



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



**MÁSTER OFICIAL EN ARTES VISUALES Y MULTIMEDIA
DEPARTAMENTO DE ESCULTURA**

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

**Videojuegos al servicio de la ciudadanía: el juego
como medio para informar, reflexionar y
concienciar.**

Trabajo presentado por:
Dña. Patricia Margarit Castelló.

Dirigido por:
Dr. Marina Pastor Aguilar.

VALENCIA, Julio de 2016.

RESUMEN.

¿Historia o presente? ¿Tradición o modernidad? ¿Debemos destruir lo antiguo para construir nuevas estructuras? ¿Debe ser el dinero más importante que la identidad de una ciudad? Es un hecho que, cada vez con más frecuencia, las ciudades van perdiendo su identidad, aquello que las caracteriza y las diferencia, para pasar a transformarse más en ciudades genéricas, y esto es promovido desde el poder, porque ¿qué mejor forma de influenciar y controlar a la ciudadanía que mediante lo que se ve a diario? Sin embargo, el poder no está solo, sino que cuenta con la colaboración de los medios de comunicación, que seleccionan y manipulan la información, ocultando lo que no interesa que se sepa.

Pero ¿qué podemos hacer frente a esto? La respuesta está en las "nuevas tecnologías", centrándose esta tesis en los videojuegos. La presente investigación explora, por lo tanto, el empleo de los videojuegos colaborativos para informar, unir y actuar, poniendo al servicio de los ciudadanos problemáticas reales que ocurren actualmente, de una forma lúdica, para que se informen, experimenten y saquen sus propias conclusiones.

PALABRAS CLAVE.

Videojuegos, arte, juego, poder, arquitectura, comunicación, manipulación mediática, identidad, ciudad genérica, sociedad disciplinaria, sociedad de control, nuevas tecnologías, lúdico, activismo, persuasión.

ÍNDICE.

1. Introducción.....	5
1.1 Motivación.....	5
1.2 Objetivos.....	11
1.3 Metodología.....	12
1.4 Estructura del trabajo.....	13
1.5 Comentarios adicionales.....	14
2. Marco teórico.	
2.1 Cuestiones de arquitectura y poder.....	15
2.1.1 Cuestión de identidad.....	15
2.1.2 La ciudad como espectáculo sin vida y orientada al turismo.....	19
2.1.3 Influencia y control de la ciudadanía a partir de la arquitectura y la pérdida de identidad	21
2.2 El poder.....	23
2.2.1 ¿Qué es el poder?	23
2.2.2 Relaciones entre el saber y el poder.....	28
2.2.3 De la sociedad disciplinar a la sociedad de control.....	30
2.2.4 Relación entre comunicación y poder.....	35
2.3 Consideraciones sobre la comunicación.....	38

2.3.1 Manipulación mediática.....	38
2.3.2 Desconfianza hacia los Mass Media.....	44
2.3.3 Internet y nuevas tecnologías, otras formas de informar.....	45
2.4 Reflexión sobre el juego.....	48
2.4.1 Arte y juego.....	50
2.4.2 Persuasive games.....	56
3. Proyecto aplicado: <i>Eisenbahnbrücke's Nightmare</i>.	
3.1 Proceso de trabajo.....	60
3.2 Montaje.....	71
3.3 Participación y nivel de cumplimiento de los objetivos.....	73
4. Conclusiones.....	75
5. Bibliografía.....	79

Anexos.

1. INTRODUCCIÓN.

La presente investigación, inscrita dentro de la línea Lenguajes Audiovisuales y Cultura Social, y a su vez dentro de la sub-línea redes sociales, resistencia y nuevos medios, del Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia, se basa en la utilización de los videojuegos para plantear problemas de índole social y político con el fin de informar e influenciar a los ciudadanos a través de la interacción con un punto de vista lúdico, que estos reflexionen y tomen posición al respecto del tema planteado. Más concretamente, se ha realizado tomando como base una problemática real y actual presente en la ciudad de Linz (Austria), que tiene que ver con el ejercicio del poder, el control, la comunicación, la manipulación mediática, la identidad colectiva de la ciudad y la administración de la ciudadanía por medio de la arquitectura.

La intención de este trabajo reside en esclarecer la relación de los temas indicados y cómo se pueden enlazar con la idea de juego. Para ello realizaremos una reflexión preliminar en la que esbozaremos las bases definicionales del marco de referencia semántico estableciendo el discurso que funciona como el sustento de un proyecto de producción artística

1.1 MOTIVACIÓN.

El proyecto surge de una convocatoria en el Máster Interface Cultures, perteneciente a la Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung de Linz (Austria), para exponer en el Ars Electronica 2015.

Tiempo antes, mostramos un proyecto que hicimos anteriormente en Valencia, junto con cuatro compañeros, llamado *Rita Attacks* (Fig. 1), que constaba de un videomapping interactivo en clave de videojuego colaborativo de 8 bits que trataba de hacer visible la problemática social

que había con el barrio del Cabanyal- Canyamelar. La alcaldesa de entonces (hablamos de 2014), Rita Barberá, llevaba años pugnando por destruir el barrio para prolongar la Avenida Blasco Ibáñez y así construir un *Paseo al Mar*, una conexión directa desde el centro de la ciudad hasta la playa, sin importar que el barrio estuviera protegido por ser considerado patrimonio histórico de la ciudad de Valencia. Esta problemática realmente se originó cuando se fechó en 1865 el primer proyecto, pero en 1988 el Plan General de Ordenación Urbana (P.G.O.U.) reconoció el valor histórico del barrio, refiriéndose a él como Conjunto Histórico Protegido y siendo declarado Bien de Interés Cultural (B.I.C.) en 1993. Aún así, en 1997 el Partido Popular, que por entonces gobernaba en la Comunidad Valenciana, acordó encargarse de la redacción de un Plan de Reforma Interior (P.R.I.) del Conjunto Histórico protegido del Cabanyal-Canyamelar, proyecto que decidió continuar y llamar Plan Especial de Protección y Reforma Interior (PEPRI), pese a contar con una numerosa oposición y rechazo.¹

Desde entonces, se pusieron en marcha numerosas protestas, y las asociaciones de vecinos y plataformas que se oponían iniciaron una serie de medidas legales para la rehabilitación del barrio y contra el plan propuesto.

Por ello, *Rita Attacks* se trataba de un videomapping interactivo que proyectamos sobre un edificio del mencionado barrio, en el festival Cabanyal Íntim 2014, y que mostraba a la alcaldesa Rita Barberá, al estilo Donkey Kong, tratando de llegar al Cabanyal para destruirlo. El proyecto constaba de una interfaz sonora a través de la cual los jugadores podían interactuar con el videojuego, teniendo que unir y alzar sus voces si querían detener a la villana y evitar que esta destruyera el barrio, simulando una metáfora con las manifestaciones y las protestas, haciendo

¹ Wikipedia. *El Cabañal-Cañamelar*. <<https://es.wikipedia.org/wiki/Caba%C3%B1al-Ca%C3%B1amelar>> [Consulta: 15 de Enero de 2016].

alusión a que, si se quiere evitar algo, es la propia ciudadanía la que ha de unirse y hacerse oír.



Fig. 1: *Rita Attacks* (2014). Ainhoa Salas Richarte, Guillermo Lechón Esteban, José Altaminaro Martínez y Patricia Margarit Castelló, con la colaboración de Joaquín Gil.

Habiendo mostrado ese proyecto durante nuestra estancia en la Universität für künstlerische und industrielle Gestaltung de Linz (Austria), Christa Sommerer se interesó y contó que en Linz tenían una problemática parecida, pero en vez de con un barrio con un puente ferroviario. Esto nos llamó la atención y decidimos recopilar información al respecto.

Dicho puente es conocido como *Linzer Eisenbahnbrücke* (Fig. 2), que en alemán significa *Puente del ferrocarril de Linz*. Como su nombre

indica, se trata de un puente ferroviario, importante tanto a nivel histórico, como cultural, económico, arquitectónico y social, símbolo y referente de Linz, ejemplo destacable de una construcción de tipo industrial en todo Austria, que fue construido entre 1897 y 1900, sobrevivió intacto a la Segunda Guerra Mundial y posee el diseño de una construcción de hierro remachado, característica que lo hace especial, ya que apenas hay estructuras de ese tipo en Austria. Pese a ello, debemos destacar que el tren no pasa por él, sino que lo hacen tanto coches, como bicicletas, como peatones.



Fig. 2: Fotografía del *Eisenbahnbrücke* por la noche, Linz.

La problemática se plantea porque el gobierno de Linz asegura que es más barato demoler el puente y construir uno nuevo que mantenerlo en buenas condiciones. Sobre esto hay diversidad de opiniones, ya que algunos están a favor de la demolición y otros no. Los que están a favor, alegan el tema económico, y los que están en contra aseguran que el puente es un símbolo histórico de la ciudad, representativo de toda Austria y que forma parte de la identidad de Linz.

Como parte de estos últimos, hay una plataforma que lucha por la defensa del puente, con una página web llamada *Rettet die Eisenbahnbrücke* (Fig. 3), que en alemán significa *Salvemos el Puente del Ferrocarril*, y en la que se puede encontrar una lista de personajes famosos y expertos que están comprometidos con la conservación del puente, con sus respectivos testimonios, además de notas de prensa y otros datos interesantes.

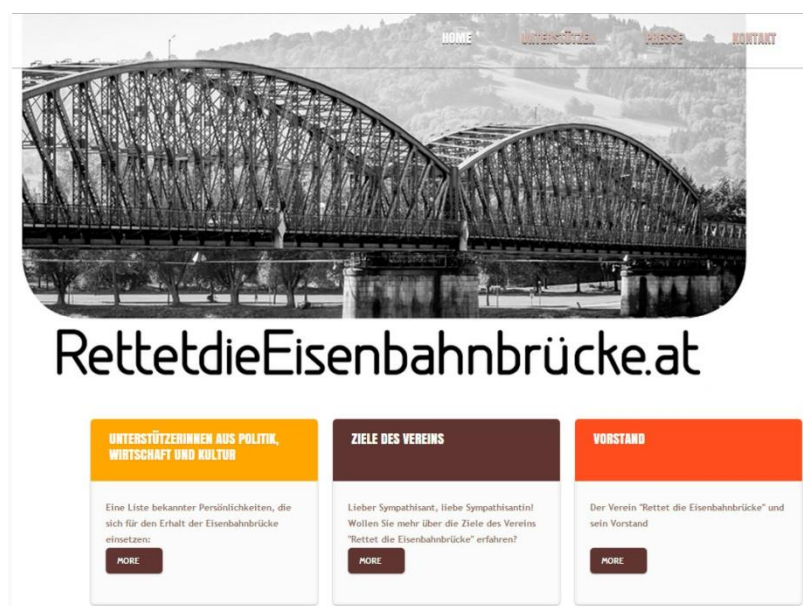


Fig. 3: *Rettet die Eisenbahnbrücke*, página web.

Teniendo todo esto en consideración, decidimos crear un proyecto que constara de un videojuego a través del cual hacer visibles estas cuestiones y que hiciera reflexionar a la gente sobre el tema, a través de una vía lúdica y entretenida. ¿Historia o presente? ¿Tradición o modernidad? ¿Debemos destruir lo antiguo para construir nuevas estructuras? ¿Es más importante el dinero que la identidad de una ciudad? Estas son algunas de las preguntas que nos surgen nada más

recabar información sobre el tema, y son las que queremos que los jugadores se hagan cuando interactúen con el proyecto.

En realidad, no nos consideramos con mucho derecho a tomar partido activo en esta cuestión, ya que aunque pasáramos un año viviendo en Linz no somos ciudadanos residentes. No obstante, podemos formarnos una opinión propia en base a lo investigado y suscitar un debate, así como invitar a una reflexión a los usuarios del proyecto que proponemos. En este sentido, a pesar de que nuestro trabajo gire en torno a un caso puntual ubicado en un espacio concreto, son muchas las ciudades que se encuentran atravesadas por las dicotomías que acabamos de plantear en el seno de la globalización.

Como ciudadanos europeos del siglo XXI, hemos de cobrar conciencia de los rasgos diferenciales de muchas opciones en relación a las consideraciones referentes al marco de la cultura, a los modos de vida, a la consideración del entorno urbano. Pero más allá de esa infinita variabilidad en relación al problema que nos ocupa, podemos diferenciar dos posturas enfrentadas. Por una parte aquella que otorga importancia a las variables económicas por encima de todas las demás cuestiones, a la necesidad de planteamientos vinculados a la sostenibilidad, a la tendencia a que las cosas sean lo más eficientes y prácticas posibles, y en este sentido a los defensores de que un elemento urbano cuyos costes de mantenimiento y mejora exceden a los de su sustitución, no debe ser preservado. Este es el paradigma que guía a los defensores de la demolición. Frente a él se encuentra el punto de vista de aquellos que conciben el puente como uno de los puntos que identifican la ciudad, que es parte del patrimonio histórico, visual y arquitectónico, entendiendo la historia no como un cúmulo de vestigios, sino como algo determinado desde el presente. En este sentido el puente adquiere para ellos un carácter simbólico: es un punto de referencia social y cultural, caracteriza a la ciudad y le confiere a ésta y a sus ciudadanos identidad.

En realidad en este proyecto nos parece importante plantear ambas posturas, pero sobre todo hacerlas entrar en diálogo, otorgar la coartada y el espacio social necesario para que sean los ciudadanos los que encuentren un momento para conocer en primer lugar la problemática, ya que muchos la desconocían, y en segundo lugar para someter a debate sus propuestas. Sólo desde este espacio social, en algún caso, es posible oponerse o defender la postura adoptada por los poderes fácticos. Por ello, decidimos que es más adecuado que sean los propios ciudadanos los que escojan qué destino va a tener el *Eisenbahnbrücke*, así que, pese a que en un principio sí íbamos a implicarnos activamente, al final decidimos que será más adecuado si nosotros actuamos de intermediarios, planteando el juego, y dejamos que sean los propios ciudadanos de Linz los que decidan si luchan por el puente o si, por el contrario, permiten que este sea destruido.

1.2 OBJETIVOS.

Por todo esto, los objetivos que nos planteamos son los siguientes:

- Hacer reflexionar a la gente sobre el concepto de ciudad con el que viven cotidianamente y que permanece incuestionado, es decir, sobre su entorno inmediato, a partir de un caso concreto que se presente como problemático.

- Invitar a una reflexión y debate de una forma lúdica, incitando a tomar postura.

- Diseñar una mecánica de juego sencilla e intuitiva con la que los jugadores asimilen e interioricen la problemática mediante la interactividad.

- Crear un entorno (personajes y escenarios) llamativo e interesante pero al mismo tiempo reconocible para que la gente de la ciudad, gracias a dicho reconocimiento, se sumerja e implique más.

- Informar y hacer llegar esta cuestión a todas las personas posibles, dándole visibilidad, ya que pese a ser algo polémico, no todos los ciudadanos están enterados de la cuestión. Hay que tener en cuenta que, a pesar de ser un caso concreto, en su esencia atañe a muchas urbes contemporáneas. Dado que el proyecto iba a ser expuesto en el Ars Electronica 2015 e iba a haber mucha gente de fuera, era una buena oportunidad para darle visibilidad internacional al tema.

- Investigar las reacciones y posturas al respecto del tema de los participantes.

- Mejorar y afianzar conocimientos sobre diseño de interacción, los programas y el lenguaje de programación empleado.

1.3 METODOLOGÍA.

La metodología seguida en la investigación ha sido la cualitativa, ya que se ha seguido un proceso de selección bibliográfica de los temas relacionados y se ha partido de referencias bibliográficas de distintos teóricos para proceder a la interpretación de los mismos, analizar sus relaciones de significado, contextualizarlos y relacionarlos con el tema principal del proyecto, construyendo con todo ello el discurso de la investigación. Asimismo, previo a lo anterior, se realizó una investigación de recopilación de información sobre el tema del Eisenbahbrücke, hablando con gente de Linz enterada del tema, leyendo artículos de periódico y consultando en la red.

Al tratarse de una investigación multidisciplinar con enfoque teórico-práctico, esto es, con el desarrollo de un proyecto aplicado derivado de distintas áreas, la bibliografía escogida ha sido bastante variada, constando de una recopilación de textos de cada área mencionada, tanto fundamentales y genéricos como más específicos y especializados, desde libros hasta catálogos de exposiciones de arte,

pasando por artículos, otras investigaciones y recursos en línea, hasta páginas web.

En definitiva, las metodologías de investigación empleadas a lo largo de la presente investigación han constado de trabajo de recopilación de información, trabajo de análisis documental y audiovisual, trabajo de observación de la participación y la interacción con el proyecto y trabajo de campo al hablar con la gente al exponerlo.

1.4 ESTRUCTURA DEL TRABAJO.

La presente investigación se divide en dos grandes bloques. En el primero desarrollamos aquellos aspectos más teóricos y que tienen su base en la investigación bibliográfica. En el segundo, exponemos el proyecto aplicado, donde hablamos del proceso de trabajo y del montaje, evaluamos la participación, el nivel de cumplimiento de los objetivos y planteamos las conclusiones.

Por ello, en el primer bloque, partimos de la relación entre arquitectura y poder, analizando brevemente las cuestiones de identidad, su relación con la ciudad, cómo el turismo influye en la conformación de esta y el control que el poder ejerce sobre la ciudadanía a través de la modificación de los espacios públicos, en una sociedad cada vez más globalizada. Después, continuamos con el poder, haciendo una aproximación al ejercicio del mismo, la relación entre este y el saber, el paso de las sociedades disciplinares a las sociedades de control y la relación entre comunicación y poder, teniendo en cuenta que el empoderamiento de los ciudadanos y las capacidades de resistencia se ven controladas desde el poder político. A continuación, seguimos con la comunicación, sentando las bases de la manipulación mediática, la desconfianza hacia los Mass Media por parte de la ciudadanía debido a factores como la corrupción periodística o la fragmentación de la información cada vez más visibles gracias a internet y las nuevas

tecnologías, entiendo estas últimas también como formas alternativas y recíprocas de informar, así como esclarecer que la manipulación se ejerce con el control de la información. Por último, finalizamos con el juego, centrándonos en los temas de arte y juego, así como los persuasive games y la influencia de estos, y analizamos los videojuegos como medio para cuestionar las decisiones tomadas desde el poder y presentar problemáticas sociales que informen e inviten a la reflexión. Todo ello, además, hilado con la idea de un "puente" como metáfora para darle más unidad y coherencia.

Ya que los puentes tienen que ver con conectar dos espacios separados, puede aplicarse a todos los ámbitos del presente proyecto: en el caso del puente real, son dos espacios reales, pero en el caso de las relaciones de poder tiene que ver con el control de las zonas de enlace, que son lo primero que se trata de controlar en todos los conflictos; en el caso de la comunicación con la conexión a internet, la conexión mediática; y en el de los videojuegos con el "puente" que conecta un espacio real con un espacio virtual.

1.5 COMENTARIOS ADICIONALES.

Por último, debemos indicar que nos resultaba excesivamente artificioso mantener la primera persona del plural al exponer el desarrollo del proyecto aplicado, de ahí que hayamos preferido mantener la primera persona del singular en el segundo gran bloque del trabajo, de manera intencional.

2. MARCO TEÓRICO.

2.1 CUESTIONES DE ARQUITECTURA Y PODER:

2.1.1 CUESTIÓN DE IDENTIDAD.

"Se ha extendido que la identidad deriva de la sustancia física, de lo histórico, del contexto, de lo real, no podemos imaginar que algo contemporáneo - hecho por nosotros - contribuya a ello".²

¿Qué es la identidad? ¿Y qué relación guarda con la arquitectura y con la sociedad?

Podemos entender el término identidad como un conjunto de rasgos dinámicos y diferenciales que caracterizan a unas personas o cosas con respecto a otras. Es decir, que en el contexto que aquí nos concierne, esto es, la identidad de la ciudad y por consiguiente de los ciudadanos como conjunto, la identidad consistiría en una serie de rasgos específicos que tienden a reiterarse como elementos diferenciales en un entorno específico. Esto puede apreciarse en muchas cosas, como en las costumbres y la cultura de un país o ciudad, pero donde se encuentra visiblemente evidenciado es en la arquitectura, pues esta es el reflejo materializado de la historia de la zona, de su cultura y de sus necesidades.

Cada país y zona del mundo tiene algo que lo define y lo hace distinto de los demás, como por ejemplo, en el área de la arquitectura, las típicas pagodas chinas, los rascacielos de Nueva York, los edificios recargados de Austria, etc.

Es decir, que en cada país, y es más, incluso dentro del mismo país, tradicionalmente podemos encontrar estilos arquitectónicos propios

² KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica. S, M, L, XL*. Barcelona: Gustavo Gili. Página 1.

y que sellan la firma del mismo. Son, como he mencionado anteriormente, el reflejo de la cultura y costumbres de los ciudadanos que lo han habitado durante generaciones.

Sin embargo, debido a la creciente globalización y a otros factores que comentaré más adelante, poco a poco muchas ciudades específicas han tendido a convertirse en ciudades genéricas³. Cualquier persona que haya viajado un poco en las últimas décadas puede dar constancia de ello, ya que si bien la mayoría de ciudades todavía conservan parte de esos rasgos y características propias que las definían desde un principio, ya no es lo predominante, sino que quedan como un residuo, un ligero toque de perfume que cubre con una ligera capa las estructuras genéricas y globalizadas que cada vez son más comunes en todo el mundo. Así, las ciudades cada vez se van pareciendo más entre sí, tanto en estructura, como en disposición en el espacio, como en negocios. Donde antes primaba el pequeño negocio, lo característico, la pequeña tienda que sólo encontrábamos en determinada ciudad, ahora prima lo globalizado. Por ejemplo, podemos encontrar un McDonald, un Desigual, un Mango, un New Yorker o un C&A, entre otros, tanto en España, como en Austria, como en Holanda, como en muchos otros países. Y como con los negocios, pasa con los edificios, con la disposición de las ciudades. De hecho, según Manuel Delgado, "*la ciudad monumentalizada existe contra la ciudad socializada*"⁴, ya que alega que la identidad monumentalizada es aquella que se deriva de un concepto estático de historia, mientras que la identidad socializada tiene que ver con la historia que se va construyendo de acuerdo con las prácticas de los ciudadanos⁵. El

³ Ver KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica. S, M, L, XL*. Barcelona: Gustavo Gili.

⁴ DELGADO, M. (2007). "La desactivación de lo urbano", último apartado de "Ciudades sin ciudad. La tematización 'cultural' de los centros urbanos", en Lagunas, D. L. *Antropología y turismo. Claves culturales y disciplinares*. México DF: UAEH/Plaza & Valdés. Páginas 91-108. <<http://manueldelgadoruiz.blogspot.com.es/2012/12/la-desactivacion-de-lo-urbano-ultimo.html>> [Consulta: 8 de Julio de 2016].

⁵ Ver DELGADO, M. (2007). "La desactivación de lo urbano", último apartado de "Ciudades sin ciudad. La tematización 'cultural' de los centros urbanos", en Lagunas, D. L. *Antropología y turismo. Claves culturales y disciplinares*. México DF: UAEH/Plaza & Valdés. Páginas 91-108. <<http://manueldelgadoruiz.blogspot.com.es/2012/12/la-desactivacion-de-lo-urbano-ultimo.html>> [Consulta: 8 de Julio de 2016].

problema de esto es que la identidad socializada puede ser manipulada, motivo por el que en la presente investigación se propone la creación de un dispositivo que permita generar debate e identidad socializada de acuerdo con las prácticas y opiniones de las personas que habitan en ese espacio, haciéndolo de esta forma dinámico.

Frente a las políticas de revitalización de las ciudades, frecuentemente establecidas desde principios de carácter económico y que hacen desaparecer muchas de las dinámicas socializantes de las ciudades, aquí atendemos a todos los movimientos de resistencia a la conversión de la ciudad en una ciudad genérica más vinculada a las actividades comerciales y a la atracción turística que a las propias dinámicas urbanas ancladas en los colectivos que las habitan.

Como objeto de la presente investigación, tenemos la ciudad de Linz, la capital de la Alta Austria, que es un claro ejemplo de esto último.

En el caso de Linz, se trata de una pequeña y típica ciudad austríaca que en los últimos años ha estado viendo el incesante avance de lo genérico sobre lo específico de la misma, ya que el actual gobierno de ahí lleva años decantándose por construir edificaciones y estructuras "modernas" que no casan con el aspecto tradicional y pintoresco de la ciudad. Durante una estancia de un año, en la que residimos allí, recopilamos información gracias a la cual pudimos determinar que existe bastante controversia con el tema, así como dos posturas muy diferenciadas entre la ciudadanía: una, apoya dichos actos, alegando que hay que modernizarse para no quedarse atrás del resto del mundo y que, además, las edificaciones nuevas son bonitas y otorgan prestigio y visibilidad internacional a la ciudad; mientras que la otra lucha fervientemente contra esto, alegando que hay que mantener la identidad de la ciudad y respetar las estructuras tradicionales ya existentes, pues contienen parte de la historia y la cultura que la definen y la representan. El problema de esta visión es que, con frecuencia, esa apelación a la historia hace de la ciudad un espacio monumentalizado que también se

impone como elemento comercial destinado a la atracción de la industria turística, ignorando los aspectos móviles de las prácticas cotidianas de los ciudadanos que habitan el entorno concreto al que estamos haciendo referencia.

Un ejemplo muy claro y actual de esto, lo tenemos con el *Linzer Eisenbahnbrücke*, es decir, con el puente del ferrocarril de Linz que pasa por encima del Danubio, que era parte de la vía de comunicación entre el *Mühlkreisbahn* (ancho de vía estándar de una sola vía ramal de los ferrocarriles federales austriacos) y el *Westbahn* (el tren del oeste), que sobrevivió a la Segunda Guerra Mundial y que es frecuentemente transitado tanto por coches, como por peatones y bicicletas, pues conecta la zona del centro de la ciudad con una más residencial. Dicho puente es una estructura importante a diversos niveles, característico de Linz y ejemplo destacable de las construcciones industriales en toda Austria.

La cuestión es que se trata de un puente importante en muchos sentidos y que, pese a ello, el gobierno de la ciudad lleva años queriendo demoler para construir uno nuevo, alegando que sería menos costoso hacer eso que mantener el ya existente, aunque obviamente este no es el único motivo. Por supuesto, así como hay gente a favor, hay gente en contra, pero también hay bastantes residentes en Linz que no eran en su momento conscientes de la problemática debido a que, con frecuencia, los intereses políticos consiguen formar la opinión pública decantándola hacia un sentido determinado a través de la manipulación mediática. Dada la importancia de este tema, desarrollaremos la actitud de los media en un apartado específico.

De acuerdo con lo que dice Koolhaas sobre que *"la originalidad de la Ciudad Genérica reside sencillamente en su rechazo a lo que no funciona - lo que ha sobrevivido a su uso - haciendo pedazos el idealismo*

a golpes de realismo aceptando lo que crezca en su lugar"⁶, tenemos en la ciudad de Linz un ejemplo perfecto de ello.

2.1.2 LA CIUDAD COMO ESPECTÁCULO SIN VIDA Y ORIENTADA AL TURISMO.

"Siempre hay un departamento hipócrita, donde se preserva un mínimo del pasado. Normalmente hay un viejo tren/tranvía o un autobús de dos pisos recorriéndolo, haciendo sonar proféticas campanas - versiones domesticadas del Holandés Errante. Sus cabinas telefónicas son también rojas y trasplantadas de Londres, o equipadas con pequeños tejados chinos. Hipocresía - también llamada Idea nostálgica, Rompeolas, Demasiado Tarde, Calle 42, simplemente el Pueblo, o incluso el metro - en una elaborada y ficticia operación: celebran el pasado como sólo lo puede hacer lo recientemente concebido. Es una máquina".⁷

Gracias al turismo se recaudan grandes cantidades de dinero, por lo que no es de extrañar que los gobiernos de los países se afanen en promoverlo. La ventaja de este hecho reside en que el turismo, además de generar beneficios económicos, puede conllevar intercambios, nuevas experiencias y apertura de mente al conocer otros lugares y costumbres distintas a las propias. Sin embargo, al mismo tiempo, hay un gran riesgo que se corre al fomentarlo tanto y, sobretodo, de la forma en la que se hace, ya que este es el modelo urbano que los intereses económicos globalizadores y el creciente abaratamiento de los transportes, producido a partir de la revolución tecnológica, ha estado imponiendo, y que implica que la ciudad pase a convertirse en un espectáculo sin vida y orientada al turismo, una suerte de "parque temático" donde los pequeños negocios locales sean sustituidos por otros de mayor envergadura y renombre que

⁶ KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica*. S, M, L, XL. Barcelona: Gustavo Gili. Página 3.

⁷ KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica*. S, M, L, XL. Barcelona: Gustavo Gili. Página 5.

ofrezcan servicios pensados para los turistas y donde haya más tránsito de estos que de residentes.

Un ejemplo excelente de esto lo encontramos en las ciudades de Valencia, Ibiza o Mallorca, donde los pequeños negocios locales de diversas índoles han ido siendo sustituidos por otros orientados al turismo, como heladerías, tiendas de souvenirs, hoteles, discotecas, pubs (especialmente cerca de la playa), y donde la principal fuente de ingresos viene del turismo, sobre todo en las últimas dos.

En Linz, esto no ocurre a tan gran escala ni mucho menos, ya que se trata de una ciudad pequeña y es menos turística, sin embargo dicha comparativa es especialmente adecuada para explicar la cuestión. Además, la parte de la sociedad de Linz que está en contra de la demolición del *Eisenbahnbrücke* y de la construcción de otros edificios modernos que llamen e inciten al turismo, puede encontrar aquí otra justificación.

De este modo, estamos de acuerdo con Koolhaas cuando afirma que: *"turistas se congregan en manadas alrededor de un grupo de tenderetes. Hordas de buhoneros tratan de venderles aspectos "exclusivos" de la ciudad. Las únicas partes de todas las Ciudades Genéricas juntas han creado un souvenir universal, un híbrido científico entre la Torre Eiffel, Sacre Coeur, y la Estatua de la Libertad: un edificio alto (de entre 200 y 300 metros) ahogado en una pequeña bola de agua con nieve o, si está cerca del Ecuador, copos de oro; diarios con irónicas pastas de cuero; sandalias hippies - incluso si los hippies reales han sido repatriados con celeridad. Los turistas acarician esto - nadie ha presenciado nunca una rebaja - y entonces se sientan en exóticos comederos próximos al rompeolas: allí degustan todas las gamas de comidas".*⁸

⁸ KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica. S, M, L, XL*. Barcelona: Gustavo Gili. Página 5.

2.1.3 INFLUENCIA Y CONTROL DE LA CIUDADANÍA A PARTIR DE LA ARQUITECTURA Y LA PÉRDIDA DE IDENTIDAD.

"En la Ciudad Genérica, la gente no sólo es más atractiva que sus semejantes, sino que se supone que tienen aún mejor temperamento, menos obsesionada con el trabajo, menos hostil, más amable. En otras palabras, es la prueba de que hay una conexión entre arquitectura y comportamiento, que la ciudad puede hacer mejores personas incluso a través de métodos sin identificar".⁹

Al despojar una ciudad de su identidad, entendida como práctica social móvil, o de parte de esta, se influye sutilmente en la ciudadanía, ya que esto supone perder los rasgos y las características propias que la definen, y tienen repercusión en la sociedad que la habita, pues la ciudad y los ciudadanos conforman al final una especie de simbiosis: la ciudad hace a los ciudadanos y los ciudadanos hacen la ciudad.

Y por supuesto, una ciudadanía cuyas prácticas sociales son más definidas que condicionadas por el poder político, tiende a ser una ciudad compuesta por individuos con pocas cosas en común, con menos cohesión y empatía entre ellos, que tiende a la individualización en vez de al sentido de sociedad unida y grupal. Son precisamente las cosas que tenemos en común las que tienden a unirnos, por lo que el carecer de ellas deriva en que seamos más susceptibles al control y a la manipulación ejercida desde el poder.

Un ejemplo claro de la relación entre arquitectura y poder, del control, aunque en este caso en el sentido literal de la palabra, lo encontramos en el Panóptico de Bentham, que se trata de una edificación arquitectónica especialmente diseñada para contener y controlar a un grupo de individuos (prisioneros, enfermos, locos, obreros o escolares), y en el que en todo momento pueden estar vigilados por un vigilante sin que estos lo vean nunca ni sepan cuándo lo está haciendo, siendo todo esto

⁹ KOOLHAAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica*. S, M, L, XL. Barcelona: Gustavo Gili. Página 7.

facilitado por la propia estructura de la edificación y siendo una garantía de orden¹⁰. Hoy ya hemos pasado a las sociedades del control, donde ese modelo panóptico ha sido sustituido por todo tipo de dispositivos tecnológicos mediante los cuales las prácticas de los ciudadanos pueden ser controladas en todo momento.

Pero volviendo a lo anterior y a la relación de su exposición en la presente investigación, lo que está ocurriendo en Linz respecto a la pérdida de monumentos arquitectónicos históricos de la ciudad para ser sustituidos por otros, carentes de la historia del pueblo que pasan a habitar, puede ser síntoma y consecuencia de todo lo expuesto anteriormente.

Así que, teniendo todo esto en cuenta, podríamos hacer un símil con una metáfora relacionada con el puente. Al fin y al cabo, los puentes como tales, en el sentido tradicional y literal de la palabra, son estructuras empleadas para conectar dos espacios separados, reales en este caso. Sin embargo, dicho concepto tiene otras acepciones menos literales e igualmente válidas para el caso que nos atañe, como la idea de puente en las relaciones de poder, ya que en todos los conflictos lo primero que se trata de controlar son las zonas de enlace, la idea de puente relacionada con la conexión a Internet, es decir, con la conexión mediática, por la que se establece una conexión entre emisores y receptores de todo el mundo; y la idea de puente relacionada con los videojuegos, en la conexión del espacio real con el espacio virtual.

La idea de puente en este sentido lato es la que va a guiar la presente investigación, imbricándonos en los sucesivos temas que vamos a ir exponiendo.

¹⁰ Ver FOUCAULT, M. (1999). " III: El panoptismo". *Vigilar y castigar*. Barcelona: Ed. Círculo de lectores. Colección Ensayo Contemporáneo. Dirigida por Fernando Savater.

2.2 EL PODER.

2.2.1 ¿QUÉ ES EL PODER?

En 1968, Henri Lefebvre publicó su obra *Le Droit à la ville (El derecho a la ciudad)* en la que trataba la tendencia generalizada hacia la urbanización y reflexionaba sobre sus repercusiones para el ser humano y para el futuro de la humanidad. Lefebvre se refería al 'derecho a la ciudad' como uno de los derechos fundamentales del ser humano y de la ciudadanía, un derecho que implica la motivación de la sociedad civil para re-crear la ciudad como parte de una 'misión' común y colectiva. En la contemporaneidad es David Harvey en *Ciudades Rebeldes* quien retoma la cuestión, entendiendo que el derecho de los ciudadanos a intervenir y conformar su entorno es uno de los derechos fundamentales que debe ser incluido dentro de los Derechos Humanos, ya que en ese hacer del entorno los ciudadanos también se conforman a sí mismos: "*El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad. Es, además, un derecho común antes que individual, ya que esta transformación depende inevitablemente del ejercicio de un poder colectivo para remodelar los procesos de urbanización*".¹¹

Se trata, por tanto, de una cuestión en la que se encuentran imbricadas las relaciones de poder. Vamos a detenernos a esclarecer este concepto.

Para Foucault, el poder está directamente relacionado con la verdad, la relación saber-poder es directa y en esta se decide cómo se establecen los cuerpos, tanto desde instancias biológicas y médicas como

¹¹ HARVEY, D. (2012). *El derecho a la ciudad*. <<https://marxismocritico.files.wordpress.com/2012/10/nlr28702.pdf>> [Consulta: 8 de Julio de 2016].

desde las ciencias humanas y a partir de un reconocimiento de la historia de la penalidad.

El poder no es una "cosa" que se cede o se posee, sino una relación de fuerzas, es actividad. Implica confrontación, conflicto, contraposición de vectores, relación de tensión. Si esta cesase, cesaría el poder, debido a la anulación de la fuerza contraria.

Las relaciones de poder se dan siempre vinculadas y superpuestas a otro tipo de relaciones, pero esto no significa que no sean diferenciables. Por ello, podemos discernir entre efectos inmediatos (el efecto de poder que surge de una relación de otro tipo, como la división del trabajo en una fábrica) y las condiciones internas (los efectos de poder compuestos por mecanismos, como la vigilancia o la micropenalización de las conductas).

Asimismo, se podría distinguir entre relaciones de técnicas o de dominio sobre algo, las relaciones comunicativas y las relaciones de poder, aunque las tres se dan conjuntamente y se entrelazan pese a ser diferenciables.

Así que, retomando la idea de "puente", podríamos decir que en este caso el poder en dicha metáfora estaría en controlar los "puentes", es decir, las zonas de enlace, que son las primeras en serlo ante cualquier conflicto. Por ejemplo, cuando en la Edad Media se apostaban guardias en los puentes para controlar quién transitaba por allí, los puentes levadizos de los castillos, que se elevaban ante cualquier indicio de amenaza o, en casos más actuales, cuando se desata una epidemia que requiere contención en algún lugar específico. En este último caso, lo primero que se hace es aislar dicho emplazamiento tomando el control de todos los accesos y salidas de la zona. Aunque tampoco podemos olvidar otro ejemplo incluso más actual, como es el de los atentados terroristas. Y es que ante el estallido o la mera amenaza de uno, inmediatamente se vigilan y controlan los accesos a la zona afectada, además de,

dependiendo de la escala, incluso los aeropuertos y los puertos, pues estos no son sino las zonas de paso más contemporáneas, los puentes que conectan el país con el resto del mundo y, por lo tanto, con las posibles amenazas foráneas.

Teniendo todo esto en cuenta, podríamos decir que el hecho de que el Ayuntamiento de Linz insista en demoler el *Eisenbahnbrücke* para construir otro más moderno en su lugar, podría tomarse como una metáfora del ejercicio del poder de dicho gobierno sobre los ciudadanos, por el que al destruirlo no sólo se destruye un puente para pasar de una orilla del Danubio a la otra, sino también la conexión entre la cultura y la historia de una ciudad, es más, de un país, con sus ciudadanos y se muestra la intención de imponer unas nuevas y preconcebidas. Dicho de otra forma, la intención de despojar de identidad y de carácter, de la historia real, a un pueblo para imponer una nueva y pensada desde el poder, una artificial.

Hay muchos tipos de poderes, pero el que nos atañe en este caso, entonces, no es otro sino el poder social, que según los psicólogos sociales John French y Bertram Raven tiene seis fuentes ¹²:

- El poder coercitivo, que se trata del poder que se ejerce por medio de amenazas o castigos que pueden conllevar sanciones, que en arquitectura se traduce en delitos relacionados con la misma o en corrupción inmobiliaria, y en lo relacionado con el *Eisenbahnbrücke* con los posibles intereses políticos que puedan haber detrás y/o con las advertencias de lo que puede suponer mantener el puente (supuestos riesgos de accidente por el desgaste de la estructura o el gran gasto económico que conllevaría el mantenimiento de la misma, por ejemplo).

¹² RUILOBA. J. (2014). *La arquitectura del poder y el poder de la arquitectura*. Canarias: REDAC. Revista Digital de arquitectos de Canarias. < <http://www.redac-coactfe.org/portfolio/la-arquitectura-del-poder-y-el-poder-de-la-arquitectura/>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].

- El poder por recompensa, que otorga recursos y premios a los que se comportan como se desea y que está relacionado con los incentivos por productividad, que en el caso del mencionado puente puede traducirse en las supuestas "recompensas" que el derribarlo y levantar uno nuevo y más moderno pueden aportar a la ciudadanía (mayor seguridad, mayor prestigio para la ciudad o efecto embellecedor de la misma, entre otros).

- El poder legítimo (político), que es el que impone el poder definiéndose como autoridad política de gobierno a través de normas socializadoras y legitimado en las elecciones ciudadanas, que en este caso haría referencia al voto del pueblo hacia el mismo partido político que aboga por la demolición del puente, además del referéndum muy recientemente realizado a la ciudadanía de Linz para decidir el destino del mencionado.

- El poder del experto, que se ejerce por el reconocimiento de las habilidades o conocimientos sobre una determinada área y que se manifiesta al seguir las directrices indicadas por los expertos, que, una vez más, en el caso de dicho puente se traduciría en los testimonios y las evaluaciones que los mismos han realizado sobre este y por las que aseguran que la estructura está muy deteriorada y es imperativo echarla abajo.

- El poder social, que se ejerce teniendo en cuenta el respeto, la confianza, la lealtad y la admiración que la sociedad siente hacia quien ostenta dicho poder, en este caso hacia Klaus Luger, el alcalde de Linz, por parte de los que apoyan la demolición.

- El poder de la información, que controla el acceso y distribución de la información, que utilizamos pero que al mismo tiempo nos utiliza, en una suerte de simbiosis por la que se legitima toda información que venga de los medios informáticos, y que en el presente tema estaría relacionado

con la dosificación de la información que llega a los ciudadanos de Linz sobre el asunto.

Hasta ahora hemos desarrollado la presente investigación desde el punto de vista de la demolición y construcción de un puente sustituto, pero también existe una creciente resistencia contra ello y que busca preservar el Eisenbahnbrücke, apoyada también por arquitectos, historiadores, artistas, sociólogos, empresarios y escritores, entre otros, y que por consiguiente tienen que ver también con las mencionadas fuentes del poder social:

- Con el poder coercitivo, las advertencias de lo que supondría a nivel social, cultural y económico el derrumbar el puente para erigir uno nuevo, además de alegar que se ha permitido deliberadamente que tuviera lugar la degradación del puente al descuidar enormemente su mantenimiento ¹³, con el fin de tener la excusa perfecta para demolerlo y erigir uno nuevo.

- Con el poder de recompensa, los beneficios que conllevaría el mantenerlo (preservación de un icono importante de la ciudad y de toda la parte de la Alta Austria, conservación de la identidad de la ciudad...).

- Con el poder legítimo (político), el apoyo al partido que está en contra de la demolición y a favor de la preservación.

- Con el poder del experto, los testimonios de los expertos en distintas áreas relacionadas que abogan por dicha preservación y que se encuentran libremente accesibles en la página web de la asociación que defiende el puente¹⁴.

¹³ Originalmente escrito en alemán en la página web de la asociación que defiende la preservación del puente, mencionada en las posteriores referencias. El texto original dice así: " Linzer "Eisenbahnbrücke", die aufgrund grob vernachlässigter Bestandspflege vom Abbruch bedroht ist."

¹⁴ Ver < <http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/index.php/item/70-unterstuetzer>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].

- Con el poder social, una vez más, atendiendo a las personalidades famosas que están a favor de la preservación, que no son los expertos (como escenógrafos y otros artistas), y cuyas declaraciones se pueden encontrar en la misma sección de la ya mencionada página web ¹⁵.

- Con el poder de la información, visitando la misma página web ¹⁶ u otras páginas o blogs que están en contra de la demolición.

2.2.2 RELACIONES ENTRE EL SABER Y EL PODER.

En cuanto a la relación entre el saber y el poder, de acuerdo con la cuestión política de los mecanismos de control de los discursos, que nos interesan porque es a través del control de estos que se manipula a la ciudadanía, los procedimientos de control se dividen en tres grupos:

1.- La exclusión, el rechazo de otros discursos. Estos actúan desde el exterior del discurso y de estos procedimientos, tres son destacados por Foucault: la prohibición; la separación entre la razón y la locura, mediante la que se rechaza la palabra del loco; y la división establecida entre lo verdadero y lo falso. En el caso de Linz, esto podemos encontrarlo en los discursos de la alcaldía de la ciudad, cuando se asegura que es necesario demoler el *Eisenbahnbrücke*, rechazando los argumentos dados por las partes en contra.

2.- Los procedimientos internos al discurso, la regulación propia del mismo y los mecanismos de clasificación y ordenación que funcionan como medios de restricción del discurso. Entre ellos podemos señalar tres: el comentario que invoca al azar, la novedad, el peligro y que impone la identidad de la repetición; el principio de autor, que lleva las posibilidades del discurso a un fondo común, unitario y coherente; y la

¹⁵ Ver < <http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/index.php/item/70-unterstuetzer>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].

¹⁶ Ver < <http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].

disciplina, que establece límites estrictos y exige que se cumplan ciertas condiciones para que ciertas afirmaciones se sitúen en la verdad. En el caso de Linz, al hablar sobre el peligro que supone el *Eisenbahnbrücke* para los ciudadanos y sobre los beneficios que aportaría un puente nuevo, como mayor seguridad, mayor prestigio internacional, embellecimiento y modernización de la ciudad, ahorro económico a largo plazo, mejora de la movilidad al habilitarse más conexiones de las líneas de tranvía (pues por el nuevo puente también circularían)...

3.- El tercer grupo limita el acceso de los sujetos al discurso y las posibilidades de comunicación. Como ejemplo tenemos: el ritual que muestra las cualidades, conducta y otras características que deben asumir los hablantes; las sociedades del discurso, encargadas de limitar a ciertos círculos el mismo; las doctrinas que unen a los sujetos a ciertos enunciados concretos y viceversa; y los sistemas de apropiación del discurso, como por ejemplo en educación, que se dirige el acceso a los discursos bajo unas directrices estrictas.

Una vez expuestos los tres grupos, es necesario señalar que el conjunto formado por el poder y el saber es denominado por Foucault dispositivo, y este es el vínculo entre los elementos que designan un conjunto, como pueden ser los discursos, las prácticas no discursivas, los reglamentos y las instituciones, entre otros.

Además, el poder se articula en el discurso y produce saber, de la misma forma que el saber encamina hacia el poder. De esta forma, tenemos que saber y poder están intrínsecamente articulados en el discurso. Un ejemplo ilustrativo de esto podemos encontrarlo en la capacidad de elección en base al conocimiento, es decir, el saber, sobre un tema en concreto, como en el caso de Linz sobre la información del *Eisenbahnbrücke* que se brinda a los ciudadanos desde el poder político: al no disponer estos de toda la información no se ostenta el 'poder' de

elegir valorando todo en su conjunto, sino que dicha 'elección' está condicionada por la parcialidad de la información recibida, en contraposición con algunos de los opositores a la demolición del *Eisenbahnbrücke*, como por ejemplo los miembros de la asociación que defienden su preservación y que tienen y ofrecen información sobre el mismo a través de la ya mencionada página web *Rettet die Eisenbahnbrücke (Salvemos el Puente del Ferrocarril)*.¹⁷

Sin embargo, la relación entre el saber y el poder es compleja, ya que todo saber se forma en el seno de sistemas de comunicación y registros, entre otros, que precisamente son formas de poder, y al mismo tiempo todo poder se ejerce con la retención, apropiación, distribución o extracción de un saber.

Esta relación adquiere una forma peculiar en las sociedades contemporáneas fuertemente tecnologizadas. Si Foucault contemplaba que la producción de la subjetividad implicaba simultáneamente la producción de individuos dóciles a través de la disciplina, hoy, gracias a las tecnologías de la información y la comunicación, son los dispositivos de control los que consiguen que los mecanismos de oposición sean neutralizados. Vamos a detenernos a analizar este paso de las sociedades disciplinares a las sociedades de control para establecer las conexiones que puede tener con el proyecto que presentamos.

2.2.3 DE LA SOCIEDAD DISCIPLINAR A LA SOCIEDAD DE CONTROL.

" El movimiento que va de un proyecto al otro, de un esquema de la disciplina de excepción al de una vigilancia generalizada, reposa sobre una transformación histórica: la extensión progresiva de los dispositivos de disciplina a lo largo de los siglos XVII y XVIII, su multiplicación a través

¹⁷ Ver *Rettet die Eisenbahnbrücke*. < <http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/>> [Consulta: 7 de Julio de 2016].

*de todo el cuerpo social, la formación de lo que podría llamarse en líneas generales la sociedad disciplinaria."*¹⁸

Foucault establece un tipo de sociedad llamada disciplinar, que sitúa principalmente en los siglos XVIII, XIX y principios del XX, y que nombra sucesora directa de las sociedades soberanas (o de soberanía), y a la que adjudica unas características muy marcadas: actúa mediante la organización de grandes centros de encierro (hospitales, prisiones, escuelas...); posee paredes y prohibiciones muy marcadas, por lo que traza un límite claramente visible entre lo permitido y lo no permitido, posibilitando que pueda haber voluntad de fuga o de rebelión; posee una estructura rígida que exige finalizaciones a modo de examen, por lo que han de haber límites establecidos; impone castigos micropenalizando las conductas no permitidas en una suerte de acción reacción (una acción no permitida conlleva el castigo correspondiente); posee una geometría rígida y con tendencia a la organización piramidal y jerárquica, siguiendo el modelo del rompeolas (inamovible, rígido y claro, las olas se estrellan contra una estructura muy férrea); la organización del día está muy marcada, con el objetivo de administrar la producción, ya que el trabajo se ve como una interrupción de la vida; el capitalismo es de concentración, con una intención de desencantar la vida y con una concepción de trascendencia que incluye críticas a las supersticiones y oposiciones entre la cultura y la civilización; el modelo laboral es la fábrica y otorga a los individuos la facultad de formar un cuerpo, una masa, lo que causa una doble ventaja (para el patrón son un simple conjunto que actúa unificado y para los sindicatos es más fácil movilizarlos, ya son una masa y no meros individuos); el modelo de ver la relación jerárquica es a través de las negociaciones (principio de equilibrio, aumento de la productividad y pacto de disminución de los salarios); tiene dos polos de poder, el del individuo y el de la masa, y se procede mediante consignas.

¹⁸ FOUCAULT, M. (1999). " III: El panoptismo". *Vigilar y castigar*. Barcelona: Ed. Círculo de lectores. Colección Ensayo Contemporáneo. Dirigida por Fernando Savater. Página 227-228.

Un ejemplo muy claro lo da Foucault al hablar del procedimiento a seguir a finales del siglo XVIII cuando se declaraba una epidemia en una ciudad ¹⁹, y según el cual debía procederse a la cuarentena inmediata, aislando y encerrando a la gente en sus casas y prohibiendo todo tipo de contacto (hasta cierta comida les era suministrada a través de unos canales de madera situados entre el interior de las casas y la calle, o por un sistemas de poleas y cestas, todo para que no hubiera ningún tipo de contacto), y si se osaba salir de casa sin permiso les iba en ello la vida, además, el síndico pasaba todos los días por todas y cada una de las casas llamando a los integrantes de las mismas por la ventana para hacer un seguimiento de sus estados de salud y, de esta forma, hacer un caso particular de cada individuo encerrado.

Tenemos, pues, que la sociedad disciplinar posee dos técnicas con dos tipos de normalización: Lo permitido y lo prohibido, lo normal y lo anormal, la razón y la locura, a partir de los cuales reparte elementos partiendo de una norma que los diferencia; y se formula en la ley que es permanente y definitiva.

Pero actualmente no vivimos en una sociedad disciplinar, sino en una de control, donde a través del poder político se intenta que no hayan situaciones de revuelta entre la población o movimientos activistas que puedan agitar o poner en entredicho el sistema. Se trata, por tanto, de crear cuerpos dóciles que acepten y asuman las decisiones tomadas por el gobierno, a través de la manipulación mediática.

Habiendo hablado ya sobre la sociedad disciplinar, y teniendo en cuenta que ahora nos encontramos en una de control, es necesario, llegados a este punto, hacer algunas aclaraciones sobre esta última.

¹⁹ Ver FOUCAULT, M. (1999). " III: El panoptismo". *Vigilar y castigar*. Barcelona: Ed. Círculo de lectores. Colección Ensayo Contemporáneo. Dirigida por Fernando Savater.

"Todos los centros de encierro atraviesan una crisis generalizada: cárcel, hospital, fábrica, escuela, familia. La familia es un "interior" en crisis, como lo son los demás interiores (el escolar, el profesional, etc.). Los ministros competentes anuncian constantemente las supuestamente necesarias reformas. Reformar la escuela, reformar la industria, reformar el hospital, el ejército, la cárcel; pero todos saben que, a un plazo más o menos largo, estas instituciones están acabadas. Solamente se pretende gestionar su agonía y mantener a la gente ocupada mientras se instalan esas nuevas fuerzas que ya están llamando a nuestras puertas. Se trata de las sociedades de control, que están sustituyendo a las disciplinarias." ²⁰

Foucault sabía que las sociedades disciplinarias no iban a durar para siempre, y de hecho vaticinó la llegada de un nuevo tipo de sociedad como futuro inmediato tras estas, la llamada sociedad de control (también llamada de seguridad), que es en la que nos encontramos ahora y que Deleuze desarrolló.

Así, según Deleuze, la sociedad de control presenta unas características muy distintas de la disciplinar: no hay paredes ni límites visibles, por lo que no hay posibilidad de fuga; adopta la forma amable del estilo de vida propio, siendo un orden aparentemente sonriente que vela por el bienestar y la salud de cada individuo (es decir, posee un poder individualizante); tiene lugar al aire libre (ya que no tiene límites como la disciplinar), de forma que la educación y el trabajo es permanente y se prolonga durante toda la vida, no finaliza nunca; dispone de un nuevo sistema de encarcelamiento basado en pulseras electrónicas (por lo que el preso ya no tiene que estar necesariamente encerrado entre las cuatro paredes de la prisión, se puede controlar su ubicación con la pulsera); los hospitales ya no son centros de encierro permanente, pues están los centros médicos de día, a los que los pacientes van a hacer consultas puntuales; creación de nuevas leyes, como la ley de seguridad ciudadana o la ley de seguridad privada, que supuestamente velan por la salud y el

²⁰ DELEUZE, G.. (1999). "17: Post-scriptum sobre las sociedades de control". *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos. Página 277.

bienestar del ciudadano (¿cómo negarse al discurso del cinturón de seguridad o a la ley anti tabaco?); no hay examen, nunca finaliza nada, sino que todo se revisa de forma permanente y se hace continuo, en una suerte de la llamada evaluación continua, por lo que las reuniones son interminables (la ONU, la Unión Europea, etc.); todo es adaptable, siguiendo el modelo sensor; el individuo prima sobre la masa, es decir, que los servicios se amoldan a la demanda individualizada y se someten a las exigencias de cada uno y a cada estilo de vida; frente al modelo rompeolas de la sociedad disciplinar, la de control sigue el modelo surf, es decir, que proclama el adaptarse y modelarse al entorno, y el mensaje que se da es el de vivir la vida disfrutando y dejando atrás las ataduras; como el trabajo y la formación es permanente, todos y cada uno de los ámbitos de la vida se consideran productivos, no hay interrupción de la misma; la vida entera entra dentro del capitalismo de producción y consumo, haciendo todo el tiempo de trabajo y espectacularizando todo, incluso la ética (la solidaridad con las víctimas de atentados, el culto exagerado a la salud o al cuerpo, etc.); el capitalismo es de dispersión; se busca un reencantamiento de la vida, se fomentan los espectáculos sin trascendencia, el llamado entretenimiento (series, conexión permanente a internet, redes sociales para exponer la indignación personal de una forma alternativa, etc.), y se adopta una cultura de acción espectacular anulando la cultura de intensidad; el modelo laboral es la empresa, que introduce una rivalidad continúa, una buena motivación que enfrenta a los individuos entre sí, y un sistema de primas que articula las relaciones, haciendo pasar por desafíos y debates muy parecidos a los de los concursos de televisión; se basa únicamente en el individuo, no hay masa, y personaliza y divide cada vez más las cosas para lograr una mayor atención a lo singular, por lo que la masificación aparece únicamente en los muestreos o los mercados; y no tiene consignas, lo primordial es la capacidad o no de tener acceso a la información, la contraseña.

Así, tenemos que la sociedad de control no limita ni introduce fronteras como la disciplinar, sino que se hace cargo de la circulación por medio del control a través de cámaras de vigilancia en los sistemas inteligentes de transporte y los GPS; tampoco limita la libertad, sino que más bien la fabrica y la produce; y tampoco es centrípeta como la disciplinar, no encierra, sino que es centrífuga y actúa por ampliación de nuevos elementos.

Como mencionamos seis párrafos atrás, al pasar de hablar de la sociedad disciplinar a la sociedad de control, el empoderamiento de los ciudadanos y las capacidades de resistencia se ven controladas desde el poder político. Sin embargo, este control no las limita de la misma forma en la que lo haría el sistema de la sociedad disciplinar, que sería mediante la represión directa y abierta (como en las dictaduras, por ejemplo), sino que más bien lo hace de una forma sutil, influyendo en los ciudadanos para que sean ellos mismos los que se restrinjan de oponerse, empleando para ello la manipulación mediática y exponiendo argumentos difíciles de refutar, pues tienen que ver sobre la seguridad y el bienestar general. En este caso, uno de los principales motivos a favor de la demolición del *Eisenbahnbrücke* es lo desgastada que está la estructura y el peligro hacia la seguridad ciudadana que eso supone. Lo que no explican son los motivos que han llevado a tal desgaste, y que veremos más adelante, al final del apartado sobre manipulación mediática.

Pero ¿de qué forma se produce esta manipulación?

2.2.4 RELACIÓN ENTRE COMUNICACIÓN Y PODER.

Ya hemos visto antes lo que es el poder para Foucault y la relación entre saber, poder y verdad en relación a la manipulación, pero no es la única definición que nos interesa. Los puentes son nudos de comunicación y control, es decir, que la comunicación y el control están

intrínsecamente relacionados y el control se ejerce a través la comunicación. Por ello, nos detendremos brevemente aquí para esclarecer dicha relación.

En *Comunicación y poder*, Castells, apelando a los rasgos que Foucault considera del mismo, va a tratar de establecer una conexión entre el poder y la comunicación, definiéndolo del siguiente modo:

" El poder es el proceso fundamental de la sociedad, puesto que ésta se define en torno a valores e instituciones, y lo que se valora e institucionaliza está definido por relaciones de poder.

*El poder es la capacidad relacional que permite a un actor social influir de forma asimétrica en las decisiones de otros actores sociales de modo que se favorezcan la voluntad, los intereses y los valores del actor que tiene el poder. El poder se ejerce mediante la coacción (o la posibilidad de ejercerla) y/o mediante la construcción de significado partiendo de los discursos a través de los cuales los actores sociales guían sus acciones. Las relaciones de poder están enmarcadas por la dominación, que es el poder que reside en las instituciones de la sociedad. La capacidad relacional del poder está condicionada, pero no determinada, por la capacidad estructural de dominación. Las instituciones pueden mantener relaciones de poder que se basan en la dominación que ejercen sobre sus sujetos."*²¹

Asimismo, asegura Castells, la legitimación depende del consentimiento obtenido a través de la construcción de significado compartido, como la creencia en la democracia representativa, además que mediante el proceso de la comunicación se erige el significado en la sociedad. Aunque también dice que la capacidad de la sociedad para dar contenido a la acción estatal mediante la esfera pública es lo que asegura la democracia y forma las condiciones para la ejecución legítima del poder: el poder como representación de los intereses de los ciudadanos

²¹ CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial. Página 33.

indicado a través de debates de carácter público. De esta forma, *"la estabilidad institucional se basa en la capacidad para articular diferentes intereses y valores en el proceso democrático mediante redes de comunicación"* ²².

Según Geoff Mulgan en *Good and Bad Power. The Ideals and Betrayals of Government*, el estado tiene la capacidad de asumir y ejercer el poder a través de la unión de tres fuentes de poder: violencia, dinero y confianza, señalando que *"de las tres fuentes de poder, la más importante para la soberanía es el poder sobre las ideas que dan lugar a la confianza. La violencia sólo puede usarse de forma negativa; el dinero sólo puede usarse de dos formas: dándolo o quitándolo. Pero el conocimiento y las ideas pueden transformar las cosas, mover montañas y hacer que el poder efímero parezca permanente"* ²³

Esta idea del 'poder' del conocimiento podemos relacionarla con la situación de Linz respecto a la problemática del *Eisenbahnbrücke*, como señalamos anteriormente, hacia la mitad del apartado de relaciones entre el saber y el poder.

Aún así, dice Castells, el estado y su capacidad de actuar sobre las relaciones de poder dependen de las características de la estructura social en la que este opere, es decir, que las nociones de estado y sociedad dependen de su existencia limitada en un contexto histórico concreto. Y el nuestro, por ejemplo, viene marcado por la globalización y el nacimiento de la sociedad red, que *"dependen de redes de comunicación que procesan el conocimiento y las ideas para crear y destruir la confianza, la fuente decisiva de poder"* ²⁴.

²² CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial. Página 36.

²³ MULGAN, G. (2007). *Good and Bad Power. The Ideals and Betrayals of Government*. Londres: Penguin. Página 27.

²⁴ CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial. Página 41.

Pero para comprender mejor la polémica con el *Eisenbahnbrücke* y los factores mediáticos que han influido en esta, es necesario hablar sobre la manipulación, cosa que haremos a continuación.

2.3 CONSIDERACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN.

2.3.1 MANIPULACIÓN MEDIÁTICA.

Que los grandes medios tradicionales de comunicación manipulan, esto es, los mass media, no es una novedad. Para empezar, toda información, desde el momento en el que pasa por una persona, deja de ser completamente objetiva, pues esta es sometida irremediabilmente por el filtro subjetivo de dicho individuo, en mayor o menor medida. Si encima tenemos en cuenta que, como dice Pascual Serrano, *"la mayor parte de las noticias que nos llegan se elaboran resumiendo, sin crítica y sin contrastarlas, algo que una fuente interesada ha contado a los periodistas"*²⁵, no es de extrañar que exista una manipulación de la información constante y cotidiana.

Además, la precariedad de los puestos de trabajo de muchos periodistas, que aparte de tener la responsabilidad inherente de informar, tienen gastos comunes de los que hacerse cargo (como hipotecas, estudios de sus hijos, alimentación, etc.), influye en gran medida en la falta de contraste y veracidad de sus noticias, ya que *"si el profesional no tiene garantizados sus derechos laborales -estabilidad incluida-, no será libre para reivindicar la verdad y la veracidad en sus informaciones, no existirá por tanto la libertad de expresión de la que tanto alardean esas empresas de comunicación"*²⁶. Así, al tener que estar pendiente de mantener el puesto de trabajo, el periodista tiene menos libertad y deja pasar más cosas, limitándose muchas veces a la consulta de

²⁵ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 25.

²⁶ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 31.

pseudofuentes para crear noticias llamativas, aunque estas puedan carecer de carácter informativo, lo que deja en evidencia *"la incompatibilidad entre el mercado laboral de los medios de comunicación privados y el rigor en sus contenidos"*²⁷.

Por otra parte, los escándalos causados por el destape de casos de corrupción periodística y el control cada vez más acuciante que los grupos accionistas poseen sobre las editoriales, no ayuda a mejorar la situación, que algunos profesionales califican de crítica y que está causando que cada vez más ciudadanos de a pie se fíen menos de los grandes medios de comunicación y busquen medios alternativos, como los blogs y periódicos online, en internet, o las publicaciones en papel de diarios gratuitas e independientes, si bien estas últimas cada vez se dan menos, en favor de las digitales.

Pero también es importante señalar que la manipulación no siempre viene dada por mentiras o historias poco contrastadas, sino también por la fragmentación de las mismas, es decir, por trozos escogidos de noticias previamente seleccionadas de las miles que llegan diariamente a las redacciones de los medios de comunicación, y eso es importante tenerlo en cuenta, ya que son precisamente esos fragmentos de noticias seleccionadas las que configuran nuestra realidad. Por supuesto, hay más formas de manipulación, como el desvío de la atención pública de temas importantes hacia otros de menor relevancia, para distraer, la frivolidad de ciertos temas, los silenciamientos y la marginación de intelectuales "rebeldes" para que estos no tengan especial audiencia o relevancia.

Tenemos, pues, que uno de los pilares de la manipulación mediática es la selección de la información, pero ¿cómo funciona esta? ¿qué criterio se sigue para escoger las noticias que se van a dar a conocer al público y que van a determinar de lo que este va a hablar a lo

²⁷ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 31.

largo del día? Según Noam Chomsky y Edward S. Herman, se produce a través de lo que ellos denominan "filtros":

*"Un modelo de propaganda pone el énfasis en esta desigualdad de riqueza y poder, así como en los efectos que ésta produce a diferentes niveles en los intereses y elecciones de los medios de comunicación de masas. Se ocupa también de trazar los vericuetos a través de los cuales el dinero y el poder tamizarán las noticias hasta dejarlas listas para su publicación, marginarán las discrepancias y permitirán que el gobierno y los intereses privados dominantes difundan un mensaje adecuado para el público. Los ingredientes esenciales de este modelo propagandístico o juntos de nuevos <<filtros>> se engloban en los siguientes epígrafes: 1) La envergadura, la concentración de propiedad, la riqueza del propietario, y la orientación de los beneficios de las empresas dominantes en el ámbito de los medios de comunicación; 2) la publicidad como fuente principal de ingresos de dichos medios; 3) la dependencia de los medios de la información proporcionada por el gobierno, las empresas y los <<expertos>>, información, por lo demás, financiada y aprobada por esos proveedores principales y por otros agentes del poder; 4) las <<contramedidas>> y correctivos diversos como método para disciplinar a los medios de comunicación, y 5) el <<anticomunismo>> como religión nacional y mecanismo de control. Estos elementos interactúan y se refuerzan entre sí".*²⁸

Y lo más peligroso de estos "filtros" es que están tan asumidos e interiorizados que los periodistas muchas veces ni se dan cuenta, su existencia pasa desapercibida, y aunque ellos puedan estar convencidos de que trabajan con buena fe, imparcialidad y objetividad, la realidad es que *"la materia prima de las noticias debe pasar a través de sucesivos tamices, tras lo cual sólo queda el residuo <<expurgado>> y listo para publicar. Asimismo estos elementos determinan las premisas del discurso*

²⁸ CHOMSKY, N. y HERMAN E. S. (1990). *Los guardianes de la libertad*. Barcelona: Grijalbo Mondadori. Página 22.

y su interpretación, la definición de lo que es periodístico y digno de publicarse" .²⁹

Pero pasemos a desarrollar esos "filtros". El primero, el de magnitud, propiedad y orientación de los beneficios en los medios de comunicación, Serrano asegura que detrás de los grandes medios de comunicación hay "*grupos económicos colosales que no tienen por qué tener como principal actividad la comunicación*"³⁰, además de tener como principales accionistas bancos, financieras, etc., y cuyos consejeros administrativos son personas que no guardan ninguna relación profesional con el mundo de la información.

En cuanto al segundo filtro, el que sostiene que la fuente principal de ingresos de los medios es la publicidad, contra la premisa de que el "*factor distorsionador*"³¹ de esta no influencia en los contenidos de lo que se informa, se han de tener en cuenta varias cosas: Para empezar, todos los ciudadanos no tienen el mismo valor para las empresas de publicidad, ya que no tiene el mismo poder adquisitivo un empresario o un ejecutivo que alguien con poco dinero. Por tanto, para dichas empresas, tiene más valor un medio de comunicación cuya audiencia mayoritaria tenga dinero que uno cuya audiencia tenga poco. Eso influye a la hora de los costes y los precios y, además, provoca que los medios dejen de vender buenos contenidos informativos para pasar a vender audiencias, es decir, utilizar a sus lectores/oyentes como reclamo para que las empresas se interesen en invertir capital. Y por otra parte, los anunciantes siempre van a tener una determinada ideología y una cierta influencia en el medio, por mucho que pueda negarse, y el hecho de invertir una gran suma de dinero publicando su publicidad garantiza que dicho medio se cuide de hacer noticias que puedan perjudicar a esas empresas.

²⁹ CHOMSKY, N. y HERMAN E. S. (1990). *Los guardianes de la libertad*. Barcelona: Grijalbo Mondadori. Página 22.

³⁰ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 35.

³¹ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 37.

Sobre el tercer filtro, el que habla del suministro de noticias a los medios de comunicación, algo básico a tener en cuenta es que los medios no pueden permitirse tener periodistas en todas partes buscando e investigando noticias, por el tema monetario, así que se ven obligados a concentrar los que tienen en actos públicos y oficiales, donde saben seguro que va a haber algo que contar. El problema de esto es que, entonces, se pasa de contar lo que no se quiere que se cuente, lo que se esconde, a lo que sí se quiere que se cuente, y eso provoca que el modelo de información se pervierta. Además, existe la tendencia de conceder un aura de veracidad a los medios oficiales, como las ruedas de prensa o las declaraciones de los políticos, que no se otorga al resto de fuentes, como por ejemplo comunicados de guerrilla o la nota escrita a mano de unos vecinos que van a ser desalojados. Es decir, que *"la televisión habla de lo que se habla, no de lo que ocurre"*³².

En lo referente al cuarto filtro, sobre las contramedidas y correctivos diversos como método para disciplinar a los medios de comunicación, cabe señalar que las organizaciones con un gran poder político o empresarial tienen la capacidad necesaria *"para organizar campañas de presión contra medios o periodistas que se salen de la línea dominante"*³³, o incluso fundaciones propias que se dedican a ello, por lo que al final a los medios de comunicación les resulta menos problemático el atenerse a dicha línea que enfrentarse a esas fundaciones o lobbies, y las informaciones que llegan desde organizaciones con bajo presupuesto no pasan las exigencias de esos filtros, por lo que no son tenidas en cuenta y son eliminadas de los medios.

Pero lo audiovisual también juega un papel importante en todo esto, ya que la imagen ha ido cobrando cada vez más importancia, hasta el punto que se desechan muchas noticias por no tener imágenes que las

³² SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 40.

³³ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 43.

hagan visuales, de la misma forma que se seleccionan otras por disponer de una imagen espectacular. Además, la hegemonía de las imágenes ha ayudado en parte a eliminar de la información los antecedentes, el contexto y el razonamiento que han llevado a la misma, es más, incluso han ayudado a dar sensación de veracidad.

Sumado a todo lo expuesto anteriormente, no podemos olvidarnos de otro elemento determinante en la manipulación mediática y que, de forma sutil pero decisiva, contribuye en gran medida a esta: el lenguaje.

Hay muchas formas de decir las cosas y ya no es tanto el qué se dice como el cómo se dice, o incluso lo que no se dice. Esto último puede parecer irónico, pero en ocasiones lo que se evita pronunciar dice más que lo que sí se expresa. Asimismo, también cabe mencionar las palabras que evitan utilizarse para emplear, en su lugar, otras más socialmente aceptadas y que, aún queriendo decir lo mismo, quedan más "amables".

En el caso de Linz, la manipulación mediática sobre el Eisenbahnbrücke se llevó a cabo de varias maneras, pero la más destacable fue la fragmentación, es decir, el dar trozos de información pero sin ser en su totalidad, ocultando ciertos detalles importantes. Por ejemplo, se decía que el principal motivo de querer destruir el puente para levantar otro en su lugar era de seguridad y económico, ya que la estructura se encontraba en mal estado y no podría soportar bien los vientos, sumado a que costaría más dinero mantenerlo que construir uno nuevo, sin embargo, lo que no se decía tanto era el motivo por el que dicho puente se había ido degradando tanto, y es que se había permitido que lo hiciera al descuidar su manutención de forma deliberada, según afirman en la página web de la asociación que aboga por la preservación el puente.³⁴

³⁴ Ver *Rettet die Eisenbahnbrücke*.
<<http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/index.php/unterstuetzungserklaerung>>
[Consulta: 7 de Julio de 2016].

2.3.2 DESCONFIANZA HACIA LOS MASS MEDIA.

Que los grandes medios de comunicación mienten es un hecho, no se trata de ningún secreto. Eso sí, procuran no hacerlo de forma excesiva, porque son conscientes de que las mentiras que se descubren les restan credibilidad, y esta es muy difícil de recuperar. Además, los sistemas de manipulación son bastante más complejos que la mera mentira, como hemos estado viendo. La mejor forma de manipular a alguien es que esa persona no sepa que está siendo manipulada, y con un exceso de mentiras esto se haría demasiado evidente, sin olvidar que *"los medios no sólo intentan decirnos lo que "es" importante y cómo ha sucedido, sino que además deben convencernos de que aciertan con su selección y no mienten"*.³⁵

Aún así, entre los distintos escándalos causados al salir a la luz casos de corrupción periodística, algunas ideologías concretas que se han dejado entrever en algunos medios y el auge de internet, mediante el que cualquiera puede dar a conocer datos y por el que se han denunciado públicamente silenciamientos y destapado mentiras, la sensación generalizada de desconfianza hacia los grandes medios de comunicación va cada vez más en aumento, sobre todo entre la población joven, que ve en internet la posibilidad de encontrar "la verdad" al contrastar distintos puntos de vista sin censura y compartir teorías.

Por ello, no es de extrañar que cada vez más gente atienda menos los grandes medios de comunicación (esto es, ver la televisión, escuchar la radio o leer los periódicos de gran envergadura) para buscar o incluso generar ellos mismos la información en la red, contribuyendo en gran medida a la proliferación de espacios virtuales como blogs, redes sociales y periódicos online independientes, entre otros.

³⁵ SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket. Página 44.

2.3.3 INTERNET Y NUEVAS TECNOLOGÍAS, OTRAS FORMAS DE INFORMAR.

Como hemos visto anteriormente, el auge de internet ha supuesto un gran cambio en el panorama de la información, pues el monopolio de esta ha pasado de estar en manos de los grandes medios de comunicación a facilitar que cualquier persona pueda tener su espacio en la red y compartir información en el formato que prefiera, ya sea mediante escritos o imágenes (como los blogs), mediante vídeos (como en YouTube) o mediante grabaciones sonoras (tipo radio pero con emisión únicamente online).

Así que, retomando la idea de la metáfora sobre el "puente", en este caso estaría relacionada con la conexión no entre dos espacios separados en el sentido literal de la palabra ni entre los lugares de paso, sino en la conexión a internet, la conexión red entre emisores y receptores, que permite generar, asimilar y compartir información desde cualquier punto del mundo.

Un ejemplo muy esclarecedor de esto, por ejemplo, lo tenemos en el mencionado YouTube, donde precisamente el fenómeno "youtuber" lleva los últimos años en auge a un ritmo galopante. Por "youtuber" se entiende un usuario de YouTube que se crea un canal en este y sube vídeos de forma más o menos regular. El contenido de los mismos puede ser muy diverso y centrarse en una o varias temáticas, aunque por lo general los youtubers suelen adscribirse a una en concreto. Así, es frecuente encontrar canales dedicados a una infinidad de temáticas, entre ellos los de "gameplays" o "walkthroughs", que son grabaciones de youtubers jugando a videojuegos y que pueden mostrar, o no, la cara del sujeto en cuestión jugando al tiempo que se ve lo que ocurre en el juego; canales de humor, en el que los youtubers suben monólogos, parodias o chistes; canales de música, centrados en publicar vídeos tocando algún instrumento; canales educativos, que tratan de enseñar algo y que pueden tratarse de muchos temas (idiomas, cocina, manualidades, dibujo,

matemáticas...); o el tipo de canales que más me interesa a mí en el contexto de esta investigación, que son los de opinión o "reviews", en los que los youtubers critican temas de actualidad y dan su opinión al respecto o incluso en los que señalan cierta información empleando distintas fuentes para contrastarla y ofrecer otra visión del asunto diferente o más amplia que la que ofrecen de los medios tradicionales de comunicación.

Por supuesto, a internet tiene acceso un enorme número de gente a cualquier hora del día, y esto también contribuye a su creciente expansión e integración en la vida diaria.

A esta nueva forma de comunicación social basada en internet, Castells la denomina como *"autocomunicación de masas. Es comunicación de masas porque llega a una audiencia potencialmente global a través de las redes p2p y de la conexión a Internet. Es multimodal porque la digitalización del contenido y el software social avanzado, basado frecuentemente en programas de código abierto que se pueden descargar gratuitamente, permiten el cambio de formato de casi cualquier contenido en prácticamente casi cualquier forma, distribuido cada vez más a través de redes inalámbricas. Además, su contenido está autogenerado, su emisión autodirigida y su recepción autoseleccionada por todos aquellos que se comunican. Éste es un nuevo ámbito de comunicación y, en última instancia, un nuevo medio sustentado por redes de ordenadores que hablan un lenguaje digital y cuyos emisores están repartidos e interaccionan por todo el mundo"*.³⁶

Por último, hay otro medio de comunicación que, si bien no está muy explotado en ese ámbito, tiene un gran potencial, y que es en el que he basado el cuerpo central de la presente investigación: los videojuegos.

Tradicionalmente, los videojuegos suelen ser de carácter meramente lúdico y con la finalidad de entretener, pero las posibilidades

³⁶ CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial. Página 108.

que estos ofrecen van mucho más allá. Así, podemos encontrar los llamados serious games o los persuasive games, de los que hablaremos más adelante. Sin embargo, lo que a nosotros nos interesa en concreto es el potencial de los videojuegos para informar y unir, dar a conocer a la ciudadanía temas sociales y políticos, que les incumben directamente, de una forma lúdica, que les hagan divertirse pero al mismo tiempo enterarse de problemáticas que les afectan como ciudadanos y que los medios de comunicación intentan acallar o no darle la importancia que realmente tienen, llamar la atención sobre dichos temas y que la gente sea consciente de lo que ocurre a su alrededor para estar informada y poder decidir si actuar o no al respecto. El por qué videojuegos y no vídeos es sencillo, y es que somos de la firme opinión de que toda información se asimila e interioriza mejor mediante un proceso lúdico e interactivo, en el que el espectador, o en este caso el jugador, ha de participar de forma activa. Y, sobretodo, nos interesa el carácter grupal y multijugador más que el individual, es decir, que frente a la postura individualizada del espectador solo ante la televisión o el videojuego, preferimos la idea del grupo de gente "jugando" y colaborando para conseguir algo, en este caso ganar o no el videojuego, que traducido en la metáfora del contexto de lo que trate el videojuego hará alusión a un tema o a otro, pero que preferentemente será multijugador para hacer alusión a que la unión hace la fuerza y así tratar de transmitir que si se quiere cambiar algo en el sistema ha de ser mediante la unión.

2.4 REFLEXIÓN SOBRE EL JUEGO.

*"El espacio de los videojuegos es panóptico al modo de Foucault (1996: 202 y 1980: 10 y 11): funciona por la mirada, implica un mapa abarcativo y como tal una «visibilidad aislante» ya que el jugador tiene la información necesaria para controlar a dicho mapa siendo la pantalla el artefacto de la visibilidad. En la imagen, entonces, hay un efecto de visibilidad y el ojo del jugador siempre está sujeto a la centralidad de la pantalla que implica, metafóricamente el lugar del ejercicio del poder y del registro del saber. Panóptico, por lo tanto, como espacio mirado en su totalidad y como utopía o proyecto visiblemente controlado al equilibrarse".*³⁷

Si hacemos caso a esta afirmación, podríamos decir que "los videojuegos hacen desplegar prácticas de poder que se pueden observar a través de estrategias y tácticas, las unas como comportamientos lúdicos y las otras como acciones de cálculo situadas en el juego"³⁸, es decir, que podríamos entender los videojuegos como simulaciones de poder en las que el jugador se sitúa en el eje central del mismo, como si fuera el vigilante apostado en la torre central del panóptico de Bentham, desde donde controla el entorno a su alrededor (las celdas en el panóptico y el resto de la pantalla/escenario en los videojuegos) y ejerce el poder a través del saber, aunque en el caso de los videojuegos desde un punto de vista lúdico.

Pero antes de seguir hablando de los videojuegos, es necesario hablar sobre el juego, pues el primero es una evolución del segundo, deriva de él. Así pues ¿qué entendemos por juego? Hay muchas acepciones del término, pero según Johan Huizinga, podemos definir juego como "una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas

³⁷ MENDIZÁBAL, I. R. (2004). *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones Abya-Yala. Serie Magíster, volumen 50. Página 61.

³⁸ MENDIZÁBAL, I. R. (2004). *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones Abya-Yala. Serie Magíster, volumen 50. Página 61.

*absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente*³⁹, además, añade después, tiende a manifestar el sentimiento de competitividad inherente en los seres humanos.

El juego es, además de algo que se hace para divertirse, algo muy básico y primario que a menudo sirve de vehículo para desarrollar habilidades, tanto en la especie humana como en la animal. Sólo hace falta pensar en los cachorros, por ejemplo, cuando "juegan" a morderse y pelearse, sin llegar a hacerse daño, como modo de desarrollar aptitudes que más adelante les ayuden en la supervivencia.

Sin embargo, hay que tener en cuenta que *"a lo largo del tiempo la noción de juego ha mutado modificando nuestros hábitos cotidianos, generando nuevas formas de relacionarnos e invadiendo otros ámbitos de carácter social, educativo y científico"*⁴⁰, por lo que ya no se trata únicamente de un comportamiento evolutivo o de entretenimiento, lúdico, sino que poco a poco ha ido adquiriendo más presencia en nuestras vidas, adaptándose y extendiéndose a otras áreas y propósitos.

Y es precisamente en el contexto de la presente investigación que vamos a hablar de una de esas áreas y propósitos: el potencial de los videojuegos para informar, unir y actuar, poniendo al servicio de los ciudadanos problemáticas sociales y políticas reales que ocurren actualmente, de una forma lúdica, para que se informen, experimenten y saquen sus propias conclusiones. El videojuego, por lo tanto, o más bien el acto de jugar, como medio de resistencia contra el poder político en una suerte de actividad activista, buscando informar de las problemáticas que se ocultan y/o manipulan desde el poder del gobierno para que los

³⁹ HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores. Página 45.

⁴⁰ BAIGORRI, L. (2007). "I Will Not Make Any More Boring Art. Subvirtiendo elitismo y banalidad" en *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07). Página 21.

ciudadanos sean conscientes de ellas, pudiendo reflexionar por sí mismos y tener la elección de pronunciarse y/o hacer algo, o no, al respecto.

De forma que, retomando la metáfora del "puente", estableceremos una conexión entre el espacio real y el espacio virtual, ya que a través del virtual (el videojuego) se ponen de manifiesto problemáticas reales que tienen lugar, así como sus repercusiones, en nuestro mundo (el real).

Asimismo, podemos establecer una relación entre el acto de jugar y las sociedades de control, ya que en estas últimas no hay barreras y no se separa ni termina nada, por lo que el trabajo sigue en casa, de la misma forma en que, según Dragona en *Homo Ludens Ludens*, "el acto de jugar forma parte hoy del trabajo inmaterial en donde, según Lazzarato, "tiempo de ocio" y "tiempo de trabajo" aparecen cada vez más fusionados, haciendo que el de jugar sea en nuestro caso un acto inseparable del trabajo"⁴¹, estableciéndose así una relación directa entre la sociedad de control y el potencial de los videojuegos para influir a través de ellos en la ciudadanía.

2.4.1 ARTE Y JUEGO.

El acto de jugar en sí mismo posee un gran abanico de posibilidades que los artistas podemos aprovechar para exponer temas de problemática social, política y crítica que abran la puerta a la comunicación y a la acción, al comunicar lo virtual con lo real. En otras palabras, "el acto de jugar como vehículo para una actividad diferenciada de la del dominio estricto del juego, es decir, como investigación,

⁴¹ DRAGONA, D. (2007). "¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?". en *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07). Página 29.

activismo, educación o indagación y experimentación artística"⁴² puede ser aprovechado y moldeado por el artista.

Además, aunque puede que el montaje o lo lúdico del entorno incite a la gente a participar, y aunque lo único que hagan (o creen que hacen) sea participar en un juego, la intención del artista puede distar mucho del juego como tal y tener otras intenciones, como es el caso de mi proyecto, por ejemplo. En *Eisenbahnbrücke's Nightmare* (La pesadilla del puente del ferrocarril, en español) puede encontrarse un videojuego de mecánica sencilla, con gráficos coloridos y graciosos y presentado con un carácter humorístico, con el cual se puede interactuar sin tener por qué tener en cuenta lo que pretendo transmitir o contar, aunque obviamente también está la posibilidad de hacerlo. Por ejemplo, cuando fue expuesto en el festival Ars Electronica 2015, los niños se sentían atraídos por el aspecto llamativo del juego, por la idea de jugar como tal y pasar un rato divertido. No les importaba la problemática del puente, y de hecho la mayoría ni sabía nada de ello ni quién era el personaje del videojuego, pero se lo pasaban bien interactuando (jugando) con este y experimentando qué pasaba si hacían más o menos ruido. Sin embargo, los adultos sí que se sentían también atraídos por el tema que planteaba, y entre ellos podíamos distinguir dos tipos de jugadores: los que ya conocían de antemano la polémica con el puente (y entre los que había gente a favor y gente en contra de la demolición) y los que no tenían ni idea pero que se enteraron al interactuar con el proyecto.

Además, al tratarse de una interfaz sonora y requerir de la generación o ausencia de sonido por parte de los jugadores para jugar, es decir, al tener los usuarios las manos libres, pudimos observar que tenían más libertad de experimentación, y algunos realmente llegaron a sorprender con su inventiva. Más adelante, en el apartado de

⁴² BERGER, E. (2007). "Situando el juego en la cultura y sociedad contemporáneas". en *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07). Página 18.

participación y nivel de cumplimiento de los objetivos, explicaremos por qué.

Llegados a este punto, es importante aclarar algo brevemente, y es que a parte de buscar lo expresado dos páginas atrás, también se trataba de un experimento social. Es decir, se daban las herramientas, el videojuego en este caso, pero se dejaba libre albedrío a los usuarios. El objetivo en sí no era ganar o perder, el objetivo estaba mucho de eso: era más bien ver cómo reaccionaban los jugadores. ¿Asumirían la problemática social-política expuesta? Y de hacerlo ¿salvarían el puente o dejarían que fuese destruido? ¿Intentarían, fuera cual fuera su postura, hacerlo en solitario o se unirían a más gente? Y hay que señalar que no nos defraudaron, fue realmente interesante, pero de eso daremos detalles más adelante, en el apartado de participación y nivel de cumplimiento de los objetivos

Antes hemos mencionado la idea de puente como metáfora para conectar el espacio virtual con el espacio real, y aquí podemos decir que se encuentra reflejado.

Según afirma Daphne Dragona, comisaria independiente del arte de los nuevos media, en el catálogo de *Homo Ludens Ludens*, actualmente el acto de jugar puede quedar limitado a la comercialización, pero entonces surge la pregunta de si la acción de jugar, en sí misma, puede tener la capacidad de modificar estructuras y producir cambios. Asimismo afirma que, para Giorgio Agamben, el acto de jugar es de gran importancia en nuestra cultura, ya que sólo él es capaz de profanar lo "sagrado" sin atentar contra el mito que se encuentra tras este.⁴³

Dragona también asegura que se tiende a acusar a los juegos mientras se le otorga un gran valor, es decir, se sacraliza el acto de jugar,

⁴³ Ver DRAGONA, D. (2007). "¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?". en *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07).

y sin embargo se cuestiona el influyente papel que en nuestra cultura posee el mismo acto.

Así, concluye Dragona, las acciones realizadas por los artistas se pueden describir como actos de profanación donde se apropian del mito e invierten lo sagrado, es decir, la constitución de un acto de jugar liberado de sus ataduras. Sin embargo, también hay que recordar que dicha profanación sólo tiene sentido completo cuando lo profanado se entrega a la gente para comenzar todo nuevamente. De este modo, dicho acto se transforma en uno sobre la concienciación y sobre la restitución del acto de jugar, en vez de ser un acto de politización o de supresión.⁴⁴

Como algunos ejemplos de arte y juego, tenemos *September 12th*⁴⁵ (Fig. 4), que se trata de una simulación para explorar algunos aspectos del terrorismo, más concretamente las consecuencias de este en cuanto a la relación entre violencia y mentalidad, ya que se nos presenta un escenario lleno de civiles mezclados con algunos terroristas y tenemos la posibilidad de disparar bombas para acabar con ellos. El problema reside en que al hacerlo inevitablemente vamos a darle a los civiles y los que estén cerca se convertirán en terroristas. Este videojuego fue realizado a partir de los sucesos acontecidos el 12 de Septiembre con las Torres Gemelas y la respuesta que Estados Unidos llevó a cabo, queriendo hacer reflexionar al jugador sobre que la violencia genera más violencia. Algo importante a señalar, y que nos sirve como un referente claro para el presente proyecto, es que *September 12th* no busca convencer a los jugadores de que la guerra está mal, sino más bien hacerles reflexionar sobre el tema y generar debate en torno a ello, lo mismo que pretendemos nosotros con *Eisenbahnbrücke's Nightmare*.

⁴⁴ Ver DRAGONA, D. (2007). "¿Quién se atreve a desacralizar el juego de hoy?". en *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07).

⁴⁵ *September 12th* (2003). Newsgaming, Gonzalo Frasca.

<<http://www.minijuegos.com/juego/september-12th> > [Consulta: 8 de Julio de 2016].

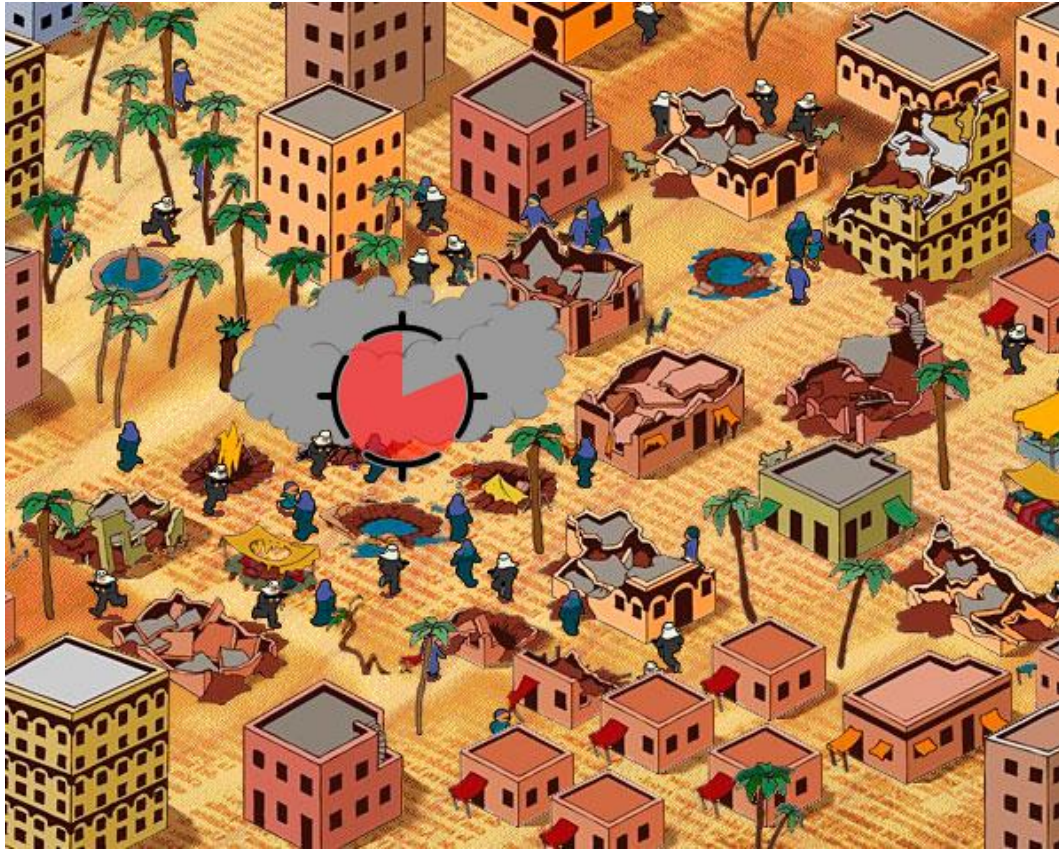


Fig. 4: *September 12th* (2003). Newsgaming, Gonzalo Frasca.

Otro ejemplo de arte y juego podemos encontrarlo en *Operation Pedopriest*⁴⁶ (Fig. 5), que versa sobre la práctica de la pedofilia por parte de los curas y trata de hacer reflexionar al jugador sobre la actitud impasible de la sociedad ante este tipo de actos. Para ello, se nos presenta un escenario en el que hay niños, curas, adultos comunes y "silenciadores", eunucos cuya misión es intimidar a los adultos que presencien los abusos de los curas a los niños para que guarden silencio y no alerten a la policía. El objetivo del videojuego es conseguir proteger a los curas de ser denunciados mientras cometen los abusos hasta que la barra que representa la atención mediática disminuya, lo que significa que los medios se centran en otra cosa al no haber escándalo y ellos pueden seguir cometiendo dichos actos impunemente. Este videojuego también

⁴⁶ *Operation Pedopriest* (2007). Molleindustria.
<<http://www.molleindustria.org/en/operation-pedopriest/>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].

nos sirve de referente por tratar de un tema social relacionado con el poder (en este caso del eclesiástico en lugar del poder político) y la comunicación.



Fig. 5: *Operation Pedopriest* (2007). Molleindustria.

Asimismo, podemos encontrar otro ejemplo en *Matari 69200*⁴⁷ (Fig.6), que mediante un televisor y la consola ATARI 2600 presenta juegos que tratan sobre la violencia armada que aconteció en Perú en los años ochenta entre el Estado y la Guerrilla Sendero Luminoso, que se cobró 69200 víctimas, y que nos sirve de referente en cuanto a que emplea el videojuego como medio para dar a conocer cierta información, si bien el tema tratado y la intención difiere de los del presente proyecto.

⁴⁷ Varios autores. (2007). *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07).



Fig. 6: *Matari 69200* (2005). Rolando Sánchez.

2.4.2 PERSUASIVE GAMES.

"«*Persuasive computing*» se enfoca en cómo pueden ser diseñadas las tecnologías interactivas y los servicios para cambiar comportamientos y actitudes en la gente" ⁴⁸.

Según Alissa N. Antle, Joshua Tanenbaum, Anna Macaranas y John Robinson, los videojuegos ya no son únicamente pasatiempos lúdicos que buscan entretener, sino que cada vez más se han ido empleando en otras áreas y con otros fines, como por ejemplo influir en la gente para lograr cambios de actitud frente a temas de índole social: prácticas insostenibles, presión política, salud personal, bullying, etc.

⁴⁸ Traducido del original en inglés: "*Persuasive computing focuses on how interactive technologies and services can be designed to change people's attitudes and behaviors*". ANTLE, A. N., TANENBAUM, J., MACARANAS, A, ROBINSON, J. "Games for Change: Looking at Models of Persuasion Through the Lens of Design" en *Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction* (2014). A. Nijholt (ed.). Página 164.

Asimismo, añaden que hay varios modelos de persuasión, pero se centran en tres: Déficit de Información, Retórica Procedural y Diálogo Emergente:

El primero se centra en persuasión a través de la información; el segundo es relativamente nuevo, surgido de la comunidad de "game studies" (estudios del juego) como una alternativa y que se centra en persuasión a través de la interacción; en cuanto al tercero, es un nuevo modelo surgido la comunidad de estudios medioambientales en respuesta al fallo de los modelos existentes para obtener el cambio que buscan conseguir, y se centra en persuasión a través de la participación en discusiones sobre valores personales.⁴⁹

Los tres son interesantes, pero el que más me interesa a mí y el que tiene que ver con la presente investigación es el segundo, el de la Retórica Procedural:

*"Bogost acuñó el término Retórica Procedural para describir la práctica de autorizar argumentos a través de procesos interactivos (Bogost 2007). En este modelo el argumento de persuasión no está representado mediante la información, sino mediante la interacción. Los diseñadores de juegos crean las reglas de la interacción en las mecánicas del juego que están en línea con sus argumentos para el cambio de actitud o de comportamiento"*⁵⁰, por lo que el jugador tiene la posibilidad de observar, interactuar y reflexionar dentro de un sistema de juego dinámico, en lugar de simplemente facilitarle la información.

⁴⁹ Ver ANTLE. A. N., TANENBAUM, J., MACARANAS, A, ROBINSON, J. "Games for Change: Looking at Models of Persuasion Through the Lens of Design" en *Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction* (2014). A. Nijholt (ed.).

⁵⁰ Traducido del original en inglés: *"Bogost coined the term Procedural Rhetoric to describe the practice of authoring arguments through interactive processes (Bogost 2007). In this model the argument of persuasion is not represented through information but through interaction. The game designer(s) create the rules of interaction in the game mechanics that are in line with their argument for attitude or behavior change"*. ANTLE. A. N., TANENBAUM, J., MACARANAS, A, ROBINSON, J. "Games for Change: Looking at Models of Persuasion Through the Lens of Design" en *Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction* (2014). A. Nijholt (ed.). Página 168.

En nuestro caso, como hemos mencionado anteriormente y detallaremos más adelante, las reglas de la interacción en las mecánicas del juego fueron diseñadas en base a la idea de que la gente se informara de la problemática del puente, si no estaba al tanto ya, y la asumiera a través de la interacción con el juego, buscando por una parte no quizá cambiar la actitud o el comportamiento en el sentido radical de la palabra, sino más bien influenciar y persuadir en tomar una posición al respecto y no permanecer en la ignorancia o en la pasividad (que bien mirado sí es un tipo de cambio en la actitud).

Según Miguel Sicart⁵¹, en los videojuegos, el mundo del juego puede ser una simulación de un juego material (como por ejemplo las simulaciones digitales de juegos de mesa) o la simulación de otro mundo, que tiene reglas de la simulación y reglas del juego. Es más, el entorno virtual se ve limitado por las reglas del juego, ya que los elementos que no son imprescindibles para este son simplemente cosas para las acciones del juego. Pueden haber objetos simulados sin relevancia para el juego, pero la interacción con dichos objetos es guiada normalmente por las propias reglas de la simulación.

Asimismo, Sicart también afirma que la realidad física es un punto de referencia que facilita el aprendizaje, por lo que es inevitable que los jugadores comparen el entorno virtual con el mundo real. Estos intuyen, por ejemplo, que saltar desde una gran distancia no es buena idea, por lo que actúan en el entorno virtual acorde a ello, a no ser que sepan por previas experiencias en juegos parecidos que no pasa nada al hacerlo o que hayan pistas en el propio entorno por las que el jugador pueda saber que esa relación no se cumple. Dicha comparación implica que, en la mente del jugador, hay una conexión entre el mundo del juego y el mundo real, y dichas conexiones no sólo están relacionadas con el mundo del

⁵¹ Ver SICART, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.

juego como sistema (el diseño de niveles, las físicas...), sino también a los jugadores como seres.⁵²

De esta forma, en *Eisenbahnbrücke's Nightmare*, se establece una conexión, un "puente", entre lo real y lo virtual en la medida en que se hace la asociación entre el juntarse con mucha gente y generar ruido para evitar que el personaje principal llegue al puente y lo destruya, y entre juntarse mucha gente en una manifestación o protesta real para "hacer ruido" con el fin de dar visibilidad a la problemática, mostrar la opinión hacia ello y detener al político que pretende demolerlo. Se trata, al fin y al cabo, de una metáfora que busca comparar ese acto de jugar, en este videojuego en concreto, con el acto de salir a la calle y tomar partido en algo relacionado con la ciudad, y por ende con la propia identidad colectiva.

⁵² Ver SICART, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.

3. PROYECTO APLICADO: *EISENBAHNBRÜCKE'S NIGHTMARE*.

3.1 PROCESO DE TRABAJO.

En cuanto al proceso de trabajo, empleé el motor de juego Unity, lo programé en JavaScript, el personaje/villano lo hice con Illustrator y para los escenarios empleé una mezcla de fotografías, Illustrator y Photoshop.

Al principio no tenía claro si crear varios niveles y que se fueran cargando de forma individual cada vez que el personaje alcanzaba determinado punto, al estilo de como hice en *Rita Attacks*, o si por el contrario sería más adecuado crear un nivel tipo scroll (Fig. 7) y hacer que la cámara siguiera de cerca al personaje. Esta última opción me parecía la mejor, pero también la más difícil, ya que nunca había hecho algo así y era consciente de que tendría que programar también la cámara para que se comportara como yo quería. Al final, hice varias pruebas y me quedé con la última. Puede que fuera la más difícil para mí, pero también era la que más me gustaba.

Por lo que se refiere a los escenarios, decidí hacer una representación de Landstraße (Fig. 8), Hauptplatz (Fig. 9) y la orilla del Danubio hasta llegar al *Eisenbahnbrücke* (Fig. 10). Estas dos primeras localizaciones son la calle y la plaza principal de Linz, que están conectadas entre sí y con el río, por donde se puede acceder al puente. Como me interesaba que el entorno fuera reconocible, hice fotografías de todos los edificios desde mitad de la calle hasta el puente, después elegí los más característicos y los vectoricé, pixelé y ajusté con Illustrator y Photoshop. Era consciente de que la gente de fuera de Linz seguramente no iba a darse cuenta y que habría sido mucho menos laborioso inventarme los edificios, pero me interesaba mucho que la gente de la ciudad los reconociera, por lo que quería ser lo más precisa posible. Sin embargo, no dejaba de tratarse de un proyecto artístico, así que era imperante encontrar el equilibrio entre lo realista y un diseño atractivo,

que llamara la atención e incitara a la gente a implicarse, pero manteniendo al mismo tiempo un carácter divertido. Asimismo, hice pruebas con un estilo tipo cartoon, pero aunque no quedaba mal no me convenció, me pareció que el de las fotografías retocadas era más acertado, por lo expresado anteriormente.

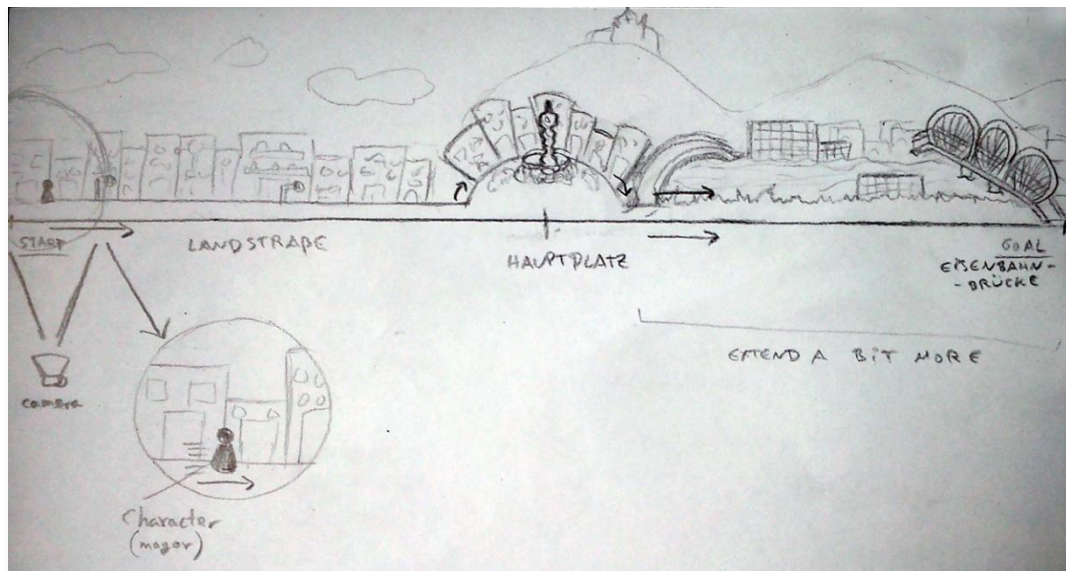


Fig. 7: Boceto del nivel tipo scroll de *Eisenbahnbrücke's Nightmare* (2015).



Fig. 8: Arriba una fotografía de Landstraße, abajo un detalle de la representación de la misma en *Eisenbahnbrücke's Nightmare*.

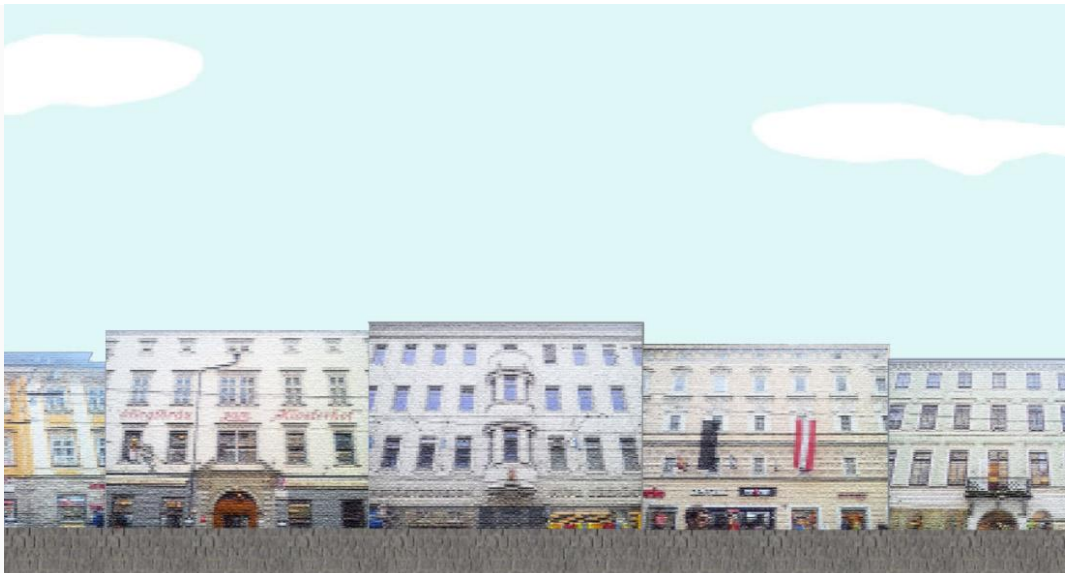




Fig. 9: Arriba una fotografía de Hauptplatz, abajo un detalle de la representación de la misma en *Eisenbahnbrücke's Nightmare*.





Fig. 10: Arriba una fotografía de la orilla del Danubio con el *Eisenbahnbrücke* al fondo, abajo un detalle de la representación de la misma.



Por lo que respecta al color, mantuve los colores agrisados de los edificios, pero aclarándolos y contrastándolos para darles un toque más de videojuego y más desenfadado, a excepción de los edificios situados en la orilla del Danubio, que mantuve con un brillante colorido: El Ars Electronica, el Kunstmuseum Lentos y el Brucknerhaus (Fig. 11).



Fig. 11: Sprite sheet de algunos elementos del escenarios.

El primero es de cristal y suele iluminarse con distintos colores que van variando y que, en ocasiones, forman algún dibujo sencillo. Escogí el color azul con una especie de cara triste en color rosa porque, aparte de ponerlo ellos con frecuencia y de parecerme gracioso, vi interesante colocarlo como una especie de señal que diera a los jugadores una pista sutil de que algo iba mal, ya que, en el videojuego, el Ars Electronica está a más de mitad de camino del puente. En cuanto al Lentos, es algo parecido: también es de cristal y suelen iluminarlo con distintos colores. Sin embargo, para este escogí un rosa fuerte que conectara visualmente con el color de la cara dibujada en el Ars Electronica y que actuara como una señal de alarma que llamara, aunque fuera inconscientemente, la

atención. Por último, en el Brucknerhaus dejé el color anaranjado original del edificio, aunque aclarándolo un poco.

Con todo, decidí hacer el personaje con una estética pixelada, inspirada en los videojuegos de 8 bits, y tomando como referencia a Klaus Luger, el alcalde de Linz (Fig. 12).



Posición de inicio del personaje.



Klaus Luger, alcalde de Linz.



Sprite sheet con las posturas al andar y en posición de reposo.

Fig. 12: Personaje y fotografía de Klaus Luger.

Sobre la mecánica, nada más empezar el juego (ver Anexos 1 y 2) encontramos la pantalla principal con el título del proyecto y la indicación de que hay que soplar o hacer ruido para continuar (Fig. 13). Al hacerlo, aparece una pantalla con unas breves instrucciones sobre cómo jugar (Fig. 14), en las que se indica que nada más empezar el personaje va a ir andando cada vez más rápido y que tenemos que gritar o hacer ruido si queremos detenerle, o incluso hacerle retroceder, antes de que llegue al puente; que tenemos 60 segundos para hacerlo y que si llega a tocarlo, lo destruirá. Tras leerlo, hay que hacer algún tipo de ruido otra vez para que esa pantalla desaparezca y se inicie el juego.

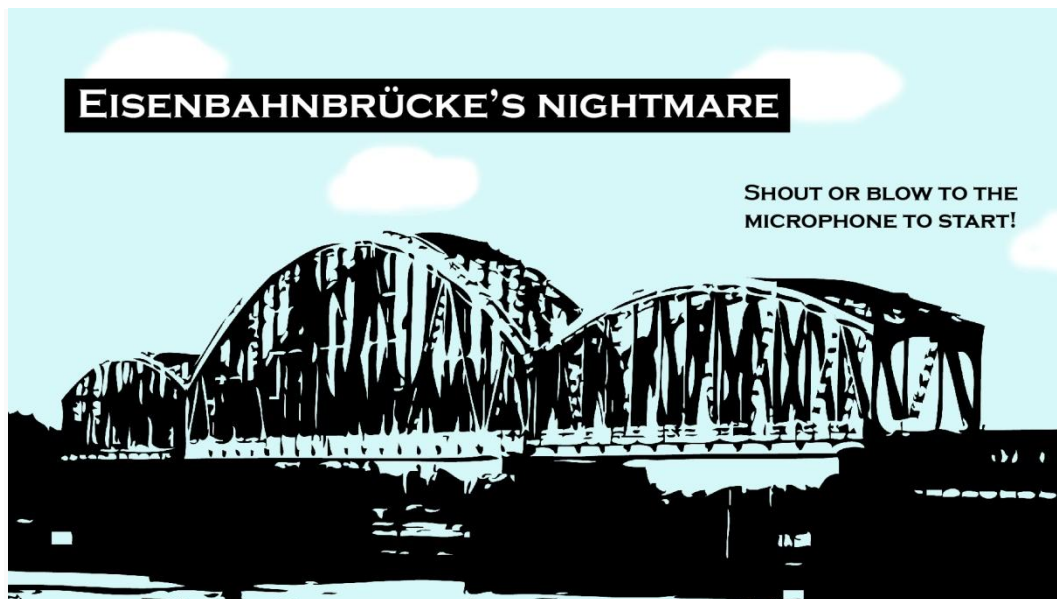


Fig. 13: Pantalla principal del proyecto.



Fig. 14: Instrucciones.

Dependiendo de lo que ocurra, hay dos videos finales: uno para si se destruye el puente y otro para si los jugadores consiguen evitar durante 60 segundos que el personaje llegue a este. Al terminar el vídeo pertinente, vuelve a aparecer la pantalla de inicio en la que se muestra el título y vuelta a empezar.

El único sonido que hay es el que la gente cree con sus propias voces al interactuar, o no, con la pieza, y el de los vídeos finales, ya que durante el juego el sonido podía interferir de forma negativa en la interacción.

En cuanto a la programación (ver Anexo 3), puse un AudioSource y un MicControl en el personaje, para medir el nivel de sonido a través del micrófono, ya que la forma de jugar con la pieza es mediante este.

Al principio iba a exponer en una sala en la que iba a estar relativamente protegida del ruido externo de la exposición, pero finalmente por cuestiones de espacio me tocó colocarme en la sala principal, que era enorme y en la que iba a haber una gran cantidad de ruido, además de forma variable, ya que no sólo había otros muchos proyectos y mucho algarabío por la gente, sino que también iba a tener cerca un estrado con micrófonos en el que se iban a realizar conferencias y diversos anuncios. Esto presentaba claramente un problema para mi proyecto, ya que este dependía completamente del nivel de sonido que hubiera alrededor, y si en la programación establecía un nivel fijo de sonido a partir del cual el personaje reaccionara, corría el riesgo de que este no funcionara correctamente: si programaba un valor demasiado bajo y había demasiado ruido, el personaje no se movería; pero si, por otro lado, lo programaba demasiado alto, corría el riesgo de que por más que la gente gritara, el personaje no se detendría. En ambos casos no habría posibilidad de interacción alguna, y tampoco podía estar reprogramando el valor de sonido continuamente durante los 5 días que duraba la exposición. Así que, tras darle muchas vueltas, llegué a la conclusión de que lo mejor sería programar que, cada vez que se iniciara el juego, se

midiera el nivel de sonido que hubiera alrededor y se le añadiera un pequeño plus, que sería el nivel que haría falta alcanzar para interactuar con el personaje y que este reaccionara adecuadamente, además de añadir un tope de nivel de sonido máximo para prever posibles picos repentinos y puntuales (Fig. 15). Esto lo apliqué a cada pantalla por separado, de forma que cada vez que se iniciara una se hiciera lo anteriormente explicado, ya que el nivel de ruido en la sala era muy variable e impredecible.

```

caleObject ▶ Update
1 #pragma strict
2
3 private var animator : Animator;
4 private var go : GameObject;
5 private var micControl : MicControl;
6 private var umbral3 : float;
7 private var umbral3Max : float = 6.000;
8
9 function Start () {
10
11     go = GameObject.Find( "Character" );
12     animator = go.GetComponent( Animator );
13     micControl = GetComponent(MicControl);
14     micControl.OnApplicationFocus(true);
15     umbral3 = micControl.loudness + 0.005;
16     //GameObject.Find("MicControl").SendMessage("StartMicrophone");
17
18     if ( umbral3 > umbral3Max ) {
19         umbral3 = umbral3Max;
20     }
21
22 }
23
24 function Update () {
25 //scales the gameObject heigt based on input stream gathered from MicControl.loudness
26
27 //transform.localScale=Vector2(1+MicControl.loudness,1+MicControl.loudness);
28 //Debug.Log("YYY" + micControl.audioSource);
29 Debug.Log("noiseGame" + micControl.loudness);
30 Debug.Log("UmbralGame" + umbral3);
31
32     if ( micControl.loudness > umbral3 ) {
33
34         animator.SetTrigger( "Parar" );
35
36
37     }else{
38
39         animator.SetTrigger( "Andar" );
40
41
42     }
43     Debug.Log("Eisenbahnbrücke's nightmare");
44     go.GetComponent.<Rigidbody2D>().AddForce( new Vector2( 1 + ( - 1 * micControl.loudness * 2 ), 0 ), ForceMode2D.Force);
45     // Base velocity, sensibility.
46
47 }
48

```

Fig. 15: Código en Javascipt para medir el nivel de sonido recogido por el micrófono en la sala y añadirle un plus, con un nivel de sonido máximo.

3.2 MONTAJE.

En relación al montaje, he de comenzar reconociendo que tuve muchos problemas e incluso, por un momento, llegué a pensar que no iba a poder exponer. Para mostrar mi trabajo, y cuando aún pensaba que iba a exponer en una sala únicamente junto a otro sin sonido, iba a emplear un proyector y mostrar la pieza en la pared, pero como en el último momento me cambiaron a la nave principal deseché esa idea, ya que las condiciones lumínicas iban a ser demasiado inapropiadas. Por ello, me decanté por utilizar una pantalla de televisión de 42" que anclaría directamente a la pared (Fig. 16).

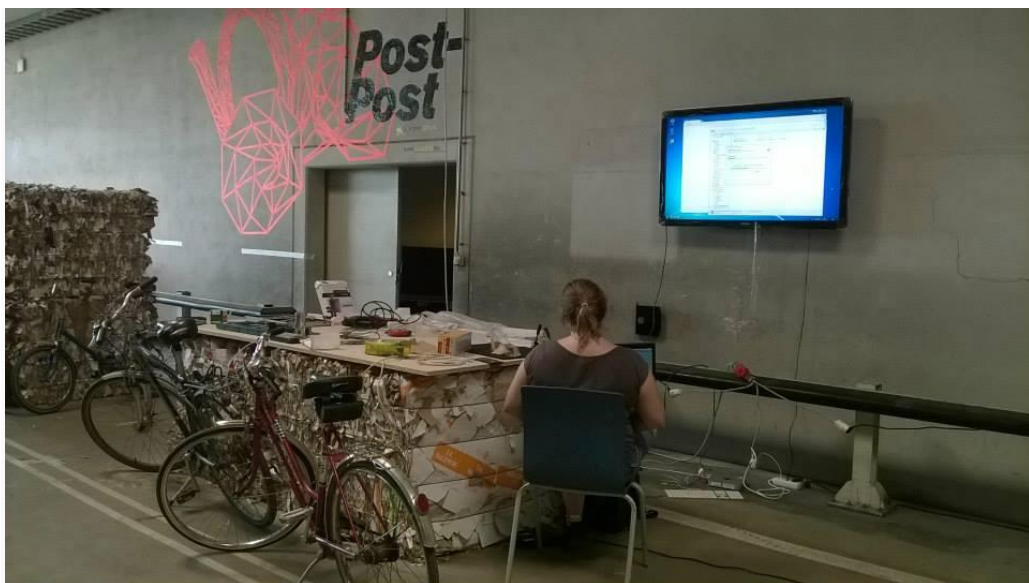


Fig. 16: Adaptando el proyecto a las condiciones de la nave principal.

El problema con esto vino cuando fui a montar y el soporte VESA que me habían facilitado era demasiado pequeño, por lo que no me servía. Tras muchos inconvenientes y varios días de agobio conseguí una VESA adecuada, pero al llegar al espacio expositivo resultó que no disponíamos de tornillos con el tamaño necesario, así que tuve que ir a la otra punta de Linz a comprarlos. Una vez hecho esto, y convencida de

que iba a poder montar al fin, resultó que me faltaba otro tipo de tornillos de los que ni el equipo técnico ni yo nos habíamos percatado, por lo que, una vez más, no pude colocar la pantalla en la pared. Por suerte, un miembro del equipo consiguió al día siguiente esos tornillos y pude realizar el montaje.

También aseguré un MacMini con una estructura preparada para ello en la pared, bajo la pantalla, y coloqué un micrófono unidireccional en esta, encarado hacia delante. Y aunque en un inicio iba a utilizar altavoces, al final resultó que con la pantalla era suficiente, porque tenía integrados y eran bastante potentes.

En cuanto al videojuego, y a parte de lo expuesto anteriormente, tuve muchos problemas para exportarlo por una serie de errores de Unity, e incluso llegué a pensar que iba a tener que exponer el proyecto directamente dentro del motor de juego, pero al final y tras varios días de darle vueltas conseguí solucionarlo y exportar con la resolución adecuada, además de con una buena calidad.

Sobre el espacio expositivo, la nave principal del Ars Electronica 2015 fue el *Post City* (Fig 17), un edificio de 80.000 m² que hace tiempo se usaba como oficina de correos, y que es donde yo estuve. Este constaba de un espacio principal enorme y muchas habitaciones pequeñas. Pero además, también se mostraban proyectos en otros 8 edificios: En Ars Electronica Center, Brucknerhaus, LENTOS, la Universidad de Linz, Mobile Ö1 Atelier, OK Center for Contemporary Art, CENTRAL y la Catedral de Santa María (Linzer Mariendom).



Fig. 17: *Post City*, Ars Electronica 2015.

3.3 PARTICIPACIÓN Y NIVEL DE CUMPLIMIENTO DE LOS OBJETIVOS.

He de admitir que no me esperaba mucha participación, ya que para interactuar con mi proyecto era necesario gritar y/o hacer ruido, y al estar dentro de un espacio expositivo (Fig. 18) con más piezas cerca no tenía muy claro si la gente se atrevería a hacerlo. Sin embargo, esto no supuso ningún problema y me sorprendió gratamente la participación de la gente, que fue bastante numerosa (Fig. 19). Tanto niños como adultos interactuaron con la pieza, y de hecho la mayoría jugó un mínimo de dos veces para ver los dos finales. Es más, incluso experimentaron. No sólo gritaron y soplaron en el micrófono, sino que también hubo gente que probó a cantar, tararear, silbar e incluso a imitar el sonido de un pájaro con las manos ahuecadas.

Pero aparte de eso, también me sorprendió que no todo el mundo que jugaba con la pieza estaba a favor de mantener el puente. La mayoría

lo estaba, pero hubo un hombre que me aseguró que él quería que lo derrumbaran y me preguntó que tenía que hacer para que el personaje lo hiciera. Le expliqué que entonces no tenía que hacer nada, porque ya se encargaría este de llegar rápidamente hasta el puente si no encontraba ninguna oposición. Se quedó callado un momento, hizo lo que le dije y luego me comentó, pensativo, que era una buena metáfora.

Asimismo, mis conocimientos sobre los programas y los lenguajes de programación empleados se afianzaron bastante, y aunque al principio me costó, poco a poco fui cogiendo más soltura.



Fig. 18: Espacio expositivo. *Post City*, Ars Electronica 2015.



Fig. 19: Un adulto y un niño interactuando con el proyecto.

4. CONCLUSIONES.

Teniendo en consideración lo investigado en el marco teórico a partir de la revisión bibliográfica y los resultados obtenidos y observados en el proyecto aplicado, en el que hemos tratado los conceptos de poder, comunicación y cómo se ejerce el control a partir de estos, enlazándolos con lo lúdico, podemos afirmar que hemos encontrado en el videojuego un dispositivo que puede ser vinculado al trabajo con problemas sociales del espacio real, desde el espacio virtual, mediante el que, a través de la interactividad podemos informar, inducir a la reflexión e incitar a tomar postura .

En lo referente a los objetivos planteados al inicio, consideramos alcanzados estos, teniendo en cuenta que proyecta hacer reflexionar a la gente sobre su entorno inmediato para que este deje de permanecer incuestionado, de forma que invite a la reflexión y al debate, todo ello de una forma lúdica.

Como ya se ha mencionado en diferentes ocasiones a lo largo de este trabajo, la presente investigación nace de una convocatoria para el festival de arte electrónico y multimedia Ars Electronica 2015 y de nuestro interés por el potencial de los videojuegos para tratar temas sociales, reales y de actualidad, y así actuar de hilo conductor entre la interiorización de estos y la idea de cuestionar y plantar resistencia al sistema.

En conclusión, creemos que fue un éxito: hubo mucha participación y gente implicada; fue interesante, porque aunque habíamos previsto ciertas reacciones, la gente nos sorprendió interactuando de formas que no nos había planteado; se lo pasaron bien jugando pero al mismo tiempo entendieron la problemática detrás del videojuego, algunos conociéndola de antemano y otros enterándose por primera vez, de hecho varias veces nos preguntaron por el tema del puente y nos pidieron información al respecto, e incluso llegó a producirse un pequeño debate en cierto punto. Por ende, acabamos muy contentos con los resultados, ya que se cumplieron de forma satisfactoria todos los objetivos que nos habíamos marcado en un principio. Señalar también que la prensa local lo encontró muy interesante, actual y le dedicaron bastante atención (Fig. 20), ya que precisamente en poco tiempo iba a realizarse un referéndum entre la ciudadanía para decidir el futuro del puente.

Por otra parte, algo que podríamos cambiar para mejorar la experiencia sería utilizar un micrófono grande con un pie que pudiera regular la altura, en vez de uno pequeño pegado a la pantalla, ya que así los participantes no tendrían que estar tan cerca de esta, por lo que verían mejor el videojuego, los niños podrían interactuar más cómodamente y los jugadores tendrían algo tangible a lo que agarrarse, lo que creemos que le daría más calidad y espectacularidad al proyecto.

Finalmente, este proyecto, pese a tratar un caso puntual y concreto, tiene aplicaciones en muchas otras ciudades que se encuentran atravesadas por problemáticas similares en su esencia, en un mundo

cada vez más globalizado. En este sentido, la presente investigación me servirá en gran medida para aplicar los conocimientos adquiridos en otros casos. Actualmente me encuentro residiendo en Ámsterdam (Holanda), donde ya tengo pensado continuar con la investigación de lo aportado en el presente escrito.

dorftv.

PROGRAMM HEUTE NEWS BLOG ACADEMY

VIDEO-PORTAL EMPFANGEN MITMACHEN

CHANNELS PROGRAMMSHEMA WORKSHOPS

SENDUNG VERPASST ÜBER DORF

LIVESTREAM

Post City, aber nicht für unsere alte Dame Eisenbahnbrücke oder Eisenbahnbrücke's Nighthmare 330 Views

PHILIPS

▶ 🔊 0:43 576p 🗄

BESCHREIBUNG EMBED HINZUFÜGEN STATISTIK

von schober rudolf / am 07.09.2015

Auch wenn es lustig aussieht, unsere alte Dame Eisenbahnbrücke bleibt für Fußgänger/innen und Radfahrer/innen bestehen. So schauts aus.
Create: Patricia Margarit Castello

TAGS

Eisenbahnbrücke Linz
Eisenbahnbrücke's Nighthmare
Fußgänger/innen Patricia Margarit
Castello Post City Radfahren

Eisenbahnbrücke's Nighthmare en dorftv⁵³, canal de televisión de Linz.

⁵³ dorftv. *Post City, aber nicht für unsere alte Dame Eisenbahnbrücke oder Eisenbahnbrücke's Nighthmare*. <<https://www.dorftv.at/video/23451>>. [Consulta: 7 de Julio de 2016].

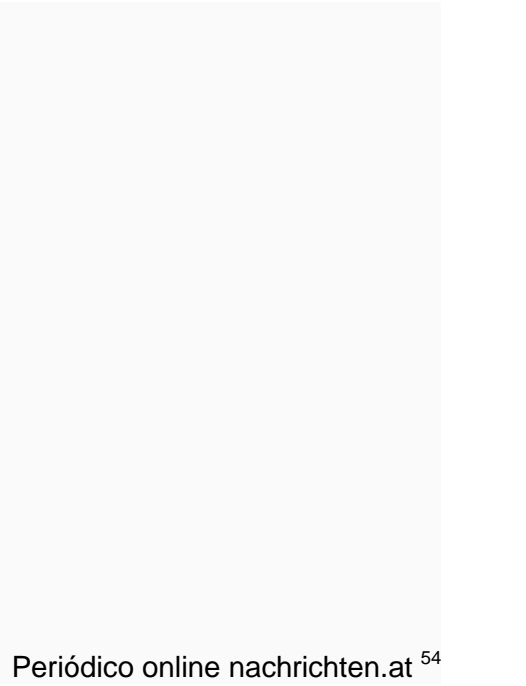


Ein Pixel-Luger auf Zerstörungskurs

Künstliche Insekten, die sich durch Apps am Handy klicken („Interflight“ von César Escudero Andaluz), ein Spinnennetz als Zupfinstrument (Jens Vétters „Netz“), eine Popcornmaschine, die einen Videoprojektor betreibt („Pop The Movie“ von Carina Lindmeier und Federico Tasso) – unter dem Titel „Post-Post“ zeigen 20 Studierende der „Interface Cultures“ der Kunstuniversität Linz am Ars Electronica Festival ihre Arbeiten. Heute um 14.30 Uhr wird die bis 7. September laufende Ausstellung eröffnet.

Augenzwinkerndes Aufregerpotenzial besitzt die so simple wie geniale Installation der Spanierin Patricia Margarit Castelló. Im Stil eines 80er-Jahre-„Super Mario“-Videospiels lässt sie in „Eisenbahnbrücke's Nightmare“ den Linzer Bürgermeister Klaus Luger auf die Eisenbahnbrücke los. Brüllen die Besucher lautstark in ein Mikrofon, stoppt der Pixel-Luger. Bleibt es ruhig, lässt er die Brücke nach einem 60-sekündigen Countdown explodieren.

Neben der Ausstellung hält die Studienrichtung am Samstag (ab 14 Uhr) ein international besetztes Seminar über die neuesten Medientrends ab.



Periódico online nachrichten.at⁵⁴



Periódico Volksblatt.

Fig. 20: Algunos recortes de medios de comunicación, en alemán.

⁵⁴ nachrichten.at. Die Stadt der Zukunft im Postverteilungszentrum. <http://www.nachrichten.at/nachrichten/kultur/Die-Stadt-der-Zukunft-im-Postverteilungszentrum;art16,1960519,PRINT?_FRAME=33>. [Consulta: 7 de Julio de 2016].

5. BIBLIOGRAFÍA.

- ANTLE, A. N., TANENBAUM, J., MACARANAS, A, ROBINSON, J.
"Games for Change: Looking at Models of Persuasion Through the Lens of Design" en *Playful User Interfaces. Interfaces that Invite Social and Physical Interaction* (2014). A. Nijholt (ed.).
- BOGOST, I. (2007). *Persuasive Games. The expressive Power of Videogames*. Massachusetts: The MIT Press.
- BROWNE SARTORI, R. (2009). *De la comunicación disciplinaria a los controles de la comunicación*. Sevilla: Ediciones Alfar.
- CAILLOIS, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de cultura económica. Colección popular.
- CASTELLS, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.
- CHOMSKY, N. y HERMAN E. S. (1990). *Los guardianes de la libertad*. Barcelona: Grijalbo Mondadori.
- DELEUZE, G.. (1999). "17: Post-scriptum sobre las sociedades de control". *Conversaciones*. Valencia: Pre-textos.
- FOUCAULT, M. (1999). " III: El panoptismo". *Vigilar y castigar*. Barcelona: Ed. Círculo de lectores. Colección Ensayo Contemporáneo. Dirigida por Fernando Savater.
- FOUCAULT, M. (1999). *Estrategias de poder*. Barcelona: Paidós.
- HARVEY, D. (2012). *El derecho a la ciudad*.
<<https://marxismocritico.files.wordpress.com/2012/10/nlr28702.pdf>>
[Consulta: 8 de Julio de 2016].
- HUIZINGA, J. (2007). *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial/Emecé Editores.

- KOOLHAS, R. (2006). *La Ciudad Genérica. S, M, L, XL*. Barcelona: Gustavo Gili.
- MENDIZÁBAL, I. R. (2004). *Máquinas de pensar. Videojuegos, representaciones y simulaciones de poder*. Quito: Ediciones Abya-Yala. Serie Magíster, volumen 50.
- MULGAN, G. (2007). *Good and Bad Power. The Ideals and Betrayals of Government*. Londres: Penguin.
- Rettet die Eisenbahnbrücke.at*.
<<http://www.rettetdieeisenbahnbruecke.at/>> [Varias consultas, 2016].
- RUILOBA, J. (2014). *La arquitectura del poder y el poder de la arquitectura*. Canarias: REDAC. Revista Digital de arquitectos de Canarias. < <http://www.redac-coactfe.org/portfolio/la-arquitectura-del-poder-y-el-poder-de-la-arquitectura/>> [Consulta: 6 de Julio de 2016].
- SERRANO, P. (2014). *Desinformación. Cómo los medios ocultan el mundo*. Barcelona: Ediciones Península, colección Booket.
- SICART, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Varios autores. (2007). *Homo Ludens Ludens*. Gijón: Laboral, Centro de Arte y Creación Industrial. Catálogo de las exposiciones Playware (21.09.07 - 24.03.08) y Gameworld (30.03.07 - 30.06.07).
- Wikipedia. *El Cabañal-Cañamelar*.
<<https://es.wikipedia.org/wiki/Caba%C3%B1al-Ca%C3%B1amelar>> [Consulta: 15 de Enero de 2016].
- WOLF, M. (1994). *Los efectos sociales de los media*. Barcelona: Ediciones Paidós.