referirse a ella sólo como la concentración urbana que integra a los sitios aledaños en una red de asentamientos interconectados. Es un área que se extiende de tal manera que es imposible de capturar y donde los medios de comunicación expandiéndose masivamente, distribuyen las imágenes, reconectando a las partes en un todo unificado. Por tanto, mientras la ciudad "física" se desarticula y pierde legibilidad, los medios de comunicación se convierten en el "conector" de las partes. El autor apunta:

¹⁷ Brissac, N, en Marchan, S, (comp) Real/Virtual en la estética y teoría de las arte, Ed. Paidós, Barcelona, 2006.

Es posible extraer una conclusión teórica del hecho de que mientras la expansión demográfica y territorial desalienta a muchos habitantes ubicados en la periferia para asistir a los cines, teatros y salones de baile concentrados en el centro, la radio y la televisión llevan la cultura al 95% de los hogares. Esta reorganización de las prácticas urbanas sugiere que la caracterización socioespacial de la megalópolis debe ser completada con una redefinición sociocomunicacional que dé cuenta del papel reestructurador de los medios de desarrollo de la ciudad.¹⁸

La hipótesis de García Canclini nos permite sacar diversas conclusiones, especialmente para plantear la importancia que han tenido los medios de comunicación en los últimos tiempos con respecto a la redefinición de los espacios públicos. Lo expondremos en tres subapartados en los que pretendemos determinar las condiciones que consideramos definen los espacios públicos contemporáneos: las redes comunicacionales y los cambios espacio-temporales (aquí determinaremos el papel de los medios de comunicación en los dos ámbitos físicos en los que se maneja el individuo, espacio privado y público) para conectarlo posteriormente con lo que entendemos por dispositivos móviles.

1.2.2.1. La ciudad desde el espacio privado

El texto del que surge el planteamiento de García Canclini data del 2005, y en el ya rescata una idea fundamental: redefinir las prácticas en la ciudad tomando en cuenta también las condiciones sociocomunicacionales. Esto vendría siendo una

¹⁸ García Canclini, N. (coord) La Antropología Urbana en México, Editoriales del consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Universidad Autónoma Metropolitana y Fondo de Cultura Económica, México, 2005. p.20.

consecuencia lógica derivada de la falta de legibilidad, crecimiento desmedido, peligrosidad y problemas de movilidad, puesto que mientras más densa es la población, más espacio físico hay que abarcar y menos posibilidades de movimiento se dan entre los integrantes de una sociedad. Por ello, los grandes consorcios de la telecomunicación posibilitan la conexión mediática a través de las ya variadas y múltiples formas que ofrecen. A este acertado planteamiento sobre la condición de las ciudades, sumamos el de Martín Barbero:

Si la televisión atrae, es en buena medida, porque la calle asusta y expulsa. Es la ausencia de espacios en la calle para la comunicación lo que hace de la televisión algo más que un instrumento de ocio, un lugar de encuentros vicarios con el mundo, con la gente y hasta con la ciudad en que vivimos.¹⁹

Tanto García Canclini como Barbero concluyen que el desencanto de la ciudad está relacionado a problemas de crecimiento y peligrosidad, ambos apuntan hacia lo mismo: la invitación al ciudadano es a vivir la ciudad desde la comodidad de su hogar y otorgarle imágenes y posibilidades de todo aquello que la ciudad ofrece, sólo que a través de la pantalla. Por lo tanto, la primera apreciación resultado de las citas anteriores es, que si las ciudades están desarticuladas, falta en ellas comunicación y a la vez son excesivas y riesgosas, los medios son un recurso alternativo para el "ciudadano" desde el espacio privado.

¹⁹ Barbero, M. La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos. (En línea). consultado el día 03/03/2010. Documento PDF.

http://www.laciudadviva.org/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-Enero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf

En este espacio privado irrumpen el espacio público a través de diversos dispositivos electrónicos, esa alteración y falta de distinción entre “espacios” al que el ciudadano se ha enfrentado desde hace algún tiempo lo expone Marc Augé²⁰ con bastante claridad en la década de los noventa, y no deja de ser oportuno comentarlo aunque desde nuestro punto de vista ya no es un tema de discusión, pues la forma de ocupar el espacio público y privado indistintamente y además, compartiéndolo con otros, es la constante, independientemente de las causas que hayan originado el fenómeno. Lo que no se discute es que la pantalla de la televisión ha dado cabida en el espacio del hogar -el íntimo, el más personal- al espacio público, que va desde el entorno más cercano del individuo hasta abarcarlo todo; se prende el televisor para saber cómo está el tráfico por las calles que se transitará en unos minutos más y, a la par, se mira la devastación que dejaron las lluvias al sur del país; y todavía más, una y otra vez se repite la ejecución de Saddam Hussein, imagen que, tomada clandestinamente con la cámara de un celular, es proyectada en las pantallas de todo el mundo con el mismo entusiasmo por parte de las cadenas televisivas.

En cambio, sí son novedad las condiciones que hoy ofrece la ciudad contemporánea ligada a las configuraciones espacio-temporales y a las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación). La pantalla de la televisión es casi sólo un mero referente frente a la telerrealidad, descrita por Juan Francisco Ferré en un reciente artículo para Salonkritik, en el que afirma que en poco tiempo nada fuera de la televisión se entenderá como realidad, es decir, todo pasará a ser telerrealidad; y

²⁰ Augé, M, 1992 En su texto "No-lugares y espacio público" define nociones como no-lugar y espacio público y sus respectivas oposiciones que les dan sentido: lugar y espacio privado. Así, si el "lugar" es aquel en donde se expresan historia, relaciones, identidad; el "no-lugar" es precisamente en el que esto no sucede, esta oposición es la que nos lleva a la comprensión de que la frontera entre lo privado y lo público ha sido desplazada e incluso ha desaparecido. El espacio público es un espacio de consumo y el espacio privado acoge este tipo de consumo, lo que deviene en una especie de no-lugar individual. "No resulta extraño, por ello, que se esté hablando de la posibilidad de votar desde casa en un futuro cercano, a través del ordenador y por correo electrónico. Se completaría de este modo, un doble movimiento: vuelco del espacio público en el espacio de lo privado y transformación del espacio de lo público en no-lugares susceptibles de acoger la errancia de las soledades singulares" Los no-lugares -que son ya muchos en las grandes ciudades- son espacios de circulación, sitios sin identidad, relación y a-históricos.

agrega que ya no será la televisión e incluso tampoco la computadora nuestra referencia, nuestra vida será totalmente televisiva y, citamos textual:

Televisiva y digitalizada, al recorrer una cortina virtual para mirar por una ventana con gesto desfasado, o simplemente al abrir una puerta para salir a la calle inexistente y encender o apagar una lámpara en un salón hoy inimaginable, obtendremos acceso "en tiempo real" (el tiempo intensivo de la televisión) a formas de vida absolutamente iguales a la nuestra pero multiplicadas al infinito por los millones de imágenes sin semejanza alguna que, retransmitidas por todos los sistemas disponibles, habrán achicado el mundo al tamaño de una pantalla de televisión, como pronosticó McLuhan, para luego agrandar ésta hasta alcanzar el tamaño actual del mundo.²¹

Mientras García Canclini nos hablaba hace apenas cinco años de la suplencia que el ciudadano hacía de los cines y teatros por el espacio televisivo, Ferré nos ofrece una perspectiva más acorde con la realidad presente y futura a corto plazo: la telerrealidad. La vida dentro de las pantallas ya no le pertenece sólo a la televisión, se ha sumado a este viejo y eterno monitor el de la computadora, que también ocupa sitios privilegiados dentro de nuestro espacio privado. Pero hacia donde radicalmente apunta Ferré, es a esa realidad virtual de la que estamos mucho más cerca de lo imaginable y que diagnostica hasta cierta medida como una pérdida de la realidad o, por lo menos, un desfase con ella.

A la espera de los pronósticos podemos encontrar aspectos infinitamente más amables en los actuales medios tecnológicos y las correspondientes pantallas que abren nuevos mundos y opciones de encuentro con el espacio, de sistemas

²¹ Ferré, J.F. GPS 3 / el arco iris de la televisión. (En línea). Consultado el día 05/07/2010. Documento Html. http://salonkritik.net/09-10/2010/05/post_13.php

relacionales o de geografías desterritorializadas que no han eliminado el uso del espacio público o por lo menos no han sido los detonadores para que el ciudadano de cabida a otras formas de vincularse con el otro; al contrario, pensaríamos que han sido las TIC las que han ofrecido una amplia gama de posibilidades de interacción por demás seductoras en las que el espacio público o la ciudad ha tomado diversas formas. Ahora podemos hablar de ciudades detrás de un monitor en donde es posible interactuar con individuos de maneras antes impensables, de pasear por ciudades metafóricas, fantásticas o por aquellas réplica de las reales.

1.2.2.2. Tecnologías de Información y Comunicación en el espacio público

La televisión, a la que sumamos desde hace ya largo tiempo la computadora, centraliza la atención del individuo en el espacio íntimo, doméstico y hogareño, incluso en los espacios de enclave de las ciudades son un elemento común y cotidiano; pero qué hay de las pantallas que en el espacio público, colocadas en grandes edificios de las principales calles -particularmente en las grandes metrópolis- se han convertido en elementos esenciales de un urbanismo posmoderno y consideradas objetos arquitectónicos que jerarquizan la ciudad.

Las megalópolis de las que hablamos anteriormente, superpobladas, densas pero también sofisticadas, turísticas, son contenedoras de signos, escenarios de millones de imágenes que se superponen en un abigarrado conglomerado visual a través de cientos de pantallas de todos los materiales y tamaños. Las grandes urbes son ciudades/pantalla en donde éstas últimas nos conectan con el flujo de la información que nos rodea, transformando nuestra experiencia de y en la ciudad. Retomamos entonces a García Canclini, quien también plantea como determinante en esta redefinición o reordenación de la vida en las ciudades el papel de los medios de comunicación y señala: "La hipótesis central de esta redefinición es que la

megalópolis integra grandes contingentes poblacionales no sólo conurbándolos física y geográficamente, sino conectándolos con las experiencias macrourbanas a través de las redes de comunicación masiva"²² esto aplica, desde nuestra perspectiva, a conexiones vía televisión en el espacio privado; pero interpretamos asimismo, que va por aquéllas que se dan a través de las pantallas que provee el espacio público.

De cualquier manera estamos partiendo de que la arquitectura que hoy domina en las grandes ciudades es la de las inmensas pantallas, y la idea de vínculo entre individuos se parece más a la que vemos en Times Square que a la del ágora o intercambio de comunicación en las aceras: las negociaciones entre personas son menores que las miradas dirigidas hacia las pantallas. Son estas últimas las que nos informan, nos guían, nos encuentran. Contamos ahora con enormes pantallas que han sustituido al espectacular, al neón y que continuamente "entretienen" en el sentido más "debordiano"²³, venden, ofertan, proporcionan información al ciudadano, enseñan... las plazas públicas y vialidades están conectadas a las redes comunicacionales lo que permite recibir y enviar tanta información como se quiera desde y en cualquier punto de la ciudad, estamos hablando de calles, plazas, avenidas, qué decir de sitios cerrados como los cafés, bancos, restaurantes y bares, estadios, antros, no encontramos un lugar donde no crucemos la mirada con una pantalla con la que podamos todavía interactuar.

En este tenor, la figura del ciudadano -como bien argumenta Víctor Manuel Silva- se difumina en pro de nuevos agenciamientos. El ciudadano es ahora más un consumidor, un turista, que un "ciudadano". Esto va de la mano de diversas cuestiones, una de ellas es que estos grandes dispositivos-pantallas en su mayoría tienen funciones publicitarias y comerciales que no buscan atender al ciudadano sino

²² García Canclini, N;(coord) La Antropología Urbana en México, Editoriales del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Universidad Autónoma Metropolitana y Fondo de Cultura Económica, México, 2005. p.20

²³ En referencia a Guy Debord: se pueden consultar sus textos en el archivo hispano situacionista: <http://www.sindominio.net/ash/>

al sujeto-consumidor, dejando de lado las cuestiones que implican participación social. La otra es, que ahora el término "ciudad" es aplicable a espacios sin localización geográfica precisa como puede ser cualquier "mundo" o "sociedad" en red. Cualquier individuo habitante de mundos en red es llamado "ciudadano" ¿quien vive en *Second Life* no es acaso un ciudadano de la ciudad de *Second Life*?

Citando a Silva, éste afirma:

Si Marcel Mauss en los años 30 definía el lugar a partir de la estabilidad espacio-temporal, hoy en día las ciudades, y sobre todo las megaciudades, vuelven intrigantes la relación entre el individuo, la sociedad y el lugar geográfico. Se desdibuja y se vuelve incierto lo que antes se entendía por lugar, es decir, aquel sitio de relación, identidad e historia.²⁴

En este nuevo escenario, con todos sus impactantes soportes lumínicos, sofisticados y espectaculares, en donde el habitante de la gran ciudad encuentra todas las transformaciones de la sociedad, la complejidad no deja de ser uno de sus grandes atractivos. Aunque resulte paradójico le da sentido, la posibilita, la alimenta y la hace "el mundo" de los hombres, la calle y sus territorialidades y narrativas siguen seduciendo por lo que tiene de difícil y cambiante, incluso Kevin Lynch, en su libro publicado en la década de los sesenta *La imagen de la ciudad*, señala que la imagen ambiental, es decir, la legibilidad que tiene el ciudadano de su espacio o entorno, es fundamental, igualmente decisiva para definir las sensaciones inmediatas y orientar las acciones. Esa misma imagen facilita los desplazamientos, actúa como marco de

²⁴ Silva, V. La comunicación y la información en los nuevos diagramas urbanos. Las ciudades como rizomas. (En línea). Consultado el día 12/05/2010. Documento PDF. <http://www.comunicacionydesarrollo.org/pdf/rizomas.pdf>

referencia y funciona como organizador de las actividades, creencias o conocimiento, incluso proporciona equilibrio y bienestar; el caos urbano al que se enfrenta el individuo puede no resultar satisfactorio pero en la medida en la que el ciudadano desempeñe un papel activo de percepción y tenga una participación creadora en la elaboración de la imagen, puede adaptarse a las necesidades cambiantes. Esto advierte que más allá de la búsqueda de un paisaje definitivo, armónico y ordenado por parte del habitante, éste se encuentra abierto a las posibilidades de un constante desarrollo ulterior:

Una imagen ambiental eficaz confiere a su poseedor una fuerte sensación de seguridad emotiva. Puede éste establecer una relación armoniosa entre sí y el mundo exterior. Esto constituye el extremo opuesto del miedo provocado por la desorientación; significa que la dulce sensación del hogar no sólo es familiar sino también característica.²⁵

Es claro que en muchos aspectos los planteamientos de Lynch han sido rebasados, especialmente ante el crecimiento desproporcionado de las ciudades y sobre todo, porque en muchas de ellas la posibilidad de recuperar el espacio "físico", reconocer la ciudad o que esta fuera legible, depende en gran medida de la claridad en la trama de las calles, de la facilidad de ubicación y del reconocimiento de los símbolos que componen el conjunto de la ciudad, lo cual puede resultar todavía difícil, imposible, en ciudades que no responden a las prescripciones del urbanismo modernizador porque crecen de manera improvisada. Pero hay otro factor importante, estas megaciudades son una gran acumulación de signos, son los espacios de los contrastes, de las imágenes, de mensajes vacíos de significado, de representaciones que reducen al individuo a la condición de espectador y todo apunta a que, efectivamente, el individuo contemporáneo vive como diría Barbero: entre "la levedad

²⁵ Lynch, K. La imagen de la ciudad. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1998, p. 13

del mundo de la información y el espesor y pesantez del mundo de la incomunicación."²⁶

1.2.2.3. Dispositivos electrónicos móviles

Con el estallido tecnológico de los móviles ya no es necesario estar en el espacio privado para conectarnos a través de la TV y la computadora con otros individuos, sea cualesquiera la situación geográfica de unos y otros, lo podemos hacer en cualquier sitio, en movimiento, en enclaves específicos de la ciudad y en lugares de desplazamiento; podemos vivir en la realidad aumentada y la realidad virtual de donde sea, de ahí que los alcances de interacción real con el otro, el lejano, el cercano, el conocido y el desconocido sean realmente ilimitados. El horizonte es amplísimo y los alcances pueden ser fascinantes. Es cierto que esto altera las concepciones espacio temporales reconocibles y establecidas por siglos, y para teóricos como Paul Virilio el problema está allí: en el tiempo contraído, en la ubicuidad, en el empujamiento mundo que para él, conseguirían que el ciudadano se recluyera y perdiera contacto con el otro y con la palabra; pero ¿acaso el dispositivo móvil no se ha convertido en el medio más activo y transmisor simultáneo de todo tipo de ideas, consignas e interacciones que han dado pie a reconocimientos novedosos entre individuos y dentro de las ciudades? La desterritorialización no ha desarticulado a las ciudades aunque suene paradójico, ha conseguido que se conformen de otras maneras, pero no han dejado de ser vitales centros de atracción e intercambio para los ciudadanos que han encontrado en ellas nuevos atributos a valorar. Sea probablemente este objeto pequeño, prótesis tecnológica, asidero del ciudadano contemporáneo, lazo con el resto del mundo desde ningún sitio, ahora sí

²⁶ Barbero, M. La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos. (En línea). consultado el día 03/03/2010. Documento PDF.

http://www.laciudadviva.org/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-Enero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf

podemos decir que sea bienvenido el ciberespacio y con él la cibercultura y la Telépolis.

1.2.3. Telépolis

El panorama que hemos presentado da cuenta de la relación entre los espacios y los medios de comunicación que partieron de los planteamientos de García Canclini y al que se fueron sumando otros conceptos, teorías y opiniones, que además nos permitieron exponer la relación medios de comunicación, ciudad y pantallas. Donde encontramos que tanto la ciudad en pantalla, llámese vídeo, vídeo juego, vídeo clip, ciudad virtual, mundo virtual, mundos off y on line, pantallas en las grandes ciudades o pantallas móviles, no son causa de aislamiento sino resultado o condición de una nueva configuración comunicacional por un lado y, espacio temporal por otro. Son estas características las que conforman nuestro análisis, y por tanto nos resulta interesante el concepto manejado por Javier Echeverría, al que denomina “tercer entorno”.²⁷

Apunta que las TIC organizan y determinan la posición espacio temporal del planeta de manera muy distinta a la establecida por Greenwich de meridianos y paralelos; la posición espacio temporal es ahora un asunto de GPS (Global Position System) y GTS (Global Time System). El tercer entorno, como denomina al espacio social hoy, habitado y creado por el individuo, guarda similitudes con conceptos dados por teóricos como Marshall McLuhan, Manuel Castells y Derrick De Kerckhove, sólo que el tercer entorno o E3 además de ser un espacio global (característica común al resto de conceptos sobre espacio social) implica también un nuevo espacio-

²⁷ Definido de manera muy concreta como "las nuevas tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC), posibilitan la construcción de un nuevo espacio-tiempo social, en el que puede desarrollarse la sociedad de la información". http://www.campus-oei.org/tres_espacios/icoloquio8.htm

tiempo y esta “literalmente” en torno al individuo, pero ya no en la tierra sino en el aire, sin lugar, sin sitio donde forzosamente tener que colocar los pies ya que la interacción ciudadana está, más en terminales nodales que en esquinas o plazas.

Podemos establecer a partir de lo anterior, que la emergencia o creación de comunidades y construcción de ciudades se determina por los factores que hemos expuesto y que además, ahora se fortalecen bajo estos criterios de Echeverría, en especial las tecnologías de comunicación e información y nueva conformación del espacio-tiempo. Bajo este régimen la ciudad está condicionada a compartir con nuevas interfaces para permanecer vigente, por ello éstas últimas apuestan a ser cada vez más amables y las prótesis-pantalla juegan un papel fundamental para abrir y cerrar conexiones, establecer enlaces y propiciar acciones a distancia. Comunicación-información-espacio-tiempo marcan la pauta de nuestros movimientos en espacios geográficamente localizables como en aquellos superpuestos a países y límites geográficos. Un factor determinante es el establecimiento de redes, pantallas, soportes digitales, fibra óptica y todo tipo de conductores que permitan que las nuevas formas relacionales sean factibles y sea el espacio físico de cada ciudad, de cada sitio, quien abra las ventanas al tercer entorno, a la comunicación, a la organización ciudadana, a procesos de decisión participativa, reflexiva y evidentemente a discursos visuales que inviten al desarrollo de acciones urbanas.

Recordemos que en el no tan lejano junio del 2005, Marc Augé en una entrevista publicada por el diario “La Nación”, apuntaba que la sociedad actual se relaciona a partir de nuevos modos, que existen y se multiplican día con día, que es necesario no sólo vivir con ellos sino quererlos: “La paradoja es que, en efecto, estos nuevos medios de comunicación multiplican tanto las posibilidades de relación con el exterior que pueden producir una especie de vértigo y, quizá, de soledad”.²⁸ Bien

²⁸ Arana, P. Marc Augé: Hay que amar la tecnología y saber controlarla. (En línea). Consultado el día 28/08/2008. Documento Html.

http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=714868

argumentábamos que no estamos hablando ya de plazas griegas, de intercambio de miradas y sí, de cuerpos dependientes de sus extensiones tecnológicas, más ello no necesariamente los aísla, ya que consideramos que son estas las formas en las que se construye la nueva sociedad, en la que el arte, el discurso visual se expande y conforma otras formas que invitan a crear una nueva cultura: la cibercultura.

Es necesario pensar el discurso visual desde estos nuevos presupuestos y "conectarlo" a la nueva realidad sin que paralice el sentido crítico de quienes habitamos las ciudades del nuevo siglo. La Telépolis de la que habla Javier Echeverría que organiza el espacio-tiempo, lo físico y social del que se derivan los grandes cambios que se han producido en el mundo invita a la construcción y adaptación de formas distintas de intervenir un espacio donde la conexión social siempre en fase de emergencia, expansión, construcción, suponga un nuevo sitio para la acción humana.

Apostemos por tanto al papel que debe jugar el espacio público como escenario donde debería desarrollarse la construcción de la nueva sociedad en la que se desenvuelve el individuo contemporáneo, ahí el arte y el discurso visual pueden optar por diversos caminos; una posibilidad es, como señala Brissac la *www*. Esta puede ser, hoy por hoy, la interfaz privilegiada entre espectador-partícipe y creador; hacer de ella más que un simple soporte (vehículo) de transmisiones, un sistema que pueda reinventar nuevas nociones de lugar y memoria. Otra opción, es buscar entre las grietas de las murallas que la ciudad genérica ha levantado, los espacios de reflexión, no desde una perspectiva melancólica frente a la pérdida de espacialidad sino a partir de lo que supone la incapacidad de aprehender visualmente la totalidad de los espacios y desde un plano crítico y reflexivo, evidenciar lo que la ciudad genérica pretende ocultar. Los espacios residuales de la ciudad, los intervalos vacíos -que escapan a las cámaras de vigilancia- son aquellos donde se gesta la vida, justamente es ahí, entre mall y mall donde el discurso visual reflexivo puede encontrar el medio para la discusión. Esos sitios son las grietas del mundo global en

donde las pantallas como herramienta estratégica pueden tener nuevos usos, nuevas posibilidades y potenciar nuevos proyectos. Las pantallas pueden crear comunidad, modos de interacción social y construir nuevos espacios.

Una conclusión interesante es la que apunta Martín Barbero:

En la ciudad de los flujos comunicativos cuentan más los procesos que las cosas, la ubicuidad e instantaneidad de la información o de la decisión vía teléfono celular o fax desde el computador personal, la facilidad y rapidez de los pagos o la adquisición de dinero por tarjetas. La imbricación entre televisión e informática produce una alianza entre velo-ciudades audiovisuales e informacionales, entre innovaciones tecnológicas y hábitos de consumo.²⁹

Si las ciudades contemporáneas están vinculadas entre sí por medio de redes comunicacionales a través de pantallas sumamente sofisticadas con fines de globalización en el ámbito económico, también entre individuos la comunicación viene dándose en las mismas redes y con los mismos soportes, el sentido de vecindad y cercanía “física” es intercambiado por el de comunicación a distancia con el desconocido, el que se encuentra en otro lado del mundo pero con el que se mantienen fuertes vínculos a través de interfaces nuevas y pantallas activas que posibilitan estas acciones.

²⁹ Barbero, M. La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos. (En línea). consultado el día 03/03/2010. Documento PDF.
http://www.laciudadviva.org/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-Enero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf

1.3. TIEMPO, ESPACIO, CIUDAD

1.3.1. Distancia crítica y Tiempo Real

La posibilidad de comunicarnos en tiempo real no es precisamente una novedad; le debemos al telégrafo -surgido en 1835- esta gran fantasía. Consistente en enviar información de un continente a otro en un lapso de tiempo brevísimo, se podría decir que los datos llegaban en el instante mismo en el que se enviaban, casi simultáneamente. Poco tiempo después, se sumaron a este nuevo sistema de comunicación el teléfono, la radio, la televisión y el Internet (este último con funciones muy por encima de las tecnologías anteriores). Todo esto, según lo hemos ido planteando a lo largo del presente trabajo, ha ido contribuyendo a que se den importantes cambios en las estructuras sociales y culturales; y por ende, en las urbanísticas, arquitectónicas y de diseño de espacios -tanto públicos como privados-.

Determinar el papel que la ciudad juega a partir del uso de tecnología con su correspondiente contracción espacio temporal, es relevante para este estudio y sus pretensiones: ¿cómo es que el individuo desde la privacidad vive, mira y crea espacios en la pantalla -la mayoría de las veces en tiempo real, mediado tal vez, pero aún así paralelo-? ¿Y cómo es que al mismo tiempo vive, mira y crea en los espacios públicos físicos poblados de pantallas? Estamos hablando acerca del mirar la ciudad con o a través de las ventanas que nos ha provisto la tecnología y lo que esto significa. Marchán Fiz, en el texto *Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual*³⁰ nos dice que es esta desrealización mediada por un monitor la que desprovee de ciertos atributos a las imágenes o escenas, -refiriéndose a reportajes

³⁰ Marchán Fiz, S. (Comp) *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Ed. Paidós, Barcelona. 2005. p. 55

bélicos o muy violentos a los que la simple distancia dada por la pantalla diluye de realidad-.

Hablamos pues de otro tiempo y espacio, por tanto, de otras formas de interacción y otras formas de ciudad. No nos referimos solamente a la manera en que se percibe, sino a modos de vida urbana. Así, cuando se habla de los cambios que generó el surgimiento del automóvil en la vida social de la época, no es erróneo decir que modificó sustancialmente el estilo de vida; de la misma manera podemos entender grandes cambios en la actualidad con relación a los espacios que habitamos. Ahora se habla de conexión más que de encuentro, y lo que nunca: la interactividad, el tiempo real, los mundos virtuales, la realidad virtual... son formas de interacción con el resto de la humanidad. La aceleración es la condición.

Esta aceleración del mundo nos lleva otra vez a las apreciaciones de Virilio respecto a la velocidad, la desaparición del espacio físico, la contracción del tiempo y el espacio, etc. siendo justamente estas reinterpretaciones conceptuales las que nos permiten constatar que al hablar de tiempo en la actualidad, referimos velocidad, por tanto simultaneidad y, cuando esta se entiende como una categoría, se puede hablar también de “tiempo real” de existencia comunicativa. Por su parte la supresión de las distancias geográficas no provoca que el espacio físico desaparezca, pero sí produce un fenómeno extraño: estamos interconectados “ahí” pero no en el “aquí y ahora”, es decir, perdemos la noción de distancia física y temporal, espacio y lugar no son lo mismo (entendiendo por lugar como en el que estamos localizados física y geográficamente; y espacio como aquel en el que interactuamos). Así que nuestro tiempo y espacio bajo estas apreciaciones están ligados absolutamente a las nociones de espacio virtual y por supuesto, de tiempo real. Esto puede quedar más claro si diferenciamos los eventos que se suceden en el “aquí y ahora”, de los que se suceden simultáneamente y los que se dan en sitios distintos en tiempo real. Resumiendo, todo aquello que pasa aquí y ahora se da en un mismo espacio físico sin mediación alguna. Cuando ocurren sucesos de manera simultánea en sitios distintos, estos se dan en tiempo real. Cualquier evento en “tiempo real” va mediado

por una pantalla o monitor que integra de una u otra forma nuestras distintas experiencias del mundo: “no hay ninguna manera de acceder al ciberespacio en diferido, tanto en el sentido estrictamente temporal de simultaneidad del término tiempo real como en su sentido de tiempo mediado.”³¹ La nueva unidad formada por el espacio virtual y el tiempo simultáneo da como resultado el Ciberespacio-Tiempo Real.

Estas apreciaciones que parten de las reflexiones de teóricos como Giddens, Virilio, o Castells, y que Marisa Gómez expone con claridad, nos permiten poner de relieve la interesante aportación de ciertas prácticas culturales y discursos visuales que utilizan estas nuevas tecnologías de comunicación e información para definir el papel que juegan en las nuevas configuraciones espacio temporales, concretamente encaminadas a cuestionar, jugar, interactuar o delimitar el espacio físico y las relaciones del resto de nuestros otros espacios con este y el tiempo real. Cabe aquí tomar como ejemplo el trabajo de Wolfgang Staehle quien teniendo como referente a Andy Warhol, registra durante días un sitio “real” determinado. Recordemos que Warhol colocó una cámara fija frente al Empire State a lo largo de 8 horas. La película consistió en una grabación sin cortes, un solo plano secuencia rodado desde un rascacielos a 16 manzanas del edificio.



Andy Warhol, Empire, 1964

³¹ Gómez; Marisa. Ciberespacio y Tiempo Real. lo Virtual más allá de la Pantalla. (En línea). Consultado el día 10/03/2010. Documento Html. <http://interartive.org/index.php/2009/06/ciberespacio-tiempo-real/>

La gran diferencia entre la captación de imágenes de estos artistas radica en que Staehle coloca cámaras web que transmiten a cualquier otro sitio del mundo en tiempo real las escenas que en ese momento están transcurriendo en el lugar al que están dirigidas las cámaras -volvemos a los conceptos de simultaneidad y virtualidad relacionados con tiempo y espacio-. (Ver la cinta Empire apuntando al emblemático edificio neoyorkino nos supone entender la distancia temporal que da el tiempo diferido.)



Wolfgang Staehle, 2001, 2001

En la obra 2001 de Staehle, la cámara apuntaba al emblemático símbolo de la ciudad de Nueva York, el World Trade Center; una extraordinaria casualidad desembocó en la captura de los atentados del 11 de septiembre (el artista instaló las

cámaras días antes del suceso). Haciendo justicia al trabajo de este artista, más allá del significado de haber congelado -esto nos supone ya lo diferido- uno de los eventos más violentos del siglo XXI, es el trabajo reflexivo sobre los conceptos de los que hemos venido hablando. Staehle nos dio la oportunidad de mirar a través de un monitor el "transcurrir" en simultáneo.

Un tercer ejemplo es el de la imagen fija de Jerry Spagnoli, fotógrafo neoyorquino que también captó la caída de las torres gemelas. Los cuestionamientos y análisis que de la imagen hace Miguel Ángel Navarro en su artículo *La imagen-(contra) tiempo*, parten del formato, el medio técnico que utilizó el artista (curiosamente es el daguerrotipo): "Un presente empujado hacia el futuro y convertido instantáneamente en pasado. Un dejá vu radical"³²



Sin título, 11 de septiembre de 2001

El acontecimiento al que nos referimos -la caída de las torres del WTC- nos permite hacer una serie de observaciones y preguntas que tienen que ver con el

³² Navarro, M. A. La imagen-(contra)tiempo. (En línea). Consultado el 24/10/2010. Documento Html. http://salonkritik.net/09-10/2010/07/la_imagencontratiempo_miguel_a.php

tema que nos ocupa. Marchán Fiz en *Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual*, contextualizando entre la escena real y virtual en la que se desenvuelve la humanidad, rememora el derrumbe del World Trade Center y concretamente detalla el momento en el que la humanidad entera presencié en tiempo real el impacto del segundo avión sobre la torre norte. ¿Estábamos viviendo una ficción de lo posible o presenciábamos la cruda realidad?³³ Ciertamente, como bien lo señala el autor en este caso, la realidad superaba con creces a la ficción. "Asistíamos" a un evento desmesuradamente espectacular en todos los sentidos, pero es verdad que ¿al ser mediado por una pantalla y aparentar estar situado en los límites de la ficción, e incluso frente a la ausencia de lo humano, todavía se hacía menos factible de entender como real?

"Ya sabemos que lo acontecido el 11 de septiembre de 2001, sin ir más lejos, representa el paroxismo de esa relación perversa entre la producción tecnológica más sofisticada y la realidad más cruda: el atentado terrible planificado al minuto para su retransmisión televisiva en directo y en horario de máxima audiencia. La primera matanza de la historia del mundo concebida matemáticamente (incontables víctimas entre los escombros, aún más incontables testigos frente a la pantalla) para convertirse en el programa estrella de la televisión entendida como ente propagandista de su propio poder sobre el orden de la realidad. El mayor espectáculo del mundo, ahora sí, de verdad, en plena sociedad del espectáculo masificado."³⁴

Valdría la pena remitirse a Gilles Lipovetsky cuando cuestiona la fuerza y poderío de la pantalla-espectáculo (Debord) en la era de las múltiples pantallas, de la

³³ Marchan Fiz, S. (comp) *Real/virtual en la estética y la teoría de las artes*, Ed Paidós, Barcelona. 2005. p 57

³⁴ Ferré, J.F. *GPS 3 / el arco iris de la televisión*. (En línea). Consultado el día 05/10/2010. Documento Html. http://salonkritik.net/09-10/2010/05/post_13.php

interactividad en donde se puede elegir qué información se quiere ver y por qué vía³⁵. Efectivamente, son muchos los medios y opciones de los que dispone el individuo para "creer que se eligen" datos e información; sin embargo, hay eventos de magnitudes desbordadas que en un momento dado acaparan las mil pantallas de las que disponemos -las que están dentro de nuestras casas, las que encontramos en la ciudad, las móviles, etc.- y donde nuestra creencia de posibilidad de elección casi se anula, ese casi es en el que podríamos sostener algunos de nuestros argumentos y encontrar la diferencia. Ejemplo de lo mencionado, en los últimos tiempos ha sido precisamente el derrumbe del WTC, la invasión a Afganistán, la guerra emprendida por Bush contra Irak, el juicio a Saddam Hussein -faltó poco para que viéramos en tiempo real su ejecución- y, la espectacular muerte de Michael Jackson; todo absolutamente en Tiempo Real, provocando confusión entre la ficción y la realidad, distorsionando las percepciones que se tienen de los sucesos y escenas que se contemplan. Esto responde a lo que establece Pierre Bourdieu cuando afirma:

Hay temas que son impuestos a los telespectadores porque antes lo fueron a los productores, precisamente por la competencia con otros productores. Esta especie de presión simultánea que los periodistas ejercen unos sobre otros tiene una serie de consecuencias que, a su vez, se traducen en elecciones, ausencias y presencias.³⁶

La diferencia puede estar determinada por la distancia entre las mismas imágenes, entre las de CNN, Spagnoli y Staehle por ejemplo, la de este último sin manipulación, sin búsqueda ni espera de un hecho específico, solo registrando el paso; lo que deja como resultado una exploración impecable del acontecer real vivido en tiempo real. La cámara que estaba antes y permanece después, lo demás es

³⁵ Lipovetsky, G; Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Ed Anagrama, Barcelona, 2009, p. 272

³⁶ Bordieu, P. Sobre la Televisión. Ed. Anagrama, Madrid, 1997. p. 38

desmesurado, espectáculo. Situación muy distinta es la de la imagen de Spagnoli, y citamos a Hernández Navarro:

Del 11- S se ha escrito que seguía la lógica de un dejá vu, que ya había sido visto y convertido en imagen mucho antes que tuviera lugar. El cine y la imaginación contemporánea habían imaginado el desastre, de modo que el tiempo real no era ni mucho menos tiempo-presente, sino un tiempo-repetido, cíclico, que daba forma y sangre a aquello que tiempo-atrás ya ocupaba un lugar en la retina.

Pero ahora el dejá vu se hace literal. El presente aparece como pasado. Y el acontecimiento contemporáneo por excelencia, a imagen del ahora, del "está pasando", entra en la memoria por la puerta de atrás. Una imagen a destiempo, algo del ahora que acontece a través del ayer" ³⁷

Al respecto, Virilio expone un punto que puede resultar sumamente interesante para su discusión. Al ser destruidas las distancias, la inmensidad del espacio real y la eliminación del tiempo que permite la distancia entre el suceso y nuestra reacción, la reflexión crítica para tomar decisiones correctas no existe frente al tiempo real: "El régimen de las Big Optics conduce inevitablemente a la política de tiempo real, la política que requiere reacciones instantáneas a sucesos transmitidos con la velocidad de la luz, y que últimamente sólo pueden ser manejados eficientemente por ordenadores que respondan a cada uno".³⁸ ¿Cabría preguntarse, por tanto, si puede haber reflexión y actitud crítica cuando la percepción del presente es permanente? Ese continuo presente nos provee con datos, imágenes, eventos, secuencias,

³⁷ Navarro, M. A. La imagen-(contra)tiempo. (En línea). Consultado el 24/10/2010. Documento Html. http://salonkritik.net/09-10/2010/07/la_imagencontratiempo_miguel_a.php

³⁸ Manovich, L. Distancia y aura. (En línea) Consultado el 10/03/2010. Documento Html. <http://aleph-arts.org/pens/distance.html>

escenas que reemplazan de manera eficaz a las inmediatas anteriores a ritmos insospechados dejándonos siempre en un eterno ahora y aquí que también podemos traducir en un nunca ahora y aquí, donde la contracción de la que hablábamos cobra sentido. Flujos acelerados incesantes y vertiginosos nos conducen a un urgente presente y la velocidad impide las posibilidades de reflexión. Pierre Bourdieu también nos advierte que el vínculo que se establece con la televisión y las condiciones que la definen no permite una relación correcta entre pensamiento y tiempo. O más bien, que la relación que se da con ella es la de pensamiento y velocidad; y frente a la presión de esta última (la velocidad) no se puede pensar. No se recapacita cuando se es atenazado por la urgencia y la velocidad, así que lo que flota en el ámbito televisivo son "ideas preconcebidas", emitidas por fast thinkers que manejan ciertos tópicos y por tanto, tienen resuelto el problema. La comunicación es, según Bourdieu, instantánea porque no existe. En este mismo sentido encontramos la reflexión de Álvaro Cuadra quien señala que es fundamental que: "tengamos presente esta relación entre velocidad y pensamiento en lo que respecta al shock de imágenes y sonidos que supone el flujo televisivo, pues esta cuestión está estrechamente ligada a la posibilidad misma de concebir un distanciamiento crítico"³⁹

Las afirmaciones de Cuadra están en plena concordancia con las teorías de Frederic Jameson respecto a esa distancia crítica que en la posmodernidad pareciera ser un asunto totalmente obsoleto. Y como diría Baudrillard: "Ya no buscamos en esas imágenes una riqueza imaginaria, buscamos el vértigo de su superficialidad, el artificio de su detalle, la intimidad de su técnica."⁴⁰ Estas reflexiones se enfocan principalmente al ámbito televisivo, pero si damos un salto hacia los planteamientos de Pierre Lévy⁴¹ con respecto al ciberespacio -clásicos que están claramente

³⁹ Cuadra, A. La obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad digital. (En línea). consultado el 15/03/2010. Documento Html.

<http://www.e-torredebabel.com/Estudios/Benjamin/Benjamin3.htm>

⁴⁰ Cocimo, G. Sexo virtual. El deseo en la era cibernética. (En línea). Consultado el 08/09/2010. Documento Html. http://www.lettra.org/spip/article.php?id_article=549

⁴¹ Véase Levy, P, *Cibercultura, la cultura en la sociedad digital*. Barcelona: Ed. Anthropos; México: Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, 2007

rebasados por la actualidad pero de los que es importante dar cuenta entre otras cosas por lo que de alentadores tienen- el autor señala que éste (el ciberespacio), efectivamente puede traer tanta basura como información valiosa, lo interesante es que en este flujo de datos enorme no hay imposición de criterios, no hay mediación entre el conocimiento y el público, es tan global que recibe todo tipo de información que ya no está acotada, por lo que es más libre y queda lejos de la forma televisiva de enfoque de realidades. La cibercultura es inteligencia colectiva, comunidad que comparte, opina, decide, debate, sugiere, es participativa, está informada y puede convertirse en una sociedad regida por otros sistemas. Es aquí donde podemos empezar a hablar de interacción y conectividad, que vienen determinadas por los nuevos medios y se dan justamente cuando el espectador deja su lugar al usuario y cuando la televisión no es el monitor dominante en la cultura. La interactividad llegó para quedarse -lo cual no significa que nuestras posibilidades de decisión sean realmente libres de toda imposición como puede sostener Levy- han pasado algunos años y estamos conscientes de las limitaciones e imposiciones que se dan en las infinitas redes comunicacionales con las cuales construimos nuestro actual sistema de vida y del que hay mucho que cuestionar: ¿Podemos hablar de sentido crítico en la era de la simultaneidad? ¿Hemos logrado encontrar en la www como sostiene Brissac o en las grietas de la ciudad genérica el discurso que nos lleve a la discusión, al activismo en los diversos mundos en los que circulamos de manera aleatoria? ¿Se puede en la Telépolis encontrar respuestas, soluciones, convergencia y colaboración ciudadana?

2. La Ciudad en la Cultura Visual I: La pantalla en las ciudades

2.1. DISCURSO VISUAL Y CIUDAD

28. El artista como productor interviene, cada vez más en el tiempo real del dominio de la experiencia, no en el del tiempo diferido de la representación. Esto se hace tanto más indiscutible cuanto más entendamos el tiempo real en términos de tiempo de sincronización de la experiencia, tiempo compartido y de encuentro entre los sujetos de conocimiento y pasión.

Cada vez más, el artista es un productor de directo...

La Soci  t  Anonyme⁴²

En estos  ltimos a os, gran parte del discurso visual en el que se incluyen las propuestas art sticas ha buscado hacer del entorno p blico un lugar de convergencia, ha conseguido crear otros espacios de experiencia a trav s de lo virtual, ha sido cr tico y reflexivo en cuanto a las preocupaciones que aquejan al mundo globalizado; ha, por tanto, revalorado el t rmino encuentro y tomado la ciudad como espacio destinado a sus pr cticas afirmando con ello su validez y significaci n. Tambi n, podr amos decir que ha centrado su trabajo en la observaci n del espacio p blico y de las transformaciones que resultan de la incorporaci n de nuevas tecnolog as en ellos, por tanto, que busca integrar y dar continuidad a las diversas formas de relaci n social en la ciudad entre los nuevos y los viejos espacios de comunicaci n. Son una gran cantidad de discursos audiovisuales reflexivos que se hacen en las calles, contando incluso a aquellos que s lo existen en las infinitas redes comunicacionales del www, o los que involucran espacios reales-virtuales creando mundos paralelos pero que se remiten y fundamentan en la complejidad de los espacios p blicos y las relaciones humanas que estos propician.

⁴² La Soci t  Anonyme. Redefinici n de las pr cticas art sticas s.21. (En l nea). Consultado el 17/08/2010. Documento Html. <http://www.laberintos.com.mx/redefinir.html>

Partiendo desde la década de los ochenta, se pretende definir bajo estas consignas el desarrollo de diversas propuestas que reflexionan sobre el "espacio público"; nos limitamos a aquellas que se manifiestan a través del uso de nuevos medios tecnológicos con el fin de acotar la temática, ya que es evidente que muchas propuestas visuales contemporáneas actuales hacen alusión al mismo tema desde múltiples formas y actos. Si consideramos a las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como instrumentos de creación, afirmamos también que parte de la construcción de la experiencia contemporánea está ligada a estos dispositivos, asumiendo que a partir de ellos conceptualizamos nuevas formas de sentir, de ser y pensar. En el ámbito de la construcción de lo visual el concepto estará por encima de la técnica por sofisticada que esta sea. Si el pensamiento apuesta por ser un transmisor de ideas y reflexiones a partir de tecnologías que no es posible erradicar en una sociedad que ya no se concibe sin ellas, entonces estas propuestas tendrán validez. Justamente, Marc Augé señala que el nuevo humanismo consiste en formar al individuo para que controle los nuevos instrumentos tecnológicos. Formarlos para crear, ya que solo intensificando la relación con los medios y con las imágenes se podrán controlar las nuevas tecnologías de la comunicación.⁴³

De esta base partimos para plantear la importancia del quehacer artístico contemporáneo ligado a la tecnología. Ya José Luis Brea en *La era posmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales* declara de manera contundente: "La tecnología definitivamente, es destino".⁴⁴ Su texto expone importantes ideas que aclaran la situación de la sociedad contemporánea en donde la técnica se ha instalado. Siguiendo al autor, éste destaca el papel no neutral y sí tendencioso de la técnica, ésta con toda su naturaleza revolucionaria no asegura una liberación, la ambivalencia que ella conlleva determina simultáneamente "una posibilidad emancipadora y otra despotizadora con respecto a ella"; y algo que resulta

⁴³ Arana, P. Marc Augé: Hay que amar la tecnología y saber controlarla. (En línea). Consultado el día 28/08/2008. Documento Html.

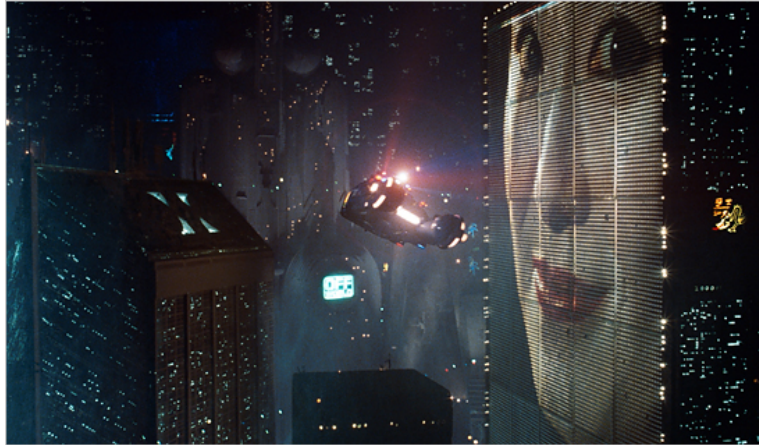
http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=714868

⁴⁴ Brea, J.L. *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Ed. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca, 2002. P.112

importante en su análisis es la afirmación de que la técnica no tiene su mayor efecto sobre el sistema de objetos y sí sobre el pensamiento. Según lo anterior, hablar de arte en la era tecnológica es hablar de pensamiento liberado, más no de pensamiento desvinculado de los nuevos medios. Es este el fundamento que nos lleva a categorizar la producción audiovisual contemporánea que tiene como preocupación esencial el tema de las relaciones sociales dentro de los espacios urbanos cotidianos y que utilizan los nuevos medios como soporte de su trabajo. Aunque lo interesante de esta fusión (cultura visual y tecnología) se centra en la novedad del medio, no se define como un buen discurso en función de las tecnologías sino en el empleo de éstas con propósitos críticos, ya que como afirma Brea "Cuando el pensamiento se relaciona con la técnica bajo este régimen de insumisión, su resultado se llama: arte."⁴⁵ Así es que, si la tecnología es inmanente a su tiempo histórico, los nuevos medios serán los que definan la resignificación de la ciudad. Ya no habrá marcha atrás, nuestro tiempo es este: el de los grandes cambios tecnológicos.

⁴⁵ Ibidem, p122

2.2. DEL FILM BLADE RUNNER A LOS EVENTOS DE URBAN SCREENS



Scott Ridley, Blade Runner, 1982

Los Ángeles, noviembre 2019. La nave de Deckard atraviesa la oscura y siniestra ciudad; en la fachada del edificio Bradbury -convertido en mega pantalla- se proyecta un inmenso anuncio publicitario: un bello rostro de una mujer japonesa invita a los viajeros a trasladarse a la luna, un nuevo sitio para vivir... Indudablemente, estamos hablando de una de las escenas más atractivas del cine de los años ochenta y de una de las películas paradigmáticas de los últimos tiempos, *Blade Runner* de Scott Ridley. Escenario desolador para la ciudad, prácticamente en casi toda la película -filmada de noche- no se muestran imágenes con luz natural y la gran pantalla, el edificio publicitario, es un elemento fundamental para entender la urbanidad del futuro. *Blade Runner* se filmó en 1982, de ese año a la fecha en que está ambientada hay menos de cuarenta años de distancia; sólo nos faltan nueve años para llegar a su tiempo ficticio. Y aunque hay grandes coincidencias, también hay grandes diferencias, sin embargo, esta película marcará para siempre la imagen futura de la ciudad de Los Ángeles tan poco seductora, más bien aterradora y degradante.

Estamos en el año 2010, y como ya hemos expuesto anteriormente, algo que sí caracteriza a las ciudades actuales sin diferir de la ciencia ficción de los ochenta, es un mundo superpoblado con avanzada tecnología, grandes edificios y espacios tremendamente degradados; ciudades de enormes y pequeñas pantallas, ya no de luz y sí de movimiento, que comunican e interconectan a sus ciudadanos (una humanidad cargada de prótesis electrónicas, nuevas configuraciones espacio-temporales y grandes contrastes). A Los Ángeles, Tokio y Nueva York -en algún momento los prototipos de grandes ciudades espectacularmente posmodernas- se han ido sumando en las últimas décadas las nuevas metrópolis asiáticas y las grandes capitales europeas, convirtiéndose todas ellas en ciudades no solo pobladas de pantallas sino en ciudades "tema" de pantalla: cinematográfica, de televisión, para vídeo-clip y vídeo, de consola y computadora... ciudades que miramos en pantalla porque irónicamente son ciudades llenas de pantallas. Son ciudades-pantalla, ciudades-mundo, ciudades-cosmopolita, ciudades de ficción, ciudades exóticas, incluso ciudades-cliché donde el tedio, el vacío, la desorientación, el sexo, la incomunicación, el vicio y la violencia, las autopistas, los individuos conectados a objetos electrónicos, son las imágenes que se graban en nuestra memoria definiendo lo pos o hiper-moderno. Tokio es un referente constante, al igual que Nueva York y su particular Times Square (la cual hemos visto una y mil veces): esa intersección de Manhattan en la que las pantallas son un despliegue incontenible de publicidad que deslumbra. Hablamos por tanto de ciudades así representadas, en muchos casos en su propio presente o de manera atemporal pero que explotan la sensorialidad y luminosidad característica del estremecimiento de estar dentro de una pantalla.



Estas ciudades permiten hacer escenas de fuertes contrastes, crear narraciones que hablen de lo más subjetivo y emocional, de comunicación y falta de ella, de grandes soledades en la multitud. Por tanto, es claro que nuestras múltiples pantallas se encargan de traernos a la comodidad del sillón imágenes diversas, a destiempo e irreales de la ciudad, y que *Blade Runner* como símbolo paradigmático queda como prototipo de la vida en un futuro no muy lejano. Pues bien, nuestro fantástico e impactante anuncio publicitario tiene lugar ya desde hace algunos años fuera de la pantalla cinematográfica, podemos encontrarlo multiplicado en las ciudades del mundo; dicho esto, nos acercamos a los planteamientos que definirán este apartado, ya que muchas de las grandes ciudades del mundo cuentan con enormes proyecciones sobre edificios convirtiéndolos en esa especie de gran pantalla en movimiento. Manovich hace mención al hecho de que ya Rem Koolhaas había diseñado al estilo *Blade Runner* un edificio en el que la fachada era una pantalla, y se refiere al proyecto no realizado para el ZKM en Karlsruhe Alemania. Todo esto es lo que ha dado pie a una serie de congresos, mesas redondas, y jornadas internacionales a lo largo y ancho del mundo que invitan a la reflexión del fenómeno; por ejemplo, *Urban Screen*⁴⁶, que es un sitio orientado a la búsqueda de la

⁴⁶ En su página señalan: "Urban Screens a project by Urban Media Research Berlin investigates how the currently commercial use of outdoor screens and related infrastructure for digital moving images in urban space can be broadened with cultural content. We address cultural fields as digital media culture, urbanism, architecture and art. We want to network and sensitize all engaged parties for the possibilities of using the digital infrastructure for contributing to a lively urban society, binding the screens more to the communal context of the space and therefore creating local identity and engagement. The integration of the current information technologies support the development of a new integrated digital layer of the city in a complex merge of material and immaterial space that redefine the function of this growing infrastructure of digital moving images." <http://www.urbanscreens.org/>

transformación de las pantallas comerciales en dispositivos culturales, organizó en el 2007 en Londres el Media Architecture Conference, que buscaba hacer todo un análisis sobre las implicaciones de las nuevas tecnologías en los espacios arquitectónicos y en el panorama urbano. La organizadora de la mesa *Urban Media* y creadora de *Urban Screen*, Mirjam Struppek, señaló en la apertura del evento:

Queremos sensibilizar a todas las partes sobre las posibilidades que ofrecen las actuales infraestructuras digitales para favorecer una sociedad urbana más viva, en la que las pantallas se relacionen más con el espacio común y que, por tanto, refuercen la identidad y el sentido de comunidad.⁴⁷

En 2009 el encuentro tuvo lugar en Amsterdam, bajo el título *Urban Screens 09: La ciudad como interfaz*; las reflexiones iban sobre temas como la ciudad mediatizada, la ciudad móvil y nuevamente el debate girando en torno a la pantalla comercial y sus implicaciones en la vida social; misma temática a partir de la cual se desarrollaron en el Medialab-Prado de Madrid, en septiembre pasado, las jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público, en ellas se buscó reflexionar sobre las posibilidades del medio a favor de la participación social, la de su uso como espacio para la visualización de información y como herramientas interactivas para el juego. Se presentaron propuestas y se llegó a alguna conclusión en cada una de las mesas. Lo interesante es que ahí mismo se hizo hincapié en el poco tiempo que esto ha sido tema de discusión y evidentemente los canales en los que ello se ha cuestionado han sido en los festivales y también a través de la toma de las pantallas por colectivos o artistas que temporalmente las han ocupado. De cualquier manera el debate da para mucho más, la pantalla puede tener un papel reconfigurador en la sociedad contemporánea; en la página informativa de las jornadas se establece que éstas van

⁴⁷ Anónimo, *Flylosophy: La ciudad y los signos*. (En línea). Consultado el día 05/07/2010. Documento Html. <http://www.artesonado.com/flylosophy/ciudad/index.htm>

creciendo en tamaño y cantidad, van poblando las ciudades con fines comerciales, publicitarios e informativos olvidando reconocer la complejidad de las culturas⁴⁸. Las jornadas del Medialab Prado, así como el proyecto *Urban Screens*, son espacios claves para debatir sobre los espacios y la cultura pública, la innovación y la reconciliación con prácticas sociales en las ciudades contemporáneas.

La página urban_projection.com -así como la de urbanscreens.org- nos muestra un amplio catálogo de proyectos realizados entre el 2006 y 2007, puestos en diversas ciudades del mundo y con objetivos diversos; vale la pena exponer y documentar algunos con el fin de definir su impacto en los espacios públicos, las prácticas sociales que en ellos se desarrollan y la interacción que se da con los edificios-pantalla, ya que lo que queda claro es que las tecnologías de estos últimos años están cambiando nuestros espacios al grado de poder hablar de ciudades como interfaz, de conexiones que ofrecen diversas posibilidades de participación social. Precisamente el libro *Urban screens reader* -recién publicado- se concentra exclusivamente en el tema de las pantallas urbanas, reúne la participación de una serie de teóricos que abordan el tema a partir del análisis del trabajo de artistas e ingenieros de pantallas que buscan dar respuesta a la situación contemporánea de la "ciudad de pantallas"⁴⁹.

Blade Runner será siempre un importante referente visual cuando de pantalla en espacios públicos se trate y, *Urban Screen*, un buen foro para discutir el papel de esas pantallas en nuestros contextos públicos cotidianos. Demos paso a la selección

⁴⁸ Anónimo. Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público. (En línea). Consultado el 06/07/2010. Documento Html.

http://medialab-prado.es/article/urban_screens_and_public_space_seminar

⁴⁹ Urban Screens. (En línea). Consultado el 06/07/2010. Página web.

<http://networkcultures.org/wpmpu/urbanscreens/>

y análisis de una serie de proyectos que tienen como escenario la ciudad bajo dos consideraciones:

1. Gran pantalla y crítica social
2. Entre la espectacularidad, la interacción y lo lúdico

Esto nos facilitará la comprensión de las posibles opciones y recursos visuales con los que cuenta el individuo cuando transita por el espacio público. También, más allá de sólo ejemplificar o enumerar el quehacer audiovisual contemporáneo, buscaremos delimitar y determinar hasta dónde llegan unos y empiezan los otros, en manos de quién un solo proyecto deja interesantes recursos al discurso teórico y en qué casos un sorprendente despliegue tecnológico no da más que para un gran espectáculo.

2.3. GRAN PANTALLA Y CRÍTICA SOCIAL

Aunque existen diversos artistas y proyectos que reflejan los conceptos descritos en este apartado, hemos seleccionado a tres pioneros en el uso de nuevos medios tecnológicos en espacios públicos y a tres importantes colectivos contemporáneos para ilustrar nuestros conceptos.

Al hacer referencia a un discurso visual cargado de crítica social, inevitablemente surgen nombres como el de Krzysztof Wodiczko, Antoni Muntadas, y Jenny Holzer, quienes desde la década de los ochenta han asumido un compromiso claro con el activismo social, político y cuestiones de género, enfocando su trabajo hacia la crítica institucional, cultural y reflexiva. Los tres han venido desarrollando su trabajo en los espacios públicos sobre los grandes edificios, han tomado literalmente la ciudad y han tenido como práctica el uso de la tecnología a su alcance. Es interesante ver como los planteamientos de cada uno se han ido adaptando a las problemáticas de cada momento histórico pero, también, han sido vanguardistas en el uso de tecnología. Los tres han aprovechado el formato edificio, espectacular o “gran formato” que ya en sí es la ciudad. Junto al trabajo de estos artistas encontramos una serie de propuestas contemporáneas que van sobre esta misma línea, de ellos hemos elegido a Graffiti Research Lab (GRL), quienes a lo largo de los últimos años se han dedicado en buena medida a la denuncia y a la crítica social utilizando los grandes edificios para evidenciar la problemática cultural y política del mundo; a Hackitectura y Torolab, concretamente el primero con el proyecto *Fadaiat* y el segundo con el de *Vertex Project*. Es importante destacar que en el caso de *Fadaiat* no es una “gran pantalla” su espacio de denuncia y conectividad, son “múltiples pantallas en espacios públicos” necesarias para el desarrollo del proyecto; lo colocamos en este apartado por la labor de difusión, diálogo, e intercambio de ideas, ya que recordemos que estamos analizando concretamente propuestas que utilizan las pantallas en espacios públicos como soporte de debate crítico. El caso *Vertex*

Project se incluye en este bloque porque aunque nunca llegó a desarrollarse por razones que en su momento enunciaremos, su propuesta va encaminada a la utilización de inmensas pantallas críticas. Precisamente los encuentros de *Urban Screen* buscan abrir espacios a este tipo de trabajo, y en oposición a la impactante y muy comercial chica japonesa de *Blade Runner*, lo que presentamos en este apartado es una serie de propuestas que en oposición al espectáculo ocupan las pantallas y edificios de las ciudades.

2.3.1. De la denuncia a la confesión, Krzysztof Wodiczko

La trayectoria de este artista -desde la década de los ochenta hasta nuestros días- entraña una fuerte crítica social y política donde el medio es menos relevante que las implicaciones conceptuales de su obra. En 1985 proyectó en la embajada de Sudáfrica en Londres la esvástica nazi, instalación con la que demostró su inconformidad en pleno momento del *apartheid*.⁵⁰ A este trabajo le han seguido un sinnúmero de proyecciones, que además de buscar conexión con la forma arquitectónica del edificio, escultura o fachada utilizada para el trabajo, no se limitaron ni se limitan a la simple adecuación del espacio; a través de cada proyección, Wodiczko denuncia, cuestiona, agrade, busca dialogar y producir interacción entre sus obras y la opinión pública. Por ello cabe dar inicio a estas reflexiones a partir de su trabajo ya que desde sus inicios, surge en una época que precisamente buscó a través del lenguaje visual, corporal, de audio, salir y tomar las calles. En estos escenarios el trabajo de Wodiczko resultaba de gran fuerza por la forma en la que impactó en los espacios urbanos, entre otras cosas las dimensiones de las proyecciones eran sorprendentes, pero lo relevante y el común denominador de su

⁵⁰ Término que en una variante sudafricana del holandés significa separación. La palabra surge de manera oficial en Sudáfrica en el año de 1944 para designar la política de segregación racial y de orden territorial que se aplicó de manera sistemática en África del sur durante los siguientes años.

trabajo han sido la crítica política, social, la problemática de los individuos en la calle, la guerra, la inmigración.

José Luis de Vicente al referirse a Wodiczko, lo conceptualiza como uno de los artistas que ha utilizado el espacio público para reflexionar sobre los conflictos sociales y personales, que ha hecho de la tecnología su herramienta fundamental y que ha situado en “el espacio de las calles el enfrentamiento y la catarsis”⁵¹.



Krzysztof Wodiczko, 1985

Algunos ejemplos de su trabajo son las proyecciones que hace sobre edificios o monumentos de manos y caras de individuos que cuentan sus traumas o experiencias personales, lo que le otorga bastante fuerza a su trabajo. *Hiroshima Projection* -que realizó para el aniversario de la bomba atómica- fue la presentación,

⁵¹ De Vicente, J.L. “Tiraré el maldito retrovisor por la maldita ventana porque no quiero saber de donde vengo, sino a donde voy”. (En línea). Consultado el 14/07/2010. Documento Html. http://www.elastico.net/archives/cat_ars_electronica_2004.html (consultado en julio 2010)

sobre uno de los edificios que sobrevivió, del testimonio de distintas personas que vivieron el acontecimiento. En últimas fechas, *Guest* (2009) presentado en la Bienal de Venecia, consistió en la proyección de escenas de la calle protagonizadas por inmigrantes, vagabundos; para ello, en una habitación cerrada recreó la vida en la calle, vista a través de los grandes ventanales, y tuvo por huéspedes a aquellos inmigrantes y vagabundos que tomaron el espacio. Platican, limpian, descansan, son escenas de lo más cotidianas. Siempre incide en la arquitectura y los monumentos de las ciudades que reflejan la memoria colectiva e introduce en ellos conceptos como violencia, alienación, deshumanización, discriminación. Un ejemplo notable es la proyección que en el 2001 realiza en Tijuana, México dentro de la muestra *inSITE* (Tijuana-San Diego). En ella expone las condiciones laborales de las mujeres en las maquiladoras que operan en el lado mexicano de la frontera. Obras recientes (2008) y de gran impacto son *Dis-Armor*, la chica japonesa que con un traje de Cyborg y pantallas en su espalda va contando sus confesiones a desconocidos en las calles; a la par de la anterior es el proyecto CECUT, aquella proyección sobre una pantalla IMAX de una chica que cuenta la experiencia de su violación. La pantalla amplificadora a escala de una plaza pública contrasta con la intimidad de la confesión. Su trabajo más reciente es la construcción de objetos electrónicos de alta tecnología diseñados para fomentar la interacción entre los inmigrantes y el público.



Krzysztof Wodiczko *Dis-Armor*, 2008

2.3.2. De la pantalla fija a la circulante, Antoni Muntadas

En 1985 -mismo año en el que Wodiczko proyectaba en Londres la esvástica nazi sobre la embajada sudafricana- Antoni Muntadas utilizaba un soporte publicitario en Times Square para colocar un spot generado por computadora que se repetía cada 20 segundos intercalado entre anuncios publicitarios, éste rezaba: "This is not an advertisement"⁵². Es inevitable la referencia a la pipa de Magritte y las significaciones teóricas de la misma, representación, traducción de realidad, y por supuesto, tampoco es casual la crítica al medio con el que en este caso trabaja Muntadas.



Antoni Muntadas, 1985, *"This is not an advertisement"*, 1985

El padre del net art español, que vive y trabaja en Nueva York, ha producido un par de obras que por sus particulares características nos permiten incluirlo en esta

⁵² Esto no es un anuncio.

agrupación de artistas críticos, pioneros, y como el mismo se autodefine: “traductor en imágenes de lo que pasa en el mundo contemporáneo”.⁵³ La crítica social, cultural, la denuncia, son los temas reflejados en su trabajo y en los que ha centrado su atención.



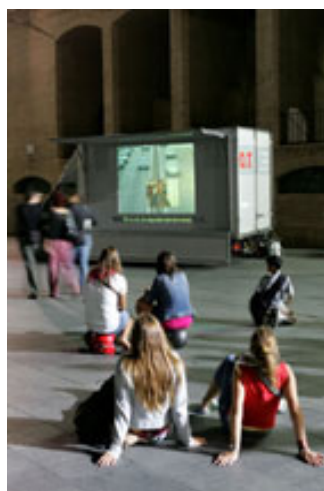
Antoni Muntadas, *The Limousine Project* de 1991,

Dos obras presentes en el contexto urbano han definido y destacado la capacidad analítica de nuestro autor. *The Limousine Project* de 1991, intervención que consistía en una limusina que circulaba por las calles de Nueva York y en cuyos vidrios polarizados se proyectaban desde dentro palabras e imágenes que hacían alusión al poder adquisitivo, racismo, corrupción, ganancia, estatus; gráficas o imágenes de joyas de armamento, entre otras. Si bien es cierto no utilizó una gran pantalla, sí se apropió de un medio que posibilita y hace llegar un mensaje a un sin número de personas en una gran ciudad. Un mensaje móvil trasladándose de un sitio a otro evidenciando la situación de economía ligada al poder económico de unos

⁵³ Muntadas, A. Antoni Muntadas en La Fábrica (En línea). Consultado el 17/08/2010. Documento Html. <http://cu.globedia.com/antoni-muntada-fabrica>

cuantos. Aquí no es la arquitectura el elemento base de la proyección, sino la información que nace de un discurso reflexivo y crítico que “circula” al ritmo del automóvil. La voz en off de Michelle Wallace hace toda una reflexión sobre las relaciones de poder en el mundo, haciendo evidente que tanto la publicidad como el arte son detentados por un mismo grupo con capital que legitima su funcionamiento.

En esa misma línea está el proyecto que años más tarde (2002-2004) realiza por encargo: *On Traslotion: die Stadt* (Lille, Graz y Barcelona). Consistía en un camión que remolcaba una pantalla que de noche, en las plazas públicas de la ciudad en turno, proyectaba la opinión sobre temas relevantes, como importantes manifestaciones o celebraciones culturales, que daban especialistas en el tema en contraste con las de taxistas de cada ciudad. La pantalla-remolque aparecía sin aviso en las calles o plazas mostrando esas visiones encontradas. El público miraba esta especie de documental cuando los temas en cuestión ya habían concluido o estaban por hacerlo, así que el evento aún permanecía en la memoria del ciudadano y también en los medios de comunicación. Es interesante señalar la forma en la que Muntadas maneja cuestiones de espacio-tiempo-memoria en una obra como esta, basada en un instrumento publicitario.



Antoni Muntadas, *On Traslotion: Die Stadt*. Lille, Graz y Barcelona 2002-2004

2.3.3. *Protect me from what I want*, Jenny Holzer

Proyectos en los que la ciudad es el gran escenario para una crítica social son los que surgen del trabajo de Holzer, quien ha sostenido a lo largo de treinta años una postura ideológica clara y consistente. Al igual que Muntadas y Wodiczko, el uso de nuevos medios ha sido el soporte de su obra prácticamente desde finales de los setenta. Desde 1982 proyectaba sus mensajes en Times Square con consignas y afirmaciones que buscaban llegar a un público masivo. Temas tabúes en su momento como el sexo, la guerra, la violencia, eran tocados en sus diferentes y espectaculares textos: “Protégeme de lo que quiero”, “Los hombres no son monógamos por naturaleza”, “El dinero crea el gusto”.



Jenny Holzer, *Protect me from what I want*

Holzer sigue instalando neones y proyecciones alusivas a la situación sociopolítica de los Estados Unidos, los atentados de septiembre del 2001, el terrorismo y la guerra en Irak. En el 2004, en Madrid, presentó uno de sus más

ambiciosos trabajos. Colocó en más de 150 camiones de limpieza, durante doce días, su obra *Turism*. Compuesta por una serie de frase cortas hechas con tecnología led, transportaban en ellos las siempre fuertes consignas sociales. Es la primera vez que Holzer utiliza un soporte móvil para proyectar su trabajo, lo que la acerca en buena medida a las piezas de Muntadas. Forma parte de este apartado por el mensaje que imprime en cada una de sus obras y, aunque a lo largo de los años la estructura de sus formatos no ha variado demasiado, no deja de ser un referente fundamental para entender la toma del espacio con ánimo de reflexión y crítica.

2.3.4. How to start your own graffiti research lab, Graffiti Research Lab

En el Olympic Park de Beijín en el 2008, apareció por unos cuantos segundos una pinta que rezaba “Free Tibet”, los responsables fueron Graffiti Research Lab, quienes no tuvieron tiempo de nada más antes de que la policía china se hiciera cargo. Este colectivo es claramente uno de esos grupos contemporáneos en los que el discurso libre sale de sus manos para poner en evidencia la situación actual del mundo. Utilizando tecnología desarrollada con luz, punteros láser, potentes proyectores y leds, los integrantes de GRL escriben sobre edificios mensajes y consignas siempre en tiempo real.



Graffiti Research Lab, Beijing Olympic Park, 2008

El propio Powderly, integrante del colectivo comenta:

Todas nuestras herramientas son de código abierto. Cualquiera puede modificarlas, no están patentadas. Queremos que, como la Biblia o como la obra de Shakespeare, formen parte de la cultura general y que cada cual las utilice como quiera. Pero nos jode que las grandes empresas las usen. Tenemos una lista de marcas que nos caen mal.⁵⁴

Mucho del trabajo realizado por este colectivo se sostiene en esta crítica reflexiva, pero también hay en ellos un gusto por la revitalización del espacio público desde un ámbito absolutamente lúdico. Uno de sus inventos, los LED throwies -que son pequeños leds con pila e imán- han sido utilizados para hacer participar a la gente en las plazas decorando esculturas, automóviles, o hasta para fijar en edificios consignas políticas que pueden permanecer gracias a la técnica algunas semanas (es el caso de una de las consignas contra Bush colocada en un edificio en Rotterdam).



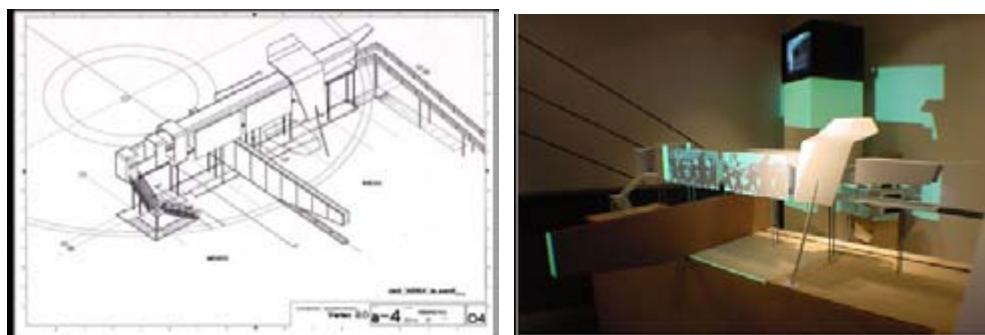
Graffiti Research Lab, Rotterdam, 2007

⁵⁴ El bunker, Graffiti Research Lab. (En línea). Consultado el 08/06/2010. Documento Html. <http://bunkerbilbao.blogspot.com/2010/04/graffiti-research-lab.html>

La *Bike Trolley* es una bicicleta equipada con proyector, generador y puntero láser (también la utilizaron en contra de Bush); es una herramienta que comparten con activistas, jóvenes artistas y grupos marginales que no tienen acceso a la tecnología. GRL ha presentado en distintas partes del mundo su trabajo, participado en festivales y trabajado con diversas organizaciones.

2.3.5. *Vertex Project* y *Fadaiat*, dos casos paradigmáticos

El proyecto *Vertex Project* de Torolab, colectivo mexicano que trabaja sobre los problemas que suceden en una de las fronteras más peligrosas y complejas del mundo, Tijuana-San Diego, propone entre 1995 y el año 2000, crear un puente peatonal sobre la línea que separa estas dos ciudades. La propuesta trataba de colocar en este sitio una serie de pantallas gigantes que funcionarían como vallas publicitarias y a su vez, servirían como galería pública para textos e imágenes controladas desde una computadora cercana. "*The place does not exist, and probably its charm consists in the space it creates in the minds of those who think about it*"⁵⁵



Torolab, *Vertex Project*, 1995-2000

⁵⁵ Torolab.org (En línea). Consultado el 05/04/2010. Página Web. <http://torolab.org/>

Fundamentalmente, *Vertex Project* consistía en un sistema de comunicación entre dos naciones. El puente tomaría la forma de una frontera desmontable, que es parte de lo que el grupo Torolab define como arquitectura de emergencia, siendo un espacio edificado en medio de la frontera donde al ingresar las personas presentarían su pasaporte y serían visados sin estar precisamente en ninguno de los dos países. Sin embargo, habrían transitado en la tierra de ambos. El lugar llamado *Vertex* recibiría a sus visitantes con música del grupo Nortec Colectiv. Objetos que las personas trajeran se podrían poner en unos escaners que proyectarían la imagen en dos pantallas gigantes, pudiéndose apreciar en ambas fronteras a kilómetros de distancia.

De manera evidente, el problema de esta propuesta radica en la imposibilidad de adquirir un terreno, que siendo federal y fronterizo, hace de *Vertex* una especie de utopía. Aún así, el resultado interesante fue la elaboración de las maquetas y la realización de un libro en el que artistas y teóricos escribieron e hicieron piezas donde cada uno de ellos interviene un lugar que sólo existe en las páginas de un libro. Es por tanto, el libro, el proyecto arquitectónico.

Precisamente, el proyecto *Fadaiat*, realizado por *hackitectura.net* en el año 2004, es uno de los más ambiciosos intentos de comunicación a través de nuevos medios y múltiples pantallas. Contó con la participación de activistas, arquitectos, gente vinculada a la comunicación, hackers y artistas que buscaban con este proyecto plantear las relaciones de libertad de movimiento en la sociedad globalizada. *Fadaiat* en árabe significa “por los espacios”, pero también define antena parabólica y nave espacial. El proyecto se compone de una red de nodos situados en Tarifa y Tánger a través de una conexión inalámbrica con tecnología *wi-fi*; concretamente la conexión es entre el castillo medieval de Tarifa y las inmediaciones del café de Hafa en Tánger. El proyecto se llevó a cabo durante algunos días del mes de junio y la intención era constituirlo de forma permanente como un laboratorio de política y arte

fronterizo (cabe recordar que el castillo de Tarifa se encuentra frente al centro de detención de inmigrantes).



Hackitectura.net Fadaiat, 2004

La pretensión de *Fadaiat* era la de generar una especie de geografía desterritorializada de la frontera: la comunicación fluía entre estos dos sitios reales pero además los servidores que estaban en Sevilla, Barcelona y Texas, conectaron el sistema a otros nodos distribuidos por la red, por lo que la información no sólo unía ambas orillas del Estrecho de Gibraltar sino que se conectaba con otras redes. Lo que se dio fue por tanto un despliegue de lugares y no lugares, nuevas concepciones de espacio y tiempo, nuevas formas de presencia donde los espacios físicos, el urbanismo y la arquitectura dejaron de ser entendidos como los hemos concebido hasta ahora, donde la tecnología de información explora nuevas formas de habitar el mundo y vivirlo en Tiempo Real bajo la consigna de intercambio simultáneo de ideas, procesos, análisis y búsqueda de intercambios.

Parte de las ideas y planteamientos de *Hackitectura* se encuentran plasmados en *Fluir, habitar, pensar* que es una pequeña parte del texto *Flujos*

*antagonistas/geografías de la multitud*⁵⁶ de José Pérez de Lama, en la que escribe a propósito de lo que se ha denominado *prácticas hackitectura*, de las que *Fadaiat* es una importante propuesta. Es una especie de manifiesto que plantea y define los términos de los nuevos activismos en red, los planteamientos críticos, la búsqueda de consenso y solución a deficiencias de y en los espacios reales, que desde la red infinita de Internet toman sentido fortaleciendo las ahora tan extraordinarias ligas humanas con sentido práctico.



Hackitectura.net Fadaiat Lan, Estrecho, geografía satelital y conexiones globales/
junio 2004

Fadaiat como parte de esta concepción de *Hackitectura* creó una situación compleja con multiplicidad de flujos contra-hegemónicos, físicos e inmateriales que produjo nuevas conciencias, nuevos deseos, nuevos mundos consistentes. Construyó espacios en los que la capacidad de interacción y diálogo era enorme y en la que el despliegue tecnológico impresionante. Posibilitar nuevos enfoques, puntos de reunión, debates, intervención de colectivos y teóricos, tuvo una significación especial pero también espacial y temporal más allá de plantear una poética de comunicación. *Fadaiat* fue un espacio de crítica abierta y de intercambio en el Estrecho, en el que las redes horizontales, la inteligencia colectiva construida a base de una multitud

⁵⁶ Pérez de Lama, J. Flujos antagonistas/geografías de la multitud. (En línea). Consultado el 07/08/2010. Documento Html. <http://hackitectura.net/osfavelados/txtxs/geografias.html>

conectada sin mandos ni jerarquías, hicieron posible una fuerza y unión casi mágicas. Este orden emergente, posible gracias a nuevos dispositivos, propició un despliegue de sensaciones diferentes que llevaron a aquellos que participaron a convertirse en habitantes que van de lo digital a lo real, lo que posibilitó un nuevo prototipo de geografía y espacio público. Recombinarse, reencontrarse, vivir la aventura de la libertad, interactuar en tiempo real entre distintas geolocalizaciones, fue mucho de lo que este proyecto posibilitó. Al final, el planteamiento teórico no dista de aquel de la Internacional situacionista (IS), constelación rizomática de lugares, yuxtaposición, temporalidad y espacialidad. Frente a lo anterior cabe la pregunta que se plantea Lev Manovich “¿Cuáles son las relaciones que hay entre el espacio físico donde está situado el espectador, su cuerpo, y el espacio de la pantalla?”⁵⁷ La pantalla en este caso es la apertura, es el medio que permite la comunicación, la crítica, el pensamiento, la pantalla se abre a diferentes latitudes, elimina fronteras, permite el intercambio de ideas, es la simultaneidad que elimina esos límites geográficas dando paso a una comunicación abierta sin barreras, sin pasaportes, todo ello frente a un interés común, debate, reflexión, activismo, coincidencia.

⁵⁷ Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós, Barcelona, 2005. p. 147

2.4. ENTRE LA ESPECTACULARIDAD, LO LÚDICO Y LA INTERACCIÓN

Si algo hace la diferencia entre el punto anterior y éste, es precisamente el carácter no confrontador ni necesariamente crítico de las propuestas que respaldan los conceptos que expondremos aquí. La pantalla en los espacios públicos se acerca al ciudadano desde diversas perspectivas. Si volvemos a *Blade Runner*, forzosamente ubicaremos el carácter comercial de la gran pantalla-edificio, siendo conscientes de que calles y ciudades están ahora pobladas de publicidad bajo la función de convertirnos en potenciales y eternos consumidores; sin embargo, en los últimos años los arquitectos, urbanistas, diseñadores de espacios e incluso otro tipo de artistas están apostando por un juego espectacular puesto sobre los enormes edificios y plazas, aprovechando la fascinación por la tecnología y sus posibilidades. Precisamente, estas prácticas que no son en estricta forma pantallas publicitarias pero que tampoco logran estar desligadas de importantes firmas o instituciones gubernamentales detrás de su despliegue tecno, son proyectos en los que la participación del público es parte de la obra y que su interacción los convierte en acciones urbanas tecnológicamente impresionantes y conceptualmente sólidas.

En esta selección se dan tres elementos significativos: básicamente, se sostiene un primer grupo en lo espectacular y el segundo en la interactividad y lo lúdico. Esto no significa que en casi todas las propuestas encontremos en menor medida cualquiera de los otros elementos. Cabe subrayar, que la selección aquí realizada es representativa de trabajo contemporáneo con uso de tecnología, y lejos de pretender dejar fuera propuestas más o menos importantes, decidimos seleccionar un número delimitado para la ilustración correspondiente.

Subdividimos este punto en “edificios inteligentes”, refiriéndonos exclusivamente a propuestas de iluminación externa como la Dexia Tower en

Bruselas, el Crystal Mesh Iluma en Singapur, la torre Agbar en Barcelona, la Crown Fountain en el Chicago Millennium Park y *Project Blinkenlights*. Las cuatro primeras son estructuras arquitectónicas específicas, y el último es un proyecto realizado por el colectivo Chaos Computer Club puesto en distintos edificios y ciudades. Un segundo grupo se conformó a partir de once proyectos con respecto a la interacción y lo lúdico: *Txtual Healing* de Paul Notzold, *Asalto* de Daniel Canogar, *NeORIZON* de Maurice Benayoun, y *Under Scan* de Rafael Lozano Hemmer; *Hungry, hungry eat head* de Bren O'Callaghan y *Light Attack* de Daniel Sauter, *Red libre, red visible* de Clara Boj y Diego Díaz, *Rider Spoke* y *Can you see me now?* Ambos de Blast Theory Group y *Umbrella. Net* de Katherine Moriwaki y Jonah Brucker Cohen.

2.4.1. Edificios para el entretenimiento

La Dexia Tower (ubicada en Bruselas) es un proyecto diseñado por Lab-au que ha tenido como objetivo dotar de miles de leds al edificio, los cuales se activan a partir de la interacción del público quien en la base de la torre puede jugar con ellos desde una pantalla táctil. 4,200 ventanas y 145 metros de alto se convierten en un espacio que va actuando en función de las características arquitectónicas de la torre y su contexto urbano.

Infinitamente más ambiciosos es el Crystal Mesh (en Singapur) diseñado por WOHA, un grupo de arquitectos quienes así la describen:

Crystal Mesh consiste en un patrón de mosaico hecho de 3.000 módulos de policarbonato de embutición profunda, fachada que cubre un área de más de 5.000 m². Alrededor de 1.900 de estos módulos contienen una matriz regular de tubos de luz fluorescente compacta formando "parches de activos" dentro de la fachada. Por la noche, la matriz de luz se superpone a la estructura física de la fachada blanca, cristalina durante el día. Sin embargo, la disposición irregular de estos parches -dividiendo la fachada en las zonas con

diferentes resoluciones- no crea una gran pantalla homogénea en frente del edificio, sino que forma una impresión multimedia del volumen.⁵⁸

Este gran objeto urbano se convierte en un espectáculo a lo largo de todo el día, el edificio está pensado incluso para poder ser intervenido por artistas o público en general para realizar acciones de luz y sonido a la imponente escala del edificio, parte de sus funciones es estimular la experiencia del entretenimiento tomando en cuenta que el Crystal Mesh es un gran centro comercial ubicado en una de las zonas de entretenimiento más importante de Singapur.

Años atrás, en Barcelona se erigió la torre Agbar, por el arquitecto francés Jean Nouvel. Él juega con el diseño de luces de acuerdo a la hora del día, cuenta con dispositivos luminosos de tecnología led que le permiten por las noches generar distintas imágenes en la fachada; los materiales y la inclinación de la torre son parte importante para que se den variedad de diseños con luz de día.

Y es la Crown Fontaine, nuestro último caso, la que ilustra con mayor claridad el punto aquí analizado; a diferencia de las anteriores, es una estructura que consta de dos torres de 16 metros de altura construidas en granito negro y que funciona como fuente, por lo que el agua corre desde lo alto a una salida que coincide con el sitio donde aparecen los labios de los rostros anónimos de miles de gentes nacidas en Chicago. Los rostros, que fueron filmados por el propio arquitecto español, Jaume Plensa, son metafóricamente los constructores de la ciudad. Iluminada también con leds, esta fuente no deja de ser un sitio de gran atractivo para los visitantes del Millenium Park y, al igual que los proyectos anteriores (todos realizados en la primera década del siglo XXI), están determinando la nueva arquitectura del mundo,

⁵⁸ Plataforma Arquitectura, Iluma (Crystal Mesh) / WOHA + Interactive Architects. (En línea). Consultado el 23/07/2010. <http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/09/19/iluma-crystal-mesh-woha-interactive-architects/>

tecnología cada vez más sorprendente, más espectacular, con un componente lúdico y una verdadera necesidad de hacer de estos edificios, espacios de interacción. Pero lo que prevalece como condición es la espectacularidad de la que dota la iluminación, cambiante, atractiva, que juega con el entorno y con la propia arquitectura del edificio; es en ello donde estos ejemplos tan solo enunciativos representan a una gran cantidad de inmuebles que en todas las ciudades del mundo están creando propuestas cada vez más ambiciosas asociadas a la carrera tecnológica. En algunos de los casos expuestos encontramos posibilidades de interacción que hacen todavía más atractivo el encuentro con la ciudad.

Caso independiente dentro de este primer bloque, es el *Project Blinkenlights* de Chaos Computer Club, un colectivo de hackers alemanes surgido en la década de los ochentas que se ha dedicado a la realización de proyecciones realmente impactantes sobre edificios. Su renombrado proyecto *Blinkenlights* (*Project Blinkenlights*) centra sus reflexiones en la privacidad, el control y la censura; el 11 de septiembre del 2001 presentaron este proyecto en el edificio Haus des Lehrers en Berlín mediante un software libre creado para que se pudiera interactuar con la pantalla a través del celular. Hicieron la pantalla interactiva más grande que hasta ese momento se conocía, el edificio tiene 144 ventanas y cada una funcionaba como un pixel, se podían hacer figuras, jugar; a lo largo de algunos meses el celular se convirtió en el joystick y el edificio en la pantalla más atractiva de la ciudad. *Blinkenlights* continuó en otras ciudades, una de las últimas versiones es la de *Stereoscope* puesta en Toronto, Canadá en 2008, para la que el colectivo desarrolló una tecnología inalámbrica de control de luz colocada en 960 ventanas del City Hall. Al igual que en su primera intervención urbana el elemento que caracterizó a esta fue el de la interacción, ya que se programaron juegos clásicos como Invader y Pong, lo que supuso todo un acontecimiento visual y auditivo.



Lab-au, Dexia Tower en Bruselas, 2002-2006



Arquitectos Iluma, Crystal Mesh WOHA, Singapur 2009



Jean Nouvel, La Torre Agbar Barcelona, 2005



Jaume Plensa ,Crown Fontain en el Chicago Milenium Park
2004



Chaos Computer Club, Project Blinkenlights, 2001

2.4.2. La interactividad en plazas, calles y monumentos públicos

La interacción es un elemento determinante del mundo contemporáneo, al darse dentro del espacio público el resultado puede ser no sólo gratificante sino propositivo. El discurso visual que se da en la calle, tomando en consideración la participación del otro para intervenir el espacio con nuevos medios, invita a su estudio; si algo hace particular las propuestas artísticas donde aquel que antes era espectador ahora es usuario partícipe, es la variabilidad: cada acción de cada individuo hace de la obra una novedad, que nunca sea la misma. Las prácticas artísticas aquí seleccionadas determinan en mayor o menor medida la necesaria participación del público, esto nos da una pauta para revisar cuán importante puede resultar que el discurso urbano se dé a partir de la confluencia de diversos elementos como lo son los ciudadanos, las estructuras urbanas y los nuevos medios. La calle requiere de nuevas

conformaciones adecuadas al mundo informatizado y global; son propuestas como éstas las que alimentan los espacios ciudadanos contemporáneos haciéndolos más vitales.

Con *NeORIZON*⁵⁹ de Maurice Benayoun, el espacio público se transforma en el sitio de interacción a partir del juego con grandes estructuras-pantallas que se desplazan por la ciudad. Los *IDWorms* -como los bautizó el artista- eran una especie de gusanos que se arrastraban por la calle, motivando la curiosidad, la gente era invitada a acercarse. Contaban con una pequeña pantalla en un extremo y una muy grande en el contrario. Al momento que las personas miraban por el extremo pequeño, su rostro se proyectaba en el otro lado transformándose en códigos en forma de gráficos. Las imágenes capturadas y codificadas eran enviadas a un software, el *IDescape*, que las procesaba y convertía en un gran edificio conformado con todos los rostros capturados por los *IDWorms*. La imagen resultante parecía dar la impresión de que los rostros codificados se convertían en el horizonte de la ciudad, una ciudad en constante crecimiento que se estructuraba y crecía en función de la interacción de sus ciudadanos. La instalación contaba con un ritmo visual sumamente atractivo: sin público, la obra no existía. La instalación, al fin, eran aquellos rostros codificados convertidos en alegoría de horizonte, de espacio cambiante. *NeORIZON*, desde nuestra perspectiva, resultó ser toda una poética visual.



Maurice Benayoun, *NeORIZON*, 2008

⁵⁹ Esta instalación urbana se presentó en el Festival de Arte de Shanghai en el 2008 y fue comisariada por Yan Xiadong.

La relación de la obra con el público también es indispensable para que *Under Scan* entre en funcionamiento. Esta instalación fue un proyecto de intervención del espacio público que utilizó el suelo de las plazas y calles; Trafalgar Square, en Londres, ha sido uno de los escenarios de esta obra de Rafael Lozano Hemmer. Consta de una serie de video-retratos que no pueden ser percibidos porque sobre ellos actúa la luz de un proyector especialmente potente, solo son develados cuando el paseante de la plaza se coloca en un sitio donde su sombra descubre alguno. *Urban Scen*, por lo tanto, sólo existe frente al individuo que deja ver la obra, la participación del público se asume indispensable, éste la hace, la completa o la define.



Rafael Lozano Hemmer, *Under Scann*, 2005

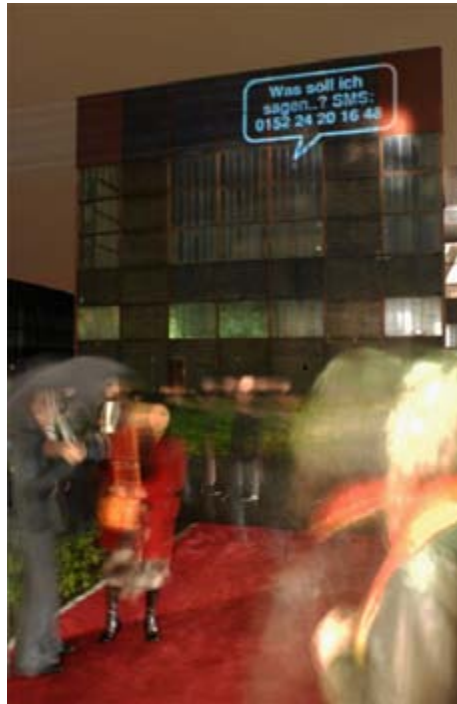
Así, Daniel Canogar, trabaja con el involucramiento del usuario o coparticipa de la intervención. Sobre el Alcázar de Segovia presentó la proyección titulada *Asalto*, dentro del marco que sobre *Jornadas Urbanas y Espacio Público* organizó Media-Lab Prado en su emisión del 2009. Esta obra tiene su antecedente en Madrid, sobre la Puerta de Alcalá en el 2006; lo atractivo de la video-proyección es el trabajo del público, quien participa del “saqueo” virtual al edificio. A lo largo del día, se invita a todo aquel que quiera formar parte de este juego para que en la noche pueda verse proyectado “escalando” las paredes de un edificio histórico. A diferencia de *NeORIZON* o *Under Scan*, en donde la consecuencia de la participación tiene

resultados inmediatos, en el caso de *Asalto* el “montaje” se da durante el día para ver el resultado de la proyección hasta la noche.



Daniel Canogar, *Asalto*, Puerta de Alcalá, 2006

Un retraso no tan prolongado se da en *TXtual Healing* de Paul Notzold, una serie de proyecciones interactivas en edificios que se dan a través de mensajes SMS puestos por el público y, que van siendo proyectados a manera de diálogo inconexo entre personajes que se asoman por unas ventanas o que están dibujados o proyectados en la pared. Todo aquel que participa lo hace espontáneamente, escribiendo cualquier cosa y enviándola instantáneamente. El texto se suma a los que se van acumulando hasta que puede ser proyectado, el retraso es de 10 a 20 segundos aproximadamente, es el mismo tiempo que tarda el envío de un mensaje de celular a celular. La intención del proyecto es fomentar el diálogo en el espacio público a través del medio más utilizado por el ciudadano contemporáneo, que es el teléfono celular. En definitiva, para que *TXtual Healing* exista no es necesario más que el interés de los transeúntes por hacerlo posible.



Paul Notzold, Txtual Healing, 2000

Hungry hungry eat head fue un trabajo producido por el artista Bren O'Callaghann y patrocinado por el ayuntamiento de Edimburgo, Escocia en el 2009. Fue la primera vez que se utilizó este tipo de tecnología en una ciudad del Reino Unido. Para llevar a cabo su proyecto, O'Callaghann usó tecnología de rastreo con marcadores de patrón de intercambio para animación aumentada en 3D. Los participantes se colocaban a 25 metros de la pantalla que funcionaba como espejo mágico, se les entregaban unos marcadores que dirigían hacia la pantalla, y sus cabezas eran sustituidas por las de monstruos y animales extraños. Cada quien creaba su propia narrativa mediante la imagen que le mostraba la pantalla.



Bren O'Callaghann *Hungry, Hungry, eat head*, 2009

Light Attack fue una obra que tuvo lugar en varias ciudades del mundo, Los Ángeles, Florencia, Cd. de México, Seúl... tenía como intención ir proyectando sobre los edificios, sobre el paisaje urbano, a un personaje animado virtual dirigido desde un automóvil. Dicho personaje lograba interactuar en algunos casos con el transeúnte, ya que sus movimientos estaban condicionados por el contexto urbano y quienes lo transitaban. La obra cuenta con muchas salidas que van más allá del juego pues el personaje se va adaptando a las circunstancias propias de cada entorno, absorbiendo contextos urbanos radicalmente distintos, resultando sorprendente para aquel que lo topa o decide seguirlo en una suerte de deriva y encuentro con un ente virtual.



Daniel Sauter, Light Attack, 2004

Ambas intervenciones urbanas nos revelan la búsqueda del encuentro inesperado con lo fortuito y la casualidad, la provocación por asumir otros papeles en nuestro entorno cotidiano, cambiar de rol y jugar con el espacio. Son propuestas técnicamente elaboradas, acaparadoras de la atención y acciones del ciudadano.

Una propuesta que responde a esta categoría, es el proyecto realizado conjuntamente por Diego Díaz y Clara Boj que tuvo la intención de mostrar a modo de objetos 3D -con la utilización de realidad aumentada que representaba gráficamente la transmisión de datos- la información que fluía a través de redes inalámbricas en espacios físicos urbanos. En demarcaciones territoriales con acceso a internet gratuito se pegaron carteles que informaban que en ese sitio había conexión libre. Con una computadora y cámara web, cualquier persona pudo ingresar a la página, conectarse y comenzar el juego que consistió en evidenciar y hacer visible toda esa información que cruzaba por los aires sin ser vista nunca y que podía

ser percibida por aquellos que transitaban el área, creando así una ciudad dinámica en la que convivían de manera paralela toda esa comunicación nunca visible y aquella que proveía la calle misma a través de lo real.



Clara Boj y Diego Díaz, Red Libre, Red Visible, 2005

Red Libre Red Visible es un proyecto que combina diferentes herramientas y procesos para visualizar, flotando en el espacio, la información que intercambian los usuarios de una red. La gente puede ver objetos virtuales de colores, que representan los datos digitales, flotando a su alrededor. Estos objetos virtuales cambian de forma, tamaño y color en relación con las diferentes características de la información que está circulando por la red⁶⁰

Estos flujos de información que se intercambiaron vía redes inalámbricas formaron parte del escenario mismo de la calle, interviniendo con ello los espacios arquitectónicos y aportando nuevos significantes al espacio colectivo.

⁶⁰ Díaz, D., Boj, C. *Red Libre Red Visible*. (En línea). Consultado el 05/06/2008. Página Web. <http://www.lalalab.org/redvisible/>

La intención del proyecto es generar un debate acerca de los cambios que se están produciendo en el espacio público. Cada vez más parques y plazas están siendo sustituidos por centros comerciales o centros de ocio. Lo vemos en la ciudad que vivimos, Valencia, donde las nuevas plazas públicas están pensadas para el tránsito de visitantes, para la visita rápida y la foto de recuerdo y no dan pie a la permanencia, a la vinculación afectiva con el lugar.⁶¹

Los carteles colocados en la ciudad crearon un mapa urbano que ofreció la posibilidad de elegir diferentes recorridos y generar un entramado gráfico virtual visible a través de la computadora. *Red Libre Red Visible* contribuyó indudablemente a la revitalización de los espacios urbanos y a la comunicación, además de invitar a la reflexión y provocar el debate sobre el cambio que están viviendo las ciudades.

En *Rider Spoke*, se utilizó como campo de juego la ciudad real a partir del uso de nuevos dispositivos para el juego de los encuentros. Esta pieza de *Blast Theory Group* invitaba al público a desplazarse por las calles de la ciudad equipado con una computadora de mano que colocada en el manillar de una bicicleta actúa como sistema de posicionamiento. Los participantes buscaban un lugar donde esconderse, grababan un mensaje corto y comenzaban la búsqueda de los escondites de los demás participantes.

⁶¹ Villa. M. *Plazas públicas virtuales*. (En línea). Consultado el 24/05/2010. Documento Html. <http://www.ladinamo.org/ldnm/articulo.php?numero=15&id=371>



Blast Theory Group, Rider Spoke, 2007

Se invita al público a ser coautores de la pieza a través del recorrido por la ciudad. Aquí lo interesante es que el juego, altamente tecnológico, se vivió detrás de la pantalla móvil y en la ciudad real: la recuperó e incorporó a los ciudadanos para que a través de lo lúdico se reencontraran con lo urbano y con los otros. Tiene cierta similitud con Umbrella.net realizada por Jonah Brucker-Cohen y Katherine Moriwaki con un único interés: la topología de redes y el uso de las telecomunicaciones. En la página web del proyecto puede leerse “creemos que estas redes transitorias pueden añadir sorpresa y belleza a los actuales canales establecidos para la comunicación”.⁶² Umbrella.net es un trabajo poco habitual de visualización de datos, una alegoría de la información en tiempo real. Inspirado en el espectáculo de las sombrillas que se abren en intervalos de lluvia en las ciudades, los participantes de Umbrella.net, al momento de entrar a la página ven prendidas sus sombrillas de color azul y conectadas unas a otras con los usuarios en línea, las sombrillas rojas son aquellas no conectadas; existen diagramas desde los cuales los usuarios pueden ver la proximidad de unos con otros.

⁶² Umbrella.net. (En línea). Consultado el 17/08/2008. Página Web. <http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella/>



Jonah Brucker-Cohen y Katherine Moriwaki, Umbrella.net, 2005

¿*Can you see me now?* del colectivo inglés *Blast Theory Group*, fue una de las intervenciones más conocidas del grupo en la que los jugadores, es decir, internautas conectados a la red a través de una página determinada, compartieron con el colectivo un juego de persecución. Desde cualquier parte del mundo, los interesados podían inscribirse a dicha página y el colectivo les asignaba una locación sobre un mapa virtual de una ciudad real. Los miembros del grupo tenían que encontrar a los jugadores desde la ciudad real, estos corrían persiguiendo a los jugadores en línea que se movían en el mapa virtual intentando escapar de sus perseguidores. Para localizar a los jugadores el colectivo utilizó GPS que detectaban el movimiento de cada participante.



Can you see me now?, Blast Theory Group, 2005

2.5. LA CÁMARA EN LA CIUDAD

Las Webcams son el equivalente en el ciberespacio a las cámaras de vigilancia que invaden las calles y edificios de nuestras ciudades como efectivos mecanismos de control. Por esta razón, a menudo, han sido comparadas con el panóptico de Jeremías Bentham. Éstas, además de desempeñar ese papel de vigilante y vigilado, comparten con el proyecto inicial de Bentham la característica de evitar el contacto físico. Los cristales, única barrera entre -142- presos y vigilantes, son análogos a las pantallas de los ordenadores que separan la comunicación entre personas en Internet.

Lourdes Cirelluelo

Ahondar en la reflexión sobre las posibilidades que ofrece Internet en relación con el tema de la vigilancia es imperante. El monitor de computadora es el gran visor a través del cual vigilamos y somos vigilados, gracias a él, todos tenemos la posibilidad de exposición en pantalla.

Una importante fracción del discurso visual contemporáneo se enfoca en dejar claro cómo la vulnerabilidad de la privacidad es un tema vigente, además de evidenciar hacia donde apuntan los sistemas de vigilancia en las grandes metrópolis. Ejemplos claros hay de ello, realizados en espacios públicos y a través de la red, exploran el impacto de la guardia y la vigilancia dentro de la sociedad contemporánea. Todos somos conscientes de las cientos de cámaras vigías en la ciudad: en semáforos, centros de trabajo, en los condominios habitacionales, en el súper, bancos y cajeros, etc. Nunca antes habíamos sentido tanta presión respecto al gran ojo ciclópeo sobre nuestras cabezas, lo cual pone de manifiesto que la pantalla-cámara vigilante es un fenómeno presente en el espacio social.

Las herramientas que permiten la posibilidad de interacción en tiempo real se han convertido en un importante medio para la expresión artística (medio y no soporte de la práctica). Al igual que el óleo, la cámara fotográfica, la cinematográfica, ahora la computadora, los medios electrónicos y digitales, posibilitan la acción directa hacia la especulación y el pensamiento artístico. Por la manera en que se ha desarrollado nuestra sociedad, gran parte del arte contemporáneo atiende el fenómeno de la vigilancia y sus implicaciones tecnológicas.

De acuerdo a las estadísticas citadas por Lipovetsky, en el 2007, en Inglaterra, se contaban con 4.2 millones de cámaras; cuando en el 2001 había solo un millón y medio. Es decir, en poco tiempo la vigilancia aumentó en casi tres millones de cámaras que conectadas a pantallas institucionales pueden observar y -por supuesto- vigilar las acciones de los individuos. Gran Bretaña es el país más vigilado de todo el mundo, un ciudadano de la capital puede ser filmado hasta trescientas veces durante el día, las posibilidades de perderse en la multitud son impensables. Hoy, en el mundo entero las cámaras mantienen al ciudadano bajo el ojo policial e institucional.

Está previsto, dentro de poco, instalar cámaras fotográficas minúsculas -para el reconocimiento facial- en las farolas públicas; aviones carentes de pilotaje humano surcarán el cielo para patrullar las manifestaciones; las nuevas cámaras no dejarán ningún ángulo muerto y podrán seguir a una persona en particular gracias a un control sistematizado. Incluso serán capaces de detectar y filmar los movimientos "sospechosos".

Ya mencionábamos en esta investigación la genealogía realizada por Manovich acerca de la pantalla, nuestro autor hace un recorrido histórico que da cuenta del surgimiento, desarrollo y establecimiento de la pantalla vigilante; precisamente y de

acuerdo con él, los inicios de la pantalla de la computadora están relacionados con la vigilancia militar. La historia de la pantalla de vigilancia tiene su origen en la fotografía y continúa con el radar, de este último, expone Manovich:

Con el radar, vemos por primera vez el empleo masivo (la televisión se basa en el mismo principio, pero su empleo masivo llegará más tarde) de un nuevo tipo de pantalla, que poco a poco va a acabar dominando la moderna cultura visual: el monitor de vídeo, la pantalla del ordenador y el visualizador de mandos. Lo que resulta nuevo en este tipo de pantalla es que la imagen puede cambiar en tiempo real, reflejando las modificaciones en el referente, ya sea la posición de un objeto en el espacio (el radar), una alteración cualquiera de la realidad visible (el vídeo) o los datos cambiantes de la memoria del ordenador (el monitor informático). La imagen se puede actualizar continuamente en tiempo real. He aquí el tercer tipo de pantalla, tras la clásica y la dinámica: la pantalla en tiempo real.⁶³

La pantalla del radar modificó por completo la forma de rastreo del enemigo. Con el sistema fotográfico todas las imágenes eran expuestas a la vez, con el radar, la imagen la produce una exploración secuencial de momentos consecutivos, es decir, las diferentes partes de la imagen se dan en distintos momentos del tiempo y al ser presentada de manera consecutiva en el tiempo, da como resultado que la imagen, en sentido tradicional, deje de existir.

Y es sólo por costumbre que seguimos llamando “imágenes” a lo que vemos en una pantalla en tiempo real. Sólo porque la exploración es

⁶³ Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós, Barcelona, 2005. p.151

lo bastante rápida y porque, a veces, el referente permanece estático, podemos ver lo que parece una imagen estática. Pero tal imagen ya no es la norma, sino la excepción de un nuevo tipo de representación de carácter más general, para el que aún no tenemos término.⁶⁴

De cualquier manera, ahora sabemos que gracias a ese sistema de radar perfeccionado con los años en los países más avanzados y con el fin de mejorar sus tácticas y estrategias militares, se ha llegado a realidades impensables; por otra parte, el monitor de computadora conectado a todo tipo de satélites que permiten la comunicación instantánea ha llegado a millones de hogares en el mundo, ahora todos somos el *Big Brother*.⁶⁵

Si bien es cierto que el tema de la vigilancia ha existido desde siempre, es a finales del siglo pasado que ha cobrado relevancia, especialmente para la literatura y el cine: desde la novela *1984* de George Orwell (1949) hasta las instalaciones audiovisuales contemporáneas, la temática es retratada como una gran amenaza institucional y empresarial, de control. Pero qué pasa cuando últimamente el planteamiento de si el vigilar o no es legítimo entra en un terreno de ambigüedades, cuando por otra parte la ciudadanía considera que si no hay cámaras que lo protejan de terroristas, secuestradores, homicidas, etc. puede ser sujeto de cualquier atropello. Si por una parte es preocupante y desagradable la invasión y la pérdida de privacidad en los espacios, también se considera un mal necesario el saberse cuidados. Por lo tanto, la vigilancia ya no es sólo tecnología de control militar, lo es también policial y empresarial, más aún, ha permeado en usos como el del entretenimiento televisivo con los *reality shows*; un buen ejemplo es *Big Brother*, que ha tenido versiones en varios países y que recuerda aquella página web de *JenniCAM*, la cual permaneció en la red por largo tiempo (1996-2003) durante el cual la chica exhibía su vida

⁶⁴ *Ibidem*, p.152

⁶⁵ Gran hermano

durante las veinticuatro horas del día. Pero todavía hay más, en una sociedad en la que una cámara o *web cam* está a disposición de cualquier persona, el asunto de la vigilancia tiene otras condiciones como bien afirma Lipovetsky.

El *Big Brother* se ha transistorizado, informatizado, individualizado, ha conseguido atizar la guerra de todos contra todos donde cada cual es un espía del otro. No ya el Uno radial del poder supremo, sino las cabezas múltiples y microindividuales de la hidra de Internet. Efectivamente las posibilidades de observar y ser observado en estos tiempos son una constante y dado que los avances técnicos prometen ser cada vez más sofisticados en este sentido, artistas como Julia Scher hacen una lectura crítica del tema.

Securtyland explora todo tipo de sistemas de control, desde las cámaras de vigilancia en circuito cerrado hasta los cuestionarios que ceden información privada en Internet. De acuerdo a las declaraciones de la propia artista "El control no es sólo parte de un profundo deseo de seguridad, sino también de una forma de orden. Debes entender el orden del mundo. Con mi trabajo, yo también contribuyo a buscar un orden del mundo".⁶⁶

Prácticamente todas sus instalaciones se desarrollan en una plataforma desde la que se puede criticar y observar el sistema de la vigilancia cotidiana, la artista aborda las implicaciones sociales y de invasión de privacidad por parte de la vigilancia a partir de un lenguaje absolutamente irónico, hace alusión a la proliferación de sistemas, y aunque sus obras suelen estar en la web, en museos o galerías, aborda el fenómeno de la persecución en la vida actual.

⁶⁶ En Baigorri, L Arte crítico (En línea). Consultado el 29/08/2010. Página Html. <http://www.interzona.org/transmisor/arte/obras>.

Las tecnologías de vigilancia según afirma Manuel Castells:

Permiten interceptar mensajes, insertar marcadores gracias a los cuales se puede seguir la comunicación de un ordenador o un mensaje marcado a través de la red; también consisten en la escucha continua de la actividad de comunicación de un ordenador o de la información almacenada en dicho ordenador. El famoso programa Carnivore del FBI permite analizar mediante palabras clave enormes masas de información de las comunicaciones telefónicas o Internet, buscando y reconstruyendo en su totalidad aquellos mensajes que parezcan sospechosos.⁶⁷



Julia Scher, Proyecto Securityland, 1995

Todo apunta a pensar que el espacio urbano contará cada día con sistemas de vigilancia más sofisticados por parte de las instituciones y el gobierno, más allá de los propios individuos vigilados y vigilantes en cada rincón del planeta deseosos de anonimato e imposibilitados de tenerlo. En la reflexión que plantea la experiencia y forma de vida del individuo actual a través de la pantalla, la vigilancia es una

⁶⁷ Castells, M. Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica. (En línea). Consultado el 23/04/2010. Documento Html.
http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html

condición, casi podría afirmarse que las generaciones más jóvenes no conciben otra forma de vida más allá de la que ofrecen las múltiples pantallas y las redes sociales, sustitutos de las antiguas aceras decimonónicas. Aunque no es la condición de todos los ciudadanos, sobre todo de aquellos que han participado de un mundo en el que el aislamiento del entorno urbano es una realidad al igual que el anonimato y la intimidad en el entorno privado. Las pantallas -cabe recordar que las vigilantes son todas y en manos de cualquiera- son ahora una forma de vida, estar fuera de ellas es estar fuera del mundo.

Surveillance Camera Players en una franca oposición al sistema. Ha demostrado que la vigilancia a la que nos hemos sometido viola artículos o cláusulas legales en cualquier parte del mundo. Este grupo de activistas ha realizado una importante campaña en contra de la utilización de las cámaras vigilantes en los espacios públicos evidenciando sitios en donde estas se encuentran, haciendo tours por esos lugares, pegando carteles frente a las cámaras, haciendo obras de teatro frente a las cámaras de la estación de policía, elaborando mapas que hacen públicos los sistemas de seguridad de algunas ciudades, en definitiva, haciendo evidente su posición frente a la condición de videovigilancia contemporánea.

Hemos determinado sostener este punto con cinco ejemplos en donde el vigilante es cualquier ciudadano detrás de su computadora personal y donde el espacio vigilado es precisamente el público: *Access*; *Watch out. The eyes of the city*; *Demonstrate*; *CCTV World Wide Watch* y *Little Sister* son un conjunto de intervenciones en las que los artistas se han propuesto seguir, acosar, divertirse a partir de las posibilidades que ofrece la tecnología de vigilancia, ya sea desde un punto de vista totalmente lúdico como lo es *Access*, o encantadoramente poético como *Watch out. The eyes of the city*; hasta encontrarnos con reflexiones más fuertes como la de *Demonstrate* y *CCTV World Wide Watch*. Por último, *Little Sister* cuestiona los límites entre lo público y privado.

2.5.1. Access, Marie Sester

Marie Sester, a través de la instalación interactiva *Access*, muestra como la vulnerabilidad de la privacidad es un tema absolutamente moderno. Se presentó por primera vez en el 2003 en el Festival Ars Electrónica en la ciudad de Linz, Austria; la intención de la artista era evidenciar hacia donde apuntaban los sistemas de vigilancia en las grandes metrópolis.

La instalación de Sester consistía en la creación de un sitio web que permitía el uso anónimo de un sistema de localización conectado a un reflector robótico. Con el uso de la web, computadoras, sonido y tecnologías de iluminación, la artista permitía que los usuarios de la red pudieran seguir a individuos en espacios públicos con una única luz robótica dirigida y una emisión acústica que transmitía sonido. Los elegidos no sabían por qué o por quién eran señalados lo cual provocaba entre diversión, curiosidad, sensación de acoso o de control. *Access* ha sido probablemente uno de los ejemplos más claros, realizados en un espacio público, que explora el impacto de la detección y la vigilancia dentro de la sociedad contemporánea.

El abanico de pensamientos y análisis en razón de la videovigilancia es tan amplio en sí que, citando a Simón Marchán Fiz, es atinado señalar que justamente al dividir o separar de manera tajante conceptos como virtual y real se provocan las tecnofobias o tecnofilias.⁶⁸

El trabajo de Sester nos coloca en un punto de análisis acerca del significado de la vigilancia en los últimos tiempos en los que la pantalla juega un papel

⁶⁸ Marchán Fiz, S. (comp.) *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, ed. Paidós Barcelona, 2006

fundamental del mundo globalizado; estas no sólo se localizan en aquellos sitios que por condición las requerían -llámense centros penitenciarios, zonas militares, bancos- ; no, ahora las cámaras las encontramos también en las esquinas, en los gimnasios, en las fábricas y centros comerciales...



Marie Sester, *Access*, Singapur, 2008

2.5.2. *Watch out. The Eyes of the City*, Maurice Benayoun

Una perspectiva más juguetona de la vigilancia nos la ofrece Maurice Benayoun, quien presentó en la ciudad de Atenas en el 2004, durante el marco de los juegos Olímpicos, su intervención urbana *Watch out. The eyes of the city*. El artista colocó unas cajas cubiertas con rayas negras y amarillas que invitaban a los transeúntes a acercarse y poner el ojo en la mirilla que se encontraba en uno de los extremos de la caja, al ver dentro del agujero encontraban textos y palabras mostrados en una pantalla. Esas palabras o mensajes eran enviadas desde un sitio web o por mensajería SMS. En otro lado de la ciudad la gente podía ver a los observadores, ya que los ojos que leían textos en la caja eran mostrados en grandes pantallas

colocadas en escaparates comerciales. Tanto el texto como los ojos iban alternándose en las grandes pantallas colocadas para el efecto.

Watch out. The eyes of the city, desde nuestra perspectiva, se coloca como una elaborada pieza visual que desde su posición nos permite generar juicios críticos acerca del fenómeno vigilante en el mundo globalizado actual.



Maurice Benayoun, *Watch out. The eyes of the city*, 200

2.5.3. *Demonstrate*, Ken Goldberg

La obra de Ken Goldberg nos muestra como la vigilancia institucional es una constante y, como cualquiera se puede convertir en vigilante. *Demonstrate*, del 2004, es una pieza en la que se empleó -a lo largo de un mes y medio- una cámara de video robotizada y una página interactiva en Internet que permitía que el público de cualquier parte del mundo, a cualquier hora, pudiera observar las actividades cotidianas en la Universidad de California, más concretamente en la *Sproul Plaza en Berkeley*, donde en los años sesenta se inició el movimiento por la libertad de expresión. Los usuarios de la red podían controlar en tiempo real la cámara del robot y acercarse o alejarse de una escena, fotografiarla, estar a la mira; en definitiva,

meterse en cada uno de los momentos de la vida de aquellos que pasaban el día en las áreas vigiladas. Más de 1000 imágenes fueron tomadas durante esos días. Las reacciones no se dejaron esperar: controversia y cuestionamientos fueron la respuesta.



Ken Goldberg Demonstrate

2.5.4. CCTV. World Wide Watch, Heath Bunting

La propuesta *CCTV World Wide Watch*, de Heath Bunting, permite a cualquier individuo convertirse en vigilante de diferentes ciudades del mundo. Desde su propia computadora, las personas pueden observar a través de las cámaras que filman de manera permanente las actividades que se dan en las calles de las ciudades a las que el artista posibilita el acceso. Bajo cada plano que toma la cámara hay un espacio para escribir, así que cualquier crimen cometido en las calles puede ser denunciado por el vigilante anónimo.



Heath Bunting, CCTV. World Wide Watch,2000

2.5.5. *Little Sister*, Andrea Zapp

26 videocámaras transmitiendo en tiempo real imágenes de la cotidianidad de una ciudad alemana, este es el proyecto de Andrea Zapp. Pretende con ello reflexionar sobre el control desde una perspectiva habitual, su trabajo realizado en el 2000 cuestiona la, ahora sí, proliferación de sistemas vigilantes. Al respecto la artista menciona que *Little Sister* “es la primera telenovela en el mundo basada en un circuito de *webcams de vigilancia, on line* las 24 horas del día.”⁶⁹

El formato que ofrece Zapp permite al espectador elegir de entre las múltiples ventanas que tiene en su computadora, las escenas que quiera de entre las disponibles. Pueden ser de circuito cerrado de tv y webcams, esto permite un juego

⁶⁹ Zapp, A. *Little Sister*. (En línea). Consultado el 31/05/2010. Página Web. <http://www.azapp.de/littlesister/>

de reflexión entre lo privado y lo público, entre lo uno dentro de lo otro y viceversa, rompiendo con límites claramente establecidos.



Andrea Zapp, Little sister, 2000

3. La Ciudad en la Cultura Visual II: La ciudad en las pantallas

3.1. DE MUD A SECOND LIFE: LA VIDA EN LA PANTALLA DE JUEGO

En el año 2007 el diario español "El País" entrevistó a Richard Bartle, uno de los creadores de MUD⁷⁰, fue precisamente en dicha entrevista en la que expuso las condiciones que definen a cualquiera de estos entornos:

Un mundo virtual tiene las siguientes características: Funciona empleando un sistema de reglas latentes, su física. Un jugador representa a un individuo en el mundo virtual, a su personaje. La interacción con el mundo tiene lugar en tiempo real, no puedes jugar por correo electrónico. El mundo es compartido. Estas en el mundo con otra gente durante un mismo momento. El mundo es persistente. Continúa existiendo aunque tú lo abandones. No es el mundo real. Si algo satisface todos estos criterios es un mundo virtual.⁷¹

A su vez, en el año de 1997, Derrick de Kerckhove escribió en el libro *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web*, sobre los Alpha Worlds o mundos alfa -que son comunidades virtuales a las que se accede teniendo una computadora conectada a la red- y sobre los WorldsAway -lanzados en 1995 por Fujitsu y CompuServer como ciberlugares-. La finalidad de los primeros es la de poder construir edificaciones en un mundo virtual que nadie puede destruir, lo cual asegura la permanencia; los

⁷⁰ Multijuego que desarrolló en 1978, conocido como el primer mundo virtual.

⁷¹ Bartle, R. Entrevista, Los mundos virtuales te permiten encontrar tu yo real. (En línea). Consultado el 31/06/2010. Página Web. http://www.elpais.com/articulo/internet/mundos/virtuales/permiten/encontrar/real/elpeputec/20070820elpepunet_2/Tes

WorldsAway nacieron, en cambio, como espacios para crear a un avatar capaz de socializar con otros en un entorno gráfico. En palabras de De Kerckhove:

Alpha World y WorldAway son más que "MUD gráficos", son otro nivel de redes, dentro pero al mismo tiempo también por encima del conjunto de la Red. Son como concretizaciones o precipitaciones de inmaterialidad. Crean una sensación de espacio, de espacio continuo y sin roturas en las pantallas de los visitantes y residentes. Son bolsillos de imaginación objetivos en la sinergia de red de decenas de miles de personas.⁷²

En aquellos años esto era toda una promesa para De Kerckhove; actualmente, no dudamos de sus palabras, justamente en poco más de diez años los mundos virtuales fantásticos, réplicas de ciudades reales, entornos construidos por usuarios, son un lujo visual y un efectivo espacio de comunicación. Actualmente los Alpha World y WorldAway tal como están definidos se fusionan sin problema en una sola propuesta, basta citar a *Second Life* para ejemplificar esta afirmación; también para establecer los parámetros de lo que se entiende por mundo virtual de acuerdo a la definición citada unos párrafos anteriores.

Retomando la entrevista de Bartle, además de cuestiones relevantes con respecto a los mundos virtuales, da cuenta de la cantidad de gente en el mundo físico que tiene un avatar y comparte su mundo real con el virtual. Según aclarábamos, la entrevista se realizó en 2007, y ya en aquel entonces afirmaba que había más gente jugando en todo el mundo que gente viviendo en España. Es un hecho que gran parte de la humanidad se ha unido a estas comunidades en las que las fronteras

⁷² De Kerckhove, D. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Ed. Gedisa, Barcelona, 1999. p. 105

geográficas han desaparecido y en las que se entablan relaciones absolutamente reales. "Se reirían si alguien les dijera que no son una comunidad real, ¡por supuesto que lo son!"⁷³. Surge a partir de lo anterior la gran pregunta ¿qué impacto tienen los mundos virtuales en los hábitos sociales? Se le cuestiona a Bartle y, a su vez, De Kerckhove se pregunta si de las ciudades virtuales -como él las define- se puede esperar que surjan nuevas formas de socialización y comunidad. Bartle responde que un mundo virtual te permite ser tú mismo y encontrar tu yo "real", te ayuda a socializar; cuando no estás cómodo frente a otra persona, este es un medio adecuado para exteriorizar tus pensamientos, son sitios que no van a convertir a la gente en antisocial. De Kerckhove también concluye que son lugares de concentración humana, espacios que permiten una sensación de pertenencia, una manera de presencia extendida y funcionan como una ciudad normal. Las ciudades virtuales están llenas de energía humana; parte de lo que son las ciudades reales está siendo transferido a la red, creando sitios web, imágenes, servicios a la comunidad... Son diez años de distancia los que hay entre las reflexiones de estos dos personajes expertos en la materia y sus respuestas nos llevan a concluir que efectivamente los mundos virtuales han modificado nuestros hábitos sociales en la medida en la que han creado otras formas de socialización, pero bajo ninguna circunstancia han logrado que los espacios físicos pierdan su valor correspondiente.

Desde el año 1997 se habla de sitios como Digital Staads, Telepolis, Virtual Polis, International City-Berlín que, si bien es cierto, carecían de la plataforma que tienen mundos más recientes como el *World of Warcraft*, *Lineage*, *EVE Online* y por supuesto *Second Life* -que menciona Bartle en su entrevista como los más populares, favoritos y exitosos de los últimos tiempos- no dejaban de ser sitios de encuentro en los que la presencia de un avatar era (y sigue siendo) necesaria para desenvolverse en ellos. De Kerckhove define a esta figura como "una máscara digital

⁷³ Fernández, L; Veyrat, P. Los mundos virtuales permiten encontrar tu yo real. (En línea). Consultado el 18/03/2010. Documento Html.
http://www.elpais.com/articulo/internet/mundos/virtuales/permiten/encontrar/real/elpepuntec/20070820elpepuntec_2/Tes

que uno se pone para identificarse y adoptar una actitud, en pantalla completa, en los nuevos entornos 3-D..."⁷⁴ Con un avatar creado por un yo real, se transita por mundos virtuales fantásticos o similares al real, se oculta la personalidad, se cambia de sexo, cualquier cosa puede suponerse este personaje que tiene como misión interactuar con sus similares en ese mundo compartido en tiempo real; esto último, es una condición indispensable que nos lleva al resto de características que definen al mundo virtual: se comparte la vida durante un rato y se es persistente, pues aun detrás de la pantalla más pequeña -aunque sea de 13 pulgadas- se abren las puertas de un mundo paralelo, fantástico y que maneja una base de correspondencias propias.

Sherry Turkle por su parte, en el libro *La vida en pantalla. La construcción de la identidad en la era del Internet* que data de 1995, aborda el surgimiento de los mundos virtuales desde una perspectiva más amplia: documenta las nuevas personalidades y subjetividades que aparecen con la vida en el ciberespacio. Su estudio parte del análisis de comportamiento de los individuos en los mundos virtuales en los que el jugador asume la personalidad de su avatar hasta el límite; donde los usuarios se saben capaces de adquirir diferentes facetas o asumir las que les corresponden de acuerdo a sus diversos roles; incluso, pudiendo resultar en una comprensión de la vida "real" como parte del juego, pues ésta solo suma una identidad más a las ya numerosas personalidades que se atribuyen, teniendo por resultado, vidas paralelas. Evidentemente la pantalla en estos casos juega un papel fundamental ya que permite la inmersión en el medio, sobre todo si estamos hablando de juegos dotados de alta tecnología, gráficos impecables y posibilidad de interacción en tiempo real, puede provocar que se pierda distancia con el espacio físico real. Los asiduos participantes juegan con el entorno urbano, lo distorsionan, lo recomponen y lo perciben de nuevas formas. Esto no necesariamente tiene que ser contraproducente. Cuando las personas exploran los juegos de rol, cuando tienen la posibilidad de crear entornos o mundos fantásticos, se conectan con una comunidad

⁷⁴ De Kerckhove, D. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Ed. Gedisa, Barcelona, 1999. P. 82

virtual con la que guardan características en común, la posibilidad de interrelación puede ser positiva y gratificante; la diferencia es que la pantalla es el referente del mundo, el escenario de la vida.

Second Life, *Lineage II* y *World of Warcraft* son mundos virtuales con características totalmente distintas, y sin embargo, cuentan con todos y cada uno de los elementos que definen un mundo virtual. Mientras los dos últimos se conforman como mundos fantásticos, *Second Life* es una réplica del real; mientras que en aquellos te encuentras en una especie de mundo medieval, en el segundo te ubicas en el mundo contemporáneo. En *Lineage II* y *World of Warcraft* te sumerges en un fantástico espacio de elfos, enanos, dragones y princesas donde cada jugador escoge su rol; en *Second Life* eliges lo que quieres ser, lo que no eres en el mundo real por ejemplo. En *Lineage II* juegas, luchas, ganas batallas; en *Second Life* - metafóricamente también-, siendo réplica del mundo real es necesario enfrentarse a los mismos conflictos y problemáticas. Todos ellos cuentan con una cantidad enorme de jugadores, incluso a partir del nacimiento del *World of Warcraft* surgieron las famosas *Golden Farms*⁷⁵. ¿Cuál es por tanto el potencial de cada uno y el interés de quien los vive? ¿Cuál es el atractivo de los mundos virtuales?



Lineage II

⁷⁵ Las *Golden Farms* son sitios de “trabajo” en China. Habitaciones con computadoras en donde cientos de jóvenes juegan *World of War Craft* o *Lineage* a lo largo de todo un día por unos cuantos centavos de dólar. El negocio está en conseguir espadas, armas, monedas y demás elementos que a su vez serán vendidos a aquellos jugadores (generalmente occidentales, europeos y norteamericanos) que por falta de tiempo, experiencia o cualquier otro motivo no logran conseguirlos para sus avatares.

Nuestro análisis se centra en *Second Life*, no por su aporte a la comunidad en red, sino por su éxito en términos comerciales y sus alcances en ámbitos cada vez más diversos. También por ser un mundo, un espacio público virtual, una ciudad que transitar, un sitio para relacionarse. Como fenómeno social ha logrado impactar y modificar sistemas fuertemente establecidos, ha obligado a buscar en sus entornos espacios para "ser" y "hacer", de ahí la descripción que hacemos a continuación del suceso *Second Life*.



Second Life

Second Life se suma a la larga lista de ciudades virtuales que ahora proliferan en la red y que se han creado para incentivar el ocio y el entretenimiento. Es un mundo relativamente reciente, apareció en el año 2003 con un gran impulso publicitario que poco a poco fue cobrando éxito.

A diferencia de aquellas ciudades en las que el usuario, a través de un avatar, se introduce en mundos ficticios -entendido esto como mundos que corresponden a otras épocas, ya sean pasadas, futuras o incluso aquellas que sólo existen en la mente de sus creadores como *Lineage II* o *World of Warcraft*- *Second Life*, ofrece a sus habitantes vivir otra vida, similar a la real y paralela a ésta, en un entorno 3D. En otras palabras, puede ser una alternativa de escape y búsqueda del anonimato; decir similar tiene sus condiciones. Es similar porque el mundo de *Second Life* es una reproducción exacta del mundo real actual tal como lo percibimos y

vivimos, sin embargo, son muchas las posibilidades que este otro espacio te da, entre otras te ofrece la opción de empezar de nuevo, con otro nombre, otro sexo, otra condición y edad. Los modelos de avatar a elegir están condicionados a la estética aplicable a su propio entorno, todo aquel que vive en *Second Life* suele ser físicamente atractivo. Eva y Franco Mattes (0100101110101101.org), ambos artistas italianos, capturaron una serie de retratos de avatares creados por individuos que juegan y participan del mundo *Second Life* con la idea de cuestionar las relaciones mórficas que existen entre la identidad y la presentación pública en los mundos virtuales, además de tocar también el tema del retrato y su función.

Al igual que en el mundo real, la ciudad de *Second Life* se estructura desde la plataforma de organización ideada por sus creadores: la compañía Linden Lab, que ha establecido las reglas del juego. Este mundo te ofrece dos posibilidades de vida, en la primera puedes acceder al juego on line sin que eso te cueste (lo cual no resulta tan divertido); en la segunda opción, con sólo pasar la tarjeta de crédito puedes jugar sin límites. La gran idea de Linden Lab -y con esto no decimos nueva, ya que en muchos otros mundos virtuales es necesario pasar tu número de cuenta para poder jugar- radica en que sus creadores lograron convocar a importantes compañías para que invirtieran en el negocio. IBM, Nissan, Coca Cola, Dell, Microsoft, son sólo algunos ejemplos de empresas que han incursionado en este nuevo mundo; sobre ello existe un extenso ir y venir de información. Periódicos que han asegurado que *Second Life* está en bancarrota, que cuentan con muchos menos habitantes de los que mencionan sus cifras, que su principal banco está en quiebra y, que en pocas palabras, no es rentable el negocio en este mundo virtual⁷⁶; contrariamente, en infobaeprofesional (publicación argentina) se asegura lo opuesto, en el titular del 22 de abril del 2008, se lee: “Las marcas respiran una “segunda vida” en los mundos

⁷⁶Prodhan, G. *Second Life* se convierte en una corriente principal. (En línea). Consultado el 07/05/2008. Documento Html.
<http://www.eleconomista.es/videojuegos/noticias/490799/04/08/Second-Life-se-ve-convirtiendose-en-una-corriente-principal.html>

virtuales”⁷⁷. En dicho artículo se menciona que, según estudios realizados por la consultora Deloitte, en cinco años los mundos virtuales -de los cuales *Second Life* se encuentra a la cabeza- serán esenciales para la construcción de marcas de las grandes compañías; todo es cuestión de tiempo y estrategia de negocios ya que en estos mundos además de socializar y participar en actividades organizadas, se pueden intercambiar productos virtuales a través de un mercado abierto que tiene como moneda el *Linden dólar*, el cual permite hacer cualquier tipo de transacción comercial que al final se verá reflejada en el estado de cuenta de las tarjetas de crédito reales. El diario hace mención de la existencia de más de cincuenta mundos virtuales en los que viven cerca de 178 millones de personas, *Second Life* está en el primer lugar de la lista de preferencias. Según las predicciones de Deloitte, se entrará en poco tiempo en una etapa de madurez y de productividad que rendirá grandes frutos a aquellos que se arriesguen a jugar parte de su capital en esto.

Actualmente, *Second Life* sigue siendo una plataforma vigente, de hecho cada vez es más compleja puesto que el mundo sigue creciendo: vínculos académicos, políticos, personales, legales... gracias a los cuales el mundo capitalista puede seguir “respirando”, ya que todo indica que las posibilidades son muchas para el mundo de los negocios virtuales pero, ¿qué más ofrece *Second Life*? En este mundo puedes tener una casa, amigos, trabajo, sexo, comprar un auto, ir a la universidad, consultar a un médico, asistir a un concierto, visitar una exposición de pintura, dormir en la réplica de un prestigioso hotel, visitar las tiendas de marcas más famosas, ir al antro, casarte, tener hijos, ir al parque de diversiones, y sobre todo, ir de compras. Ir de shopping en *Second Life* es tan vital como lo es en el mundo real. Si comer y beber no es necesario, cambiar de vestimenta es opcional -a *Second Life* se llega vestido- se pueden comprar unos tenis Nike o un cuadro para decorar la casa, incluso pagar para que el avatar entre a un concierto que U2 da en la plataforma virtual. También se puede ir a un mitin político o pagar por cibersexo con una prostituta-avatar, hacer negocios, buscar asesoría e integrarse a la isla de los

⁷⁷ iProfesional.com. Las marcas respiran una “segunda vida” en los mundos virtuales. (En línea). Consultado el 07/05/2008. Documento Html. <http://marketing.infobaeprofesional.com>

ciudadanos con los que haya una mejor identificación (esto tiene que ver con la raza, posición social, económica, etc.) ya que al fin, con todo y el anonimato, parece que las condiciones son muy similares a las que se viven en el mundo físico. Pero ¿no es acaso todo esto sólo una quimera construida con energía transformada en luz? *Second Life* es, hasta hoy, el ejemplo más claro de una realidad técnicamente diseñada para transformar nuestras experiencias, probablemente por otras aparentemente más satisfactorias pero un tanto inconsistentes.

Con lenguaje de programación java, se crean identidades alternativas para vivir una fantasía. Cabría reflexionar hasta qué punto el avatar en el mundo virtual carga con todo aquello que nos define en el mundo físico, nuestra identidad humana que puede adquirir tantas variantes en la red ¿podrá mantener en ella las sensaciones, deseos y conflictos inherentes a su propio ser? *Second Life* para nosotros es, evidentemente, un espacio diseñado en mayor medida para activar relaciones encaminadas al intercambio capitalista. Es también, un espacio seductor y atractivo, lo cual viene dado más que por otras razones, por el despliegue tecnológico que lo envuelve. Es indudable que *Second Life*, o cualquier otro mundo similar, está condicionando las circunstancias y modos de vida del ser contemporáneo; aunque consideramos que no es la plataforma más interesante tratándose de mundos virtuales, sí es la más vivida en los últimos años. Eduardo Subirats, al referirse al ciberespacio, afirma que éste es la última expresión de la ciudad fractalizada, en ella hay espacio y tiempo ideal de una ciudad fuera del tiempo y del espacio real. El libro de este autor -titulado *Linterna mágica*- fue escrito en 1997, describe las ciudades artificiales como espacios irreales, fríos y sin historia, sistemas de redes simbólicas que aunque generan nuevos estímulos emocionales también liquidan la memoria y las experiencias en común: todo aquello que puede transformar al hombre en un nuevo ser humano no tiene lugar en estos espacios sin lugar, sin identidad⁷⁸. Desde nuestro punto de vista la descripción aplica a sitios como *Second Life*, mas no a todo

⁷⁸ Subirats, E. *Linterna Mágica*. Vanguardia, Media Y Cultura Tardomoderna. Ed. Siruela, Barcelona, 1997. p. 200-201

aquello que se encuentra en las infinitas redes del ciberespacio lleno de propuestas y aplicaciones múltiples.

Afortunadamente, entre aquellos primeros MUDs y *Second Life*, las posibilidades de entornos que nos ofrecen “ciudades en pantalla” son muchas. El catálogo de ciudades y mundos creados por artistas con características reflexivas y críticas, como aquellas propuestas comerciales dirigidas a un amplio público, son bastas. Este punto justifica nuestra primera distinción entre videojuegos creados por importantes firmas comerciales y aquellos realizados por artistas o diseñadores; estos últimos suelen tender a la crítica y pensamiento social, no buscan especialmente lograr un “producto” de mercado, a diferencia de los primeros en los que el hit comercial es su principal y única condición. Dentro de esta primera selección, los videojuegos comerciales se distinguirán por la aventura, el rol y la simulación; generalmente los temas centrales serán el sexo y la violencia. Por su parte, el art game (nombre que se da al videojuego que se mueve en círculos más selectos) se inclina hacia lo documental y lo reflexivo. En ambos casos el factor ilusión -mucho más patente en los juegos comerciales- es un tema de estudio, así como lo determinante de los planteamientos espacio-temporales; las condiciones que definen al juego; el rol; el papel de los personajes, que no siempre son avatares; y el despliegue tecnológico son también factores que determinan características a estudiar y que se irán definiendo de acuerdo a cada caso de estudio.

En su recién publicado libro, *La pantalla global*, Lipovetsky integra en un sólo y pequeño apartado a los videojuegos, *Second Life*, el videoclip y las pantallas de ambientación, todo lo que él llama “la pantalla lúdica”⁷⁹. Hacemos mención de lo anterior ya que en esta investigación, si bien están reunidos en un mismo capítulo, nuestro análisis parte en primer lugar de aquellas propuestas en las que la ciudad es el elemento protagónico y al mismo tiempo, procuramos hacer una reflexión más

⁷⁹ Lipovetsky, G; Serroy, J. *La pantalla global*. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Ed Anagrama, Barcelona, 2009. p. 285

profunda de cada uno de estos conceptos que hoy dominan la economía y condicionan la vida contemporánea. Hemos descrito circunstancias y características de *Second Life* junto a otros mundos virtuales y cuestionado su función más allá de los canales económico capitalistas; abordaremos el estudio de los videojuegos considerando todos aquellos aspectos que hemos señalado en párrafos anteriores y proponemos un catálogo de videojuegos críticos que se encuentran fuera de los canales mediáticos -distinguidos así por ser aquellos que pueblan el mundo del entretenimiento-.

Dentro de los parámetros de esta investigación hemos hablado de los mundos virtuales y los videojuegos. Además, incluiremos el videoclip como un fenómeno social en el que la ciudad y la violencia son protagonistas. De igual manera proponemos el estudio de dos ciudades virtuales con características muy particulares: *Ghost City* y *Ladonia*. Así, para efectos de esta investigación, todos los casos de estudio propuestos tienen como tema central la ciudad, ya sea que se vincule con la violencia, la migración, la tecnología, la guerra, la economía, la acción, el multijuego, la interacción con la máquina, la creación de avatares, la búsqueda de roles y vidas simultáneas. Analizaremos espacios de reto, creación, misión o búsqueda de socialización en entornos urbanos, sean propuestas comerciales o artísticas, réplicas o ciudades ficticias, ciudades para mirar o para vivirlas en tiempo y espacio reales, compartirlas, ser flaneurs o aventureros. La vida en las pantallas es un amplísimo catálogo de opciones por lo que la presente selección consta de algunos ejemplos que permiten ilustrar nuestros concepto.

3.2. LA CIUDAD DE LOS VIDEOJUEGOS

¿Qué ocurre con todos esos videojuegos lanzados por importantes firmas que son desarrollados con la más alta calidad, haciendo uso de importantes diseñadores y

experimentados programadores, cautivando el interés del público por el tiempo que tarde en salir la siguiente versión, cumpliendo así, con la premisa número uno del capitalismo contemporáneo?

La respuesta puede estar en la urgencia propia de la vida hipermoderna. Recordando a Baudrillard y la cuestión del simulacro, efectivamente la búsqueda de imitación de la realidad y de la ilusión de ésta a través de la imagen ha hecho de esta carrera, iniciada por Zeuxis, una verdadera lucha a muerte. No es de extrañar que los jóvenes consumidores estén a la caza de esos juegos en los que los gráficos suponen un papel fundamental, mientras más “real”, mayor es el simulacro de estar viviendo una vida alterna. Consideramos importante el sentar antecedentes de teóricos que se han interesado en el videojuego y lo han abordado como objeto de estudio. El primer espacio navegable interactivo del que da cuenta Manovich y que simula una ciudad fue el *Aspen Movie Map*, de 1978, creado en el MIT por Architecture Machine Group y encabezado por Nicholas Negroponte. Este juego o entorno virtual permitía al usuario recorrer la ciudad de Aspen, Colorado, conduciendo un automóvil⁸⁰, el jugador podía elegir la calle a la cual quería dirigirse. Cabe destacar que para realizar el juego, sus creadores recorrieron en coche la ciudad tomando fotografías cada tres metros; en el juego esta secuencia de imágenes se iba desplegando conforme a la elección del usuario. Para *Aspen Movie Map* se capturaron las imágenes desde un auto y después se trasladaron al entorno o juego; ahora, los diseñadores cuentan con procesos más sofisticados para construir sus espacios virtuales dando un verdadero empuje a esta reciente industria. Sabemos que el negocio del videojuego se ha colocado entre los grandes emporios económicos, con ganancias incalculables y cifras desmesuradas.

⁸⁰ Ahora los juegos creados por RockStar Games como el *GTA4*, el *Mid Night Club Los Ángeles* y *Bully* son juegos de acción en la ciudad que recorres en automóvil, caminando o en cualquier otro vehículo como puede ser una bicicleta, patín, moto, etc.

Recordemos que el auge de los videojuegos comienza en los setentas, al comercializarse las primeras consolas. Estas pusieron en manos de millones de usuarios un joystick que los fijó a la pantalla del televisor que, dada la conexión con la consola, lo convirtió en un nuevo escenario virtual que permitía interactuar con él. Fueron Nintendo y Sega las dos potencias del nuevo -en aquel entonces- negocio tecnológico; actualmente Microsoft, Nintendo y Sony se han convertido en los tres núcleos que controlan el mundo del videojuego y que han fijado las condiciones mercantiles de este fenómeno. Más allá de sus grandes atractivos económicos, el videojuego como fenómeno social ha dado a infinidad de teóricos y analistas de diversas áreas un gran material de trabajo; nos interesa seguir a aquellos que se centran en las repercusiones que éstos tienen dentro del discurso visual y es, por ejemplo, Lipovetsky quien define su condición:

Proyectarse en un mundo virtual que se presenta como la forma high-tech de lo que las imágenes del cine, con los medios que le son propios, vienen proponiendo desde siempre, a saber: la inmersión en un mundo ficticio que crea ilusión de realidad.⁸¹

Sean por tanto videojuegos de reflexión, de acción o de simulación, cumplen con esta intención y hemos encontrado que un escenario idóneo para cubrir sus funciones es el de la ciudad, ya sea imaginaria o réplica exacta de una real, el espacio público es el que más posibilidades ofrece para ello. Un ejemplo son los grandes hits dentro del high-tech: *GTA IV Grand Theft auto*⁸² (N.Y); Times Square es *Star Junction* (Cruce Estrella); *Midnight club Los Angeles* (L.A.); *Assassins Creed I* (Acre, Jerusalen), *Assassins Creed II*, (Venecia, Roma, Florencia, las regiones de la

⁸¹Lipovetsky, G; Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Ed Anagrama, Barcelona, 2009. p. 286

⁸² Como dato interesante, el *Grand Theft Auto (GTA4)* tiene una característica gráfica muy peculiar, mientras más dinero tienes y tu rango dentro de la mafia local aumenta, la ciudad se vuelve más soleada, deja de llover, ya no es de noche eternamente y así, la ciudad se vuelve más agradable a la vista.

Romaña y la Toscana), *Assassins Creed III* (Roma); *Guitar Hero World Tour* que tiene como uno de sus escenarios Times Square en año nuevo; En *True Crime: New York City* nos encontramos nuevamente con la ciudad de Nueva York al igual que en *Mafia II*; *Ghost Recon* se sitúa en la ciudad de México. Ciudades ficticias las vemos en juegos como *Fable*, *Far Cry*, *Bully Scholarship edition*, entre otros. En todos ellos la condición de la que habla Lipovetsky es evidente, cada uno de ellos propone esa inmersión en mundos ficticios que nos han creado esa ilusión de realidad, esto tiene que ver con una condición espacio-temporal; en cualquiera de estos casos se transita por las ciudades reales-virtuales realizando las acciones o retos que llevan al jugador a cumplir con su misión⁸³; a través de cualquiera de estos juegos de acción, de rol, de simulación, hay un punto en común: la circulación por el espacio, su navegación. Es precisamente hacia donde enfocamos nuestro análisis



Los Sims y Sims City

⁸³ Hablamos por tanto de juegos de rol y de acción que hacen diferencia con aquellos de simulación, como los *Sims*, que permiten al usuario crear sus ciudades, establecer relaciones con otros jugadores, decidir la personalidad de su avatar y construir su sistema de vida; incluso el ya clásico *Sim city* da al jugador la oportunidad de construir una ciudad, de hecho, es la primera versión de esta saga de los *Sims* que con sus múltiples expansiones suman ya un gran número de juegos.

3.2.1 Espacio-Tiempo en la pantalla del videojuego

"...el espacio navegable es, junto con la base de datos, otra forma clave de los nuevos medios."⁸⁴ Esta afirmación nos lleva a la consideración de que el espacio es efectivamente un tipo de medio ¿dónde situar al tiempo? En esta configuración, que en los videojuegos ya es un alarde de alta tecnología, los usuarios no son de ninguna manera pasivos, decidir sus funciones en el espacio y el tiempo es esencial. El videojuego tiene su espacio y tiempo, cuando un individuo se sienta frente a la pantalla a jugar "ocupa" el espacio y su correspondiente temporalidad. Aunque no estamos hablando de inmersión en el sentido de realidad virtual, el usuario sí es capaz de sumergirse en un ambiente que le permite encontrar en ese objeto rectangular la posibilidad de separar y a la vez hacer converger sus dos mundos, lo que nos supone otro planteamiento en cuanto a la ocupación espacio-temporal. Estamos por tanto físicamente en nuestro mundo real e inmersos en el virtual, acción cada vez más común en la actualidad, esto es lo que justamente ha hecho que la teoría y el pensamiento pongan más atención en el tema y que se den grandes debates sobre ello. De ahí, los cuestionamientos de Manovich:

¿Por qué la cultura del ordenador espacializa todas las representaciones y experiencias? (De modo que la biblioteca es reemplazada por el ciberespacio, y todos los datos se representan en tres dimensiones en la visualización del ordenador.) ¿Hemos de intentar oponernos a esta espacialización? (Es decir, ¿qué pasa con el tiempo en los nuevos medios?) Y, por último, ¿cuál es la estética de la navegación por un espacio virtual?⁸⁵

⁸⁴ Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Ed. Paidós, Barcelona, 2005. p. 321

⁸⁵ Ibidem p. 321

Las respuestas están de alguna forma esbozadas en el mismo texto, en principio nos encontramos con la afirmación de que "no hay espacio en el ciberespacio"⁸⁶, lo cual no es novedad, pero entonces ¿de qué clase de espacio estamos hablando? ¿A cuál de los espacios de representación se acerca el espacio virtual de los videojuegos? El espacio construido en el videojuego, con el que interactuamos a través de la pantalla, ha ido conformándose con elementos cada vez más estructurados; nuestro autor afirma que "la tecnología de las imágenes en 3D por ordenador ilustra el concepto Panofsky de espacio sistemático, que existe con anterioridad a los objetos que hay en él."⁸⁷ Hablamos por tanto de un sistema de coordenadas, de una perspectiva renacentista, el creador de escenarios virtuales se encuentra con una cuadrícula que le permite ir armando, a partir de figuras geométricas, la construcción del espacio y los objetos que en él se incorporarán. En principio, la animación de los juegos era muy limitada por razones técnicas, ya en la década de los noventa la calidad de las tarjetas de gráficos permitieron un resultado infinitamente más atractivo, actualmente, esa cuestión ya no es problema, incluso la gran seducción para los usuarios se encuentra precisamente en eso, en que la relación entre espacio y objeto se parezca cada vez más a lo "real"; nos referimos tanto a la fidelidad a la manera renacentista, a la interacción y relación entre todo aquello que es parte del juego. Un ejemplo de esta agrupación de elementos: fondo, personajes, objetos, etcétera, es *Assassins Creed*, en el que no sólo las ciudades donde se sitúa la acción son magníficas réplicas de las reales, sino que además son contextualizadas en la era medieval; en este escenario cada elemento y detalle corresponde con absoluta fidelidad al entorno.

⁸⁶ Ibídem p. 322

⁸⁷ Ibídem p. 323



Assassins Creed

Un aspecto -muy importante para Manovich- con relación a los conceptos de espacialidad y navegación, lo constituye lo que llama “el navegante y el explorador”; a partir de ello analiza la popularidad del espacio navegable. Se remite al flaneur de Baudelaire para ejemplificar al navegante -al que se siente como en casa entre la multitud-; y el explorador, es la metáfora de los personajes de Cooper, aquel que se abre paso en espacios adversos y para el que la ciudad es un medio hostil. Los videojuegos guardan cierta correspondencia principalmente con este último modelo, en donde el personaje se abre paso por un mundo desconocido donde las luchas con el destino son constantes, ya sean figuras reales o fantásticas, es necesario enfrentarlas para seguir avanzando y llegar a la meta. Lo anterior no significa que no haya ejemplos en los que el personaje flaneur tenga su lugar en los videojuegos, sobre todo en aquellos en donde al finalizar las misiones el personaje puede disfrutar y moverse por las ciudades sin necesidad de cumplir objetivos ni manejarse por tiempos⁸⁸. Los navegantes o aventureros del espacio virtual encuentran su referente en los dos navegadores más importantes: el *Navigator* de Netscape y el *Internet Explorer* de Microsoft, es posible que hoy mismo este último haya ganado la batalla.

⁸⁸ *Fable* y *Assassins Creed* son dos casos con esas características.



Grand Theft auto 4. Nueva York

3.2.2. La dinámica de juego: La seducción de la violencia en las ciudades on line

La dinámica de juego, aclarando conceptos de espacio-tiempo, estructura e inmersión en mundos ilusorios, es inevitable. Abordar el fenómeno videojuego desde la perspectiva temática, en donde la ciudad es el gran escenario de las diversas condiciones sociales, económicas, políticas y culturales es central. La gran mayoría de los videojuegos comerciales tienen como función principal llegar a una meta, aunque esto signifique violentar todo tipo de códigos éticos. Esto no es contrario a lo que sucede en el mundo físico, si nos remitimos a los escenarios de todos los tiempos, es siempre la ciudad el espacio en donde los vínculos humanos tocan todas las fibras, ya hemos hablado en este mismo estudio de los espacios espléndidos y degradados, de los sitios que han servido de denuncia social a lo largo de los últimos años, de la vigilancia que nos condiciona en el espacio público; el videojuego bien

diseñado y comercialmente vendible será el que cumpla fielmente con todas estas características. La ciudad de *GTA* no dista de la real ciudad de Nueva York en tiempos actuales; *Mafia II* nos remite a la historia del “Padrino”, de cualquier padrino en el Nueva York de los veintes; *Assassins Creed* nos sitúa en la Italia medieval y renacentista, en el mundo de las sectas; en *Ghost Recon* el ejército norteamericano invade la ciudad de México; bastan estos cuatro ejemplos para ilustrar lo dicho, en cada uno de ellos lo importante es cumplir con determinadas acciones dentro del espacio “ciudad”, lo cual va desde el robo, el homicidio, la masacre, la violación, entre otras condiciones propias de la época en la que el juego se ambiente. El personaje - que no es necesariamente un avatar- transita y se desplaza, hace un mapeo del espacio reconociendo las ciudades. Agregamos aquí, algunos otros títulos en los que la ciudad protagoniza acciones de índole similar como: *Castelvania*, que en todas sus versiones se desarrolla en Transilvania; *Metal Gear Solid 4*, que tiene como ambientación la ciudad de Praga; *Silent Hill 2* en donde Lago Toluca, pueblo ubicado en California, es el escenario. Hemos citado también, algunos juegos que han creado ciudades, como el caso de *Fable*, ahí el escenario no recrea ninguna ciudad real, incluso podría decirse que es más bien un espacio genérico ubicado en la época medieval; o *Far Cry*, que se sitúa en la época actual en un país africano, aparentemente la ciudad no es determinada, sin embargo, sí está basado en una historia real. En todos ellos también la condición es la misma, cumplir con las metas establecidas; ¿qué sucede cuando se llega a la meta? En algunos casos seguir desplazándose por la ciudad, investigarla, vivirla; en otros no queda absolutamente nada más que hacer.

Aquí, habría que hacer una acotación interesante que tiene que ver con la diferencia crucial que se da ente los videojuegos -incluidos aquellos que se juegan en línea- y los mundos virtuales: la persistencia. Aunque la mayor parte de los juegos que hemos citado pueden ser jugados on line y esto proporciona acciones interesantes, a diferencia de los mundos virtuales, los videojuegos se definen por la no permanencia del mundo ante la ausencia del jugador. Lo que aquí vale es la

interacción y la conectividad momentánea que no crea lazos de ninguna índole. La persistencia que te ofrece el mundo virtual y con la que no se cuenta en los juegos on line es una condición del mundo real, de ahí que las percepciones sean distintas en ambos casos. El mundo virtual crea lazos que pueden llegar a hacer complejas las divisiones y hacer que las personalidades se trasladen, se traslapen y se confundan. En el videojuego compartimos momentáneamente breves historias que terminan con el mismo juego, lo que tampoco significa que no conforme ligas con espacios alternativos. Es viable pensar que cada vez la humanidad cuenta con un mayor número de opciones de vida, de acciones a elegir, de opciones de modificación de su mundo virtual pero también del real; apostemos a las opciones de cambio que ofrecerá dentro de poco esta dualidad o más aún, a la multiplicación de "haceres" y "seres".



Midnight Club Los Ángeles



Fable I

3.2.3. El videojuego y la crítica social: The game art

Marta Peirano reseña en la revista *Elástico*, en un artículo titulado *Political games: conciencia política on line*⁸⁹, las características y condiciones del primer videojuego que, como herramienta política, vio la luz en el 2002: *Escape from Woomera*. Desató una serie de situaciones extremas, desde el bloqueo presupuestal que el gobierno australiano destinaba al arte digital, hasta la conversión del videojuego en una forma de denuncia y conciencia social. Sin embargo, ocho años después por otro tipo de razones, la utilización del videojuego como arma y herramienta reflexiva y política provocó polémica nuevamente; recientemente el diario español "El País" publicó una reseña que lleva por título *Con el muro de Berlín no se videojuega. 1.378 Km* es el título del juego que realizó Jens Stober -un joven alemán de 23 años-, y que tiene como tema el muro de Berlín; como muchos juegos de rol la elección está en el jugador, se puede decidir entre ser represor o víctima; esto ha causado gran molestia, crítica y descontento en torno a la propuesta impidiendo que se haga la presentación oficial del juego. Aun así, para su diseñador, *1.378 Km* puede tener una función más allá del simple juego de rol, entre otras cosas, puede significar el acercamiento de los jóvenes a la historia alemana del siglo pasado. Comenta Miguel Sicart, quien es profesor de diseño de videojuegos en la Universidad Tecnológica de Copenhage, que el lenguaje del videojuego convierte al espectador en protagonista, tratándose de temas de guerra no se contempla, se actúa; y agrega: "Es un problema de percepción; el medio es maduro, pero la sociedad lo percibe como un juego de niños."⁹⁰ *Escape from Woomera* y *1.378 Km* son el primero y el último de los videojuegos que han agitado conciencias, pero en el medio hay un gran número de propuestas de las que da cuenta Laura Baigorri -autoridad en la materia- quien ha publicado por lo menos tres artículos sobre el tema que han sido determinantes para esta investigación: *Game as Critic as Art. 2.0; I Will Not Make Any More Boring Art.*

⁸⁹ Peirano, M. *Political games: conciencia política online*. (En línea). Consultado el 27/08/2010. Documento Html. http://elastico.net/archives/2006/01/nadie_escapa_de.html

⁹⁰ Reventós, L. *Con el muro de Berlín no se videojuega*. (En línea). Consultado el 03/10/2010. Documento Html. www.elpais.com/articulo/Pantallas/muro/Berlin/videojuega/elpepurtv/20101003elpepirtv_1/Tes

Subvirtiendo elitismo y banalidad y *En la Brecha*. Videojuegos sobre fronteras e inmigración, de los que plantea la validez de éstos como herramienta artística, así como su condición de compromiso y crítica; para lograrlo describe algunos de los más relevantes videojuegos creados en los últimos años. A efectos de este trabajo hemos elegido aquellos que cuestionan dos grandes conflictos de la humanidad, la guerra y la migración; en cada uno de los casos de estudio que proponemos es la ciudad el sitio en el que se desarrolla la acción: cruce de fronteras, estrategias militares en ciudades específicas, bombardeos, ataques terroristas, guerrilla, conflictos en fronteras. Esta selecta agrupación de videojuegos, de acuerdo a nuestra autora, combinan tres elementos que son juego, crítica y creación, donde aunque los gráficos son pobres, el discurso suele ser bastante fuerte. Esta clase de videojuegos no busca entrar en los canales comerciales oficiales, incluso parte de su función es atentar directamente contra ellos, y más aún, provocar en el usuario la reflexión sobre temas que tienen que ver con la violencia, la guerra, la discriminación, la muerte... Desde la aparición de *Escape from Woomera*, se propone a través del juego plantear problemas reales a situaciones reales donde nunca la meta es ganar, más bien y como afirma Baigorri, un punto en común en muchos de ellos es la frustración.



1.378 Km

Este apartado se conforma por una serie de propuestas en donde el punto central es la crítica intencionada hacia la industria del videojuego y las prácticas sociales, políticas, culturales y económicas del mundo contemporáneo. La

introducción de estas temáticas ha puesto en evidencia ciertas cuestiones: el videojuego no es un juego para las economías que lo controlan y, en manos del artista, tampoco. Es la réplica de una realidad cruda e impactante. Nuestra selección recorrerá el camino de aquellos juegos en los que la guerra, el cruce de fronteras y la explotación de la ciudad son la condición que los define.

Escape from Woomera, Beaner, Crosser y la Migra, Estrecho Adventure y Bordergames, son propuestas que plantean los problemas de cruce de frontera. *UnderSiege, Under Ash, Kuma Wars, The Greate Games Matari 69200, Super Columbine Massacre RPG, 9/11 survivor, y September 12th*, entran en una clasificación vinculada con la violencia de la guerrilla, la masacre y los conflictos bélicos.

Una tercera y última parte contiene dos propuestas de difícil clasificación pero que indudablemente tienen referencias interesantes de gran valía a este trabajo. La primera de ellas *Stiff people's league*, nos sitúa entre lo real y virtual de manera realmente impresionante, entre un bar en Lavapiés, Madrid; y *Second Life*. La segunda, que es un juego recodificado, *Invaders!* es una modificación del juego original *Space Invaders*, que busca hacer conciencia sobre el significado de los ataques aéreos después del 11 de septiembre y que se proyectó por primera vez en el WTC de Marsella.

Es significativo, para dar inicio a este apartado, describir en primer lugar el videojuego *Escape from Woomera*; continuar con el juego crítico de *Beaner* que nos presenta Ilich; después, *la Migra* y *Crosser* de Rafael Fajardo, porque implican todas las cuestiones de las que hemos venido hablando a lo largo de este trabajo. El tema de la frontera ha dado y sigue dando oportunidad al discurso artístico, entre otras cosas porque, derivado de la conflictiva política en diversas fronteras del mundo, la situación de las ciudades se ha visto inevitablemente trastocada. La frontera México-Estados Unidos es claro ejemplo: gran parte de la población que comprende los

Estados de Texas, Nuevo México, California, Arizona y Florida es latina, lo que ha provocado conflictos socio culturales, de identidad, de vecindad, además de los problemas de xenofobia que han convertido esa zona en un espacio poco afortunado para los migrantes; a pesar de ello los problemas económicos siguen empujando, en este caso a los latinos, a buscar el sueño de llegar a la tierra de las oportunidades. Por ello no es sólo el juego de Ilich el que ha ahondado en este tema. La cercanía de Marruecos con España alberga un problema similar en Europa que también ha llevado a activistas, artistas y diseñadores de videojuegos a utilizar este medio para exponer el conflicto que esta situación provoca. *BorderGames* y *Estrecho Adventure* son casos que aunque no son precisamente videojuegos están pensado en ese formato: ellos también exponen la problemática de los migrantes en las ciudades. Hemos dejado en otro bloque una serie de videojuegos que se asocian con la violencia, la guerra, la guerrilla en distintas ciudades del mundo, y que están basados en hechos reales, confrontaciones políticas milenarias o eventos desastrosos en los últimos tiempos.

I. *Escape from Woomera*. Australia. 2003

Utilizando la plataforma del conocido videojuego *Half-Life*, un par de artistas, junto con un grupo de programadores, diseñadores y periodistas, desarrollaron *Escape from Woomera*, un juego en primera persona en el que el jugador es un asilado político de Medio Oriente que está detenido en un campo de concentración moderno en Australia. Dentro del videojuego el jugador se va enfrentando a diferentes situaciones que lo llevan a decidir el rumbo del refugiado, entre éstas figuran cualquier conversación con otro refugiado, su interacción con los guardias o sus diferentes acciones dentro del juego. No existe un ganar o un perder, el juego invita a generar conciencia del problema real que sucede en Australia, así como a enterarse de lo que sucede a pocos kilómetros de sus grandes ciudades.



Escape from Woomera

El videojuego desató una gran controversia cuando se lanzó al público ya que el ministro de inmigración australiano, Paul Ruddock, comentó que nadie escapaba de su centro de detención, lo que llegó a los titulares de los periódicos de todo el mundo e impulsó la popularidad del juego; aunque también significó una reducción del presupuesto a las artes digitales en Australia.

II. *Beaner* (frijolero) Fran Ilich. México. 2000

*Don't call me gringo you fucking beaner stay on your side of that goddamn river,
don't call me gringo you beaner.*

No me digas beaner Mr. Puñetero o te sacare un susto por racista y culero.

No me llames frijolero pinche gringo puñetero.

Grupo Molotov

*Beaner*⁹¹ (frijolero) es un videojuego en el que los jugadores tienen que colocarse en la posición del indocumentado, su misión es cruzar la frontera. El premio: un trabajo rudo y mal pagado. El juego creado por Ilich y Blas Valdez, fue presentado por primera vez en el año 2000, durante la primera edición del encuentro de arte

⁹¹ Término con el cual se designa a los mexicanos que se van de ilegales a Estados Unidos

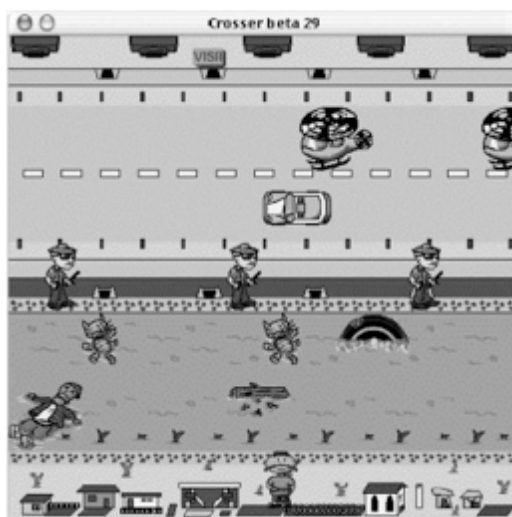
electrónico Borderhack; actualmente, es parte de la colección del Museo Español de Arte Moderno. *Beaner* es un videojuego bastante obsoleto hablando en términos tecnológicos, está realizado con gráficos y estructuras básicas muy simples, pero conceptualmente, fue diseñado para cuestionar uno de los problemas más graves que enfrenta la sociedad contemporánea; son diez años de distancia entre la creación de *Beaner* y el día de hoy, el problema de la frontera México-Estados Unidos cada vez es más agudo. *Beaner* pone al jugador en una perspectiva francamente complicada, cruzar el río Bravo entre desechos tóxicos y cargas de marihuana, en donde, si no te ahogas te cierra el paso el Tío Sam; solo si eres hábil con los controles lograrás cruzar el desierto, enfrentar a la migra y eludir a la patrulla fronteriza. La meta, el sueño americano: "Welcome to the land of opportunity" es la leyenda de bienvenida que, junto con aplausos y unos *beaners* trabajando en la pisca de jitomate, recibe el jugador ilegal triunfante.

La intención de Ilich era evidenciar las dificultades de cruzar esta frontera, en la que miles de mexicanos han perdido la vida; el fuerte problema del narcotráfico; el profundo racismo y; además, recientemente, también es una crítica a las políticas migratorias que se agudizaron -aún más- a partir de los atentados del 11 de septiembre.

III. *Crosser* y la Migra. Rafael Fajardo. México. 2001

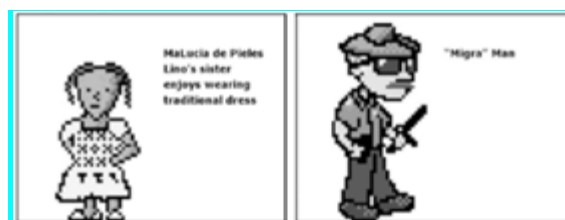
*"The reality at the US/Mexico border is a game. The game is one of chance, where the stakes are survival".*⁹² (Rafael Fajardo)

⁹² Baigorri, L. En la brecha. Videojuegos sobre fronteras e inmigración. (En línea). Consultado el 27/02/2010. Documento PDF. http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/laura_baigorri.pdf



La Migra

Rafael Fajardo, con una propuesta muy similar a la que acabamos de describir, nos presenta un par de videojuegos que se llaman *Crosser* y *La Migra*. Ubicado en la frontera entre Ciudad Juárez, Chihuahua y El Paso, Texas, la diferencia es que el jugador puede optar por ser el migrante o el policía fronterizo, en ambos casos la tarea es compleja, y como bien advierte Laura Baigorri, "(Moraleja) toda realidad tiene, por lo menos, dos puntos de vista antagónicos y más vale que no te toque vivir ambos a la vez."⁹³



Gráficos de La Migra 2000

⁹³ Baigorri, L. En la brecha. Videojuegos sobre fronteras e inmigración. (En línea). Consultado el 27/02/2010. Documento PDF. http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/laura_baigorri.pdf

IV. *Estrecho Adventure*. Valeriano López. España.1996



Estrecho Adventure

Estrecho Adventure, no es un videojuego pero se presenta bajo este formato; su historia se centra en Abdul, un personaje marroquí que -en palabras del propio artista que lo creó- “desea ser europeo”. Este video, nos muestra en menos de seis minutos y medio, una serie de situaciones por las que va pasando Abdul. Dividido en 6 diferentes juegos, cada uno con su propia estética y forma de ganar (basada en juegos conocidos de principios de los noventas -*Pacman*, *Street Fighter*, *Mario Bros*-), el espectador ve transcurrir la historia desde el punto de vista de un videojugador. El video nos muestra el transcurso del personaje desde su salida de Marruecos, sus encuentros con la policía, su trabajo y cómo poco a poco se va mezclando con la sociedad española, en un nivel inclusive se ven dos barras de estado: una de vida y una que representa el nivel de aceptación de la sociedad; finalmente, obtiene los papeles de estancia legal y el video llega a su fin: de regreso en una calle marroquí, descubrimos que todo este tiempo estuvimos presenciando la partida de juego de niños marroquíes.

V. *Bordergames*. La Fiambrera Obrera. España. 2005-2007



Bordergames

El proyecto conocido como *Bordergames*, comenzó como un intento fallido de unificar a bandas de jóvenes en Estados Unidos a través de la creación de un videojuego que representara el lugar y las actividades con los cuales se identificaban los integrantes de las bandas. Después, se llevó a España, La Fiambrera Obrera realizó el primer *Bordergames* en la plaza de Lavapiés, en el centro de Madrid -lugar reconocido por su alto índice de habitantes de origen no español-; se desarrolló con habitantes de la plaza que diseñaron el videojuego basado en el lugar y sus personas enfrentándose a situaciones cotidianas como encuentros con la policía, problemas de comunicación y falta de identidad cultural en general.

El experimento tuvo tal éxito, que actualmente se desarrollan talleres en diferentes ciudades del mundo con características similares, organizados por *Bordergames*. Durante un tiempo corto, jóvenes de todo el mundo se juntan para diseñar y programar videojuegos que representen su lugar de residencia, sus situaciones cotidianas y a grandes rasgos, toda la realidad que los identifica y que no es representada en videojuegos convencionales.

VI. *The Great Game. Epilogue*. John Klima. EE. UU. 2002



The Great Game. Epilogue

En una instalación que sitúa el conflicto armado en Afganistán a principios de siglo, en un juego infantil, John Klima utiliza los datos reales de la invasión -tomados del Departamento de Defensa de los Estado Unidos- para introducir al espectador en una experiencia audiovisual que muestra las municiones, aviones, movimientos realizados por el ejército y sus objetivos. Por medio de un software que reproduce mapas y simula eventos, el juego es transferido a una pantalla montada frente a un asiento de juego para niños; el usuario tiene que ingresar una moneda para poder activar el juego a través de un joystick que controla los movimientos. La instalación pretende ser una crítica a la manera en la que se representa la guerra ante las nuevas generaciones, tomando como primicia que en el futuro, las guerras se llevaran a cabo a control remoto.

VII. *UnderSiege* (sitiados). Radwan Kasmiya. Palestina. 2004

Basándose en la idea de que los jóvenes adquieren conocimiento del mundo a través de videojuegos y películas, *UnderSiege* está enfocado en mostrar los conflictos e historias reales que normalmente estos medios cuentan desde el otro punto de vista; la segunda Intifada (1999-2002) es el tema central. En este videojuego se cuenta la

historia de una familia palestina, con situaciones y personajes reales. Está clasificado para mayores de 13 años debido a su alto contenido de violencia; durante el juego no existen tiroteos en contra de civiles, actos suicidas, bombas, ni ningún tipo de acción terrorista, solamente violencia gráfica contra la milicia. Esto se debe a que, según los registros oficiales de la ONU, el área de Cisjordania y la franja de Gaza son territorios con ocupación militar, y por lo tanto, cualquier acción defensiva efectuada por los habitantes del lugar contra las fuerzas militares ocupantes está legitimada. El juego fue lanzado para PC con plataforma Windows XP.

VIII. *Under Ash* (bajo las cenizas) Radwan Kasmiya. Palestina. 2001



Under Ash

Con una descripción realista del conflicto árabe-israelí, *Under Ash* es un videojuego en primera persona; el jugador toma la posición de Ahmed, un palestino en contra del

ejército de ocupación israelí que empieza a defenderse de los ataques utilizando una piedra, a medida que va avanzando en el juego sus armas evolucionan, desde una navaja hasta una pistola. A diferencia de otros juegos de acción de procedencia estadounidense donde el objetivo es difundir una propaganda bélica dirigida a jóvenes con expectativas de unirse al ejército -particularmente *America's Army*-, este videojuego árabe cuenta historias reales en locaciones reales a través de la simulación tridimensional. Durante el juego, es muy fácil ser asesinado, por lo que la dificultad para pasar de nivel es alta; si el jugador dispara a un civil la partida acaba inmediatamente. Consecuentemente ha recibido críticas negativas por lo difícil de jugar y su casi imposible oportunidad de triunfo.

El juego generó polémica a su lanzamiento, alrededor del año 2001, cuando un grupo de terroristas se infiltró en la página del juego y en las de los desarrolladores y promotores para desactivarlo y borrar su contenido -en dos ocasiones- por lo que con el tiempo se decidió retirarlo del público. Esto no impidió que se desarrollara una segunda parte, *Under Siege*.

IX. *Kuma Wars*. Kuma Reality Games. E.E.U.U. 2004



Kuma Wars

Siguiendo la línea de videojuegos basados en eventos reales, Kuma Wars utiliza información de las campañas militares durante la guerra del Golfo ejecutadas por la milicia estadounidense; recopiladas por el Departamento de Defensa y reproducidas fidedignamente, desde las armas hasta las locaciones que fueron reconstruidas con fotografías e imágenes captadas por satélite de los lugares en conflicto. Además, se complementa con entrevistas y videos protagonizados por militares que formaron parte de los ataques efectuados.

Cada semana se agrega una nueva misión al juego que se descarga gratuitamente por Internet. Este lanzamiento es arduamente esperado por la comunidad de jugadores en línea que se desafían semana a semana por conseguir las mejores puntuaciones de nivel.

X. *Matari 69200*, Rolando Sánchez. Perú. 2000



Matari 69200

En la década de los años ochenta -mientras la consola *Atari 2600* se convertía en un objeto codiciado por los jóvenes en Perú- se llevaba a cabo uno de los conflictos más polémicos de las últimas décadas en Latinoamérica entre el grupo guerrillero maoísta “Sendero Luminoso” y las fuerzas militares que intentaban frenar el conflicto. Fue una época de represión extrema en todo el país. Rolando Sánchez mezcla ambos

contextos, el del conflicto armado y el del videojuego, para crear *M Atari 69200*. Toma como punto de partida el hecho de que en la misma pantalla en la que la gente veía las muertes y noticias de esta guerra, se jugaba el videojuego.

M Atari 69200 hace referencia al número de víctimas de ambos lados durante el conflicto armado. Su diseño consiste en la modificación de videojuegos de Atari con elementos extra de los enfrentamientos, para así, tratar de crear conciencia en el jugador de la facilidad con la que desaparecen los fantasmas o naves invasoras por medio de un joystick, tal como sucedió con personas inocentes durante esa época.

XI. *Super Columbine Massacre RPG! / Playing columbine: A True Story of Videogame Controversy*, Danny Ledonne . EE. UU. 2006 / 2007-2008

Uno de los videojuegos más polémicos de los últimos tiempos fue realizado por un joven de 25 años; utilizando software libre y una distribución gratuita por Internet, se basó en uno de los acontecimientos recientes más controversiales de la historia americana. *Super Columbine Massacre RPG!* permite al jugador ser Eric Harris y Dylan Klebold, quienes el 20 de abril de 1999 entraron a su escuela armados y empezaron a disparar sin consideración a sus compañeros. El juego RPG generó la consternación de la opinión pública, la creación de nuevas leyes contra la portación de armas y una dura crítica en contra de los medios de difusión masiva enfocados a la juventud y su influencia.



Super Columbine Massacre RPG!

Elaborado en el programa gratuito RPG Maker (RPG es un acrónimo en inglés para Role Playing Game, juego de rol) el videojuego narra el transcurso del día de la matanza desde la perspectiva de los asesinos: interacción entre ellos, con familiares y objetos que intervienen en la historia, con las armas; se destaca la influencia de la música y de otros videojuegos que posteriormente serían criticados por lo que pudieron provocar en los dos jóvenes; se exploran los motivos y los hechos a detalle de la masacre que dejó 15 muertos, incluyendo el suicidio de ambos chicos... todo ello contado desde una estética que evoca la manejada por los videojuegos de Nintendo, pero intercalada con imágenes reales de la matanza.

En cuanto empezó a tomar importancia en Internet se desató una fuerte polémica, eventualmente fue registrada por el mismo creador del juego, Danny Ledonne, en un documental llamado *Playing columbine: A True Story of Videogame Controversy*. En él retoma la opinión de diferentes personas, involucrados en el ataque, retractores del juego, jugadores y del mismo director, quien destaca el hecho de que si se hace un documental acerca del evento es correcto, pero deja de serlo si se elabora un videojuego como medio de expresión que permite tomar al usuario la historia desde el punto de vista de los perpetradores, siendo que en el mercado

actual existen infinidad de videojuegos que presentan una violencia gráfica mucho mayor pero que por ser situaciones ficticias nadie alega opiniones negativas al respecto.

XII. *9/11 survivor*. John Brennan, Mike Caloud y Jeff Cole. E.E.U.U. 2003



9/11 survivor.

Con modificaciones a un conocido juego de disparadores en primera persona, llamado *Unreal Tournament*; tres estudiantes de la Universidad de California llamados John Brennan, Mike Caloud y Jeff Cole, desarrollaron para una clase de arte un videojuego que generaría gran polémica entre la sociedad estadounidense durante el verano de 2003. *9/11 survivor* permite a los jugadores ser una de las víctimas de los atentados terroristas en las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001; en una partida donde el objetivo principal es no morir y escapar de la torre antes que se desplome, las únicas opciones son pasar por las escaleras de servicio en llamas -con mucha dificultad- o saltar por las ventanas a una muerte segura. Cada detalle fue recreado en base a los acontecimientos reales y los relatos de las víctimas que

estuvieron en esos momentos en el World Trade Center y lograron sobrevivir. La intención, cuentan los estudiantes, era recrear en la mente de los jugadores las escenas de horror y desesperación que se sufrieron el día de los ataques y que fueron perdiendo su impacto visual por la repetición de las imágenes en los medios de comunicación de manera masiva.

El periodo de disponibilidad del juego fue muy corto, debido a muchas críticas que recibieron los creadores además de amenazas de muerte; eventualmente, fue retirado por ordenes del gobierno de los Estados Unidos (aunque los desarrolladores del videojuego afirman que fue porque no era rentable pagar los costos de los servidores debido a la cantidad de descargas recibidas por día, siendo imposible encontrar el juego en la red).

XIII. *September 12th*. Gonzalo Frasca. Uruguay. 2003

Desde el momento que se abre la página que alberga *September 12th*, el usuario queda advertido que no es un juego, es una simulación, por lo tanto no se mantienen cifras ni se puede ganar o perder. Es una simulación que ya empezó y que no tiene fin, la única acción que puede realizar el jugador es disparar a los terroristas que se encuentran mezclados con los civiles en una plaza pública de Irak. La decisión al participar es aparentemente muy sencilla, se puede disparar o no; pero al primer ataque perpetuado, es decir, por cada vez que se mate a un terrorista, inevitablemente se mataran civiles. Pronto van a su encuentro familiares que se posan junto a ellos llorando y que inmediatamente se convierten en terroristas, por lo que si el jugador sigue disparando, se va destruyendo la ciudad y la pantalla se llena rápidamente de más y más terroristas. Esto provoca que a los pocos minutos jugar se vuelva imposible. El punto que quería demostrar su creador, Gonzalo Frasca, y el estudio uruguayo Newsgaming, es el hecho de que cada acto de violencia que se

realice siempre trae como consecuencia más violencia -aunque sea una simulación virtual- y que al quedar advertido el jugador desde el principio que es su decisión disparar o no hacerlo, se enfrenta a un dilema moral donde cada acción viene con su consecuencia, tal como en la vida real.



September 12th

XIV. *Stiff People's League*, MIT Media Lab—Drew Harry, Dietmar Offenhuber, Orkan Telhan. EE. UU., Austria, Turquía. 2007.

La realidad mixta se refiere a la unión de la interacción real con la interacción virtual, un ejemplo claro es *Stiff People's League*, elaborado por el MIT. En él se juntan dos clases de usuario, el virtual y el físico, para jugar un partido de fútbol a escala. Dividido en dos equipos, cada uno conformado por una persona jugando de manera física y mecánica -moviendo las barras como tradicionalmente se juega el "futbolito"- y otros usuarios jugando en línea a través de una pantalla por medio de *Second Life*, el objetivo es meter goles y poner a prueba la confianza entre los jugadores del mismo equipo que no tienen comunicación alguna durante el partido.



Stiff People's League

Cada clase de jugador tiene ciertas ventajas y desventajas, los jugadores virtuales -que lo hacen por medio de sus avatares- pueden moverse libremente por la cancha virtual, esquivando a los jugadores rígidos controlados por los jugadores físicos y enfrentándose a otros avatares, inclusive pudiendo volar. Mientras que los jugadores físicos solo pueden mover las barras para evitar el paso de los jugadores virtuales, tienen la ventaja de ver el juego desde una vista superior de la cancha, que es una pantalla que va mostrando el desarrollo del juego, y observan el movimiento de todos los avatares como si estuvieran contenidos dentro de una caja que ellos controlan.

XV. *Invaders!*, Douglas Edric Stanley. Francia. 2001.

Poniendo como trasfondo los ataques del 11 de septiembre de 2001 al World Trade Center de Nueva York, Douglas Edric Stanley modificó el muy conocido juego *Space*

Invaders con el fin de concientizar a la gente sobre los peligros que pueden llegar a tener los ataques aéreos. Fue proyectado por primera vez sobre la fachada del World Trade Center de Marsella, permitiendo que los peatones dispararan contra las naves utilizando fuentes sencillas de luz como lámparas caseras. Esta instalación electrónica ha ido evolucionando hasta el punto de permitir que los jugadores disparen con sus manos y brazos detectados por sensores de movimiento; se lleva la cuenta del puntaje y aparecen escenas e imágenes de la película *Taxi Driver*, de Martin Scorsese.



Invaders!

Esta instalación generó graves discusiones al ser retirada de la convención de juegos de Leipzig, en el 2008, por decisión del mismo artista, quien explicó posteriormente que se debió a la gran cantidad de amenazas de muerte que recibió por parte de personas que veían la pieza como una burla a los ataques terroristas ocurridos en el 2001.

3.2.4. Una pantalla para ciudades virtuales: dos casos peculiares: *Ghost City* y la nación de *Ladonia*

Ghost City y *Ladonia* son dos casos peculiares porque están en pantalla pero no cumplen con las características que definen a los mundos virtuales, no son juegos, no son en tiempo real, la interacción de una es con la máquina y la de la otra es en diferido, ¿qué son entonces? Son ciudades pensadas para la reflexión, la primera de ellas requiere de un paseo analítico, tranquilo, a la manera del flaneur de Baudelaire; en la segunda se entablan relaciones curiosas, basadas en el intercambio creativo, en la ayuda y la retroalimentación. Son ciudades construidas con características muy particulares, que se circunscriben al tema urbano-virtual y que juegan con el concepto espacio-tiempo. *Ghost City* es navegable, se puede transitar por ella; en *Ladonia* hay interacción con los conciudadanos, pero en ninguna de las dos el tiempo real es una condición para que se desarrollen o existan. Con este preámbulo abordaremos el tema de las ciudades virtuales creadas con y para propósitos efectivos de intercambio y comunicación libre, incluyente e inteligente. Las ciudades de las que estamos hablando cuentan con características absolutamente distintas a las mencionadas anteriormente, además de ofrecer a su estudio presupuestos interesantes y diversos. *Ghost City*, creada por la artista Jody Zellen en 1997, y la ciudad de *Ladonia*, que surge de un proyecto de intervención de Lars Vilks en las inmediaciones de Nimis, una franja del litoral sueco que desde 1996, en Internet, se llama *Ladonia*.

I. Ghost City

Ghost City fue hecha como un sitio web, pero ha ido cambiando constantemente desde el año de su creación hasta el 2005. Fue concebida como una ciudad virtual aunque se ha convertido en un archivo de tecnologías cambiantes de la red. No tiene

espacio físico ni se transita por ella en tiempo real; la interacción del usuario se da con los gráficos animados que va encontrando en la ciudad, no hay contacto con otros individuos o visitantes de la ciudad-web.



Ghost City

Ghost City ofrece posibilidades interesantes para quien la visita, entre ellas la de caminarla siguiendo la narrativa lineal que ofrece, o pasando de un link a otro sin buscar orden alguno. En cada link, el usuario encuentra un sinfín de imágenes sacadas de los medios impresos y textos que proceden de pasajes tomados de la teoría urbana o escritos especialmente sobre la ciudad. Al ir caminando o “navegando” por *Ghost City*, las posibilidades son infinitas, el usuario puede detenerse, regresar, pensar, o seguir explorando la cuadrícula urbana.

Ghost City trata de la memoria, de viajar a través del tiempo y el espacio. El tiempo es infinito. El espacio es finito. Con todo, el tiempo y el espacio de *Ghost City* se relacionan metafóricamente con la experiencia de la ciudad, donde la gente camina, habla e interactúa.

Ghost City es una ciudad de fragmentos. Un recuerdo. Un fantasma de realidad. Una ciudad fantasma.⁹⁴

Ghost City, como su nombre lo indica, es una ciudad fantasma, no hay ciudadanos con los que compartir. A lo que esta ciudad te invita es a mantener un diálogo con ella, con sus laberintos, sus grandes dramas, sus pintas callejeras, sus personajes mudos, sus calles, su arquitectura, los paisajes que la conforman. Es un viaje en soledad a través del tiempo, de ese tiempo y espacio fragmentados de los que habla la propia autora.

Como ciudad virtual, es uno de los planteamientos más formales en términos conceptuales, es una alternativa para reflexionar sobre el significado de la ciudad, ofrece la posibilidad de moverse y estar dentro de ella, caminarla por horas y horas, perderse y no encontrarse; es un buen ejemplo de deriva situacionista, sobre todo si recordamos que una de las cualidades de ésta es la de dejarse llevar por el espacio mismo. Si llevar a cabo una deriva es oponerse a toda idea tradicional de viaje y paseo, según lo determina la propia "Teoría de la deriva", la ciudad de Zellen apuesta por un usuario que sea capaz de encontrar en los fragmentos, los flujos, los puntos sin retorno, los callejones y las avenidas que te disparan sin cesar a nuevos escenarios y encuentros insólitos, una completa deriva.

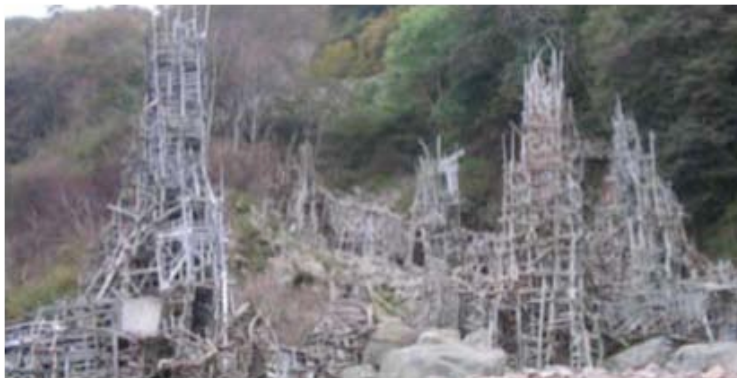
Como logro técnico, demuestra los amplios conocimientos de Jody Zellen en el uso y manipulación de nuevas tecnologías, si de acuerdo a lo que menciona la artista, la ciudad comenzó como un trabajo de hipervínculos que seguían un sólo camino, acabó por convertirse en una red sin fin que muestra muchas horas y años de trabajo. La obra concluyó cuando cada una de las veinticinco casillas estuvo

⁹⁴ Zellen, J. Revista a new media. (En línea). Consultado el 03/05/2008. Documento PDF. <http://newmediafix.net/aminima/jodyZellen.pdf>

animada, conectando al usuario a través de la pantalla por cualquier cantidad de sitios. Actualmente, *Ghost City* puede ser visitada, leída y navegada si se tiene el tiempo para derivar por los vínculos que ofrece.

II. *Ladonia*

La nación de *Ladonia* es, desde nuestro punto de vista, uno de los proyectos de comunidad virtual más propositivo. Tonia Raquejo, en su ensayo *Una reflexión sobre arte y resistencia hoy*, detalla los acontecimientos del surgimiento de esta ciudad. En 1980 Lars Vilks, artista y teórico del arte nacido en Suecia, comenzó a trabajar en el territorio de Nimis -franja del litoral sueco- un par de piezas arquitectónico-escultóricas a las que llamó *Nimies* y *Axes*, piezas que realizó con la madera que talaba del mismo bosque.



Nimies y Axes

Hoy, las dos principales ciudades de *Ladonia* llevan esos nombres. Lo interesante del proyecto no es el trabajo escultórico de Vilks, sino las repercusiones que esto desató con el gobierno sueco. Al poco tiempo de haber iniciado fue requerido por las instituciones de ese país para desmontar las piezas que estaban en

territorio donde, según las autoridades, estaba prohibido hacer esculturas. Las piezas, para ese momento, medían más de cien metros de largo por quince de alto. Vilks decidió ir a juicio argumentando que no existía indicación alguna que prohibiera la construcción, por lo que el juicio comenzó con todo lo que esto conllevaba, la Corte se trasladó al lugar y los medios hicieron público el caso. Para Lars Vilks comenzó la fama. El bosque con las esculturas se convirtió en lugar de visitas en donde la gente organizaba conciertos, obras teatrales; un espacio para lo alternativo. El juicio seguía su curso y Vilks decidió vender las piezas, con lo cual el proceso legal tuvo que empezar nuevamente ya que el demandado era otro. El comprador fue en aquel momento Joseph Beuys, al fallecer éste en 1986, las esculturas fueron compradas por Christo. Vilks dejó de tener la propiedad de las esculturas, las autoridades se dieron por vencidas y, a partir de 1996, el artista declaró los alrededores de Nimis como una nueva nación independiente bajo el nombre de *Ladonia*.

Este nuevo país abrió su página web (www.ladonia.net), todo aquel que quiera ser parte de *Ladonia* puede entrar al sitio e inscribirse como ciudadano común o como noble. El país virtual tiene una superficie real de 1 Km cuadrado en forma de triángulo. El auge que ha tenido *Ladonia* se debe, en gran medida, a que los ciudadanos que lo componen están comprometidos con la nación pacífica que los ha acogido; organizan sus fiestas patrias, hacen reuniones que buscan mejoras para la nación, votan, tienen dos himnos, una bandera, e incluso cuentan con ministros de las más extrañas dependencias y, cuatro consejos de condado. Tienen una moneda que es el Ortug -equivale a 10 coronas suecas-, aunque los impuestos no se pagan en moneda sino con creatividad. Cuenta también con un servicio postal. Las dos ciudades que lo integran pueden ser visitadas con frecuencia por sus propios ciudadanos o por cualquier turista despistado -es evidente que los habitantes de *Ladonia* son nómadas- ya que además de las piezas de Vilks, la historia de ese pequeño territorio se remonta a las leyendas y tradiciones escandinavas que cuentan que en ese sitio se encontraba el árbol de las manzanas de oro de las Hespérides, custodiado por Ladón, el dragón de las doce cabezas derrotado por Hércules. Las

manzanas de oro, como es sabido -en general en toda la mitología- conceden a quien las pruebe el don de la inmortalidad.

La página de *Ladonia* tiene como encabezado “La verdadera historia sobre la lucha por la inmortalidad, la independencia y la libertad”; sobre estos principios, el 2 de junio de 1996, Lars Vilks la declaró Estado independiente. En virtud de que el territorio es, no sólo singular sino mínimo, *Ladonia* se constituyó como comunidad virtual pensada para un intercambio real de ideas entre habitantes de diversas partes del mundo, que invita a pensar en el significado de una comunidad consolidada con fines de mejorar y establecer lazos de identidad más allá de las fronteras geopolíticas existentes. Como dato interesante, después de los atentados del 11 de septiembre, gran parte de la comunidad pakistaní buscó la manera de migrar a *Ladonia* ya que, de acuerdo a la página web, ésta estaba constituida como una nación pacífica. “Todo empezó hace un mes, cuando empezamos a recibir las primeras instancias de petición de ciudadanía desde Pakistán. Desde entonces, el número ha aumentado exponencialmente” -aseguró Vilks, que ejerce como Secretario de Estado del imaginario país-. “Recibimos muchos e-mails preguntándonos cómo llegar a Ladonia o dónde está nuestra embajada en Pakistán”⁹⁵, dijo el artista. Dado el impacto que esto suscitó, ya que se calcula que fueron más de 3,000 paquistaníes los que solicitaron información, Lars Vilks tuvo que cerrar algunos links de la página e informar que el país no existía más que en la red y en su imaginación.

Ladonia cuenta a la fecha con más de 6,000 habitantes, para adquirir la nacionalidad es necesario llenar una solicitud, gratuita para ciudadano común y con un costo de \$12 dls para adquirir un título nobiliario. La solicitud también incluye otros requisitos, vale mencionar que hay que elegir una frase en latín que identifique al solicitante -ya que éste es el idioma oficial-, y llenar un recuadro en el que se mencione qué se puede aportar al país, en qué proyectos se desea participar y si se

⁹⁵ Paquistaníes quieren emigrar a Ladonia, un país virtual. (En línea). Consultado el 05/05/2008. Documento Html. <http://axxon.com.ar/not/112/c-112InfoLadonia.htm>

tiene algún conocimiento especial o áreas en las que se pueda dar asesoría. La comunidad se va haciendo cada vez más sólida en torno a nuevas experiencias, a formas de vida y de colaboración donde la importancia de las aportaciones es fundamental, la práctica de la comunicación necesaria y la búsqueda de un proyecto común es el fin. *Ladonia* es, por tanto, el ejemplo perfecto de la nación que se construye desde abajo (recordando a Steven Johnson cuando hace una analogía entre las colonias de hormigas y las ciudades que interesan a Jane Jacobs, es decir, es una auténtica nación surgida de la emergencia). Aunque *Ladonia* cuenta con moneda, incluso con una tienda -temporalmente cerrada-, no es la mercancía el eje central de intercambio. *Ladonia* vive de la experiencia y relación de los ciudadanos que la conforman al margen del consumo, por tanto escapa a los presupuestos capitalistas. La ciudad es todavía resistente a los modelos establecidos; aquí es donde se requiere tener cuidado: el caso de *Ladonia* que se fundamentó sobre las bases de la resistencia puede convertirse en instrumento que ayude a reforzar el pensamiento dominante; en palabras de Debord, convertirse en parte del espectáculo, situación que nos deja ver Raquejo en el texto aquí mismo citado. La autora coloca a *Ladonia* como un ejemplo de resistencia y activismo que comienza desde que Vilks entabla litigio con el gobierno sueco, por tanto, su caso es de singular interés para este estudio. Hasta ahora se defiende como un juego muy al estilo situacionista, el espacio-tiempo, la presencia real, la comunicación virtual a través de la pantalla se mezclan creando un mundo de resignificaciones y vínculos diversos que aparentemente siguen al margen de las instituciones y los poderes dominantes, el riesgo es que, seducida por los modelos preestablecidos por la cultura dominante, ésta se convierta en espectáculo (como podría preverse).

3.3. EL VIDEOCLIP COMO FENÓMENO POSMODERNO

El surgimiento del videoclip, en las últimas décadas del siglo XX, es uno de los acontecimientos más relevantes dentro del campo de la imagen y el audio en el mundo del espectáculo. La manera en la que consumimos música actualmente, se relaciona generalmente con la imagen; videoclips, grabaciones de conciertos, documentales musicales, entre otros, nos colocan claramente frente a un producto generado por la industria cultural que se acomoda muy bien entre el arte y el mercado, tanto medio masivo de comunicación como objeto -en muchas ocasiones resultado de un serio trabajo artístico-. Pelópidas Cypriano de Oliveira sostiene en su trabajo, *Videoclip: artemídia emergente*, que el clip pasará de ser pieza de publicidad y TV a un medio autónomo de arte y comunicación⁹⁶. La aseveración de este autor resulta interesante ya que, según ha ido evolucionando el videoclip, se van encontrando brechas cada vez más agudas entre el videoclip cien por ciento comercial y aquel que se encuentra en ámbitos más "cultos", y que de hecho, se colocan en espacios museísticos o galerísticos⁹⁷. Incluso Garbi KW, artista español del video reflexiona sobre el tema y afirma:

"Los tiempos están cambiando y tras el declive de las "majors" musicales, el campo del videoclip que durante años ha sido monopolizado por creativos de publicidad, vendedores agresivos y creadores mercenarios, que se prostituían sin ningún tipo de reconocimiento realizando impactantes imágenes de baja calidad artística por encargo, ahora toman el relevo artistas con presupuestos mucho menores que realizan proyectos donde se empiezan a reconocer y premiar más las buenas ideas que las lujosas fachadas

⁹⁶ Oliveira, T. en Videoclip y cuerpo: el entre-lugar de los corpus mutantes. Tesis doctoral (en línea) consultado el día 16/09/2010. Documento PDF <http://www.recercat.net/bitstream/2072/48874/1/Treball+de+recerca.pdf>

⁹⁷ En la 49 edición de la Bienal de Venecia se presentó la obra *Flex*, de Chris Cunningham

El dato histórico de este cambio y la fusión del videoclip y videoarte es la reciente pieza de Chris Cunningham en el MoMA, donde por primera vez un realizador de videoclips es presente⁹⁸

Sea cual sea su proyección a futuro, como fenómeno posmoderno le ha valido ya páginas y páginas por parte de investigadores y teóricos de diversas áreas de estudio que lo han abordado desde múltiples perspectivas. Cabe resaltar que en todos estos estudios se ha repasado infinidad de veces la historia, trascendencia y evolución de éste, por lo que consideramos irrelevante entrar en ello.⁹⁹

Lo que nos interesa en esta investigación, es el papel que juega la ciudad en el escenario de las múltiples pantallas que nos rodean y, caso específico de la segunda parte de este capítulo, precisamente la ciudad en las pantallas. La hemos analizado desde la perspectiva del videojuego y ahora toca su turno al videoclip, por cierto, formatos que guardan un importante parentesco.

Ha resultado fascinante la búsqueda y selección de trabajos que cumplen con lo establecido en esta tesis (desde la perspectiva visual, no musical); es sorprendente como los directores de videoclip seleccionados han hecho un trabajo realmente atractivo de creación y experimentación del espacio público.

⁹⁸ Se refiere al videoclip *New York Is Killing Me*, tema del reciente álbum *I'm New Here* de Gil Scott-Heron que se exhibió en 2010 en el MoMA Nueva York.
Garbi KW. "Garbi KW Entre el videoclip y el videoarte. Obsesiones de un creador audiovisual" revista *21 Le mag for your eyes only*. <http://www.opticafestival.com/store.htm> 2010.(en línea) consultado 29/11/2010 p. 9

⁹⁹Cabe recordar el clásico libro de Raul Durá quien da un amplio panorama histórico sobre el tema GRIMALT, Raúl Durá. *Los video-clips: precedentes, orígenes y características*. Universidad Politécnica de Valencia, 1988.

Aunque una de las condiciones o características del videoclip es precisamente el que la narración esté supeditada a la música, nuestra selección no precisamente cumple con este punto, entre otras cosas porque en algunos casos la música no nos está contando absolutamente nada y, en otros porque las estructuras musicales dan pauta para recrear la canción por medio de elementos visuales muy concretos. Por lo tanto hablamos más de una mezcla de música, imagen, lenguaje verbal y silencios que constituyen un discurso muy específico. Precisamente en este punto Ana María Sedeño confirma que la mayor parte de los teóricos del videoclip musical confirman la naturaleza antinarrativa de éste:

En primer lugar, la naturaleza multimedia del videoclip y su influencia sobre la percepción temporal puede ser un gran determinante. Cada uno de los medios del vídeo musical - música, imagen y letras posee su propio lenguaje en relación al tiempo, el espacio, la narratividad, la acción y el mecanismo de causa-efecto. Éstas tienen un sentido distinto del tiempo sobre todo, sugiriendo pasado o futuro, lentitud o velocidad en un mismo momento. El sentido del tiempo creado por la música, las letras y la imagen nunca es igual de preciso, ni define un mismo momento o suceso sino que cada medio puede sugerir diferentes tipos de tempo y cada uno puede entrecortar o poner en cuestión la temporalidad del otro medio. A esto se suma que la investigación cognitiva ha sugerido que no se puede seguir la pista de cada medio simultáneamente en cualquier mensaje multimedia; sólo podemos escuchar y ver momentos de congruencia entre medios; al no poder seguir la temporalidad distintiva y simultánea de cada medio, la percepción temporal de un clip se vuelve fragmentaria, discontinua, movediza.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Sedeño, A, Narración y Descripción en el Videoclip Musical, (en línea) consultado el 16/09/2010. Documento html <http://www.razonypalabra.org.mx/antecedentes/n56/asedeno.html>

Videos como *Starguitar*, dirigido por el cineasta Michel Gondry con música de The Chemical Brothers; *Afrika Shox* de Chris Cunningham; *Leftfield* o *Come Into My World* también de Gondry y en el que canta Kylie Minogue, son un buenos ejemplos de esto, ya que en ellos la percepción temporal está claramente establecida por condicionantes muy específicos que ponen en cuestión los tiempos y espacios de cada uno de los medios, lo cual no deja de hacerlos descriptivos y no narrativos, con lo que se tornan muy seductores, convirtiéndose en definitiva, en un producto audiovisual con grandes atractivos. Más adelante acotaremos este punto ya que es sustantivo para la investigación que nos ocupa, incluso porque la selección de videoclips que aquí presentamos nos permite determinar las características a las que estamos aludiendo y que acompañan a escenarios urbanos estereotipos de nuestro tiempo.

3.3.1. La ciudad en el videoclip

El videoclip es heredero de una tradición audiovisual tan relevante como lo es el cine, y por lo tanto, su discurso y proyecciones dan todavía mucho de qué hablar. Mencionábamos incluso que el tema del que se ocupa esta tesis en el campo del videoclip no ha sido explotado, consideramos que da incluso para un amplio e importante trabajo de investigación, sin embargo nosotros nos limitamos a hacer una reducida selección de obras que determinan el papel de la ciudad en este formato pero que, indudablemente, definen su condición. Hemos realizado esta elección a partir de dos líneas que han vertebrado este trabajo de investigación: el trabajo crítico y reflexivo por una parte, y el lúdico y espectacular por otra. Así encontramos que también en el videoclip es la ciudad un tema recurrente, un tema que da para amplias reflexiones, en donde la violencia, la desigualdad, las diferencias, la soledad, la trágica condición humana, forman parte del discurso de algunos directores que lo manejan como trama de sus clips y también nos encontramos con vídeos en los que el uso de tecnología, el juego de los tiempos, la sincronía de los diversos elementos que lo componen, son la condición que tiene igualmente a la ciudad como protagonista.

Taize Oliveira refiriéndose al videoclip plantea:

(...) si es cierto que ese formato -contaminado, híbrido, basado en la estética del "todo vale" - muchas veces no imprime un valor crítico a las cuestiones que enseña con sus imágenes, también es correcto decir que, al explorar nuevas narrativas, produce nuevas escrituras de la realidad. Acudiendo a técnicas como la parodia, el pastiche, entre otras, se puede observar en el medio "cliptico" el caos como la constatación de una construcción plural de la realidad"¹⁰¹

Lo anterior apunta a que la construcción de realidades en el medio que nos ocupa se compone de elementos que aplicados al espacio público o ciudad conforman múltiples formas de construcción que provocan otras maneras de ver, pensar y representar la realidad social en el entorno público. Ciudades violentas, distópicas, post-apocalípticas así como otras de feliz vida de barrio se presentan en los trabajos de video que tienen a la ciudad como escenario y no necesariamente condicionan la letra o el tema musical; (volviendo al punto de lo narrativo o descriptivo que puede ser un videoclip). por lo que es necesario insistir en que la reflexión que se hace de los videos que aquí se analizan parte del escenario, de las ciudades que protagonizan la historia y no de la música.

Presentamos, por tanto, una primera serie de videoclips; en ellos la ciudad juega un papel fundamental que aunque como referíamos no es tema de la música, sí de la escenografía idónea para la descripción de las acciones. La temática que los

¹⁰¹ Oliveira, T Videoclip y cuerpo el entre-lugar de los *corpus* mutantes. Trabajo de investigación de Taize Oliveira de Araújo, dirigido por Dra. Meri Torras para doctorado en teoría de la literatura y literatura comparada. Universidad Autónoma de Barcelona 2009, (En línea) Consultado el día 17/11/2010. Documento PDF pag. 7 <http://www.recercat.net/bitstream/2072/48874/1/Treball+de+recerca.pdf>

sustenta los coloca en un ámbito de reflexión y crítica en los que la violencia es la condición que los define: *Come To Daddy* de Aphex Twin dirigido por Chris Cunningham; *Rabbit In Your Headlight* de U.N.K.L.E. con Thom Yorke y dirigido por Jonathan Glazer; *Afrika Shox* de Leftfiel con Afrika Bambaata, dirigido también por Cunningham; *Try, Try, Try* de Smashing Pumpkins dirigido por Jonas Akerlund y; *Stress* de Justice dirigido por Romain Gravas. Esta serie de clips se eligieron para definir las condiciones del discurso que hasta este momento hemos establecido en torno a la ciudad y su vínculo con este fenómeno denominado clip musical y que ha jugado un papel preferencial en el discurso visual de las últimas décadas del siglo anterior.

Si es verdad que podemos hablar de una ciudad condicionada por la agresividad -en algunos casos caótica e incluso desafiante- y donde la soledad es una característica, es precisamente por lo que narran este primer bloque de videos. No podemos olvidar que las ciudades son escenarios de relaciones múltiples y variadas donde los conflictos inherentes a la vida social se exponen de forma abierta y violenta, sobre todo si entendemos que la ciudad es el lugar donde se encuentra la mayor heterogeneidad, y por lo tanto donde la cotidianidad produce conflictos y contradicciones que desembocan en hechos de ímpetu típicamente ciudadano. Las grandes ciudades como Nueva York, Londres, París y Estocolmo, protagonistas de estos clips, evocan soledad o desaliento, angustia o temor, por tanto, se entienden como espacios difíciles, sobrecargados de metáforas condicionantes. Imágenes de nuestro tiempo, símbolos recurrentes, quizás los elementos que resaltan los aspectos distintivos de nuestro tiempo y que el espectador contempla y consume.

Si algo puede resultar relevante para este análisis es la descripción que hace Lipovetsky del videoclip: "libre de trabas narrativas, el videoclip se presenta como bombardeo sonoro y visual puro, deconstrucción llevada al extremo, sucesión de

imágenes destellantes (...) ¹⁰² y en este punto cabe destacar que la selección de clips musicales para este apartado no necesariamente se adhiere a esta estructura "desestructurada" pero sí participa de estas libertades; cada uno de los videos que analizamos sigue un discurso que se ajusta más bien - a través de este bombardeo sonoro y también visual- a las condiciones de un espacio y tiempo complejos, deshumanizados, adecuados a la realidad contemporánea. Recordemos que Zygmunt Bauman en *Modernidad Líquida* analiza los diferentes tipos de lugares definidos por diversos autores y entre ellos recurre a los espacios vacíos que proponen Jerzy Kociatkiewicz y Monika Kostera y se refiere a ellos como lugares "no colonizados", sitios que sobran pero que no se reducen solo a esta condición de desecho que queda después de la planificación urbana; estos lugares son también los que permiten otro proceso que es el de mapear. La conclusión de Bauman es que en los mapas mentales de los ciudadanos hay espacios vacíos y citamos: "El vacío del lugar está en el ojo de quien lo contempla y en las piernas del habitante o en las ruedas de su auto. Son vacíos los lugares en los que no entramos y en los que nos sentiríamos perdidos y vulnerables, sorprendidos, alarmados y un poco asustados ante la vista de otros seres humanos" ¹⁰³ Apuntamos a esto por qué de las ciudades que se visualizan en estos clips se asocian con esta idea.

Claramente el trabajo de los directores recurre a imágenes que asociamos a estas consideraciones: nos remiten a espacios que en la mayoría de los casos buscamos evitar aunque estén en los centros de las ciudades más cosmopolitas del mundo porque además no solo hablamos de los espacios sino de quienes los habitan o transitan; así que si es posible hablar de espacios vacíos también es posible que en nuestros mapeos no quepan personajes que por condición nunca pueden ser visibles (y de ellos sí que están poblados nuestros clips muestra). Las ausencias y las sustituciones son en ellos casi una condición.

¹⁰² Lipovetsky, G. Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Ed. Anagrama, Barcelona, 2009. p. 294

¹⁰³ Bauman Zygmunt, *Modernidad líquida*, Editorial Fondo de Cultura Económica. Buenos Aires, 2009 p.113

El otro grupo de videos que seleccionamos para su estudio está compuesto por el videoclip *Come Into My World*, de Kylie Minogue, dirigido por Michel Gondry y *Starguitar* de Chemical Brothers. Son dos videos de forma y contenido diametralmente opuesto a la primera selección pero que forman atractivos discursos en torno al tiempo y el espacio. Repetición, loop, someter al espectador a diferentes ritmos... resulta interesante; la aceleración de la ciudad en el caso de *Starguitar*, la repetición en *Come in to my world*, la técnica asociada a los ritmos. La ciudad en ambos clips tiene sus tiempos de representación.

Ya hablábamos en este mismo trabajo de imágenes de ciudad que extienden el tiempo como el caso de *Empire State* de Warhol u otras que parecen estar fuera de tiempo como el daguerrotipo *Sin título* de Jerry Spagnoli. A ambos casos aplica la frase de Brea: "Cuando mirarla un instante o un tiempo eterno revelan lo mismo"¹⁰⁴ y aunque se está refiriendo específicamente a *Empire State* a la que expone como obra de arte desde el momento en el que "nos obliga y vuelve capaces de atravesar la frontera del extremo tedio"¹⁰⁵ su puntual afirmación nos invita a reflexionar precisamente en el uso del tiempo en los clips que seleccionamos. La utilización del tiempo en los clips es un juego visual que ronda más en los límites del espectáculo que definitivamente en el de una propuesta interesante en términos de reflexión y propuesta discursiva, pero, resulta que hacen de la ciudad un espacio agradable y placentero donde la técnica practica un papel trascendente para colocar nuestro par de obras en lo que Lipovetsky ha apuntado como "Puntual extremo del cine-moda, el videoclip se presenta como el camino obligado para el lanzamiento de un álbum, el instrumento privilegiado para la promoción de la música del momento"¹⁰⁶. Nuestros videoclips permiten mirar la ciudad como un presente permanente donde no existe el

¹⁰⁴ Brea, J.L. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Editado en formato PDF. 27 de octubre 2002. p. 143

¹⁰⁵ Ibidem. pag. 143

¹⁰⁶ Lipovetsky, G, Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Ed. Anagrama, Barcelona, p. 292

reemplazo de imágenes, lo cual resulta interesante pero no circunstancial para desear mirarlos una y otra vez. La aportación de ambos clips musicales se da en tanto que tienen a la ciudad como protagonista de discursos muy significativos en la cultura de lo hiper: moda, consumo, espectacularidad y buen uso de la técnica.

Fuera de estas dos clasificaciones exponemos el videoclip titulado *The Wilderness Downtown* dirigido por Chris Milk con música de la banda canadiense *Arcade Fire*. Es un video interactivo realizado en este año ejecutable en Google Chrome y que marca un paradigma en la forma de hacer videos musicales.

3.3.1.1. *Come To Daddy*. *Aphex Twin*. Chris Cunningham. 1997



Come To Daddy

Ubicado en uno de los más reconocidos centros multifamiliares a las afueras de Londres, Inglaterra, en el barrio Thamesmead, en Wollwich, en el Londres más Oriental; un grupo, aparentemente de niños (que en realidad son sólo dos, ya que el resto es gente adulta de muy baja estatura con la cara de Robert James -miembro único de Aphex Twin- modificadas por medio de prótesis estéticas de látex y silicón) corren alrededor del lugar causando pánico y destrozos, mientras siguen las órdenes

de una imagen que aparece en una pantalla de televisión que es activada al principio del video cuando un perro, que es llevado por una anciana, orina en esta, provocando la aparición de la cara de una persona que gesticula la letra de la canción.

No es casualidad que José Luis de Vicente escribiera en Artfutura, refiriéndose en general al trabajo de Cunninham, que:

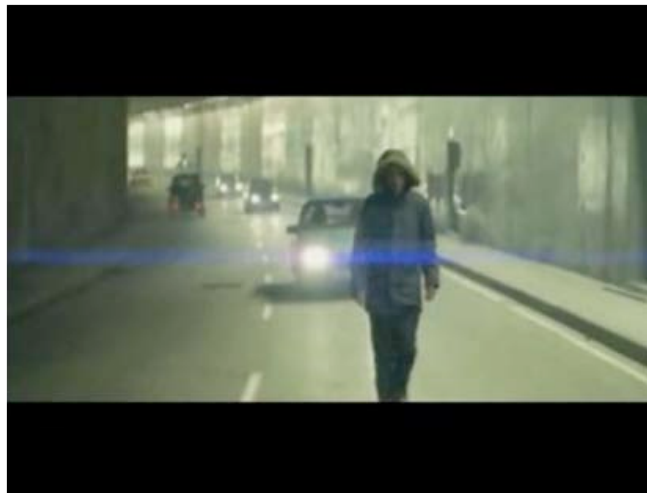
En un medio acusado habitualmente de uniformidad estética, el éxito de Cunninham reside en su estilo absolutamente original e inconfundible. Partiendo de unas referencias cinematográficas y literarias muy reconocibles (Blade Runner, Cronenberg, Lynch, JG Ballard) el director británico plasma de manera muy personal toda una serie de obsesiones temáticas y plásticas en sus trabajos: atmósferas gélidas, paisajes urbanos opresivos, colores fríos y formas industriales al servicio de historias que bordean la iconografía de la ciencia ficción y el cine fantástico, pero que la subvierten a través de su extraño sentido del humor, y de un distanciamiento de los objetos retratados típicamente posmodernistas.¹⁰⁷

El video al que hacemos referencia, y que verdaderamente encaja en la descripción que acabamos de citar, salió a los medios oficialmente en octubre de 1997; causó gran conmoción entre las cadenas de transmisión ya que muchos televidentes empezaron a quejarse por las imágenes propias de una película de terror transmitidas en horarios familiares. MTV decidió pasar una versión no editada del video, pero solo en horario nocturno. Esto no impidió que se volviera un videoclip muy

¹⁰⁷ de Vicente, José L. *Chris Cunningham* (en línea) consultado el día 17/09/2010. Documento html http://www.artfutura.org/02/arte_chris.html

popular, dio a conocer de manera mundial al grupo, a la canción y al director. Fue tal el impacto que causó que al poco tiempo de ser lanzado, Madonna insistió hasta lograr que Cunningham dirigiera el primer sencillo de su siguiente disco, llevando al director a otra escala en la dirección de videos que no había experimentado con sus anteriores trabajos de bajo presupuesto

3.3.1.2. *Rabbit In Your Headlights*. U.N.K.L.E. y Thom Yorke. Jonathan Glazer. 1998



Rabbit In Your Headlights

Al igual que el anterior, la historia de este clip transcurre en Londres. En un concurrido túnel automovilístico, un hombre -interpretado por el actor francés Denis Lavant- camina en el carril de los automóviles, siendo atropellado y golpeado una y otra vez por conductores que no se detienen. Durante todo el video balbucea una serie de palabras sin sentido, como si estuviera perdido en sus pensamientos, como signo de una inminente locura que se va incrementado. De pronto, culmina con un cambio drástico de actitud, pareciera resolver una ecuación matemática: y ahora es

inmune. Un último automóvil, al golpearlo directamente, se destruye al contacto con su cuerpo, con él.

La trama del video es muy simple. El director usó sus propias experiencias para la creación del concepto; el actor Denis Lavant utiliza una chamarra típica de los estudiantes de bachilleratos ingleses, como la que Glazer usó en su juventud y con la que solía transitar por las calles de Londres. La filmación se realizó en un túnel que fue cerrado al público por las noches, todos los conductores tenían indicaciones claras de qué hacer y, debido a que Lavant no habla inglés, Glazer le grabó cintas con palabras al azar para que las repitiera con la misma entonación -sin entender completamente su significado- por lo que en realidad no pronuncia ninguna frase con sentido. El video utiliza una técnica poco convencional para los videoclips musicales: sobrepone el audio original de la grabación sobre la canción, pasando ésta a segundo término. A pesar de su gran éxito comercial y de ser considerado un video de culto, su transmisión está prohibida en televisión francesa por su alto contenido violento.

El clip fue ganador del premio al mejor video musical internacional del año 1999, siendo elegido el número uno del top cien de los mejores videos de toda la historia.

3.3.1.3. *Afrika Shox*. Leftfield. *Afrika Bambaata*. Chris Cunningham.1999

Con escenas de la vida cotidiana, en un lluvioso y nublado Nueva York, Chris Cunningham describe la historia de un indigente en la gran ciudad. El personaje sale

a recorrer las calles teniendo dificultades para caminar y, aparentemente, para ver correctamente. Las tomas de la ciudad se van intercalando con las tomas del actor transitando por la calle, quien eventualmente muestra cómo, al estirar un brazo para llamar la atención de un peatón, se le rompe en pedazos como si fuera hecho de barro. El peatón voltea, observa durante un momento lo ocurrido y continúa caminando con indiferencia. El protagonista, asombrado, continúa caminando por la ciudad -sin brazo- tratando de llamar la atención de otros peatones pero sin conseguirlo. A lo largo del video, el protagonista pierde el pie izquierdo al chocar con un poste quebrándose nuevamente en pedazos, y el brazo derecho, al caer en un estacionamiento donde un grupo de personas improvisan *break dance*, nuevamente sin conseguir su atención; hasta que aparece el vocalista Afrika Bambaataa, que al verlo en el piso le pregunta “¿necesitas una mano?”. Hacia el final del video el protagonista sale del estacionamiento con una sola pierna y es atropellado por un tradicional taxi neoyorquino; es pulverizado sin que nadie alrededor preste atención.



Afrika Shox

Según José Luis de Vicente:

Cunningham tiene mucho de David Fincher, ya no sólo en su parecida forma de fotografiar sus trabajos (muy evidente en el mejor video, a mi juicio, de este autor; el “Afrika Shox” para Lafffield & Afrika Bambaataa

- de hecho está fotografiado por Darius Khondji, que trabajó en “Fincher” en “Se7en” y “Panic Room”-), sino en su concepción narrativa, en su ritmo, en la innovadora y revolucionaria forma de planificar y en su capacidad imaginativa unida a un innegable atrevimiento visual de un trabajo que le ha llevado a ser considerado uno de los directores más importantes de su generación.¹⁰⁸

Cunningham se refirió a este trabajo como “el dolor de cabeza más largo que he tenido”, ya que el trabajo de preproducción duró más tiempo de lo estimado, la filmación tuvo que ser cuidadosamente llevada a cabo, y la posproducción fue repetida en varias ocasiones ya que no contaba con el agrado de los productores. Una vez completado, tardó 8 meses en ser lanzado al público por problemas con la disquera. La forma en que está filmado es poco convencional, la mayor parte de las tomas están filmadas con cámaras en mano -lo que hace que las tomas sean vistas desde la altura de otro peatón-, pero las escenas que requerían efectos especiales para la edición fueron fijadas para usar adecuadamente la técnica de pantalla verde, sobreponiendo imágenes del fondo en movimiento con imágenes del actor cubriendo sus brazos y piernas para lograr el efecto de que ya no las tenía. En ese entonces, era un gran impedimento el desarrollo de programas de edición visual.

3.3.1.4. *Try, Try, Try*. The Smashing Pumpkins. Jonas Akerlund. 2000

A finales de la década de los noventa, la banda de rock alternativo The Smashing Pumpkins llegaba a su fin por problemas entre sus integrantes y con la disquera que los representaba. A pesar de haber tenido un gran éxito mundial cuatro años antes - gracias al apoyo de canales como MTV-, con el lanzamiento de su último disco no tuvieron el mismo éxito porque las televisoras se negaban a adquirir sus videos y

¹⁰⁸ ibídem

ponerlos en rotación continua. Por obligaciones contractuales, la banda estaba comprometida a filmar un video para su tercer y último sencillo del disco *Machina*, por lo que el cantante y único miembro restante de la banda, Billy Corgan, contactó a Akerlund para que dirigiera *Try, Try, Try*, dándole completa libertad creativa para elaborar el tratamiento del video. Al final, se decidió contar de una manera muy cruda una historia de amor entre dos jóvenes drogadictos que viven en las calles de Estocolmo, Suecia. El video sigue la secuencia de un día en la vida de la pareja, despertando debajo de un puente cercano al metro, robando comida de supermercados y teniendo peleas con otros drogadictos. Ella está embarazada, con el consentimiento de él se prostituye para conseguir dinero y poder comprar heroína, la cual consumen en un baño público. Bajo la influencia de la droga ella tiene un sueño: un retrato de la perfecta vida americana que se va deformando lentamente. Al final, es llevada al hospital por lo que aparenta ser un aborto.



Try, Try, Try

El video fue completamente censurado en MTV Estados Unidos, por lo que prácticamente no fue transmitido en televisión y solo pudo ser visto cuando salió el DVD recopilatorio de la banda un año después. Conscientes de que sería censurado, tanto el director como el cantante decidieron enfocarlo a un público europeo (donde la banda tenía gran éxito en ese momento) por lo que se decidió que se filmara en las calles de Estocolmo, Suecia, a pesar de que en esa ciudad no existe tanta gente viviendo en las calles y en las condiciones que retrata el video.

Akerlund realizó un corto de 15 minutos con las escenas completas que grabó para el video y lo tituló *Try*, cuenta la misma historia del clip pero a detalle. En vez de la canción original se escucha la voz en off de la protagonista y sus pensamientos en relación a su vida, su pareja, su infancia en general; además de una versión simplificada e instrumental de la canción original compuesta por Corgan específicamente para este video.

3.3.1.5. *Stress. Justice*. Romain Gravas. 2008



Stress

Ubicado en los barrios menos favorecidos de Paris, Gravas crea esta historia basada en la película *Naranja Mecánica*, de Stanley Kubrick; y la serie de videojuegos *Grand Theft Auto*, que narra actos vandálicos y violentos realizados por un grupo de jóvenes que llevan una chamarra con el logotipo de la banda *Justice* (el contorno de una cruz, que es la portada de su disco Cross).

Desde su estreno, el 1 de mayo de 2008, el video ha sido visualizado alrededor del mundo millones de veces, principalmente en sitios web como YouTube, desatando controversia en todos los foros de Internet debido a la fidelidad de sus

imágenes y la forma en que está filmado, lo cual llevó a suponer a muchos espectadores que las escenas provenían de situaciones reales y en consecuencia condenaron su propagación en páginas donde jóvenes tienen acceso. Apenas habían pasado aproximadamente dos semanas desde el estreno, y ya era necesario que la banda y la disquera emitieran un comunicado de prensa para defenderse de la cantidad de comentarios que estaban recibiendo en contra, por el hecho de que los jóvenes protagonistas del video eran exclusivamente negros y árabes. Se condenaba a la banda de racismo y de querer explotar los clichés que se tienen en Francia y en ciertas regiones de Europa sobre migrantes africanos. En su declaración, la banda comentó que sabían que el video causaría cierta conmoción a nivel mediático y que su intención era realizar un video que no pudiera ser transmitido por las cadenas de televisión musicales, crear una canción que no pudiera ser transmitida en radio convencional por su falta de letra y, que sólo trascendiera en el mundo de Internet; caso contrario a su éxito comercial alcanzado meses antes con la canción *D.A.N.C.E.* que los dio a conocer internacionalmente. Dijeron que en ningún momento pensaron que las críticas se enfocarían en la raza de los jóvenes, ya que para ellos eso no es un problema.

Debido a la cercanía de los ataques contra los estudiantes franceses en el 2005, el gobierno de ese país prohibió la emisión televisiva por temor a que los jóvenes trataran de emular los actos mostrados en el video. Esto se logró con el apoyo de opiniones en revistas internacionales especializadas en música que denominaron el video como el peor de la década. A pesar de todo, el clip aún puede ser encontrado en la red y sigue siendo uno de los más vistos, lo cual, ciertamente era el objetivo inicial de la banda.

3.3.1.6. *Come Into My World*. Kylie Minogue. Michel Gondry. 2002



Come Into My World

Basado en el cortometraje de animación *Tango* de Zbigniew Rybczyński, Michel Gondry pensó durante un año cómo llevar a cabo la filmación y edición del video antes de que fuese asignado a la canción de Minogue.

Filmado en las calles de Boulogne-Billancourt, Paris, donde las intersecciones no son ortogonales sino hexagonales, Gondry grabó durante todo un día. El video es un loop; en él se sobreponen las imágenes de una sola toma para generar un ambiente caótico: cada que se sobrepone la imagen se multiplican los personajes en el fondo. La cámara se centra en la caminata circular de Kylie Minogue, quien cada que vuelve a llegar a su punto de partida se multiplica, el tiempo del video le alcanza para dar 5 vueltas, así que hay 5 réplicas de ella. La importancia del video radica en el hecho de que es una sola toma. Los personajes del fondo van interactuando con ellos mismos en su multiplicación; inclusive la misma cantante recoge un paquete que dejó caer la Kylie Minogue anterior. El efecto se logró con una edición sencilla e

instrucciones muy claras que se dieron a los actores antes de la filmación: tenían que recorrerse unos centímetros una vez que fueron filmados y, estando fuera de foco, debían realizar la misma actividad de manera que no se sobrepusieran entre ellos.

Al final de la década, el video fue seleccionado por revistas y publicaciones especializadas en música como uno de los mejores de los años 2000. El video también continuó con la serie de éxitos que tuvo la cantante australiana en la primera mitad de la década, le otorgó a Gondry la oportunidad de financiar su segundo largometraje debido al éxito de la canción y lo innovador de su propuesta.

3.3.1.7. *Starguitar*. The Chemical Brothers. Michel Gondry. 2001

La canción del grupo inglés electrónico, The Chemical Brothers, es una versión extendida de un fragmento de canción de David Bowie, de los años setentas, *Starman*. Su estructura musical es muy sencilla, dio pauta al director Michel Gondry de recrear la canción por medio de elementos visuales que forman parte del paisaje observado desde un tren en movimiento.



Starguitar

Al separar la canción por sonidos, cada sonido es representado por un elemento urbano, postes, cables, otros trenes, puentes completos y edificios, lo que permite al director volver a ensamblar todo el paisaje en la postproducción al ritmo de la canción, mostrando al espectador un elemento visual en el momento exacto en que aparece el sonido, identificándolo al repetirse varias veces.

Gondry obtuvo la idea al viajar en tren e imaginar cómo sería la sincronización entre la música que las personas escuchan en audífonos y el paisaje en movimiento.

3.3.2. The Wilderness Downtown. Arcade Fire. Chris Milk. 2010 El nuevo rumbo del clip musical

En la sociedad hipermoderna, lo antiguo y la nostalgia son argumentos de venta, instrumentos de marketing (Lipovetsky)

En el año 2009, Lipovetsky definió al videoclip “como una expresión breve pero ejemplar de la lógica de lo híper”¹⁰⁹ y todavía en aquel momento nada nos ofrecía las posibilidades de interacción y personalización de espacios como el que propone *The Wilderness Downtown*, que apareció en *Google Chrome* por vez primera en agosto del 2010.

The Wilderness Downtown es el principio de una nueva forma de pensar y hacer: el videoclip musical adecuado a un nuevo siglo en el que todo marcha a des-tiempo, al des-encuentro, a la des-territorialización. Aprovecha la nostalgia que padecemos como ciudadanos hipermodernos; vivir en un tiempo en el que ya nada es

¹⁰⁹ Lipovetsky, G. Serroy, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, Ed. Anagrama, Barcelona, 2009

sorprendente, y de pronto, todo lo vuelve a ser. Chris Milk dirige el clip que acompaña a la canción *We Used to Wait* -último álbum, *the Suburbs*- del grupo musical canadiense *Arcade Fire*; en el que el encuentro con el espacio, “tu espacio” se resignifica gracias a la interacción que ofrece el nuevo lenguaje de programación denominado *html5* y *Google Earth* quedaron atrás las calles físicas con sus respectivas sensaciones. Sea este el sino de nuestro tiempo... el de la nostalgia potenciada en pantalla.

Espacio-tiempo, cuatro frases de *We Used to Wait*, “Especies de espacios” de George Perec y, el lúcido ensayo de Linda Hutcheon “Ironía, nostalgia y posmodernidad” definen el presente análisis. No se trata únicamente de las reflexiones sobre un video que incorpora lo último en tecnología desarrollada por *Google*, también estamos hablando de una de las experiencias audiovisuales que marcaran la pauta del nuevo clip musical.

3.3.2.1. We used to wait (for it)¹¹⁰

Me gustaría que hubiera lugares estables, inmóviles, intangibles, intocados y casi intocables, inmutables, arraigados; lugares que fueran referencias, puntos de partida, principios: mi país natal, la cuna de mi familia, la casa donde habría nacido, el árbol que me habría visto crecer (que mi padre habría plantado el día de mi nacimiento), el desván de mi infancia lleno de recuerdos intactos... Tales lugares no existen, y como no existen el espacio se vuelve pregunta, deja de ser evidencia, deja de estar incorporado, deja de estar apropiado. El espacio es una duda: continuamente necesito marcarlo, designarlo; nunca es mío, nunca me es dado, tengo que conquistarlo.¹¹¹

¹¹⁰ Solíamos esperar (por ella)

¹¹¹ Perec, G. *Especies de espacios*, editorial Montesinos, Barcelona, 2001

The Wilderness Downtown es como todos los espacios, uno más a designar. Un chico aparece en las primeras imágenes del video corriendo por las calles anónimas de cualquier ciudad, en busca de su espacio o, deberíamos decir, de un "otro" tiempo. Pero nos lo hace evidente, no existen los lugares estables, intocados e intocables; por tanto la nostalgia se convierte en argumento. Dichos elementos, espacio, tiempo y nostalgia vertebran el clip de Milk, su especial atractivo radica en la factibilidad de personalizar las emociones atentando contra los recuerdos individuales, personales, ya que el chico anónimo es justamente cualquiera de nosotros, usuario de la página web¹¹² en donde se visualiza el clip. Desde que se abre el sitio, este mismo es reactivador de la nostalgia, de la sensibilidad al tiempo y al espacio; invoca amablemente a interactuar, a jugar con nuestro propio acontecer: *"enter the address of the home where you grew up"*.¹¹³

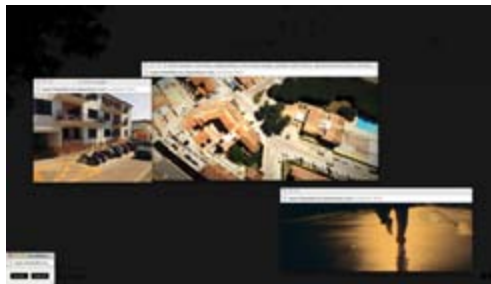


¹¹² www.thewildernessdowntown.com

¹¹³ Introduce la dirección del hogar donde creciste

Y es así, como el chico hipermoderno y ahora encarnado en uno mismo recorre las calles en busca de una en concreto, puntual y específica, en el inmenso y a la vez empequeñecido planeta. Pero ya lo decíamos, el espacio como principio o lugar de referencia no existe como tal, así que deja paso a una interrogante, a un vacío por conquistar, por lo que aquello que debiera ser estable en realidad se traduce en pregunta; ya no es espacio, es tiempo.

Tanto el videoclip como la letra de *We Used to Wait* nos sitúan en un tiempo a la vez presente, a la vez pasado. La pérdida de "algo" implícita en ambos nos lleva a la búsqueda de un pasado que paradójicamente encontramos en el espacio hipermoderno, ya que uno de los atractivos del clip es su multiplicidad. Conforme se avanza en la reproducción del video se van abriendo una serie de lugares de manera simultánea, múltiples ventanas que nos llevan a un "otro espacio" a través del más actual de nuestros sitios, el de la pantalla de la computadora. Estamos por tanto hablando de nuestro espacio más personal e íntimo -por público que este sea en el espacio virtual-, hablamos de contracciones temporales, y por ende, de una nostalgia situada en los terrenos de la hipermodernidad del nuevo siglo. Al final, el espacio de *The Wilderness Downtown* es un lugar por construir y por conquistar, nos diría Perec, busca referirnos a un tiempo que ya no está presente: el de la infancia, el de la juventud, el que conservamos en nuestros recuerdos... de ahí el desencanto que nos dejan los espacios cuando en ellos lo que buscamos es el tiempo perdido.



3.3.2.2. Sometimes it never came¹¹⁴

En 1998, Linda Hutcheon escribió "*Ironía, nostalgia y posmodernidad*"¹¹⁵, ensayo que se centra justamente en cómo en la posmodernidad se convoca a la nostalgia y se ironiza con ella. Ya en sus primeras páginas se perfila un interesante razonamiento de los conceptos que sostienen el análisis del texto y la relación que los vincula. Una parte importante de éste hace referencia al concepto de nostalgia desde su etimología y al recorrido histórico que ha definido a la palabra tal y como ahora la sentimos y aplicamos: "Entonces ¿qué es nostalgia exactamente?", se pregunta Hutcheon para iniciar con un análisis en el que el significado "*nostos*" se traduce como "regreso a casa", y "*algos*" como "dolor". Nostalgia es el intenso dolor que provoca el estar lejos del hogar, y la cura evidentemente está en la vuelta a este, pero ¿de qué hogar hablamos? *The Wilderness Downtown* nos convoca a buscar y hurgar en nuestro pasado, a volver a "nuestras calles", en la dirección que apuntamos (al teclear y al recordar). Y vamos de vuelta acompañados por una parvada de pájaros, en una vista aérea proporcionada por *Google Earth* y un acercamiento a nuestros rumbos vía *street view*. Somos nosotros corriendo al hogar, a la casa familiar; las múltiples ventanas, la letra, la música nos envuelven en esa sensación del tan esperado reencuentro, corremos y volvemos al lugar de nuestra infancia... Pero ni *The Wilderness Downtown* con todo su despliegue tecnológico es capaz de conseguir llevarnos en el tiempo; y quién mejor que Proust para contarlo:

"Pero cuando nada subsiste ya de un pasado antiguo, cuando han muerto los seres y se han derrumbado las cosas, solos, más frágiles, más vivos, más inateriales, más persisitentes y más fieles que nunca, el olor y el sabor perduran mucho más, y recuerdan, y aguardan, y esperan, sobre las ruinas de todo, y soportan sin

¹¹⁴ A veces nunca llegaba

¹¹⁵ Hutcheon, L, Irony, Nostalgia and the postmodern, 1998 (En línea) consultado el día 25/11/2010 documento html
<http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html> Texto html

doblegarse en su impalpable gotita el edificio enorme del recuerdo"¹¹⁶



Así es como asesta el golpe *Arcade Fire*. La nostalgia se reactiva, más poderosa, más insistente entre inasibles visiones en flash; buscamos en los olores, en los sabores del barrio perdido que la pantalla nos sugiere pero no nos proporciona; no es el sitio sino el tiempo. Linda Hutcheon, que expone las teorías de Kant con relación al tema, dice:

La gente que sí regresaba a casa estaba usualmente decepcionada porque de hecho ellos no querían regresar a un lugar sino a un tiempo, al tiempo de su juventud; el tiempo a diferencia del espacio, no puede regresar al "siempre"; el tiempo es irreversible; y la nostalgia llega a ser la reacción a ese triste hecho.¹¹⁷

We Used to Wait consolida este concepto de nostalgia (en los suburbios) y de paso, apunta para la banda sonora un hito en el mundo de los fans de la tecnología.

¹¹⁶ Proust, M, *En busca del tiempo perdido*, (Por el camino de Swan) Plaza y Janes editores, Barcelona, 1964 p. 49

¹¹⁷ Hutcheon, L, *Irony, Nostalgia and the postmodern*, 1998 (en línea) consultado el día 25/11/2010 documento html <http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html>

3.3.2.3. Hope that something pure can last¹¹⁸

Y de vuelta a Perec: "Así comienza el espacio, solamente con palabras, con signos trazados sobre la página blanca. Describir el espacio: nombrarlo, trazarlo, (...)"¹¹⁹

We Used to Wait evoca "tiempos" lejanos, nos remite a otros momentos, incluso los de la pluma y la misiva, los tiempos de espera, del lento transcurrir de las cosas y los hechos, nos habla de la vida en los suburbios, de la importancia de la correspondencia tradicional, del valor que tenía el correo, de cómo la gente esperaba días y semanas por una respuesta que llegaba en un trozo de papel invaluable y que hoy es algo que sólo queda en los archivos de la memoria y la nostalgia de algunos. Y volvemos al chico que somos nosotros cuando en un punto de su larga carrera se agota, se detiene y la pantalla gira trescientos sesenta grados mientras accedemos a la posición exacta de nuestro destino, el vocalista canta: *I am gonna write a letter to my true love...*¹²⁰ Y la posibilidad de escribir se despliega en otra pantalla -bajo un acto más de Milk que atenta contra nuestras emociones- invitándonos a escribir o dibujarle a esa persona más joven que fuimos en aquel lugar. A través de trazos que se van ramificando a manera de árboles sobre el espacio virtual en pantalla, nuestro intento por recuperar los recuerdos nos hace preguntar por los compañeros de infancia, por aquellos que no están, con quienes ya no se comparte y los signos y las palabras se convierten finalmente en espacio-tiempo, en espacio y tiempo simultáneo. Escribe Ana María Araujo refiriéndose al tiempo: "La memoria lo rescata y lo transforma: a través de la censura o la "reparación" ante la falta y la carencia, aliviando entonces sufrimientos; o lo evoca en recuerdos e imágenes, en signos y símbolos, en sentimientos de un pasado que fue, quizás feliz."¹²¹ Por tanto en estos tiempos "líquidos" hipermodernos, la simultaneidad a través de esta contracción y

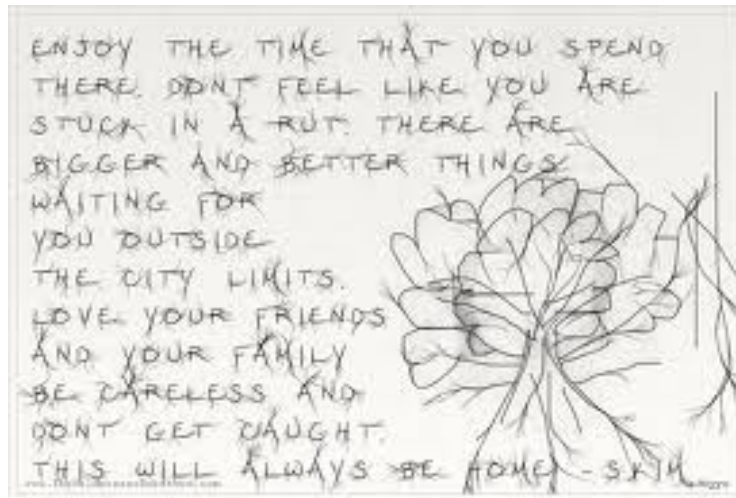
¹¹⁸ Esperando que algo puro pueda llegar

¹¹⁹ Perec, G. *Especies de espacios*, editorial Montesinos, Barcelona, 2001

¹²⁰ *Voy a escribir una carta a mi amor verdadero*

¹²¹ Araujo, A. M. *el sujeto en el tiempo: vértigo e incertidumbre en la sociedad hipermoderna actual*. (En línea). Consultado el día 25/11/2010. Documento PDF <http://www.centroadleriano.org/publicaciones/sujeto.pdf>.

multiplicidad nos lleva a vivir otros nuevos y distintos ritmos, veloces, desposeídos de espacialidad.



3.3.2.4. Now our lives are changing fast¹²²

De nueva cuenta retomamos el texto de Hutcheon:

Al acercamos al milenio, la nostalgia es particularmente atractiva como un posible escape a lo que Lee Quinby llama "El Apocalipsis tecnológico". Si el futuro está en el ciberespacio qué mejor manera de tranquilizar las ansiedades de los tecno-rústicos que el anhelar una pluma fuente Mont Blanc. Pero aquí hay una obvia contradicción: la nostalgia requiere de poder disponer de la evidencia del pasado y es precisamente la reproducción electrónica y mecánica de imágenes del pasado la que juega tan importante papel en la estructuración de la imaginación nostálgica de hoy en día, amueblándola con la posibilidad de la "vitalidad impuesta". Gracias a la tecnología del CD ROM, y

¹²² Ahora nuestras vidas están cambiando rapidamente

antes que ésta la tecnología de la reproducción en audio y video, la nostalgia ya no recae en la memoria individual y en el deseo: puede ser alimentada por siempre a través de un rápido acceso a un pasado infinitamente reciclado.¹²³

Recordemos que el ensayo de Hutcheon data de 1998, poco más de diez años y un cambio de milenio separan el texto de la realidad actual, y sin embargo, el párrafo citado es absolutamente contemporáneo y aplicable a nuestro clip; el futuro en el ciber espacio, la nostalgia como escape y la reproducción electrónica que nos ofrece la tecnología se practican más que nunca. *The Wilderness Downtown* permite acceder una y otra vez a un "pasado reciclado", pero va más allá, estamos hablando de una vuelta al pasado a través de la vivencia de un tiempo casi instaurado en el "tiempo real". Y el "casi" aquí no se refiere a un breve *delate*, eso es cierto, pero cada vez que introducimos nuestra dirección nos encontramos con los cambios que necesariamente aplican las actualizaciones del *Google Earth* y el *Google Street View*, es decir, accedemos una y mil veces al espacio por nosotros determinado, pero ese espacio nunca nos sitúa en tiempo pasado sino que nos coloca cada vez en un momento distinto. Así que no es sólo el acceso rápido a un pasado, sino el siempre poético reencuentro con un espacio presente que "debe" por condición remitirnos a un pasado. Y como bien afirma Hutcheon "(...) la nostalgia no es algo que uno perciba en un objeto, es lo que uno siente cuando dos momentos temporales (pasado y presente) se juntan, la mayoría de las veces, con un peso emocional considerable"¹²⁴ Este, nuestro videoclip musical, cumple con todo el rigor explotando la nostalgia, invocando nuestra capacidad emocional y sensible. En la pantalla se multiplican las ventanas, aparecen y desaparecen con toda esa maravillosa capacidad de estimular. Apunta Ana María Araújo, estamos "(...) perdidos en una zona de alta vulnerabilidad, de "formatos" inabarcables, de "sistemas" siempre cambiantes que a veces "caen" y

¹²³ Hutcheon, L, Irony, Nostalgia and the postmodern, 1998 (En línea) consultado el día 25/11/2010 documento html
<http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html> Texto html

¹²⁴ ibidem

"Archivos" a descifrar. ¿El mundo fascinante de la imagen, reemplazará al mundo de los cuerpos sólidos, tocables, sensibles, gustables? ¿Cómo re-pensar el tiempo en este nuevo mundo comunicacional? En realidad: ¿cómo re-pensar los espacios-tiempo de esta hipermodernidad?"¹²⁵ Y al final nuestras calles se llenan de árboles, y en una vista completa de nuestro entorno elegido descubrimos, con ese gusto nostálgico, que queda poco de lo que fue. Miramos sin parpadear a la pantalla buscando por lo menos la reja, la casa vecina, o hasta en un descuido el aroma que dé consistencia a nuestro recuerdo, en fin, sólo nos queda una posibilidad: dejar por escrito la constancia de nuestra vivencia y reencuentro con el espacio presente y la búsqueda del pasado, el cambio constante y la imposibilidad de reconocer. Viene el cierre, el final circular de Milk, enviar tu postal a otra persona o a la página de la banda (con suerte aparecerá en la gran pantalla que acompañe al grupo de gira). ¿Por qué no? Tal vez alguien lllore con nuestros recuerdos. La comunicación será efectiva entre enramadas y laberínticas conexiones de memoria, espacio, tiempo y tecnología.

¹²⁵ Araújo, A. M. El sujeto en el tiempo: vértigo e incertidumbre en la sociedad hipermoderna actual (En línea) Consultado el día 25/11/2010. Documento PDF <http://www.centroadleriano.org/publicaciones/sujeto.pdf>.

3.4. CUANDO PENSAMOS QUE LA PANTALLA HABÍA DESAPARECIDO: REALIDAD VIRTUAL, LA FORMA MÁS REAL DE ENCONTRARSE CON LA CIUDAD

En 1988, el artista pionero de la realidad virtual, Jeffrey Shaw, presentó por primera vez su instalación artística interactiva por computadora, *Ciudad legible*; una gran innovación aplicada al arte. En ella el usuario, no espectador, “transita” con una bicicleta fija por una ciudad en la que los edificios han sido reemplazados por textos.



Jeffrey Shaw, Ciudad legible, 1988

Esta instalación, hito en la historia del arte contemporáneo, tenía implicaciones de carácter conceptual y técnico relevantes, según nos refiere Manovich. *Ciudad legible*, como espacio navegable se levantaba sobre una ciudad, simulaba una situación física real que era el hecho de recorrerla en bicicleta; y al mismo tiempo, el espacio virtual se desligaba de la simulación de la realidad desde el momento mismo en el que la ciudad era imaginaria, conformada por textos en 3D. Cada letra se correspondía con el edificio original de la ciudad tanto en altura como en color, y más aún, el texto contaba la historia de la ciudad por la que se transitaba. Brea sostiene:

...una historia de las formas sería inabordable sin la consideración de los dispositivos tecnológicos que articulan la relación de la producción simbólica con el mundo, con lo real. Dicho de otra forma: que si bien es ridículo esperar que todo desarrollo técnico dé lugar al surgimiento de una forma artística, resulta igualmente inverosímil pensar que pueda una forma artística nacer si no es irreversiblemente ligada a un desarrollo de lo técnico...¹²⁶

La puesta artística *Ciudad legible* es un ejemplo de la afirmación de Brea; Shaw emplea las posibilidades ofrecidas por la realidad virtual para crear una ciudad que no es una réplica de la real pero que definitivamente la simboliza, "En la ciudad legible se ha preservado cuidadosamente la memoria de la ciudad real, pero sin sucumbir al ilusionismo."¹²⁷ Shaw demuestra cómo mantiene un equilibrio importante en esta relación real-virtual. Ni se pliega en definitiva a las posibilidades de la virtualidad, ni desestima la relevancia de ésta en un mundo dominado por tecnologías.

El caso de Shaw, como el de muchos otros artistas que utilizan como medio de expresión la realidad virtual, ha modificado el régimen visual en el que nos hemos mantenido por largo tiempo; nos referimos al uso de la pantalla como aquel mediador que sumerge al individuo en la ilusión de lo virtual.

Vayamos, por consiguiente, a los planteamientos que nos permitan exponer el por qué de la realidad virtual como un logro tecnológico con repercusiones en los campos de análisis que comprende este trabajo de investigación. La realidad virtual sigue siendo dependiente de una pantalla que nos transporte a la virtualidad, que

¹²⁶ Brea, J.L. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Ed. Centro de Arte de Salamanca. Salamanca, 2002. p. 18

¹²⁷ Manovich, L. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital, Ed. Paidós, Barcelona, 2005, p. 330

aunque ha roto con el esquema tradicional, no deja de seguir siendo necesaria. Trastoca de manera evidente nuestra percepción espacial y -lógicamente- la temporal. Por último, como consecuencia de lo anterior, nos lleva a establecer nuevas formas de percepción de los espacios reales, a dialogar de manera distinta con los entornos y a plantearnos nuevas formas de pensar la ciudad, en gran parte debido a sus posibilidades en el ámbito de la simulación.

La realidad virtual no sólo tiene un antecedente importante en la simulación, la realidad virtual es simulación pura, lo que nos lleva a plantear que la inmersión en un mundo virtual creado por una computadora definitivamente trastoca nuestras sensaciones y percepciones de la realidad.

En este punto, un ejemplo que describe De Kerckhove podría resultar bastante aclarador; se trata de la obra *Le rendez-vous* de Cluny, que se llevó a cabo en Imagina (el Festival of New Images de Monte Carlo) en 1993. En un entorno de realidad virtual, dos personas que estaban físicamente, una en Mónaco y la otra en París, se encuentran en la antigua abadía de Cluny (destruida desde el siglo XIX); por medio de lentes y guantes de RV que les permitieron conectarse al mismo entorno RV con una línea de datos de alta velocidad, visitaron juntos la abadía digital mientras tres mil personas en el festival miraban -a través de una gran pantalla- sus conversaciones y caminatas en un espacio imaginario. "Un visitante está realmente en Mónaco y el otro está realmente en París pero juntos están flotando o levitando en, sobre y alrededor de una construcción en la tierra de nadie de la Red."¹²⁸

La instalación de la que damos cuenta nos lleva a varios cuestionamientos: el primero de ellos es con relación a la contracción temporal y a la desaparición espacial en cuanto a distancias o trayectos, es decir, no es que desaparezca el espacio físico de cada participante, incluidos los espectadores, pero sí las distancias. Otro, es la

¹²⁸ De Kerckhove, D. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Ed. Gedisa, Barcelona, 1999. P.104

posibilidad de "navegar" por un sitio que realmente ya no existe -la gran magia de la realidad virtual- lo cual también genera conflicto respecto a lo espacio-temporal. Es de destacar, de igual forma, la localización de cada participante: dos ciudades distanciadas por suficientes kilómetros para impedir en términos reales que hubieran podido confluír en un mismo espacio a un mismo tiempo, ya sin mencionar un sitio perdido en el tiempo, además. Es toda una paradoja de la simulación y el ilusionismo que ofrece la realidad virtual. No hay extensión ni trayecto para llegar: nos colocamos en espacio inmaterial y vivimos por unos instantes en una ficción creada por un software; basta unir la pantalla a nuestro cuerpo para desatarnos de la inmovilidad a la que hasta ahora nos había sujetado la misma pantalla. Ahora somos nosotros los que portamos la cámara y la pantalla a manera de prótesis, de extensiones corporales.

3.4.1. Definición y orígenes

Como bien señala Román Gubern, la expresión realidad virtual es un oxímoron. Efectivamente, pareciera contradictorio cuando son términos que implican oposición, aún así, en la práctica resulta comprensible para referirnos a cómo la virtualidad se introduce -no delimitada por una pantalla rectangular- en nuestra realidad. Dicho autor la puntualiza así:

...como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de illudere: engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin res extensa, ya que existe sólo dentro del ordenador.¹²⁹

¹²⁹ Gubern, R. Del bisonte a la realidad virtual. Ed. Anagrama. 2007. Barcelona p. 156

De acuerdo a Diego Levis, la realidad virtual, para ser considerada como tal, debe ser capaz de engañar a la mayor cantidad posible de sentidos del hombre; a partir de esto define el entorno virtual como:

Una base de datos interactivos capaz de crear una simulación que implique a todos los sentidos, generada por un ordenador, explorable, visualizable y manipulable en "tiempo real" bajo la forma de imágenes y sonidos digitales, dando la sensación de presencia en el entorno informático.¹³⁰

El usuario debe sentirse dentro y con toda la libertad para moverse en el ambiente virtual, la experiencia simulada debe ser lo más parecido a la realidad. Mientras más canales sensoriales sean estimulados, más clara es la evocación de la presencia. Claudia Giannetti, en su texto *“El mundo es como una realidad virtual sin salida de emergencia”* señala:

La tecnología de RV se compone básicamente de un sistema que sustituye los inputs naturales de los sentidos humanos por inputs sintéticos generados por programas informáticos, que permiten la interacción entre el usuario de los dispositivos técnicos y los objetos simulados en el mundo virtual. Estar inmerso en un entorno de

¹³⁰ Levis, D. ¿Qué es la realidad virtual? (En línea). Consultado el 17/08/2010. Documento PDF. http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf

realidad virtual significa participar activamente en un mundo ficcional.¹³¹

En general, quienes han investigado los orígenes de la realidad virtual, coinciden en que el primer sistema del que da cuenta la Historia es el diseñado por Ivan Sutherland en la década de los sesenta (1968), quien construyó el primer casco de visualización de imágenes estereoscópicas generadas por computadora. Cabe aclarar que Levis hace referencia a un caso anterior, el cual queremos rescatar, ya que, entre otras cosas, este sistema buscaba recrear la sensación de transitar en motocicleta por la ciudad de Nueva York. El simulador del que hablamos fue creado por Morton Heilig, lo llamó *Simulador Sensorama* y era un sistema de entretenimiento inmersivo. Posteriormente, las investigaciones sobre dicha tecnología se expandieron: experimentos de la NASA, del Departamento de Defensa, -en los ochentas- el *Super Cockpit* creado por el ejército estadounidense y, diferentes prototipos para exploraciones militares.¹³²

Sin embargo, lo que nos atañe en este trabajo es cómo la realidad virtual ha trascendido los ámbitos militares y de investigación estratégica o científica para colocarse en otras manos, las del arte contemporáneo. Así podremos comprobar nuestros planteamientos sobre el cómo esta pantalla -convertida en casco visualizador- nos lleva a vivir y experimentar la ciudad desde otras "realidades" e impresiones, desde otras formas de diálogo, configurada en diferentes perspectivas y; como atinadamente afirma Moisés Mañas:

¹³¹ Gianetti, C. El mundo es como una realidad virtual sin salidas de emergencia. (en línea) consultado 17/08/2010 documento PDF.

http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_SinSalida.pdf

¹³² Una amplia explicación de estos sistemas puede encontrarse en el texto *¿Qué es la Realidad Virtual?* de David Levis.

http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf

En Manovich, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Ed. Paidós, Barcelona, 2005 pág. 163

Y en Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*. Ed. Anagrama. 2007. Barcelona pág. 156.

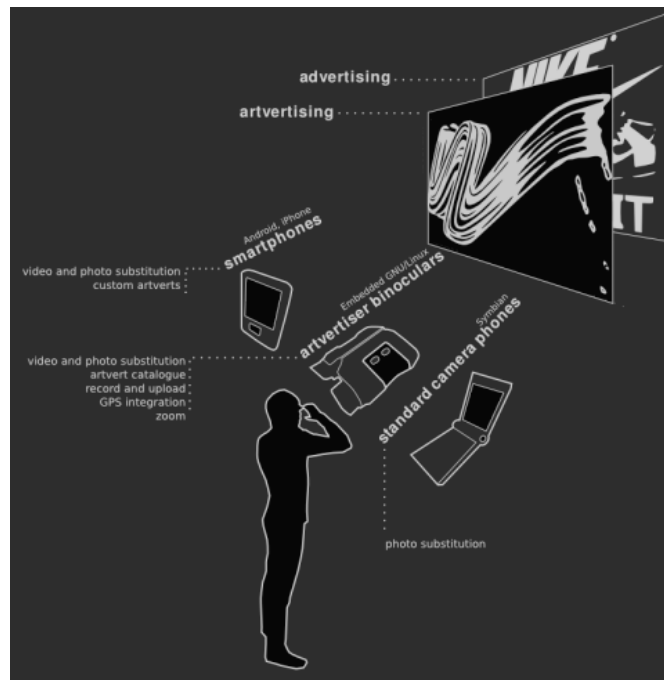
El artista necesita activar su hambre de expresión y comunicación, por medio del análisis, del proceso y la ejecución de sus modos de hacer con el contexto sociotemporal. Es desde aquí, posiblemente desde donde el artista se encuentra cómodo con las herramientas y formas de interlocución de su tiempo. Sin dejar aislada la sensibilidad por el discurso y su actitud crítica sobre el tema que aborda.¹³³

¿Qué ha traído la realidad virtual al arte para convertirnos en usuarios críticos o sorprendidos de nuestros nuevos posibles mundos? Las herramientas que le permiten la posibilidad de ofrecernos interacción en entornos de simulación y que son, justamente, el medio y no el soporte de la práctica. Al igual que el óleo, la cámara fotográfica, la de cine, la computadora y los medios electrónicos, digitales, y demás maravillas tecnológicas, posibilitan la acción directa hacia la reflexión y el pensamiento artístico. El propio medio es un punto para la reflexión. Aquí cabe volver a Marchán Fiz, que atinadamente señala que es justamente el dividir o separar de manera tajante conceptos como virtual y real lo que provoca las tecnofobias o tecnofilias.

El trabajo realizado por Clara Boj, Diego Díaz y Julián Oliver nos permite reafirmar nuestra postura. Estos artistas crearon un artefacto que permite cambiar la realidad que nos rodea; si bien no es precisamente una obra de realidad virtual inmersiva, sí es lo que Gubern denominaría del tipo *Third person*, en el que el operador está situado en el exterior del espacio sobre el que opera. La obra titulada *The Artvertiser*, que se presentó en el 2010 en el Festival Transmedial, en Berlín -por primera vez- consiste en la presentación de unos prismáticos que modifican nuestra concepción de la realidad. La intención de los artistas es que, vía este artefacto, el usuario pueda cambiar la realidad circundante; específicamente, sustituir las

¹³³ Mañas, M. Interacción en espacio-tiempo post Internet: Una propuesta teórico práctica: "Congratulation we lost the image" Tesis doctoral (en línea) consultado por última vez 27/10/2010 pág. 60 <http://www.scribd.com/doc/21614103/interaccion-espacio-tiempo-postinternet-moisesmanas>

imágenes de las pantallas publicitarias que abundan en las grandes ciudades por imágenes de obras de arte.



The ArtVertiser, Clara Boj y Diego Díaz

El dispositivo funciona a través de un software creado para reconocer publicidad por ejemplo, entonces convierte ese espacio en una especie de lienzo virtual en blanco que permite proyectar vídeos, fotografías, imágenes que el usuario elige a través de los binoculares; puede superponer la que desee, sin importar si la publicidad está en un edificio o transporte público. Más interesante aún es que, si donde se encuentra el usuario hay conexión a internet, éste puede documentar la sustitución que hizo y subirla a Flickr o a Youtube.

Reconfigurar el entorno urbano es la finalidad de la obra, recorrer la ciudad con otros ojos podría ser considerada la intención final. "Pensamos que The Artvertiser puede ser una forma de hackear el paisaje publicitario y un medio muy interesante para explorar narrativas experimentales."¹³⁴



The ArtVertiser, Clara Boj y Diego Díaz

3.4.2. Sistemas de visualización: CAVE, EVE y AVIE como entornos

Gubern menciona el tipo *third person* -o tercera persona- y *el immersive-inclusive*. En el primero, el usuario está fuera del espacio sobre el que opera. En cuanto al segundo, el individuo está dentro del entorno. Levis, por su parte, los catalogará como sistemas de sobremesas, que son no inmersivos, en donde el entorno digital se presenta en la pantalla de la computadora y el usuario interactúa en él; en este caso

¹³⁴ Bosco, R.; Caldana, S. Los prismáticos Artvertiser cambian lo que se mira. (En línea). Consultado el 26/08/2010. Documento Html. http://www.elpais.com/articulo/portada/prismaticos/Artvertiser/cambian/mira/elpepiscib/20100311elpcibpor_9/Tes/

se requieren lentes de visión estereoscópica. Sistemas proyectivos, que son de inmersión, en donde se proyectan imágenes del mundo virtual en las paredes de un espacio cerrado en el que se encuentra el usuario. Un ejemplo de este tipo es el entorno CAVE, acrónimo de Cave Automatic Virtual Environment (Entorno Virtual Automático Cueva). CAVE es un cubo en el que se proyectan imágenes en todas o algunas de sus paredes y en el que, con el uso de los lentes correspondientes, el usuario puede incluso ver objetos flotantes. Este entorno fue creado en la Universidad de Illinois. Los sistemas inmersivos, última categoría de Levis, buscan que el individuo tenga la sensación de estar dentro de ese mundo simulado por computadora, se requiere para ello de equipos capaces de estimular el mayor número de sentidos.¹³⁵

Cabe destacar, llegados aquí, las diferencias entre la realidad virtual y la realidad aumentada. Cuando se explora un entorno de realidad virtual inmersiva, el usuario pierde de vista el mundo físico para sumergirse en un espacio recreado, según exponíamos; y en el caso de la realidad aumentada, las imágenes virtuales completan la visión de la realidad, no la reemplazan, lo que los individuos miran es su entorno real con elementos añadidos creados digitalmente.

El proyecto *T. Visionarium*, explica de manera efectiva la sensación de la realidad virtual inmersiva. Es una instalación de arte desarrollada por el centro de I Cinema de la Universidad de Nuevo Gales del Sur. Una pantalla de 360 grados que da la sensación al usuario de estar inmerso en un ambiente virtual. Permite a las personas caminar a través del espacio de proyección, interactuando con la información que tienen a su alcance. Aunque esta pantalla no nos ofrece ningún tipo de reflexión precisa sobre espacio público, sí nos permite exponer sus cualidades técnicas como espacio de inmersión, ya que con sus cuatro metros de alto por diez de diámetro y doce proyectores digitales, logra crear una imagen estereoscópica de

¹³⁵ Gubern, R. Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Ed. Anagrama, Barcelona, 2006. p. 9.

alta resolución en 3D, con un audio que envuelve toda la pantalla.



Sistema Eve



T. Visionarium

El entorno creado para esta obra es conocido como EVE, o ambiente virtual extendido; inventado por Jeffrey Shaw en 1993, fue aplicado en una primera versión en forma de bóveda en el 2003. La segunda versión de *T Visionarium*, del 2008, corresponde al entorno AVIE, o ambiente avanzado de visualización e interacción. Es el primer cine estereoscópico, con una pantalla de 360 grados -totalmente inmersiva-, permite a los usuarios caminar por el espacio de la proyección sin tener que estar en una plataforma (como exigía la primera versión) y muy lejos de las convenciones propias de la sala de cine.

3.4.3. Realidad Virtual, espacio público y reflexión

La definición que de realidad virtual da Sutherland, puede ser un principio relevante para iniciar con nuestro análisis: "La pantalla es una ventana a través de la cual cada uno ve un mundo virtual. El desafío es hacer que ese mundo se vea real, actúe de un modo real, suene de un modo real, se perciba como real."¹³⁶

Su reto, sumergirnos en el maravilloso mundo de *Alicia en el País de las Maravillas*. ¿De qué hablamos cuando la tecnología ha rebasado por mucho aquel desafío de Zeuxis a la naturaleza? La realidad virtual culmina con el ilusionismo de la perspectiva geométrica renacentista, y más aún, sepulta a la pantalla clásica; propone una nueva realidad, que es precisamente lo que Sutherland toma como desafío: jugar con la creación de nuevos mundos, proponer realidades paralelas, suplantar el mundo real por uno virtual que realmente no existe, dar al ilusionismo y al simulacro espacios definitivos, no hay recortes rectangulares, no hay escalas

¹³⁶ Levis, D. ¿Qué es la realidad virtual? (En línea). Consultado el 17/08/2010. Documento PDF. Pag. 16 http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf

diferentes... El arte de la simulación ha sido establecido y nos sorprende a cada paso, a cada descubrimiento. Cuando Baudrillard afirma que la imagen ya no puede imaginar lo real porque ella misma ya es real, deja en claro que ya no hay cómo trascenderla. Es una imagen efectivamente virtual, y sin embargo, la única tecnología capaz de devolvernos la realidad es precisamente la realidad virtual, puesto que es el arte de la simulación en estado puro.

¿Qué ha hecho el arte con todo esto? Desde hace unos años, algunos artistas han buscado en este medio de inmersión en la virtualidad más pura, en el perfecto simulacro e ilusión, reacciones reales por parte de los usuarios de sus obras.

De manera que toca a esta investigación indagar qué discursos artísticos se han servido de la realidad virtual para concretar sus críticas: si son reivindicativos, lúdicos, o en los que se perfila la intención de reactivar los espacios de las ciudades reales, provocar convergencias ciudadanas, buscar la reflexión, el diálogo. Efectivamente éstos últimos existen, vale de ejemplo el trabajo *Ashes to Ashes* de Carolina Cruz Neira¹³⁷. La obra fue dedicada a los sobrevivientes del 11 de septiembre. La artista, junto con la coreógrafa Valery Williams y la compositora Ane Deane, realizó una serie de entrevistas a cincuenta individuos que estuvieron dentro o cerca de las torres el día de los ataques terroristas, después creó con ese material un entorno virtual en sistema CAVE dividido en tres actos; permitía al visitante experimentar en un entorno virtual la compañía de todas aquellas personas que van contando su experiencia, una experiencia que cambió la vida no sólo de aquellos que estuvieron cerca, sino de todos los neoyorquinos. Nueva York es antes y después del 11S.

¹³⁷ Carolina Cruz Neira es coinventora del sistema CAVE.

Según relata Carolina Cruz:

"Cuando regresamos de NY y escuchamos las entrevistas que habíamos grabado a los supervivientes, contándonos su experiencia, encontramos que todas tenían exactamente la misma estructura, tanto personas que estaban dentro de las torres como personas que estaban en la calle. Al primer acto lo llamamos "A Beautiful Day". Todo el mundo contó que era un día de otoño precioso, mucho sol, lo contentos que estaban porque en esa época ya NY se pone muy frío y empieza a llover. Después todos nos contaron lo que oyeron: los ruidos... que se oyó como un trueno... como una explosión... ruido de metales... este es el segundo acto. El tercero es lo que vieron, lo llamamos "Ashes to Ashes". Describen que todo se puso blanco de repente, que era como andar en una piscina llena de leche; no se veía nada. Y después del último acto todos hablan de cómo han cambiado las prioridades para ellos, lo que consideran importante en la vida. La mayoría están muy optimistas de haber sobrevivido, de disfrutar la vida. Las historias son experiencias que tu vives con ellos en la CAVE, como con un compañero de viaje."¹³⁸

La pieza se presentó en Madrid en el año 2004. Podemos deducir, dado el carácter emotivo de la obra, que el público se involucró y se solidarizó realmente con aquellos que narraban sus historias, no en pantalla como solía suceder hasta hace poco, sino en este espacio inmersivo, que como hemos expuesto reiterativamente, te sumerge en "otra" realidad, en un mundo alterno y en un estado totalmente ajeno a lo que como "real" rodea el exterior de esa cabina. Obras como ésta, buscan poner en la

¹³⁸ Sacristán, A. VR ART. Arte electrónico y Realidad Virtual. (En línea). Consultado el 23/04/2010. Documento Html.

www.tendencias21.net/mediart/VR-ART-Arte-electronico-y-Realidad-Virtual_a1.html

mesa la reflexión sobre la situación del mundo contemporáneo, sobre los grandes problemas de una sociedad globalizada y tremendamente conflictuada; son las que resultan de los grandes choques sociales, culturales, del mundo, y que buscan reactivar el pensamiento, el discurso público hacia entornos más agradables. Lo que flota en el ambiente dentro de la cabina son las sensaciones de una ciudad, de Nueva York, del que probablemente fue el peor día de sus últimos años. Las descripciones son muy sugerentes, el día soleado y el gusto que ello provoca... quienes comparten su experiencia dentro de la cabina llevan al espectador por la ciudad, al gran estruendo, a los gritos... Bien señala Marchán Fiz que la pantalla llega a diluir los acontecimientos, a poner distancia; pero podríamos aventurarnos a señalar que las condiciones técnicas de *Ashes to Ashes* precisamente rompieron con ese supuesto, sencillamente porque no hay pantalla aparente. Hay que recordar el optimismo de Pierre Lévy cuando habla de una inteligencia colectiva, una comunidad capaz de crear, compartir, debatir, formadora de un sistema colaborativo, una sociedad participativa e informada.

Cosmópolis, por Maurice Benayoun, probablemente sea una de las instalaciones más ambiciosas en términos tecnológicos y conceptuales realizada para un entorno virtual. París, Berlín, Barcelona, Chicago, Johannesburgo, el Cairo, Sao Paulo, Pekín, Shanghái, Chongqing, Chengdu y Hong Kong son las doce ciudades que nos muestra en las doce pantallas colocadas en círculo para envolver a los espectadores, 360 grados completos. La visión que se tiene de esas ciudades dista mucho de aquella de postal o álbum familiar. Cada imagen en la que nos vemos inmersos nos ofrece una mirada interrogatoria del espacio, problemas urbanos, transporte público, salud, sustentabilidad, arquitectura.



Cosmópolis

El círculo que rodea a los espectadores cuenta con doce pares de binoculares, colocados alrededor de las pantallas donde usuarios eligen las imágenes que los espectadores están mirando; se conforma así una gran ciudad, diversa, compleja, personalizada por múltiples miradas, construida por diversos puntos de vista. Es la ciudad mundial en el centro de la exposición.

Esta es una obra que, por su descripción, se entiende realmente imponente. A intervalos regulares un paisaje urbano hace un barrido que recorre todas las pantallas mostrando textos y dando soluciones a problemas detectados en los diferencias espacios, lo cual la convierte en un sitio de meditación alrededor del lugar público, las grandes capitales y los problemas mundiales.



Cosmópolis

4. Pantalla Web 2.0 y comunidad virtual

4.1. LA HETEROTOPIA COMO ANTECEDENTE: DEL ESPEJO A LA PANTALLA

Las redes comunitarias sostenidas por redes informáticas, además de usar Internet como una herramienta para desarrollo, son también un nuevo tipo de asociación de la era digital, una nueva entidad que pone en red (y en La Red) al barrio, pueblo, ciudad, y a sus organizaciones.

139

Susana Finquelievich

“La ciudadanía que aquí se efectúa no pide ni otorga nombres: fluye líquida en la tensión del contagio de una dinámica de los afectos propagados (allí donde ellos se procuran crecimiento, fuerza mutua). Todo aquello que recorre los cuerpos y los precipita más allá de sí para volcarlos a la potencia de uno sin órganos, tensional, aquel no-cuerpo”¹⁴⁰

José Luis Brea

Virilio dice que la historia y la geografía han estado dirigidas de manera simultánea por dos intervalos, el del tiempo y el del espacio; para el autor, el nuevo intervalo es la velocidad de la luz, el cual elimina de manera inmediata el intervalo de espacio: se anulan extensiones, trayectos, organización geográfica, pero también, el intervalo del tiempo que ha dado lugar a la historia toca a su fin: relojes, calendarios, efemérides, base de la historia del hombre, tiempos de organización, periodos etc. Para Virilio, la pérdida de la extensión del espacio real a favor del tiempo real es un atentado a la realidad. Al hombre hoy se le encierra en la rapidez, en la imposibilidad de todo desplazamiento.¹⁴¹

Esta apreciación de Virilio nos remite a una búsqueda de la resignificación de términos como ubicación, desplazamiento, localización... ya que según expone en

¹³⁹ Finquelievich, S. Movimientos sociales en las pantallas: el caso de ArgenTICna. (En línea). Consultado el 10/10/2010. Documento PDF. <http://www.links.org.ar/infoteca/argenticna.pdf>

¹⁴⁰ Brea, J.L. Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Ed. Akal, Madrid, 2010. p. 109

¹⁴¹ Virilio, P. El ciber mundo, la política de lo peor, Ed. Cátedra, Madrid, 2005. p. 57-58

sus teorías, las salidas que nos quedan resultan ser casi nulas. Esta reflexión nos proporciona una cierta idea de la condición actual del hombre con respecto a su posición frente al espacio, al tiempo, al intervalo, y por tanto, de las formas de encuentro. Retomaremos ahora el término “deslocalización” -que ha acuñado Virilio- pues tiene ciertos vínculos con el concepto de heterotopía -acuñado por Michel Foucault-. La heterotopía es uno de los términos más interesantes con respecto al tema que nos ocupa; es de obligada inclusión en las investigaciones que sobre las ciudades contemporáneas se están desarrollando.

El texto titulado *Des espaces autres, Heterotopías*, fue publicado por el French journal “Architecture/Mouvement/Continuité”, en 1984; está basado en una conferencia dictada por Michel Foucault en 1967, en la cual el filósofo define y expone el término heterotopía¹⁴². Foucault apunta que en ese tiempo (1967) el mundo se entiende o se vive más como red que una que como “vida que se desarrolla a través del tiempo”, por tanto, este es el momento de lo simultáneo, de la yuxtaposición, de lo próximo y lo lejano.

El espacio tiene una historia, la cual se relaciona estrechamente con el tiempo. La reflexión de Foucault acerca del espacio comienza en el cómo se concebía éste en el mundo medieval; la jerarquía de cada lugar era clara y tenía ubicación definida (espacio sagrado, profano, urbano, rural, etc.). Es esa época, en la que Galileo expuso su teoría sobre la situación de la tierra con respecto al sol; se conoce el espacio de localización inmenso en el universo y el lugar de la tierra en el universo infinito. A partir de entonces, el término localización es sustituido por el de extensión. “El lugar de una cosa no era más que un punto en su movimiento, así

¹⁴² Foucault, M, *Des espaces autres, Heterotopías*. (En línea). Consultado el 02/02/2008. Documento PDF. http://inhabitedmindmapping.net/wp-content/uploads/2007/09/foucault_de-los-espacios-otros.pdf

como el reposo de una cosa no era más que su movimiento indefinidamente acelerado.”¹⁴³

Llegó el siglo XX y con él, el emplazamiento en sustitución de la extensión. Foucault define el emplazamiento por la relación de cercanía entre elementos o puntos y continúa afirmando que, para la técnica contemporánea, el emplazamiento es un elemento significativo; nos habla de almacenamiento de datos, memoria de una máquina, circulación de elementos discretos con salidas aleatorias -lo que ejemplifica con los automóviles o con el sonido que viaja por una línea telefónica-; por lo tanto, el problema del espacio contemporáneo, más allá de problemas de demografía, es de cómo se dan las relaciones de proximidad y sobre los elementos que será necesario tomar en cuenta para lograr un determinado fin. Es decir, la época nos deja un espacio que será manejado a través de relaciones de emplazamiento. Una gran preocupación actual es la del espacio, mucho mayor a la del tiempo, señala Foucault, “...el tiempo no aparece probablemente sino como uno de los juegos de distribución posibles entre los elementos que se reparten en el espacio.”¹⁴⁴

El espacio al que Foucault se refiere es aquel en el que vivimos, el de nuestro tiempo e historia -no el íntimo y personal, sino el exterior- aquel que tenemos con el conjunto de relaciones de emplazamientos “irreductibles los unos a los otros y que no deben superponerse”¹⁴⁵. Estos emplazamientos que definen nuestras relaciones pueden ser de distinta índole, variados y múltiples: calles, trenes, playas, casas, cafés, cines, etc., todos estos definidos por categorías de acuerdo a la forma de relación que cada uno propone. Más allá aún, los espacios que interesan particularmente a Foucault y que nos llevan a la comprensión del término heterotopía, son aquellos que, en palabras del autor “...están enlazados con todos los otros, que

¹⁴³ Ibídem p. 1

¹⁴⁴ Ibídem p. 2

¹⁴⁵ Ibídem p. 2

contradican sin embargo todos los otros emplazamientos”¹⁴⁶; los coloca en dos categorías: las utopías y las heterotopías.

Nos centraremos en la segunda categoría, que es la que sustenta lo que se ha de plantear en este apartado. Las heterotopías son sitios que existen, espacios reales que incluso han sido posibilitados por las mismas sociedades como lugares que están fuera de todos los espacios pero que son localizables; son una forma de utopías -efectivamente realizadas-, son emplazamientos otros que a su vez se vinculan con todos los demás tipos o formas de emplazamiento (incluso con las utopías). De manera elocuente, Foucault ejemplifica la experiencia mixta que se da entre utopías y heterotopías, con el espejo. El espejo es utopía, en virtud de ser un lugar sin lugar, espacio irreal, virtual, donde se está y no se está. Es heterotopía en cuanto a que el objeto existe y ahí está, en el momento en el que uno se mira provoca un efecto de retorno de la propia imagen, uno está ahí del otro lado; el espejo convierte por tanto en absolutamente real ese lugar que se ocupa, es decir, el espacio del espejo; a su vez ese espacio convertido en real se vincula con todo lo demás que lo rodea... pero, también es irreal en tanto que para ser percibido se está obligado a pasar por ese punto virtual.

A partir de lo anterior, el autor hace una extensa descripción de los principios que rigen el término, cabe destacar en ella la forma en la que las heterotopías se han ido transformado a lo largo de la historia y cómo han sido distintas de acuerdo a los tiempos y las culturas que las acogen; Foucault sostiene su catalogación en los siguientes principios relevantes: la heterotopía tiene como característica la posibilidad de yuxtaponer, en un espacio real, múltiples espacios generalmente incompatibles; funciona realmente cuando los hombres están en una especie de ruptura total con su tiempo tradicional, es decir, se asocia a cortes de tiempo; se liga las más de las veces

¹⁴⁶ Ibídem p. 3

a sistemas de cierre y apertura que las aíslan y las vuelven penetrables; finalmente, las concibe como una función en relación al espacio restante.

La heterotopía por excelencia para Foucault, es el barco: “pedazo flotante de espacio, un lugar sin lugar.”¹⁴⁷ Estar en un lugar sin lugar, y ser un pedazo flotante de espacio, es la condición actual del hombre, consecuencia y posibilidad de los nuevos medios de comunicación que tanto abruma a Virilio -perder el sitio en pro de la deslocalización-. Pero en cuanto a que esta condición sea entendida como heterotopía, la significación es variable. Foucault nos muestra las posibilidades múltiples de estos “espacios otros”, de estas yuxtaposiciones y simultaneidades en relación con los emplazamientos, lo que nos da otra perspectiva y facilita la definición de los espacios públicos, las ciudades contemporáneas e incluso la red global, ya que éstos, como espacios heterogéneos que se conforman por redes de relaciones más que por cuestiones históricas o de tiempo, buscan en la espacialidad su comprensión. Si la pantalla de la computadora puede hoy jugar el mismo papel que el espejo y ser a la vez utopía y heterotopía, si permite la posibilidad de estar en tiempo real en cualquier otro espacio de manera simultánea mientras se está en ese otro, entonces permite crear nuevas formas de encuentro que enriquecen las experiencias individuales con el fin de construir nuevas formas de vivencia; así es como la tecnología de medios, creando heterotopías, dará nuevos significados a los espacios públicos revitalizándolos.

Hemos llegado a un punto en el que vivir a la vez en mundos reales y virtuales no es novedad; contrariamente a las predicciones de Virilio, esto no ha llevado al individuo al confinamiento domiciliario, más bien, el individuo ha encontrado en estos espacios virtuales otras formas de comunicación acordes a sus sistemas de vida. Lo que hace que una comunidad crezca y gane fortaleza es la forma en la que transmite su conocimiento: cientos de individualidades creando un orden complejo en

¹⁴⁷ Ibídem p. 6

el que la participación y la toma de decisiones de cada uno está fuera de la comprensión de los otros pero que se reconocen y saben que ello contribuye a un macro desarrollo a lo largo del tiempo.

4.2. FORMAS DE HACER COMUNIDAD: DE LA ACERA A LA PANTALLA

La calle se resignifica con el paso del tiempo; calles de ciudades contemporáneas que en apariencia no han sido modificadas o alterado su sentido por nuevos proyectos urbanísticos distan mucho de aquellas de finales del siglo XIX, o de las primeras décadas del siglo XX. Este fenómeno responde en parte a cuestiones de planeación urbana, pero también y de manera muy importante, a formas de percepción que vienen dadas a partir de las necesidades, inquietudes, conflictos e intereses de quienes las habitan; de otras formas de comunicación que cambian de acuerdo a las épocas y alteran las condiciones espacio-tiempo. Quienes las viven imprimen distinto sentido y valor a estos espacios comunes. La calle, por tanto, más allá de su significado en el trazado de una ciudad, es un elemento que condiciona la forma de crecimiento y desarrollo de ésta, y además hay algo en ella que la hace ser vital: es el lugar de la proximidad, del encuentro y desencuentro, el sitio donde las relaciones humanas tienen sentido, donde se propicia el crecimiento del entorno y se conforman comunidades.

Ya los antiguos griegos delimitaban comunidades alrededor de la polis con un criterio aparentemente sencillo: aquellos individuos que se encontraban a una distancia de un día de caminata formaban parte de ella, si el tiempo y la distancia a pie eran mayores, ya no se pertenecía a ella; la condición se relacionaba con aspectos espacio-temporales concretamente vinculados con trayectos. El ejemplo nos revela la importancia que durante siglos ha tenido para el espacio público, incluso para las calles, el tiempo que un individuo se toma en trasladarse de un punto a otro y lo que esto, en términos de espacialidad, comunicación, intercambio de ideas, proximidad y conformación de comunidad ha supuesto. El desplazamiento o trayecto ha sido, por tanto, un factor relevante en la historia de las ciudades por el vínculo que ha creado con las proximidades, el trayecto materializado a partir de un medio que generalmente representa movimiento. Cada uno de estos medios se inscribe o se localiza en distintas etapas del desarrollo de la historia, lo cual no significa la

anulación de unos frente a la aparición de otros, simplemente se han ido sumando cambios sustanciales en la apreciación de las ciudades.

La proximidad, por tanto, se encuentra en estrecha relación con el medio que la propicia. Valdría aquí hacer referencia a tres medios que han determinado la dinámica en el espacio público:

1.- *El trayecto* que -gracias a la acera- se realiza a pie y que está vinculado a cuestiones geográficas bien definidas, a estructuras temporales claras, a espacialidades concretas y a la búsqueda de relaciones; el desplazamiento por las aceras cobra sentido más allá de un simple conectar dos puntos y dejar un enclave para encontrarse con otro.

2.- *El tránsito* que ofrece la autopista y se realiza en automóvil, en su momento modificó el concepto tiempo, ya que la velocidad constituyó un cambio decisivo. También, requirió de otras conformaciones espaciales: autopistas bordeando ciudades, acortando distancias y la pérdida de contacto entre personas. Fue una nueva condición para la ciudad porque, aunque la finalidad del desplazamiento fuera la misma, ir de un enclave a otro -cubrir una distancia- dejaba de tener una función y sólo se concretaba a cubrir el recorrido convirtiéndose en un tiempo en soledad y un espacio vacío; por tanto, se puede cuestionar la relación de este medio ligado a la proximidad que nos lleve a la creación de comunidades.

3.- *El flujo o conectividad* que ofrecen las “autopistas electrónicas” ha llevado a la ciudad a la total contracción espacio-temporal, por lo tanto, la proximidad aquí ya no se relaciona con cuestiones geográfico-espaciales ni con tiempos relativos, está predeterminada por otras condiciones y formas de vincularse

por parte de los individuos en las ciudades. Ha provocado otras maneras de percepción del espacio público ya que el vehículo idóneo de este modo de proximidad y creación de comunidad se llama pantalla electrónica y su sitio, es justamente, el ciberespacio (si es factible nombrarlo como "sitio").

Cuando Gibson escribió *Neuromancer*, en 1984, habló por primera vez de ciberespacio, y aunque la red y el Internet existían, no eran concebidos precisamente como "otro espacio" alternativo al físico. Ahora, es un espacio virtual que carece de fronteras, que se ha modelado por millones de computadoras con sus respectivos modems; el ciberespacio, apunta Roberto Balaguer:

Es un espacio virtual, ya que de hecho no tiene una locación física espacial, desafiando a la geografía conocida hasta ahora la cual hasta fines del siglo XX, había sido una disciplina encargada del estudio del planeta, del suelo, de los contornos del mundo real, las alturas, los llanos, y que ahora, va dejando paso a otra geografía que toma el poder en este comienzo del siglo XXI. Una geografía que mapea la WWW, generando por ende una nueva territorialización, sin asidero en lo real, solo existente en los millones de computadoras interconectadas a lo largo y ancho del mundo que conocíamos anteriormente, el mundo físico.¹⁴⁸

El mismo Balaguer comenta en su texto, que Martin Dodge está realizando vistas topológicas de las redes en un sitio denominado www.cybergeography; lo cual apunta a que está intentando hacer un mapeo del espacio virtual, similar al que dedica la geografía al espacio físico y que considera la relevancia de lo tangible, de lo

¹⁴⁸ Balaguer, R. ¿Ágora electrónica o Times Square? Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet. (En línea). Consultado el 02/06/2010. Documento Html. <http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=28>

certero que nos es dado en el mundo real, contornos, lagunas y montañas medibles, cuantificables, de lo que se ha podido determinar su localización e incluso visitar, poner ahí los pies y trazar nuestros trayectos. El mundo actual, un tanto metafórico por lo que tiene de irreal en su plano virtual, nos da nuevos asideros -mejores o peores sería irrelevante discutirlo ya que todo se dirige a considerar que es cada vez menos fácil delimitar y determinar dónde termina nuestra vida real y donde comienza la virtual, en donde convergen nuestros mundos y cómo los vivimos- sitios web, direcciones electrónicas, enlaces que van creando nuestra nueva geografía y por tanto, el espacio por el que transitamos.

Balaguer también anota que no hay nada más estable en nuestro mundo actual que nuestro correo electrónico, esa dirección a la que, cada vez que nos colocamos frente a la pantalla de la computadora, acudimos para saber quién se ha puesto en contacto con nosotros; nuestro correo cumple las funciones del antiguo correo e incluso del domicilio. ¿Cuántas veces habría Baudelaire cambiado de correo electrónico? Esas posibilidades de desaparecer del mapa son también condicionantes del nuevo sistema, estamos detrás de una pantalla, estamos viviendo el mundo de las pantallas y la nueva tecnología.

Es claro, por lo anterior, que el ritmo que han ido imprimiendo los medios tecnológicos se asocia tanto al poder, como a los cambios más profundos de la sociedad de acuerdo a distintas etapas y momentos históricos, por lo que afirma Liliana Quintero "...la técnica es, en todos los casos, un proyecto histórico-social en el que se manifiesta lo que una comunidad y los intereses en ella prevalecientes se proponen hacer con los hombres y las cosas."¹⁴⁹ Esto confirma precisamente que la "modernización" del mundo obliga al hombre a supeditarse a ciertas reglas impuestas por una estrategia de poder establecido que opera en el nombre de avance o evolución.

¹⁴⁹ Quintero, L. Artefacto 01. (En línea). Consultado el 13/09/2010. Documento Html. <http://acute.cc/txt/txt001.htm>

Volviendo por tanto al concepto de proximidad, y si lo entendemos aplicándolo en el sentido de cercanía, de poder "tocar", de estar aquí y ahora en contacto con el otro, la presencia física se convierte en algo decisivo -para Virilio, esta puede estar llegando al ocaso en la era cibernética debido a la pérdida de espacialidad frente a la ya real ubicuidad del ser humano.- Esa presencia física, interactuando en espacio y tiempo, tiene su sitio indiscutible en la calle; una de las funciones primordiales de ésta, específicamente de las aceras, es la de propiciar contacto, por tanto, intercambiar información que a su vez posibilite la creación de sistemas emergentes. Si dentro de cualquier ciudad tradicional el espacio adecuado para concebir un trayecto es y ha sido la calle, podríamos afirmar que hoy en día la calle no es el único espacio posible para la agrupación y la búsqueda de soluciones de una comunidad, no es el único sitio en donde la reunión de individualidades permite la formación de un colectivo que genere un comportamiento global y que se coordine a partir de esas interacciones locales. Un gran porcentaje del diálogo contemporáneo busca soluciones reales a conflictos específicos fuera de las calles, es decir, a partir de otras vías de interacción y comunicación que son propias de la época como, por ejemplo, la red. Es así, como al mundo de la calle de gran auge en el XIX, se han ido sumando nuevas vías que en ningún momento han anulado a las ya existentes. El siglo XX se caracterizó por sus imponentes autopistas, también por el surgimiento y consolidación de las autopistas electrónicas; estas últimas han definido las condiciones de la interacción entre ciudadanos en el siglo que apenas inicia. Es la conectividad el elemento que define las relaciones actuales en donde la ciudad no deja de ser, simplemente juega otro papel en la construcción de la comunidad que ahora se gesta y de donde han surgido las comunidades virtuales.

Una comunidad virtual que se aprecie de serlo, sostiene Lourdes Cirelluelo, debe cumplir con ciertos requisitos entre los que se cuentan la naturaleza no jerárquica entre sus integrantes, mantener una identidad en red y que la relación de quienes la conforman dependa, no de la cercanía geográfica, sino de la conectividad; coincidimos en que éste es un componente que define y en gran medida modifica las estructuras establecidas por siglos; es decir, la comunidad se reconocía por ocupar

un territorio físico determinado y ahora requiere más que nunca de calidad en la conexión¹⁵⁰. Sumamos a la definición de Cirelluelo las características que define Castells como precisas de dichas comunidades: el valor de la comunicación horizontal y libre, y la “conectividad autodirigida”¹⁵¹.

El nuevo discurso visual ha logrado crear importantes redes complejas de autoconformación que, en primera instancia, han consolidado estructuras que resuelven conflictos acordes al mundo global que vivimos y, comparten esa mirada no jerarquizada sobre un mundo crecientemente diversificado retratando un universo de múltiples necesidades donde los márgenes se han ido diluyendo. En otras palabras, hoy nuestro mundo se amplía y se achica al mismo tiempo, las fronteras geográficas persisten, pero no las informáticas, por ello las comunidades están aquí y allá pero deslocalizadas; la información que va de uno a otro se da necesariamente a otro nivel. Si la acera fue una especie de banda ancha, ahora la www y el internet lo son también. Si en la época de Jane Jacobs, era preciso pensar en la seguridad del barrio, en el cuidado ecológico del mismo, en el respeto a los que lo habitaban... ahora las necesidades y preocupaciones no han cambiado, simplemente se piensan en otra escala, y es ahí, donde surgen las comunidades en línea: cientos de voluntades humanas sintonizadas en un interés común que no viene dado de un sistema jerarquizado sino de uno emergente que crea una nueva forma de comunidad, el medio es la pantalla a través de la cual hemos organizado un nuevo espacio y nuevas consideraciones temporales para vivirlo.

¹⁵⁰ Cirelluelo, L. Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación. (En línea). Consultado el 14/10/2010. Documento PDF.

<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cilleruelo.pdf>

¹⁵¹ (En línea). Consultado el 07/03/2010. Documento PDF.

www.tdr.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-0124103_082628//07CAPITULO05.PDF

4.3. COMUNIDAD VIRTUAL O RED SOCIAL

Según Jesús Carrillo, todas las comunidades virtuales que han sido concebidas como fórmulas de sociabilidad autónoma han fracasado, subsistiendo solo aquellas que alimentan día con día al capital; pone como ejemplo la ciudad digital *Digital Stad*, de Amsterdam, que acabó siendo vendida a la compañía telefónica holandesa KPN¹⁵². *DDS* fue lanzada en enero de 1994, como experimento de diez semanas de democracia electrónica. La respuesta del público fue apabullante. En poco tiempo “todo el mundo” se comunicaba con todos los “demás”. En ella se desarrollaron los debates sobre el futuro del aeropuerto de Schipol, la construcción de la línea del metro Nor-Sur, algunas nuevas áreas residenciales, una isla artificial, etc. En el caso de Amsterdam, la ciudad digital hizo las veces de foro hasta que se perdió esa dinámica de sistema emergente, el resultado -mientras duró- fue que el control total que existía en el mundo real se trasladara al virtual. *WELL*, es otro ejemplo de creación de comunidad virtual; inició siendo un simple sistema de conferencia creado por Stewart Brand y Larry Brilliant, el primero biólogo y artista, el segundo uno de los organizadores de Woodstock. Resultó ser un proyecto muy serio. Estos sólo son un par de ejemplos...

Es claro, que el control de la red en manos de unos pocos no ha permitido un libre movimiento (absoluto) de los usuarios; pero la propuesta de Paul Garrin, miembro fundador de Nettime¹⁵³, resultó realmente atractiva. Él sugirió crear una “red autónoma permanente” que sobreviviera al control del Estado y las grandes corporaciones; precisamente, formulaba la independencia real en el espacio virtual. Esto hubiera podido presentarse como una posibilidad interesante, sin embargo, la realidad es que no lograron fisurar siquiera un poco las estructuras que han monopolizado la red. El caso de *Web Stalker I/O/D* pretendió ser una alternativa seria

¹⁵² Carrillo, J. Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI. Ed. Ensayos, Arte, Cátedra, Madrid, 2004.

¹⁵³ Foro de debate artístico y crítico en la red, animador del proyecto Name Space

a los navegadores que controlan la red, pero insuficiente. En la página de aleph-arts manifiestan:

El Web Stalker es una nueva y proteica manera de navegar la red. Es una aplicación que adopta las funciones de un navegador normal, pero desmontado de los sitios para reconstruirlos de un modo rápido, sucio y predador.

El Web Stalker incluye un rastreador dinámico que mapea el área del web en el que te encuentras, topologizando sus enlaces y ahorrándote clicks a través del tiempo.

Frente a la furiosa guerra de los navegadores desatada entre aplicaciones prácticamente idénticas, dominadas por una anticuada concepción del interfaz, el Web Stalker realiza una intervención técnica y social. Úsalo, y no sólo obtendrás más potencial en tu uso de la web: nunca más volverás a ver un banner publicitario”¹⁵⁴

Todo intento de trastocamiento a los grandes consorcios que **dirigen el mundo virtual, y por consiguiente a las ciudades que en estos se desarrollan**, es y ha sido prácticamente imposible; por ello, es de considerar el valioso esfuerzo por desarrollar proyectos que funcionen a un nivel crítico. No podemos poner en el mismo sitio el trabajo creativo y analítico del artista, que busca y encuentra en los medios la conformación y definición de nuevas posibilidades de experiencia, y el de los proyectos que ofrece la web como distractores y formas de entretenimiento. Los postulados de Guy Debord con relación a esto último -presentes en La Sociedad del Espectáculo (1967)- nos ofrecen una visión clara de las sociedades alienadas

¹⁵⁴ (I/O/D 4: “The Web Stalker” <http://aleph-arts.org/iod/> Desde ésta página se puede acceder a la descarga e instalación de I/O/D 4, se intentó en varias ocasiones sin tener resultado, razón por la cual se buscó la página en Internet archive y se pudo comprobar que existe desde 1998 hasta el 2006, no fue factible aquí tampoco acceder a la descarga por lo que no nos es posible comprobar las virtudes del navegador.

contemporáneas; el texto es por demás vigente. Una de las tesis que cabe citar aquí, hace referencia precisamente al papel que juega el individuo con respecto a las imágenes en las sociedades capitalistas altamente alienadas:

La alienación del espectador a favor del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa de este modo: cuanto más contempla, menos vive; cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo. La exterioridad del espectáculo en relación con el hombre activo se hace manifiesta en el hecho de que sus propios gestos dejan de ser suyos, para convertirse en los gestos de otro que los representa para él. La razón de que el espectador no se encuentre en casa en ninguna parte es que el espectáculo está en todas partes.¹⁵⁵

Actualmente, son infinitamente más sofisticados, complejos y atractivos los medios de los que el espectáculo ha echado mano para desposeer al individuo de cualquier intento de libertad y decisión propias. Esto nos lleva, reiteradamente, a considerar en dónde encontrar propuestas que permitan la retroalimentación y posibiliten nuevas capacidades. Hemos expuesto el papel que juegan las ciudades en juegos virtuales, que no son redes sociales -aunque en determinados momentos unos y otros participen de dinámicas similares-, por tanto, es tema de este capítulo, no ya las ciudades en los videojuegos, sino las comunidades o redes sociales en pantalla. Nos interesa abordar la importancia que las redes sociales han cobrado en los últimos tiempos, no precisamente supliendo los canales habituales de comunicación que ofrecen las ciudades, pero como una alternativa que ha determinado el rumbo de

¹⁵⁵ Debord, G. La sociedad del espectáculo. Ed. Pre-Textos, Valencia, 2005. p. 49

algunas ciudades y espacios públicos concretos, especialmente en cuestiones relacionadas con activismo, política, movimientos sociales, etc.

Howard Rheingold, tuvo mucho que decir al respecto en su libro *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social (Smart Mobs)*, que data del 2002 y 2004 en su edición en castellano. Ahí, plantea lo que él considera serán las próximas revoluciones sociales, motivadas o coordinadas por nuevos recursos tecnológicos. A través de medios como Internet o la telefonía móvil, la sociedad podrá encontrar nuevas formas de comunicación social en los espacios públicos; las redes virtuales, sociales y físicas comenzarán a confluir y mezclarse dando oportunidad a formas antes impensables de comunidad.

Las multitudes inteligentes serán "grupos de personas que emprendan movilizaciones colectivas - políticas, sociales, económicas - gracias a que un nuevo medio de comunicación posibilita otros modos de organización, a una escala novedosa, entre personas que hasta entonces no podían coordinar tales movimientos."¹⁵⁶ Estamos frente a un sistema de comunidad que, de acuerdo a la opinión de Rheingold, no proviene de cúpulas institucionales, sino de prácticas periféricas de ciudadanos que deciden nuevas formas de ser y hacer. Este nuevo régimen tecnosocial, viene dado a partir de la interconexión a través de dispositivos tecnológicos, por tanto, la ciudad desde esta perspectiva tendría que presentarse como una auténtica ágora griega para las prácticas sociales, sólo que los medios son distintos. Rheingold cita ejemplos importantes de acontecimientos políticos suscitados en los últimos años en los que el medio de convocatoria fue precisamente la red y la telefonía móvil. En la presentación de su libro en Madrid, en el 2004, habló de las manifestaciones de los ciudadanos filipinos que contribuyeron a derrocar el régimen de Estrada y, de las que se dieron en Seattle contra la Organización Mundial del Comercio; ambas organizadas a través del celular y de internet. También mencionó a

¹⁵⁶ Rheingold, H. *Multitudes inteligentes. La próxima revolución social*. Ed. Gedisa, Barcelona, 2004. p.13

Corea, donde la cibercultura encontró su voz mediática en OhMyNews.com, en donde hubo 26,000 reportes ciudadanos:

Cuando OhMyNews informó de que el candidato predilecto de la comunidad de lectores de dicho medio iba perdiendo, según los sondeos realizados a la salida de los colegios electorales, cientos de miles de lectores enviaron unos 700,000 correos electrónicos e incontables SMS para movilizar el voto, y de ese modo lograron cambiar el resultado electoral. El presidente electo, Roh, prescindió de los medios tradicionales y concedió su primera entrevista a OhMyNews.¹⁵⁷

Los casos a los que alude Rheingold evidencian la fuerza de convocatoria de estos medios, su trascendencia en la toma de decisiones de Estados o ciudades, de conflictos políticos o sociales, de convergencia y de encuentro. Estamos, por tanto, frente a una postura opuesta a la de Virilio (la tecnología como medio que aísla); además de cuestionable, frente a lo establecido por Malcolm Gladwell -quien refiere que el activismo de alto riesgo no se sostiene en comunidades débiles como las Redes Sociales¹⁵⁸-; sin embargo, dado lo establecido por Rheingold, la conclusión y las reflexiones tienden más bien a considerar que la contribución de la tecnología se va perfilando como un medio facilitador, enriquecedor de las relaciones humanas tanto virtuales como reales. Por supuesto, bajo su propia lógica, sus dificultades e inconvenientes.

¹⁵⁷ De Vicente, J.L. Howard Rheingold: Sobre las «multitudes inteligentes» de Madrid en marzo de 2004. (En línea). consultado el 07/06/2010. Documento Html. http://elastico.net/archives/2004/11/howard_rheingol.html

¹⁵⁸ Gladwell, M. La revolución no será twiteada. (En línea). Consultado el 06/10/2010. Documento Html. http://salonkritik.net/10-11/2010/10/la_revolucion_no_sera_twitead.php

Un caso realmente interesante, que ejemplifica claramente lo que las comunidades virtuales han significado en los últimos años, lo podemos ver a través de Global Community Networks Partnership (Asociación Global de Redes Comunitarias) que expone Susana Finguelievich en un texto titulado *Movimientos sociales en las pantallas de ArgenTICna*¹⁵⁹ (presentado en el simposio Latinoamericano y del Caribe: *La Educación, la Ciencia y la Cultura en la Sociedad de la Información*, La Habana, Cuba, 2002). La comunidad a la que aludimos, reúne “redes” de ciudadanos de todos los continentes, y tiene como finalidad principal disminuir la “Divisoria Digital”, integrar núcleos de información-comunicación, y desarrollar el uso de nuevas herramientas de la sociedad informacional que faciliten el diálogo. La CMC (comunicación mediatizada por computadora) de la que se vale esta red, transforma las condiciones y acciones políticas y ciudadanas, es decir, no solo se recibe la información sino que se recrea, se procesa, y por supuesto, se difunde. Este caso se liga claramente con lo expuesto por Rheingold: son agrupaciones conformadas por individuos que se encuentran en cualquier parte del mundo pero que están libres de anclajes locales, lo que les permite construir alianzas, les da acceso a información y educación; esto impacta y estimula el desarrollo de lo local -que repercute positivamente en el barrio, la ciudad, la comunidad, en el espacio público localizado-. Casos como el de *GCNP* dan la posibilidad de crear organizaciones académicas, abrir espacios de lectura a través de importantes bibliotecas, compartir intereses y hacer ciudadanos cada vez más comprometidos.¹⁶⁰

¹⁵⁹ Finguelievich, S. *Movimientos sociales en las pantallas: el caso de ArgenTICna*. (En línea). Consultado el 10/10/2010. Documento PDF. <http://www.links.org.ar/infoteca/argenticna.pdf>
¹⁶⁰ Susana Finguelievich redacta los valores básicos y los objetivos del GCNP en el artículo que hemos citado, pueden ser consultados en el siguiente link: <http://www.links.org.ar/infoteca/argenticna.pdf>

4.4. FLUJOS Y ATEMPORALIDADES: LA WEB 2.0

En una nota publicada en el periódico de Bilbao, "Pérgola", Iñaki Esteban escribió la reseña de cinco libros, todos ellos a propósito del tema que ocupa esta tesis. Entre ellos da cuenta del libro *Generación Einstein* de Jeroen Boschma, escrito en el año 2008, y del que expuso cómo la joven generación se desarrolla en un nuevo contexto de conectividad. Citamos:

...estaríamos ante unos chicos que leen las noticias como periodistas, miran películas como directores y ven los anuncios como publicistas (...) En vez de ser consumidores solitarios de cultura, crean redes de contacto por afinidades, y por eso es tan importante ahora el fenómeno de los fans. Compartir se vuelve un asunto clave, y así se comparten ficciones, vídeos, fotos y también conocimientos. Lo que no sabe uno lo sabe el otro y entre ellos crean y utilizan una inteligencia compartida o colectiva...¹⁶¹

Sabemos que cualquier individuo nacido en las últimas décadas ha cambiado su forma de atención "...ahora un adolescente hace sus deberes en su portátil mientras navega, chatea, contesta correos, escucha música y hace su trabajo en un procesador de textos."¹⁶² Las múltiples ventanas de las que nos ha hablado Sherry Turkle cobran sentido en este punto:

¹⁶¹ Esteban, I. El futuro ya está aquí. (En línea). Consultado el 06/05/2010. Documento PDF. <http://www.bilbao.net/castella/residentes/vivebilbao/publicaciones/periodicobilbao/200811/pergola04-05.pdf>

¹⁶² Ibídem

El desarrollo de ventanas en las interfaces del ordenador fue una innovación técnica motivada por el deseo de conseguir que la gente trabajara de forma más eficiente al poder merodear de una aplicación a otra. Sin embargo, en la práctica diaria de muchos usuarios de ordenador, las ventanas se han convertido en una metáfora poderosa para pensar en el yo como un sistema múltiple distribuido.¹⁶³



Ventanas de Messenger

La reconfiguración espacio temporal, según hemos analizado a lo largo de este trabajo, ha modificado nuestro sistema de relaciones, fundamentalmente, debido al surgimiento de las TIC, el internet y la WWW. El fenómeno de la web 2.0 ha revolucionado sustancialmente, la ya establecida forma de relacionarse dada en la web. Es lo que analizaremos a continuación. Recordemos que Manuel Castells

¹⁶³ Turkle, S, La vida en la pantalla: la construcción de la identidad en la era de Internet. Ed.Paidós, Barcelona, 1997, p. 21

sostiene que el sistema de comunicación de la sociedad en red transforma de manera radical el tiempo y el espacio. Lo local va perdiendo en cierta medida su significado cultural, geográfico e histórico para reintegrarse en redes funcionales que generan flujos que constituyen el espacio de lugares¹⁶⁴. Así también, el tiempo sufre una contracción en este nuevo sistema cuando el pasado, presente y futuro pueden interactuar en el mismo mensaje.

La investigación sobre la estructura y dinámica de la sociedad en red ha puesto en evidencia la aparición de nuevas formas o procesos de espacio tiempo: el espacio de los flujos y el tiempo atemporal. En pocas palabras, el espacio de los flujos es la organización material de la interacción social simultánea a distancia a través de la comunicación en red, con el apoyo tecnológico de las telecomunicaciones, los sistemas de comunicación interactivos y las tecnologías de transporte rápido. El espacio de los flujos no es indeterminado, sino que tiene una configuración territorial que está relacionada con los nodos de las redes de comunicación.¹⁶⁵

La cita nos lleva inevitablemente a las aportaciones de Jesús Martín Barbero con relación a las nuevas configuraciones espacio-temporales y, acertadamente apunta, que la modernización urbana se centra cada vez más en el concepto de flujo, entendido como tráfico ininterrumpido, interconexión transparente y circulación constante de vehículos, personas e información.

¹⁶⁴Castells, M; Fernández-Ardèvol,M; Linchuan Qiu, Jack; Sey, A. Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global. (En línea). Consultado el 18/08/2010. documento PDF. <http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>

¹⁶⁵ibídem, p.267

La verdadera preocupación de los urbanistas no será, por tanto, que los ciudadanos se encuentren, sino que circulen, porque ya no se les quiere reunidos, sino conectados. De ahí que no se construyan plazas ni se permitan recovecos, y lo que ahí se pierda poco importa, pues, en la “sociedad de la información”, lo que interesa es la ganancia en la velocidad de circulación.¹⁶⁶

Trayecto, tránsito, flujos, aceras, automóviles, redes informacionales, son justamente los que marcan y definen los tiempos, espacios y sus modificaciones de los paradigmas de nuestras ciudades, la manera en la que las habitamos y también las resistimos. Así por tanto, los vínculos están determinados, no por las ciudades entendidas desde el punto de vista urbano, sino desde las redes sociales que las componen.

Las redes sociales son un factor clave y habilitador para generar espacios comunes. En el 2004, Dale Dougherty acuñó el término Web 2.0 para diferenciar entre sitios fijos y centrados en la información de aquellos dinámicos e interactivos que requerían la participación del usuario. Por tanto, la segunda versión web, es una evolución lógica con servicios y aplicaciones orientadas a crear y potenciar las llamadas redes sociales basadas en tecnologías. La Web 2.0 define una nueva generación de webs donde los contenidos dependen de los usuarios que fomentan la interacción, participación y creación de redes sociales o comunidades. El detonante de esta nueva generación de webs ha sido propulsado por plataformas como: facebook.com, twitter.com, youtube.com, flickr.com, entre muchos otros portales que son considerados fenómenos sociales y económicos a escala mundial; portales que

¹⁶⁶Barbero, M. La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos. (En línea). Consultado el día 03/07/2010. Documento PDF. http://www.laciudadviva.org/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-Enero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf

están abriendo nuevas oportunidades de interacción humana. Para hablar de este fenómeno es necesario exponer la forma en la que los individuos interactúan en esta red, su dinámica y reglas de juego.

La primera red social, reconocida como tal, fue Six Degrees (<http://www.sixdegrees.com>) que apareció en 1997; aunque, el gran auge se da a partir del 2002, con Flickr (<http://www.flickr.com>) que surgió con la intención de administrar y compartir fotografías en línea; Xing (<http://www.xing.com>), un portal para negocios; y Twitter (<http://www.twitter.com>), que es un caso singular. Por último, Facebook (<http://www.facebook.com>), que es hoy por hoy el gran fenómeno.



Ventana de Facebook

En 1999, se inauguró el primer portal dedicado a los blogs, Eaton Web Portal. Posteriormente apareció Pitas, la primera herramienta web para la publicación

personal y; como gran explosión del fenómeno, se lanzó Blogger como servicio gratuito; evidentemente, se marcó un antes y un después, desde ese momento cualquiera con unas simples nociones básicas de computación podría disponer de su diario, weblog, bitácora on line, y ser leído por tantas personas como tuvieran una conexión a Internet.

Una consecuencia alentadora de las tecnologías usadas en la llamada era web 2.0, es la posibilidad de que el usuario deje de ser un espectador y se convierta en generador de información, contenido y conocimiento. Las llamadas bitácoras o weblogs, son la expresión más cercana de lo que muchos han denominado el ciberperiodismo ciudadano, que busca crear espacios de discusión y debates sobre temas que van desde lo cotidiano, hasta lo más trascendental en una comunidad. Otros portales que rápidamente obtuvieron popularidad son los de fotos, como Flickr.com, que ya mencionamos, Snapfish.com y Zoomer.com. Los usuarios pueden subir fotografías y compartirlas con el resto de la comunidad. No hace muchos años las fotos se imprimían para crear un álbum propio y compartirlas con familiares y amigos como máximo. Hoy, las podemos mostrar, si queremos, a todos los que tengan Internet; igualmente, podemos exponer nuestra vida a cualquier que esté interesado en conocerla.

La disyuntiva de los individuos es, a qué red social conectarse, con cuántas bitácoras contar, a qué messenger pertenecer; ya que ahora, estar fuera de redes es como estar fuera del mundo. Recordemos que las redes crean comunidad y tienen que ver con diversos y variados intereses: moda, localización geográfica, cultural, inclinaciones políticas, asuntos de género, de educación, diversión, etc. En algunos casos, según los países son las redes elegidas, según el grupo social al que se está integrado en el mundo físico se escoge la red a la que se quiere pertenecer; sin embargo, no es más que el comienzo, la amplitud que da una red es lo que posibilita el abanico de opciones con respecto a la interacción con otros. Castells plantea que:

La gente -especialmente la gente joven, pero no únicamente ésta- construye sus propias redes de relaciones normalmente a partir de su experiencia presencial, intereses y proyectos, y después las mantienen permanentemente abiertas mediante la comunicación inalámbrica y/o, de forma intermitente, internet fijo. Por tanto, los grupos de amigos se ven reforzados en este espacio híbrido de interacción formado por la comunicación física, en línea e inalámbrica."¹⁶⁷

Efectivamente, las relaciones que se conforman a partir del sistema atemporal y de flujo, donde la red es "el sitio", se trasladan y se traslapan del tiempo y espacio contraído de la pantalla a los espacios físicos de la ciudad y viceversa, de ahí que el propio Castells afirme que las redes se extienden, se contraen, se solapan en función de una estructura descentralizada con relación a la comunicación que cuenta con diversas entradas y salidas. Esto supone que frente a esta capacidad de elección en la comunicación y las múltiples ofertas de las TIC, el individuo cuenta cada día con diferentes y nuevas formas de interacción que están teniendo especial impacto en las nuevas comunidades, éste es uno de sus mayores atractivos. "Estamos habitando un nuevo espacio comunicacional en donde cuentan menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes."¹⁶⁸ Estamos frente a nuevos modos de estar juntos, y lo que sigue siendo muy significativo es, que la ciudad es el sitio por donde se dan y experimentan los reales cambios de las sociedades.

¹⁶⁷ Castells, M; Fernández-Ardèvol, M; Linchuan Qiu, Jack; Sey, A. Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global. (En línea). Consultado el 18/08/2010. documento PDF. <http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>. p. 382

¹⁶⁸ Barbero, M. Jóvenes: comunicación e identidad. (En línea). Consultado el 19/10/2010. Documento Html. <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>

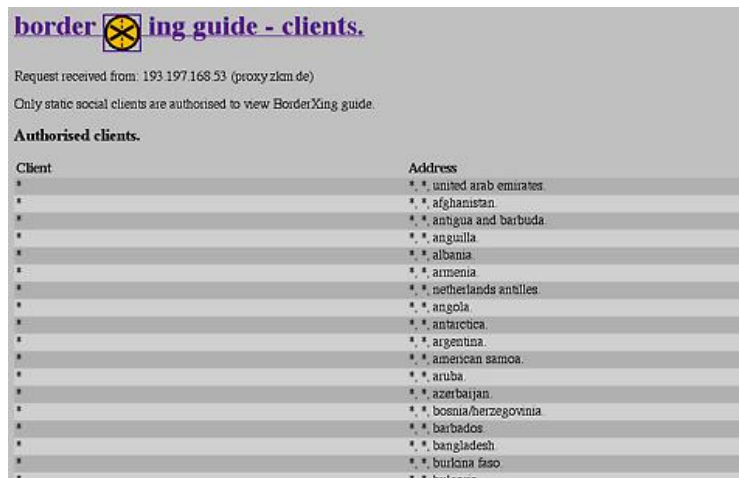
4.5. PÁGINAS WEB: FRONTERAS, CALLES Y BARRIOS

A lo largo de esta investigación, nos hemos servido de diversos casos para exponer nuestros planteamientos en torno a la pantalla y la ciudad. Básicamente en todos los discursos visuales, ya sea a través de pantallas en las ciudades o ciudades en pantalla, hemos encontrado propuestas realmente críticas en cuanto a temas muy concretos vinculados en su mayoría con la violencia: el cruce ilegal de fronteras, la guerra, la vigilancia, problemas de género... Parte del trabajo aquí presentado, también ha apostado si no por la solución a los problemas que aquejan a las ciudades contemporáneas, sí hacia el camino de la reflexión, buscando que el espectador o usuario tenga una actitud participativa y comprometida con su entorno. No podemos dejar de hacer mención, que también se han abordado casos en el campo de lo lúdico, tal es el caso de todas las pantallas espectáculo, de algunos juegos en línea o ciudades en red, incluso de algunas videoinstalaciones, videoclips y casos de realidad virtual.

Cabe aclarar que este capítulo, en el que el tema central es la web 2.0, se ha expuesto igualmente la correspondiente relación de la pantalla con el entorno físico de cada individuo que compone las redes sociales. Finalmente, hemos llegado a concluir que aquello que se gesta en las comunidades virtuales tiene impacto en los espacios físicos y localizables de cada habitante del ciberespacio; lo anterior nos ha permitido dar un paso hacia la web 1.0 y exponer, vía algunos ejemplos, la relevancia que todavía el día de hoy tiene el fenómeno de la página web. Ésta, sigue siendo entre muchas otras cosas, una herramienta crítica importante que comparte con las comunidades virtuales y redes sociales un sitio destacado en todo aquello que tienen que ver con las ciudades y las localizaciones. Hemos elegido dos casos que tienen que ver con el discurso de la frontera, *BorderXing Guide* y *Remote Labor Sistem*. Dos con la toma y encuentro en las calles, *King Cross Phone-In* y *Vistor's Guide to London*. Y uno, que toca el tema del barrio; corresponde, justamente, al barrio de

Lavapiés en Madrid (dejamos como dato extra que en las islas Baleares existe *Andratx*, una comunidad muy similar a la de Lavapiés y que puede ser consultada en <http://jetclub.baleaerweb.net>). Hacemos también un análisis de fondo del caso Megafone.net, de Antoni Abad, por las implicaciones que tiene para el tema, ya que involucra dos factores clave de este capítulo: comunidad virtual y página web; a los que agregamos un tercer componente vital: el dispositivo móvil.

4.5.1. *BorderXing Guide*

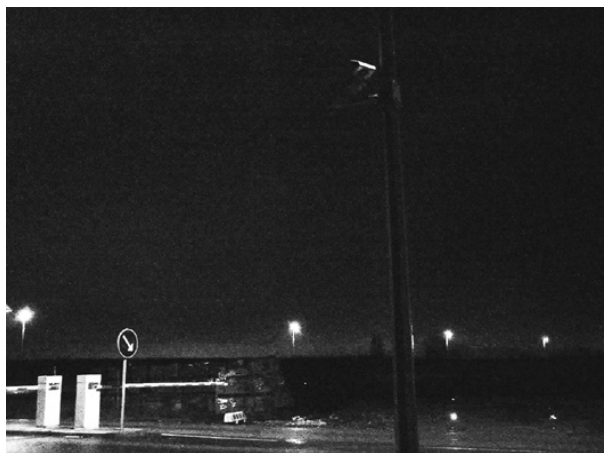


Página web BordenXing guide

BorderXing Guide, es una página web creada por los artistas británicos Heath Bunting y Kayle Brandon. Ofrece, a todo aquel que realmente lo necesite, una guía on line para cruzar fronteras de manera ilegal con los menores riesgos posibles. Es un trabajo inspirado en la idea de habitar una aldea global sin fronteras sólidas. La página web está, al menos en el concepto, dirigida a activistas sociales y todos aquellos solicitantes de asilo político. Las indicaciones para cruzar de un lugar a otro

responden a las experiencias de los emigrantes; con recomendaciones como las de llevar comida para determinados días de caminata y, cuáles son las mejores épocas para hacerlo. El trabajo visual de *BorderXing* está representado en fotografías de los artistas mientras transitan ilegalmente por algunos países. La experimentación de los autores con la emigración ilegal lleva a descubrir paisajes de sorprendente belleza, los cuales pueden ser vistos ya que documentan y publican sus incursiones.

Su web contiene documentación sobre una serie de recorridos que atraviesan límites "nacionales", donde se evita la aduana y a la policía fronteriza. El sitio no es accesible a cualquiera que tenga Internet, para visitarlo es indispensable pedir una autorización al autor. La lista puede ser consultada en <http://irational.org/borderxing/>. Paradójicamente, el proyecto cuestiona dos situaciones importantes: Internet no es un espacio sin fronteras y, las fronteras reales no restringen necesariamente el movimiento.



Heath Bunting Toll Gates, parte de *BorderXing Guide*, 2002

4.5.2. Remote Labor System (RLS)



Página web Remote Labor System (RLS)

Alex Ribera con Remote Labor System (RLS), ha creado una página web con un ácido humor. En ella invitan a los braceros mexicanos a que dejen de cruzar la frontera norte para ir en busca de trabajo; que mejor sean *cyberbraceros*. Se trata de un programa llamado *Cybracero*, por medio del cual pueden usar a un robot para que se haga cargo del trabajo de campo en Estados Unidos mientras ellos (operadores-jornaleros) lo controlan desde su país por medio de una computadora. Así se pueden quedar en su lugar de origen, operar electrónicamente a sus robots y recibir dinero por ello.¹⁶⁹

¹⁶⁹ Cybracero. (En línea). Consultado el 13/05/2010. Página Web. <http://www.cybracero.com/>



"Migra, coyotes, ríos, desiertos, IRS... ¡Ahora me la pelan!" Juan José, Oaxaca

Remote Labor System (RLS)

Es un fuerte argumento crítico, muy mordaz, hacia un fenómeno común y alarmante que está llevando a un bloqueo de la frontera y a un sin número de consecuencias negativas (los “hunters”, la ley Arizona).

4.5.3. King Cross Phone-In



Página web King Cross Phone-In

Realizada en Londres en 1994, por Heath Bunting, con pocas herramientas y gran atractivo. La intención de la página web fue muy sencilla. A través de <http://www.irational.org/cybercafe/xrel.html> el artista colocó números telefónicos de 36 cabinas ubicadas en la estación de trenes de King Cross en Londres; además de enviar una serie de invitaciones por correo. Se podía llamar a los números durante el largo del día y charlar con aquel que contestara la bocina del otro lado. El resultado: los teléfonos de las cabinas no dejaron de sonar a toda hora, haciendo posible el contacto entre la gente que se encontraba en la estación y aquellos que en cualquier parte del mundo activaron los números. Esta obra que se sostuvo en una página web, tuvo en su momento una función importante en cuanto a recuperación de espacio y cambio de actitud en la percepción de quienes lo transitaban, ya que con todo y su carácter efímero se logró por unas horas que se dieran una gran cantidad de intercambios, encuentros, desencuentros, que pudieron definir nuevas relaciones y situaciones entre aquellos que por azar se encontraban cerca de cualquiera de estas simbólicas cabinas. La página evidentemente ya no opera puesto que sólo funcionó en la fecha indicada por el artista.



King Cross Phone-In

4.5.4. Visitor's Guide to London



Página web Visitor's guide to London

Visitor Guide London de 1995, surgió a partir de que el artista dedicó seis meses a hacer una serie de recorridos psicogeográficos por la ciudad de Londres, de los cuales sacó una guía anti histórica de la ciudad para extranjeros y no visitantes. Eligió 250 sitios por recorrer que colgó en una página web que critica el concepto tradicional de guía turística. La página está vigente, así que cuando la abrimos nos encontramos con una imagen en blanco y negro del Parlamento Inglés visto desde el otro lado del río, y hay algunos iconos a los que también se puede acceder. Conforme se explora, se encuentran una serie de imágenes en blanco y negro -sin detalles- de distintos parajes de la ciudad, reconocibles algunos, otros imposibles de encontrar para quien no habita en la ciudad. Hunting creó también una extraña simbología para su página, porque aunque aparenta ser una guía urbana común, contiene elementos un tanto discordantes (como el de unas llaves inglesas cuando se hace clic en el icono de orientación, o elementos como ojos, manos y letras que forman mensajes). Lo interesante de la página, como lo es en general el trabajo de este artista, es precisamente lo simple del medio y lo atractivo del contenido. La página no es muy

clara, hay lugares de los que nos informa la localización y otros en los que sólo podemos saber en qué punto cardinal está; en otros casos se nos traslada a bares, cafés, espacios privados de los que ignoramos la localización haciéndolos totalmente enigmáticos. Casi todas las vistas son arquitectónicas y la forma en la que son captadas es la de recorrido o paseo por una ciudad. La página web puede ser consultada en:

<http://www.irational.org/heath/london/front.html>.

4.5.5. Lavapiés *Wireless*



Página web Lavapiés wireless

Con un ánimo de búsqueda de interconexión y convivencia, ha surgido Lavapiés *Wireless*, que ha propiciado cercanía entre individuos que si bien comparten el mismo espacio geográfico, no habían creado vínculos tan fuertes entre ellos como cuando surgió el proyecto. Creado en el barrio madrileño del mismo nombre, tiene el fin de formar una comunidad virtual compuesta por los habitantes del lugar, a través de una red de intercomunicación entre computadoras con dispositivos de radiofrecuencia. Los mismos habitantes armaron su propia estructura de comunicación para relacionarse, compartir y decidir como colectivo; sin límites, más que los impuestos

por su propio acuerdo de interconexión. Esta comunidad se conformó por varios colectivos que tenían como finalidad la búsqueda de apoyo y cooperación entre sus habitantes, además de ser un experimento social en el que educar en una formación tecnológica era una de sus metas. En este cruce de información podían y pueden participar todos los que habitan el barrio, sin importar su rol en éste.

En su página web <http://lavapieswireless.net> se definen así:

Somos la gente que, como una tribu de topos, agujerea una realidad asfixiante y obsoleta, construyendo espacios invisibles de experimentación comunicativa. Como la mala hierba hemos ido creciendo en los espacios que la lógica de la mercancía y el tiempo muerto ha ido abandonando.

Una multitud de bárbaros que desde el mismo centro del imperio está construyendo un nuevo tipo de ciudadanía vinculada a una producción de riqueza multiforme, ilimitada e inagotable.¹⁷⁰

Todo apunta a que la creación de Lavapiés *Wireless* ha buscado ser una comunidad en constante comunicación y encuentro -a través de la red- dentro de un espacio real bien definido, utilizando nuevos medios y tecnología que ellos mismos han financiado, y otorgando al vecindario un nuevo sentido, fortaleciendo los vínculos. El espacio ha permitido compartir información, tener un sistema de mensajería interna, jugar, investigar, conocer gente con la que probablemente no se ha tenido contacto físico, enamorarse, compartir información, videos, música y sobre todo tener una conciencia clara de vecindario.

¹⁷⁰ Esta página fue consultada en el 2008 y se pudo acceder a ella sin problemas, actualmente pide nombre y contraseña por lo que nos fue imposible revisar nuevamente los contenidos (última consulta 05/08/2010) <http://lavapieswireless.net>

La propuesta de Lavapiés reafirma la importancia y relevancia que cobran los nuevos medios para crear redes de enlaces e intercambio, sin necesariamente sustituir a aquellas que se dan en la calle; mejor aún, las refuerzan, inventando una comunidad sin límites. Aunque está en constante construcción y sus alcances no cubren todavía el barrio completo, sí está planificando el abarcarlo por completo. La información que aquí se cita data del año 2004 y sabemos que continúa, la página está vigente, pero es imposible acceder a ella en virtud de que desde hace algún tiempo exige password.



Lavapiés Wireless

De cualquier manera, lo que hay que rescatar es cómo estos colectivos han constituido un espacio comunitario de autorganización, de formación, de trabajo individual a partir de una red de pantallas que refuerza los movimientos sociales locales y que tienen impacto en la escena política alternativa de España.

4.6. MEGAFONE.NET: WEB, REDES SOCIALES Y PANTALLAS MÓVILES

"Los habitantes fluyen a través de la ciudad con sus prótesis electrónicas conectados al mundo virtual, rompiendo barreras de tiempo y espacio, y poniendo así en cuestión la organización de la experiencia social"¹⁷¹

La pantalla móvil ha generado en los últimos años una nueva forma de encuentro con el espacio-tiempo; hemos hablado de contracción, de desterritorialización y ahora, más que nunca, podemos asistir a la era de la deslocalización. Nunca antes la humanidad había estado en posibilidades de estar conectada desde cualquiera y ningún sitio predeterminado, nunca antes se había podido tener esta sensación de juego con el espacio y el tiempo.

Entendemos por pantalla móvil cualquier PDA (personal digital assistant): teléfono celular, GPS, iPad, etc. que permite una comunicación ilimitada y abierta desde cualquier punto geográfico hasta cualquier otro -sin importar distancias-; en pocas palabras, lo que las hace diferentes de cualquier otra pantalla es el elemento "movilidad", como señala Nanna Verhoeff:

Equipped with mobile screens we therefore become a sort of 'postmodern' cartographers: we produce space by navigating through and interacting with an augmented space. But unlike traditional cartography which is concerned with the systematic and objective rendering of space and space relations at different scales, creative

¹⁷¹ Medialab Prado. Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público. (En línea). Consultado el 08/04/2010. Página Web.
http://medialab-prado.es/article/urban_screens_and_public_space_seminar

cartography in 4D enabled by mobile screens is a subjective, flexible and open-ended practice of personalized space mapping.¹⁷²

De esta manera se construye un nuevo espacio, se personaliza, el individuo se mueve entre flujos que lo van definiendo como parte de una sociedad móvil e individualista, no sólo porque arman sus propias posibilidades de lugar indeterminado, también porque conforman sitios privados entre la multitud, pueden aislarse, y determinar un espacio temporal único. Efectivamente, el ciudadano de la actualidad es una nueva especie de cartógrafo, y el hecho de que se dirija en esa dirección no significa necesariamente el fin de las distancias, sino la convergencia en espacios de flujo comunicativo a través de nodos y redes.

Las posibilidades que ofrece el medio son verdaderamente amplias, ahora, en cualquier aparato móvil la conexión vía internet es ilimitada, junto con la comunicación en los momentos de espera o trayectos. El lugar del individuo es el de su dispositivo móvil, todo apunta a que sean estos aparatos objetos inseparables del ciudadano contemporáneo: “No disponer de Keitai (teléfono celular) es como estar ciego, desconectado de la información inmediata que te permite saber dónde y cuándo estás en las redes sociales de tiempo y espacio.”¹⁷³

Estos aparatos sencillamente se han convertido en una parte vital de los habitantes del mundo actual, sin ellos es cada vez menos factible estar enterado de

¹⁷² Verhoeff, N. “Equipados con pantallas móviles nos convertimos en una especie de cartógrafos posmodernos; producimos espacio mediante su navegación y la interacción con un espacio argumental. Pero a diferencia de la cartografía tradicional, que se enfoca a la representación sistemática y objetiva del espacio y las relaciones espaciales a escalas diferentes, la cartografía creativa en 4D habilitada mediante pantallas móviles es una práctica subjetiva, flexible y abierta de la cartografía del espacio personalizado.” <http://networkcultures.org/wpmu/urbanscreens/>

¹⁷³ Castells, M; Fernández-Ardèvol, M; Linchuan Qiu, Jack; Sey, A. Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global. (En línea). Consultado el 18/08/2010. documento PDF. <http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>

los acontecimientos. Toda la información global se teje a través de redes inalámbricas, mismas que conforman comunidades virtuales, mundos y ciudades en red; ahora cualquier móvil mantiene al individuo en conexión con esas plataformas.

Abordaremos en este caso de estudio la relación de las redes sociales con el espacio público a través de los dispositivos móviles; estos últimos definen características sustanciales de las ciudades contemporáneas precisamente por su condición de objeto no localizable¹⁷⁴. Tomaremos como único ejemplo de análisis el proyecto *Megafone.net* de Antoni Abad; lo que lo hace un caso de estudio particular es su condición de movilidad.

Desde la crítica social -dando voz a aquellos que forman grupos rechazados por características en común- el artista español Antoni Abad, conjuntamente con Eugenio Tisselli, creó la plataforma *Megafone.net*. A través del uso de teléfonos celulares con GPS, estos grupos marginados comparten sus experiencias cotidianas en sus respectivos espacios físicos. Hasta el momento se ha puesto en marcha este ejercicio con taxistas de México D.F. en el 2004; le siguieron jóvenes gitanos de Lleida y León en el 2005; trabajadoras sexuales de Madrid en el mismo año; trabajadores emigrantes nicaragüenses residentes de San José de Costa Rica en el 2006; personas con movilidad reducida de Barcelona en 2006 y 2008; *Motoboys* de Sao Paulo en el 2007; personas con movilidad reducida en Génève en 2008; desplazados y desmovilizados en Colombia en 2009; y refugiados saharauis, residentes en los campamentos de Tinuf, Argelia, también en 2009. Todos estos trabajos pueden ser consultados en <http://www.megafone.net>

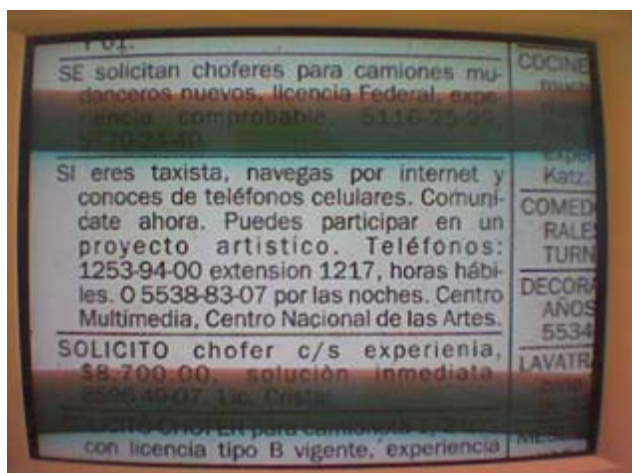
¹⁷⁴ Amplia información al respecto sobre todo a nivel de estadística puede ser consultada en el texto de Castells en: <http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>

Cada intervención de Megafone.net ha buscado interconectar; en todos los casos, los resultados se han dado en la convergencia, solidaridad de barrio, ayuda mutua... y se ha logrado crear redes sociales que han conseguido a través de los medios posibilitados por el artista, crear canales de discusión en relación a sus propios conflictos. Abad creó una base de datos, un archivo en el que los participantes han ido descargando toda la información que en teoría tenían vetada en otros medios, ofreciendo con ello una herramienta de comunicación, dotando de voz y visibilidad a cada uno de estos grupos marginales. El efecto, por ahora, ha sido permitir vía Internet y en tiempo real que los colectivos se afirmen como tales.

La participación ciudadana es factor determinante para el buen desarrollo de este proyecto, se refleja en la cantidad de información que llega a las distintas páginas, desde mensajes SMS, MMS, videos que dan cuenta del día a día, registrándolo todo. Otra característica importante en Megafone.net es la temporalidad, es decir, la obra se realiza en la calle y la información se transmite en tiempo real, esto sólo es factible a través de dispositivos móviles que establecen contacto con una comunidad virtual a través de una página web a la que se va subiendo información de manera unidimensional en el momento mismo. Por tanto, sumamos la movilidad a la temporalidad y a las nuevas dimensiones espaciales, para determinar que este proyecto está logrando crear una sociedad civil móvil que se maneja bajo condiciones diferentes, sin abandonar el espacio geográfico al que está anclado.

Desde *Sitio-TAXI* hasta *Jóvenes refugiados saharauis en Argelia* se mantiene una constante: crean comunidad en redes electrónicas porque son grupos con afinidades y características comunes en el espacio físico. *Sitio TAXI*, que se realizó en la ciudad de México, comenzó con un anuncio publicado en uno de los diarios de mayor circulación del país en el que se invitaba a los taxistas a participar en el proyecto.

Abad logró congregarse un importante grupo que se dio a la tarea de documentar todo aquello que vivía cotidianamente, de cartografiar su ciudad, convirtiéndose en cronistas de su propio acontecer; ha sucedido lo mismo con los subsecuentes, con la salvedad de que cada agrupación refiere cosas que les atañen por condición. En el caso que mencionamos se refleja la compleja ciudad de México desde la mirada de sus taxistas que adquieren identidad, es decir, tienen nombre, forman parte de un colectivo, al referir sus experiencias y mostrar su mundo. En la página web encontramos desde frases breves, historias cortas armadas con fotografías, hasta vídeos de los cuales citamos y mostramos algunos: “poco a poco el aparato se fue convirtiendo en una prótesis del ojo humano, o del oído... registrando los pequeños actos que tejen la vida cotidiana” Mariel, Taxi COCODRILO 2004-03-11 03:36:14¹⁷⁵



Es fácil constatar el impacto que tuvo Sitio-TAXI, el cual llevó al artista a desarrollar el resto de sus proyectos. Si este primero nos refiere las cosas más extraordinarias de la ciudad de México, el resto nos dan cuenta de condiciones relevantes de otras ciudades narradas por los grupos excluidos: prostitutas en Madrid, nicaragüenses en San José de Costa Rica, gitanos en León, discapacitados en

¹⁷⁵ Abad, A, Megafone.net. (En línea). Documento consultado el día 05/11/2010. Página Web. <http://www.megafone.net>

Barcelona... En todas las páginas encontramos leyendas como estas: “Un proyecto de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes”; “Migrantes nicaragüenses transmiten desde celulares en San José de Costa Rica”; “Emisiones móviles desde las calles de Madrid” “Gitanos transmiten desde móviles”; “16 jóvenes gitanos de León recorren espacios públicos y privados de la ciudad y su entorno, provistos de teléfonos móviles con cámara integrada. Recopilan e intercambian experiencias y opiniones constituyéndose como cronistas de su propia realidad.”¹⁷⁶



“Con \$100 te dan la calcomanía 0 en este verificentro”

Sitio-Táxi

El proyecto de Abad demuestra también cómo la difusión de la telefonía móvil se ha extendido en los últimos años, incluso en países muy pobres y entre sectores de pocos recursos (independientemente de que para este caso el propio artista haya dotado de teléfonos a los participantes); las estadísticas de Castells nos demuestra la factibilidad en la adquisición del objeto: “La difusión de la telefonía móvil en México se ha producido de forma rápida. A principios del año 2000, tanto las suscripciones

¹⁷⁶ Ibídem

móviles totales como las de prepago, superaban a las de las líneas fijas.”¹⁷⁷ Hoy, en México, el 80% de la población cuenta con un teléfono celular. Esto facilita considerablemente las condiciones de intervención urbana, tomando en cuenta que cualquier celular moderno cuenta con gran cantidad de aplicaciones que facilitan la comunicación. Esta es la manera en la que podemos pasear a través de Megafon.net, entre las intimidades de unas prostitutas: “Hola visiten la web de www.anunciox.tv hay vídeos de prostitutas de Madrid y versión para móviles y celulares”; sensaciones de vida: “ser gitano es lo más bonito que me ha ocurrido en la vida y no lo cambiaría por nada aunque tenga sus pros y sus contras, que bonito mare!”; o imágenes como esta:



Jóvenes refugiados saharauis en Argelia

En el caso de Barcelona lo siguiente:

LA PRIMERA FOTO. Recuerdo con especial cariño la primera foto que acogió el canal ACCESIBLE; la hicimos Antoni y yo el 1 de

¹⁷⁷ Castells,M (en línea) documento consultado el día 29/09/2010. PDF [castells_comunica_movil_sociedd_persp_global.PDF](#). p. 35

diciembre con un móvil de muestra que había mandado NOKIA. Fotografiamos la boca de metro de Drassanes y nos abrazamos riendo ¡La primera foto! La he buscado, pero por desgracia, no la encuentro; debimos borrarla sin querer con las múltiples pruebas que tuvimos que hacer días más tarde para enseñarles a los emisores cómo se publica. Pero como soy una sentimental, prometo volver al mismo lugar y hacerla de nuevo. Seguiré informando. (Barcelona)¹⁷⁸



P San Juan 101 khalid 2006-01-11 17:07:18

Discapitados en Barcelona

Megafone.net desde, por y para diferentes frentes permite crear cartografías inaccesibles para cualquiera que no pertenezca a grupos específicos; por medio de mensajes multimedia, posibilita la creación de canales colectivos -sin sofisticados equipos- que hacen que sus usuarios propongan un nuevo espacio social sentado en redes telemáticas. Cabe por último destacar, que Abad invita a aquellos colectivos

¹⁷⁸ Abad, A, Megafone.net. (En línea). Documento consultado e día 05/11/2010. Página Web. <http://www.megafone.net>

que quieran hacer de megafone.net una plataforma que les permita difundir su realidad en un canal distinto y con una visión propia, a ponerse en contacto con él.



Motoboy de Sao Paulo, 2007

5 CONCLUSIONES

Tanto en nuestro protocolo de investigación, como en la introducción de esta tesis, nos planteamos varias cuestiones fundamentales que partían de una afirmación eje de la investigación: el ciudadano contemporáneo ha creado un fuerte vínculo con la pantalla, al grado que muchas de sus experiencias las vive a través de esta, por lo tanto, ¿es la ciudad el escenario idóneo de comunicación para el ciudadano contemporáneo? ¿Está nuestra cartografía mental ya fuera de los espacios de acción de la ciudad física? ¿Entendemos el espacio urbano necesariamente mediado por las pantallas? ¿Cuál es por tanto nuestra experiencia con la ciudad física? ¿Cómo se representa la ciudad en la pantalla? ¿Cuál es el papel del arte ligado al uso de tecnologías en esta reconfiguración espacio-temporal generado por la multiplicidad de pantallas y la experiencia de la ciudad? Sin pretensiones desmesuradas, buscamos a través de estas conclusiones responder de manera muy general a estos cuestionamientos (los cuales propiciaron el interés por el tema) y, pretendemos afirmar nuestros puntos de vista o dejar otros frentes abiertos para análisis más amplios a futuro.

También, desde el protocolo de investigación, adelantamos algunas conclusiones al afirmar que la pantalla es un medio válido a través del cual podemos entender, actuar, representar y dialogar con la ciudad en una nueva configuración espacio-temporal. Es cierto que esta investigación confirma lo dicho. A lo largo de ella nos propusimos desarrollar un serio análisis a través de distintas teorías y -especialmente- propuestas prácticas derivadas de discursos audiovisuales que evidenciaron que efectivamente existe un vínculo cercano entre ciudad y pantalla, lo que da una perspectiva distinta del tiempo y el espacio por parte del individuo actual.

Dentro de los contenidos de este estudio, hicimos igualmente especial hincapié en cómo la reestructuración del mundo, derivado del uso de pantallas en los últimos años, ha propiciado cambios en el espacio urbano que han obligado al ciudadano a reconstruir y reconfigurar sus sistemas de vida; con ello la forma de pensar y vivir el entorno. Estos condicionamientos han modificado ritmos y espacialidades, han conseguido reconsiderar lo que suponen las distancias que se han tomado con respecto a lo que nos rodea, lo que nos es próximo, lo que tocamos... todo resulta ser tan cercano como lo lejano, resulta paradójico.

Argumentamos que los discursos pesimistas que en su momento dictaminaron que el principal riesgo que suponía el hacer de las pantallas nuestro nuevo medio de expresión y comunicación sería el desarraigo y la pérdida de los espacios físicos, era un tema absolutamente rebasado, porque hemos podido comprobar que la humanidad ha encontrado mejores salidas para seguir haciendo de la ciudad -incluso mediada por una pantalla- su mejor escenario. Constatamos que la creación de ciudades en pantalla que permiten al ciudadano vivir en espacios otros, de ninguna manera ha disminuido el interés de estos por el espacio público, y que así mismo, las pantallas que abundan en las ciudades han revitalizado los sitios urbanos (lo cual corroboramos a partir de los diversos casos de estudio presentados).

Analizamos exhaustivamente el papel que juegan los espacios alternos al real en las sociedades contemporáneas y concluimos que los mundos virtuales y reales, las ciudades on line, los juegos de rol, las pantallas con las que interactuamos en las ciudades, hasta la “pérdida de pantalla” -como es el caso de la realidad virtual- son el sino contemporáneo. La discusión ya ni siquiera se centra en la validez de unos por encima de los otros, se viven llanamente sin complicaciones ni prejuicios.

Responder entonces a las preguntas planteadas en inicio, no resulta ahora una tarea compleja, estamos ciertos que la ciudad sigue siendo un escenario efectivo, idóneo para la comunicación aunque los medios sean otros, y esos medios al fin y al cabo son consecuencia lógica del momento histórico que nos ha correspondido. Las

nuevas tecnologías en donde la pantalla ha resultado intermediaria, sí han reactivado el espacio público invitando a la retroalimentación, a la creación de nuevas emergencias y sistemas complejos, al fortalecimiento de vínculos; también han permitido la generación de inmensas redes de frágiles ligas, pero en determinados momentos también sólidas; se han creado lazos más allá de fronteras geográficas o políticas y se ha dado lugar a la creación de espacios nuevos.

Expuesto el panorama, podemos afirmar que la multiplicidad de pantallas ha permitido que las ciudades se resignifiquen, pero no que dejen de conformar comunidades. Podemos comprobar, así también, que el discurso visual crítico y reflexivo o espectacular y sensorial invita, más que alejar, a la participación de los acontecimientos sociales. También comprobamos que el tiempo real, la emisión abierta y la participación desde distintas geolocalizaciones y su puesta en escena, son el medio para redefinir los espacios urbanos, para activar el nuevo entorno público. Nos hemos constituido como una sociedad tecnologizada, pero al fin, arraigada a nuestro propio suelo.

Solo a manera de colofón, nos parece significativo exponer que este trabajo deja puertas abiertas para posteriores investigaciones sobre el tema, que enriquezcan y cuestionen lo que aquí se sostiene. Sabemos que la carrera tecnológica no tiene tregua y el pensamiento caminará al mismo paso. En pocos años, todo lo que aquí se ha planteado como sustento en el ámbito de la reflexión tendrá necesariamente que ser reconsiderado, así, a partir de este momento, proyectamos nuestras investigaciones hacia todo aquello que nos permita armar un discurso crítico a la par de los propios cambios que necesariamente se vayan dando en el espacio público, esto dentro del ámbito de los estudios culturales.

México, noviembre del 2010.

6 BIBLIOGRAFÍA

Arte, Experiencia y Territorios en proceso Espacio público/Espacio social, Idensitat Associació d'Art Contemporani, Calaf Manresa, 2007.

BAUDRILLARD, J. Cultura y Simulacro, Editorial Kairós, Barcelona, 1978

BAUDRILLARD, J., MUNARI, A, RENAUD, A Y OTROS, Videoculturas de fin de siglo, Cátedra, Madrid, 1990.

BALL, H., La huida del tiempo (un diario) Acantilado, Barcelona, 2005.

BAUDELAIRE, CH., Las flores del mal (1857). Océano, Barcelona, 1998.

_____, Pequeños Poemas en Prosa Los Paraísos Artificiales. Rei. México, D.F., 1991.

BENJAMIN, W., La obra de arte en la época de la reproductividad técnica. Discursos interrumpidos, Taurus, Madrid, 1982.

_____, Libro de los pasajes. Ed. Akal. Madrid, 2004.

_____, Poesía y capitalismo Iluminaciones II. Taurus, Madrid, 1993.

BERMAN, M., Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad. Siglo XXI editores, México D.F., 1998.

BORDIEU, P. Sobre la Televisión. Ed. Anagrama, Madrid, 1997. p. 38

BOURRIAUD, N., Postproducción. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, 2004.

_____. Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2004.

BREA, J.L., La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post)artísticas y dispositivos neomediales, Editado en PDF, 2002.

_____. Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image. Ed. Akal, Madrid, 2010.

BRISSAC, N., Real/Virtual: redefiniciones ante las nuevas configuraciones espaciales y temporales en Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes, Piados, Barcelona, 2005.

BUCK-MORSS, S., Dialéctica de la mirada Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes. La balsa de la Medusa, Madrid, 2001.

CASTELLS, M., La era de la información: economía, sociedad, cultura Vol. 1 Alianza, Madrid, 1997.

_____. La era de la información: economía sociedad y cultura Vol. 2 El poder de la identidad, Alianza, Madrid 1997

_____. La era de la información: economía sociedad y cultura Vol. 3 Fin de milenio, Alianza, Madrid 1998

CARRILLO, J., Habitar y transitar: Reflexiones sobre los espacios de la vida, en Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI, Cátedra, Madrid, 2004.

_____. Tendencias del arte, arte de tendencias a principios del siglo XXI. Ed. Ensayos, Arte, Cátedra, Madrid, 2004.

CILLERUELO, L. Arte de Internet: Génesis y definición de un Nuevo soporte artístico (1995-2000). Servicio Editorial de Universidad del País Vasco, 2001.

CONSTANT, "Otra ciudad para otra vida" en Internacional Situacionista vol. 1 La Realización del Arte, Literatura Gris, Madrid, 2001.

DEBORD, G., In girum imus nocte et consumimur igni. Anagrama, Barcelona, 2000.

_____, La sociedad del espectáculo. Pre-textos, Valencia, 2005.

_____, "Tesis sobre la revolución cultural", en La creación abierta y sus enemigos, La Piqueta, Madrid, 1977.

_____, "Posiciones situacionistas sobre la circulación", en Internacional Situacionista vol. 1 La Realización del Arte, Literatura Gris, Madrid, 2001.

_____ "Teoría de la deriva" en Internacional Situacionista vol. 1 La Realización del Arte, Literatura Gris, Madrid, 2001.

DE DIEGO, E., Tristísimo Warhol Cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos. Siruela, Madrid, 1999.

DE KERCKHOVE, D., Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web, Gedisa, Barcelona, 1999.

DE RUEDA, M.A. Utopías urbanas en el arte, en Arte y Utopía. La ciudad desde las artes visuales, Asunto impreso ediciones, Buenos Aires 2003.

DELEUZE, G., La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2, Paidós, Barcelona, 1985.

_____, La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1, Paidós, Barcelona, 1984.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F., Rizoma (Introducción) Pre-textos, Valencia, 1997.

DELGADO, M. Sociedades Movedizas. Pasos hacia una antropología de las calles, Editorial Anagrama, Barcelona, 2007

DERY, M. Velocidad de escape La cibercultura en el final del siglo, Siruela Madrid 1998

DEUTSCHE, R., Agorafobia en Modos de hacer Arte Crítico, esfera pública y acción directa, ed. Blanco Paloma, Carrillo Jesús, Expósito Marcelo, Ediciones Universidad de Salamanca, Salamanca, 2001.

DURHA, E, GIGLIA, A. Las reglas del desorden: Habitar la Metrópoli, Siglo XXI editores, México D.F., 2008

EXIT 17, Ciudades/cities, Madrid, 2005.

FERNANDEZ, L; Veyrat, P. Los mundos virtuales permiten encontrar tu yo real.
http://www.elpais.com/articulo/internet/mundos/virtuales/permiten/encontrar/real/elpep/utec/20070820elpepnet_2/Tes [consultado, 18 de marzo 2010]

FOSTER, H. El retorno de lo real La vanguardia a finales de siglo. Akal, Madrid, 2001.

FOUCAULT, M. Vigilar y castigar. Círculo de Lectores, Barcelona, 1999.

FRASCINA, F.; BLAKE, N.; y OTROS., La modernidad y lo moderno La pintura francesa en el siglo XIX, Akal, Madrid, 1998.

FUENTES, C., Los 68 París-Praga-México. Debate, México D.F., 2005.

GARCÍA CANCLINI, N., La Antropología Urbana en México, CONACULTA, UAM, FCE, México D.F., 2005.

GIBSON, William. Neuromante. Ed. Minotauro, Barcelona ,1989

GIDDENS, A. Consecuencias de la Modernidad. Alianza Ed., Madrid, 2002.

GOROSTIZA, J. PÉREZ, A. Ridley Scott Blade Runner, Paidós, Barcelona, 2002

GUBERN, R. Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Ed. Anagrama
Barcelona 1996

HARVEY, D. La condición de la postmodernidad, Amorrortu editores, Buenos Aires-
Madrid 1998

HOUELLEBECQ, M., El mundo como supermercado. Anagrama, Barcelona, 2000.

INTERNACIONAL LETRISTA, Los rascacielos por la raíz, Potlatch, Internacional
Letrista, Literatura Gris, Madrid 2001.

JAMESON, F., El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado.
Piados, Barcelona, 1991.

_____. Teoría de la postmodernidad Ed. Trotta Madrid, 1996.

JAPPE, A., Guy Debord. Anagrama, Barcelona, 1998.

JOHNSON, S., Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas,
ciudades y software. Fondo de cultura económica, México D.F., 2003.

KERN, S., The culture of time and space: 1880-1918. Harvard, University Press,
2003.

LEVY, P. Cibercultura, la cultura en la sociedad digital. Barcelona: Ed. Anthropos; México: Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, 2007

_____. ¿Qué es lo virtual?, Paidós, Barcelona, 1999.

LINCH, K., La imagen de la ciudad. Gustavo Gili, Barcelona, 1998.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Ed Anagrama, Barcelona, 2009.

LYOTARD, J. La condición postmoderna. Cátedra, Madrid, 1989.

MALDONADO, T., Lo real y lo virtual, Gedisa, Barcelona, 1994.

MANOVICH, L., El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital. Paidós, Barcelona, 2005.

MARCHÁN FIZ, S.(Comp) Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes, Ed. Paidós, Barcelona. 2005.

MARCUS, G., Rastros de carmín, Una historia secreta del siglo XX, Anagrama, Barcelona, 1999.

McLUHAN, M. y FIORE, Q., El Medio es el masaje, Paidós, Barcelona, 1995.

MCLUHAN, M y POWERS, B.R., La aldea global, Gedisa, Barcelona, 1993.

MCLUHAN, M., La comprensión de los medios, Diana, México, 1968.

NEGROPONTE, N. El mundo digital, Ediciones B, Barcelona, 1995.

ORWELL, G. 1984, Destino, 2003.

PEREC, G. 2001 Especies de espacios, editorial Montesinos, Barcelona

PHE05, Ciudad, Ministerio de cultura, Madrid, 2005.

PROUST, M, En busca del tiempo perdido, (Por el camino de Swan) Plaza y Janes editores, Barcelona, 1964.

QUINTERO, L., Artefacto 01, en Tekhné 1.0 Arte, pensamiento y tecnología, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México D.F. 2004.

RHEINGOLD, H. Multitudes inteligentes. La próxima revolución social, Gedisa, Barcelona, 2004.

RUSH, M., New Media in Art. Thames and Hudson, New York.

SUBIRATS, E. Linterna mágica Vanguardia, media y cultura tardomoderna. Siruela, Madrid, 1997.

_____. Culturas virtuales, Ediciones Coyoacan, México D.F., 2001

SECCION INGLESA DE LA INTERNACIONAL SITUACIONISTA “La realización del arte y la revolución permanente de la vida cotidiana” en La revolución del arte moderno y el moderno arte de la revolución, Pepitas de calabaza ed. Logroño. La Rioja 2004.

TURKLE, S. La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet. Paidós, Barcelona, 1997.

VANEIGEM, R., Tratado del saber vivir para uso de las jóvenes generaciones. Anagrama, Barcelona, 1998.

VIRILIO, P., El ciber mundo, la política de lo peor. Catedra, Madrid, 2005.

_____, El procedimiento silencio. Piados, Buenos aires, 2003.

TEXTOS ON LINE

ABAD, A, Megafone.net. <http://www.megafone.net> [consultado, 5 de noviembre 2010]

ALADENTE, D. De fenómeno social a tesis académica.

http://www.elpais.com/articulo/Pantallas/fenomeno/social/tesis/academica/elpepirtv/20080114elpepirtv_4/Tes [consultado, 25 de julio 2008]

ARAÚJO, A. M. el sujeto en el tiempo: vértigo e incertidumbre en la sociedad hipermoderna actual

<http://www.centroadleriano.org/publicaciones/sujeto.pdf>. Texto pdf recuperado 17/02/2011

AUGE, M. No-lugares y espacio público

<http://quaderns.coac.es/center/castella/Numeros/231/sumari/auge.htm> [consultado, 28 de agosto 2008]

_____, Sobremodernidad. Del mundo de hoy al mundo de mañana.

<http://www.memoria.com.mx/129/auge.htm> [consultado, 14 de septiembre 2010]

ARANA, P. Marc Augé: "Hay que amar la tecnología y saber controlarla"

http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=714868 [consultado 28 de agosto 2008]

ÁVILA VALDÉS, N., Interactividad y arte interactivo. La realidad virtual inmersita,

<http://revistas.ucm.es/bba/11315598/articulos/ARIS0303110163A.PDF> [consultado, 24 de abril 2010]

BAIGORRI, L. GAME as CRITIC as ART 2.0.

<http://www.interzona.org/baigorri/textos/GAME.htm> [consultado, 18 de marzo]

_____. En la brecha. Videojuegos sobre fronteras e inmigración.

http://www.cartodigital.org/interactiva/interactiva07/ensayos/laura_baigorri.pdf
[consultado, 27 de febrero de 2010]

BALAGUER, R. ¿Ágora electrónica o Times Square? Una revisión de consideraciones sociales sobre Internet.

<http://www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art=28> [consultado, 2 de junio 2010]

BALTAR, E. Aproximación a Walter Benjamin a través de Baudelaire

<http://serbal.pntic.mec.es/AparteRei>

BARBERO, M. La nueva experiencia urbana: trayectos y desconciertos.

http://www.laciudadviva.org/export/sites/laciudadviva/recursos/documentos/Familias_de_documentos/Revistas_La_Ciudad_Viva/Revista-La_Ciudad_Viva-numero_1-Enero_2009/Articulos/La_ciudad_como_crisol_social/Jesus_Martin_Barbero-La_nueva_experiencia_urbana_trayectos_y_desconciertos-2009.pdf
[consultado, 3 de marzo 2010]

_____. Jóvenes: comunicación e identidad.

<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm> [consultado, 19 de octubre 2010]

BENNETT, J., T_Visionarium,

http://www.icinema.unsw.edu.au/projects/prj_tvis_II.html

[consultado, 2 de abril 2010]

BERGER, E.; BAIGORRI, L.; DRAGONA, D., Homo Ludens Ludens: Tercera entrega de la trilogía del juego.

http://www.laboralcentrodearte.org/UserFiles/File/CATALOGOS/HLL_cat_final.pdf

[última fecha de consulta, 20 de septiembre 2010]

BOSCO, R.; CALDANA, S. Los prismáticos Artvertiser cambian lo que se mira.
http://www.elpais.com/articulo/portada/prismaticos/Artvertiser/cambian/mira/elpepiscib/20100311elpcibpor_9/Tes/ [consultado, 26 agosto 2010]

CARRIÓN G., H. Las redes sociales: el fenómeno de la sociedad interconectada,
http://www.hugocarrion.com/index_archivos/Docs/A_redes%20sociales.pdf
[consultado, 8 junio 2010]

CASTELLS, M. Internet, libertad y sociedad: una perspectiva analítica.
http://www.uoc.es/web/esp/launiversidad/inaugural01/intro_conc.html [consultado, 23 de abril 2010]

CASTELLS, M; Fernández-Ardèvol, M; Linchuan Qiu, Jack; Sey, A. Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global.
<http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip> [consultado, 18 de agosto 2010]

CILLERUELO, L. Arte y comunidades virtuales: el aspecto creativo de la comunicación.
<http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cilleruelo.pdf> [consultado, 14 de octubre 2010]

COCIMO, G. Sexo virtual. El deseo en la era cibernética.
http://www.letra.org/spip/article.php?id_article=549 [consultado, 8 de septiembre 2010]

CUADRA, A. La obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad digital.
<http://www.e-torredebabel.com/Estudios/Benjamin/Benjamin3.htm> [consultado, 15 de marzo 2010]

DAVID, C., Alles Fertig: se acabó (una conversación) Revista Acción Paralela número 3, 1997 <http://www.accpar.org/numero3/virilio.htm> [consultado, 2 de febrero 2008].

DE VICENTE, J.L. Tiraré el maldito retrovisor por la maldita ventana porque no quiero saber de dónde vengo, sino a dónde voy.

http://www.elastico.net/archives/cat_ars_electronica_2004.html [consultado, 14 de julio 2010]

_____. Howard Rheingold: Sobre las «multitudes inteligentes»

http://elastico.net/archives/2004/11/howard_rheingol.html [consultado, 7 de junio de 2010]

DELEUZE, G., La materia y el intervalo según Vertov,

<http://www.catedras.fsoc.uba.ar/decarli/textos/Deleuze.htm>

DÍAZ, D., BOJ, C. Red Libre Red Visble. Página Web.

<http://www.lalalab.org/redvisible/> [consultado, 5 de junio 2008]

GRAFFITI RESEARCH LAB. El bunker,

<http://bunkerbilbao.blogspot.com/2010/04/graffiti-research-lab.html> [consultado, 8 de junio de 2010]

En BAIGORRI, L Arte crítico. <http://www.interzona.org/transmisor/arte/obras>.

[consultado, 29 de agosto 2006]

ESTEBAN, I. El futuro ya está aquí.

<http://www.bilbao.net/castella/residentes/vivebilbao/publicaciones/periodicobilbao/200811/pergola04-05.pdf> [consultado, 6 de mayo de 2010]

FOUCAULT, M., De los espacios otros, El Blog de Urbano Perú Perú Llaqta

<http://www.urbanoperu.com/Documentos/Filosofia/Foulcaut-De-los-espacios-otros>
[consultado, 10 de febrero 2008].

_____, Des espaces autres, Heterotopías..

http://inhabitedmindmapping.net/wp-content/uploads/2007/09/foucault_de-los-espacios-otros.pdf [consultado, 2 de febrero 2008]

FERRÉ, J.F. GPS 3 / el arco iris de la televisión.

http://salonkritik.net/09-10/2010/05/post_13.php [consultado, 5 de octubre 2010]

FINQUELEVICH, S. Movimientos sociales en las pantallas: el caso de ArgentiCna.

<http://www.links.org.ar/infoteca/argenticna.pdf> [consultado, 10 de octubre 2010]

FLYLOSOPHY : La ciudad y los signos. (En línea). Consultado 05/07/2010.

Documento Html. <http://www.artesonado.com/flylosophy/ciudad/index.htm>

[consultado, 5 de julio 2010]

GIANETTI, C. El mundo es como una realidad virtual sin salidas de emergencia.

http://www.artmetamedia.net/pdf/3Giannetti_SinSalida.pdf [consultado, 17 de agosto 2010]

GLADWELL, M. La revolución no será twitteada. [http://salonkritik.net/10-](http://salonkritik.net/10-11/2010/10/la_revolucion_no_sera_twitthead.php)

[11/2010/10/la_revolucion_no_sera_twitthead.php](http://salonkritik.net/10-11/2010/10/la_revolucion_no_sera_twitthead.php) [consultado, 6 de octubre 2010]

GOMÉZ; MARISA. Ciberespacio y Tiempo Real. lo Virtual más allá de la Pantalla.

<http://interartive.org/index.php/2009/06/ciberespacio-tiempo-real/> [consultado, 10 de marzo 2010]

HACHE, A., Espacio público y espacio digital, una interacción para la mejora de las

acciones colectivas. http://www.redactiva.org/ensayo_espacio_publico.html

[consultado, 23 de abril 2008]

HUTCHEON, L, (1998) Irony, Nostalgia and the postmodern,

<http://www.library.utoronto.ca/utel/criticism/hutchinp.html> Texto html, recuperado 25/02/2011

I/OD 4: "The Web Stalker, <http://aleph-arts.org/iod/> [consultado, 2 de marzo 2008]

iProfesional.com. Las marcas respiran una "segunda vida" en los mundos virtuales.
<http://marketing.infobaeprofesional.com> [consultado, 2 de marzo 2008]

Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público. http://medialab-prado.es/article/urban_screens_and_public_space_seminar [consultado, 06 de julio 2010]

LALALAB, The Artvertiser,
<http://www.lalalab.org/drupal/index.php?q=es/taxonomy/term/92>
[consultado, 23 de julio 2010]

Las marcas respiran una "segunda vida" en los mundos virtuales, 22 de abril del 2008
<http://marketing.infobaeprofesional.com/> [consultado, 7 de mayo 2008]

LA SOCIÉTÉ ANONYME. Redefinición de las prácticas artísticas s.21.
<http://www.laberintos.com.mx/redefinir.html> [Consultado en, 17 de agosto 2010]

LEVIS, D. ¿Qué es realidad virtual?
http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/Que_es_RV.pdf
[consultado, 20 de julio 2010]

LÉVY, Pierre, Inteligencia colectiva Por una antropología del ciberespacio
<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

LONDOÑO, F.C. Interficies de las comunidades virtuales.
www.tdr.cesca.es/TESIS_UPC/AVAILABLE/TDX-0124103_082628//07CAPITULO05.PDF [consultado, 7 de marzo 2010]

MANOVICH, L. Distancia y aura. <http://aleph-arts.org/pens/distance.html> [consultado,

10 de marzo 2010]

MAÑAS, M. Interacción en espacio-tiempo post Internet: Una propuesta teórico práctica: "Congratulation we lost the image"
<http://www.scribd.com/doc/21614103/interaccion-espacio-tiempo-postinternet-moisermanas> [consultado, 27 de octubre 2010]

MEDIALAB PRADO. Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público.
http://medialab-prado.es/article/urban_screens_and_public_space_seminar
[consultado, 8 de abril de 2010]

MUNTADAS, A. Antoni Muntadas en La Fábrica (En línea).
<http://cu.globedia.com/antoni-muntada-fabrica> [consultado, 17 de agosto 2010]

NAVARRO, M. A. La imagen-(contra)tiempo.
http://salonkritik.net/09-10/2010/07/la_imagencontratiempo_miguel_a.php
[consultado, 24 de octubre de 2010]

OLIVEIRA, T. en Videoclip y cuerpo: el entre-lugar de los corpus mutantes. Tesis doctoral de Taize Oliveira de Araújo.
<http://www.recercat.net/bitstream/2072/48874/1/Treball+de+recerca.pdf> [consultado, 16 de septiembre 2010]

Paquistaníes quieren emigrar a Ladonia, un país virtual, Axxon Ciencia Ficción, 2002
<http://axxon.com.ar/not/112/c-112InfoLadonia.htm> [consultado, 5 de mayo 2008]

PEIRANO, M. Political games: conciencia política online.
http://elastico.net/archives/2006/01/nadie_escapa_de.html [consultado, 27 de agosto 2010]

PÉREZ DE LAMA, J. Flujos antagonistas/geografías de la multitud.
<http://hackitectura.net/osfavelados/txtxs/geografias.html> [consultado, 7 de agosto 2010]

Plataforma Arquitectura, Iluma (Crystal Mesh) / WOHA + Interactive Architects.
<http://www.plataformaarquitectura.cl/2009/09/19/iluma-crystal-mesh-woha-interactive-architects/> [consultado, 23 de julio 2010]

PRADO, J. M. Inclusiva-net Redes digitales y espacio físico. <http://medialab-prado.es/inclusiva-net>. [consultado última vez 05 de octubre 2010]

PRODHAN, G., Second Life se ve convirtiéndose en una corriente principal, El economista.es, 21 de abril 2008.
<http://www.eleconomista.es/videojuegos/noticias/490799/04/08/Second-Life-se-ve-convirtiendose-en-una-corriente-principal.html> [consultado, 7 de mayo 2008]

QUINTERO, L. Artefacto 01. <http://acute.cc/txt/txt001.htm> [consultado, 13 de septiembre 2010]

RAQUEJO, T. Una reflexión sobre arte y resistencia hoy,
<http://webpages.ull.es/users/reacto/pg/n1/2.htm> [consultado, 5 de mayo 2008]

REVENTÓS, L. Con el muro de Berlín no se videojuega.
www.elpais.com/articulo/Pantallas/muro/Berlin/videojuega/elpepurtv/20101003elpepirtv_1/Tes [consultado, 5 de mayo 2008]

SACRISTÁN, A., VR ART: Arte electrónico y realidad virtual,
http://www.tendencias21.net/mediart/VR-ART-Arte-electronico-y-Realidad-Virtual_a1.html [consultado, 25 de abril 2010]

SACRISTIÁN, A., El 11S puede revivirse virtualmente gracias al sistema de visualización CAVE,
http://www.tendencias21.net/El-11S-puede-revivirse-virtualmente-gracias-al-sistema-de-visualizacion-CAVE_a280.html [consultado, 25 de abril de 2010]

SEDEÑO, A, Narración y Descripción en el Videoclip Musical,
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/asedeno.html> [consultado, 16 de septiembre 2010]

SILVA, V. La comunicación y la información en los nuevos diagramas urbanos. Las ciudades como rizomas. <http://www.comunicacionydesarrollo.org/pdf/rizomas.pdf> [consultado, 12 de mayo 2010]

SHECK, A. Las redes ya no son sociales... son culturales,
<http://www.fayerwayer.com/2008/04/las-redes-ya-no-son-sociales-son-culturales/> [consultado, 7 de junio 2010]

URBAN SCREENS. <http://networkcultures.org/wpmu/urbanscreens/> [consultada, 6 de julio 2010]

UMBRELLA.NET. <http://www.mee.tcd.ie/~moriwaki/umbrella/> [consultado, 17 de septiembre 2006]

VICENTE, José L. Chris Cunningham http://www.artfutura.org/02/arte_chris.html [consultado, 17 de septiembre 2010]

VILLA. M., Plazas públicas virtuales, Ladino, 2005
<http://www.ladinamo.org/ldnm/articulo.php?numero=15&id=371>

ZAPP, A. Little Sister. <http://www.azapp.de/littlesister/> [consultado, 31 de mayo 2010]

ZELLEN, J., Jody Zellen, Revista: A New Media, p. 54

<http://newmediafix.net/aminima/jodyZellen.pdf> [consultado, 2 de mayo 2008]

REVISTAS EN LÍNEA Y BLOGS

A mínima

<http://www.aminima.net/>

Acción Paralela: Ensayo, teoría y crítica del arte contemporáneo

<http://www.accpa.org/>

Aleph. net.art + net.critique

<http://aleph-arts.org>

Archipiélago

<http://www.archipelago-ed.com/>

Artmedia

<http://www.artmetamedia.net/>

Artnodes

<http://artnodes.uoc.edu/>

Bifurcaciones

<http://www.bifurcaciones.cl/>

Café de las Ciudades

http://www.cafedelasciudades.com.ar/cultura_23.htm

Critic@rte

<http://criticarte.com>

Cybercerp

<http://www.cybracero.com>

Elniuton.com

<http://elniuton.com>

Estudios visuales

<http://www.estudiosvisuales.net/>

Exégesis

<http://cuhwww.upr.clu.edu/exegesis>

Fahrenheit

<http://www.fahrenheitmagazine.com/>

Fundació "la Caixa"

<http://www.fundacio.lacaixa.es/>

H2O más Arquitectura igual Arquitectura Líquida

<http://h2o-arquitectura.blogspot.com>

I/O/D 4:"The Web Stalker"

<http://aleph-arts.org/iod/>

Kairos

<http://www.fices.unsl.edu.ar/>

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

<http://www.laboralcentrodearte.org/>

Leonardo

<http://www.leonardo.info/>

Lavapiés Wireless

<http://lavapieswireless.net>

Malalab

<http://www.malalab.com/>

Revistas Malas Calles

<http://www.ivam.es/catalogopdf/0538/>

Medialab Madrid

<http://www.medialabmadrid.org/medialab/>

Megafone

<http://www.megafone.net/>

MIT Program in Art, Culture, and Technology

<http://visualarts.mit.edu/>

Parole

<http://parole.apree.org/>

Réplica21

<http://www.replica21.com>

Revista Contratiempo

<http://www.revistacontratiempo.com.ar>

Salonkritik

<http://salonkritik.net/>

Torolab

<http://torolab.org>

Ubu web

<http://www.ubu.com/film>

Urban Screens

<http://www.urbanscreens.org/>

Straddle3

<http://straddle3.net>

Visitor's Guide to London

<http://www.irational.org/heath/london/front.html>

X0y1

<http://x0y1.net/>

Zehar

<http://www.arteleku.net/secciones/enred/zehar/zehar.html>