



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ingeniería
Maestría en Diseño e Innovación: Espacios Públicos

La intervención efímera como método de activación de espacios públicos

TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de
Maestro en Diseño e Innovación: Espacios Públicos

Presenta:

L.D.I. Anelisse Yerett Oliveri Rivera

Dirigido por:

M. en A. Guillermo Iván López Domínguez

SINODALES

M. en A. Guillermo Iván López Domínguez

Presidente

Dra. María Teresa García García Besné

Secretario

Dr. Juvenal Rodríguez Reséndiz

Vocal

Dr. César Ignacio Baca Lobera

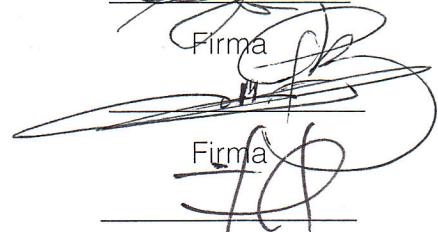
Suplente

M. en A. Quitzally López Coronel

Suplente



Firma



Firma

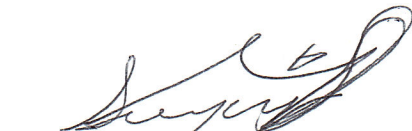


Firma

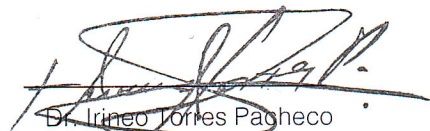


Firma

Firma



Dr. Aurelio Domínguez González
Director de la Facultad



Dr. Irineo Torres Pacheco
Director de Investigación y Posgrado



Universidad Autónoma de Querétaro
Facultad de Ingeniería
Maestría en Diseño e Innovación: Espacios Públicos

La intervención efímera como método de activación de espacios públicos

TESIS

Que como parte de los requisitos para obtener el grado de
Maestro en Diseño e Innovación: Espacios Públicos

Presenta:

L.D.I. Anelisse Yerett Oliveri Rivera

Dirigido por:

M. en A. Guillermo Iván López Domínguez

RESUMEN

La etapa posmoderna de la contemporaneidad, ha generado sociedades guiadas por el consumo y el espectáculo, con un desencanto mayor por lo viejo y duradero que permite que las situaciones intangibles, efímeras y desechables sean mejor aceptadas que aquellas pensadas para ser eternas. Aunado a esto, las nuevas tecnologías de la información con las herramientas electrónicas y digitales, han complejizado el estudio para la intervención de los espacios públicos contemporáneos, ya que han generado nuevas dinámicas de relación que logran una hibridación entre los espacios públicos reales con los espacios públicos virtuales. Este nuevo estado de complejidad, permite capitalizar tecnología, diseño industrial, arte visual - sonoro y a la arquitectura, en el desarrollo de nuevas formas pertinentes, innovadoras y certeras de diseños e intervenciones en los espacios públicos contemporáneos, a través de interfaces efímeras e intangibles que permitan la utilización de herramientas como el Internet como método lúdico de activación de los espacios públicos contemporáneos. Se propone una metodología que integre el análisis y usos de las herramientas digitales y electrónicas, sustentado a partir de una revisión teórica sobre la evolución de las dinámicas a partir del uso de estas herramientas. En conjunto con un modelo de intervención y un proyecto de interconexión lúdica geográfica, se determinó la pertinencia y el impacto de la intervención en espacios a partir de situaciones efímeras e intangibles a partir de medios digitales y electrónicos.

(Palabras clave: Espacio público contemporáneo, tecnología, Internet, posmodernidad, efímero, diseño)

SUMMARY

The postmodern phase of the contemporary World, has fostered a society led by the consumption of objects and media. This process has generated a general apathy in society, which rejects everything old and lasting objects, allowing ephemeral and depreciable things to prevail in the new lifestyle. Also, new information technologies, within the new electronic and digital devices, have made the public space a complex subject to work on. Social dynamics in public space have evolved into a new hybrid form, between the real ones and the digital ones. This hybridizing process, allows designers to think new ways to capitalize space by multidisciplinary methods, involving technology, industrial design, visual and audio arts, and architecture disciplines in the new design of ludic interfaces for living the contemporary public spaces. In this way, thinking in ephemeral interventions using new technologies like Internet, allows a way to activate these new dynamics in spaces. In this work, the methodology propose, completes a global vision of the use and the dynamics presented in hybrid public spaces, and gives a vision of why designing ephemeral, digital interfaces is pertinent for the contemporary world.

(Key words: Contemporary public spaces, technology, Internet, postmodern, ephemeral, design)

*Para Gloria, quien me enseñó que el cariño lo puede todo.
Para tí, que has encontrado el camino hasta esta lectura.*

AGRADECIMIENTOS

Al Dr. Gilberto Herrera Ruíz quien me ha demostrado que creer en las personas, en su trabajo y que a partir de un liderazgo basado en el ejemplo, se puede combatir la apatía que acecha al país, y se pueden lograr grandes cosas para el futuro.

A Guillermo, que más que un director de tesis fue mi pared mayéutica; el principal impulsor y creador de mi trabajo. Es quien me ha acompañado en mis logros y en mis derrotas, pero siempre termina creyendo en mi aunque las cosas se vean imposibles.

Por esas noches mortales de lecturas y revisiones, gracias a mis sinodales Quitzally, Juve, Nacho y Tere.

A mi amada familia Gloria, Arturo, Yivis, Vianick, Detlef y a mis amigos entrañables que, lejos o cerca, han caminado conmigo formando mi pasado y futuro. A Beto, Sol, Lalo, Ale, Javier, Amadeo, Clau, Eli, Luis, Martha, Irving e Ivonne.

Agradezco infinitamente a aquellos grandes estudiantes de diseño industrial que hicieron que lo imposible se hiciera tan solo en días. Que ahogaron el estrés con su apoyo, risas e inteligencia, y que con su compañía me mantuvieron firme en mis convicciones. Gracias Carlos P., Emilio, Checo, Josué, Baruk, Samantha, Jessica, Carlos R., Lalo, Karina, Selene, Leo, Melissa, Daniela y Jorgito que sin su gran corazón no lo hubiera logrado.

A aquellas personas de La Cañada que me acogieron no como extraña si no como amiga y me enseñaron que la lejanía geográfica no significa una lejanía en una era con Internet; y que el arraigo al lugar y a las tradiciones no significan una lucha con la tecnología.

A los chicos del aeropuerto quienes hacen la lucha propia por mejorar sus espacios y por su apoyo en las entrevistas y en las encuestas.

INDICE

	Página
Resumen	i
Summary	ii
Dedicatorias	iii
Agradecimientos	iv
Índice	v
Índice de cuadros	vi
Índice de figuras	vii
I. INTRODUCCIÓN	
II. REVISIÓN DE LITERATURA	
1. Ciudad, espacio público y sociedad	
1.1 La ciudad: visión global -----	3
Construcción de ciudad	
La ciudad edificada: modelos ciudadanos	
Visión de la ciudad	
1.2 El espacio complejo: teoría de la complejidad y sistema de redes -----	26
Teoría de la complejidad y teoría del caos	
Sociedad Red	
Ciudad y complejidad	
Las calles: articulación y vida	
1.3 Espacio público y ejercicio de ciudadanía: nuevas formas de relación -----	37
Espacio público	
Políticas del espacio y formación de ciudadanía	
La vida y el espectáculo	
2. El espacio público contemporáneo	

2.1	Percepción del espacio público contemporáneo -----	50
	La muerte de la modernidad y la insatisfacción posmoderna	
	La evolución de los espacios en la ciudad	
	¿La digitalización del espacio?	
2.2	De la velocidad del cambio: factor tiempo y tecnología como proceso -----	64
	Tiempo, espacio y tecnología	
	La época de la instantaneidad	
	Hibridación de culturas	
2.3	La teoría de la deriva y el enfoque contemporáneo -----	73
	Teoría de la deriva	
	Visiones utópicas de la ciudad	
	La deriva en la era de lo digital	
3.	La importancia de lo efímero en la sociedad del desecho	
3.1	Espacio virtual, espacio real -----	82
	La virtualidad como espacio público	
3.2	El arte y la ciudad: un acercamiento a la des-alienación -	87
	Questionamientos sobre arte: de su muerte a su faceta multidisciplinar	
	El arte en el espacio público: prácticas para la des-alienación	
3.3	La intervención efímera en la ciudad: Arte y tecnología en el espacio público -----	96
	La intervención artística y su relación con lo efímero	
	Arte y tecnología: el origen del internet como herramienta	
	Los artistas contemporáneos	

III. METODOLOGÍA

1.	Propuesta de intervención	
1.1	Justificación: La importancia de lo efímero en la ciudad contemporánea -----	111

	Diseñando para una nueva era	
1.2	Hipótesis y Objetivos -----	116
1.3	Potencializando el espacio virtual: una propuesta situacionista en la instantaneidad -----	119
	De la intervención efímera	
	Propuesta de una deriva multi-territorial: el encuentro con la identidad genérica	
	Descripción técnica	
	Diagrama de instalación técnica	
	Propuesta de interconexión	
	Dinámica de la intervención	
2.	Metodología	
2.1	Metodología del proyecto -----	133
	Propuesta metodológica para proyectos de espacios públicos contemporáneos	
	Metodología del prototipo	
3.	Caso de estudio prototipo: La Cañada con conexión a Campus Aeropuerto	
3.1	Contexto: histórico, geográfico y social -----	144
	Selección de los espacios	
	La Cañada	
	Campus Aeropuerto	
3.2	Análisis del espacio -----	156
	El mapeo como herramienta metodológica	
	La percepción del espacio (encuestas y entrevistas)	
3.3	Diseño e Implementación -----	167
	Conceptualización y bocetaje de la intervención	
	Modelo	
IV.	RESULTADOS Y DISCUSION	
	LITERATURA CITADA	

INDICE DE FIGURAS

FIGURA		PÁGINA
1	Ejemplo esquemático de sendas	5
2	Ejemplo esquemático de bordes	6
3	Ejemplo esquemático de nodos	6
4	Ejemplo esquemático de barrios	6
5	Ejemplo esquemático de hitos	7
6	Ejemplo de patrón urbano con boulevares	8
7	Georges-Eugène Haussmann, reforma urbana de París, 1854-1870	11
8	Robert Moses plan de avenidas en Manhattan	12
9	Ejemplo de No-lugar, pudiera ser cualquier parada de metro	15
10	Calle Strip Las Vegas	20
11	El Flaneur de Baudelaire de la ciudad moderna	24
12	Protestas M15 movimiento de los indignados en Madrid, España	29
13	Manifestación movimiento #yosoy132 en la ciudad de México	30
14	Imágen del juego SimCity de una ciudad en progreso	34
15	Intervención en la calle de Park(ing) Day en Nueva York	36
16	Diagrama de aspectos del espacio público	41
17	Jackson Park con rejas puestas	44
18	Interior de centro comercial donde se aprecia la fusión de una tarde de café en conjunto con las compras departamentales	48
19	Evolución y lanzamientos de modelos de	

	iPhones de la empresa Apple	53
20	Un partido de kickball es interrumpido por los trabajadores del reality show “Cheaters” en donde su pareja lo agrede verbal y físicamente por el romance sostenido con otra mujer	54
21	Situación del espacio público contemporáneo, el Phobbing	57
22	El Flux: navegante de la sociedad híbrida virtual. Deambula las ciudades reales permaneciendo siempre conectado en la sociedad digital	62
23	Imagen del video corriendo The Wilderness downtown	67
24	Trazo del trayecto de una niña parisina por un año. Se aprecia la rutina en triángulo. Chombart de Lauwe en “Paris y la aglomeración parisina”, 1952	76
25	Maqueta de “The New Babilon” de Constant	77
26	Realidad aumentada, espacios híbridos con el juego Ingress	79
27	La búsqueda de Edward Snowden por obtener asilo	85
28	Stencil callejero del artista Banksy en crítica de la vigilancia continua, incluso sin sentido	90
29	Experimento de Joshua Bell en el metro de Detroit	91
30	Graffiti del artista callejero Banksy con crítica social y política	94
31	Obra “La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien vivo” de Damian Hirst	97

32	Pantallazo de Wikipedia Art. Construcción de conocimiento colectivo	101
33	Inaguración reapropiación de espacio residual en barrio de Nueva York	104
34	“Red libre, red visible” intervención digital en espacios públicos sobre concientización del uso y necesidad de tecnologías de la información de manera abierta y pública	105
35	D-towers: su cambio de color es dependiendo del humor general de la ciudad determinado por un foro web abierto a los ciudadanos	106
36	USB dejada en espacio público para llegar y conectarse, Death Drops	106
37	Telegarden: proyecto de cuidado botánico a distancia a través de la virtualidad	107
38	Visualización del funcionamiento del sistema de rastreo TLD	126
39	Diagrama de funcionamiento de instalación propuesta	127
40	Diagrama de interconexión geográfica	128
41	Diagrama de acomodo del sistema	130
42	Visualización de la propuesta de intervención	131
43	Metodología “Project for Public Spaces” (PPS)	134
44	Diagrama de propuesta metodológica	136
45	Diagrama de interconexión del prototipo	146
46	Geo localización de los espacios a intervenir	147
47	Contexto geográfico de La Cañada	150
48	Estadística poblacional de las zonas a trabajar (INEGI, 2010)	151
49	Evolución histórica de los campus universitarios	153

50	Contexto geográfico del Campus Aeropuerto	154
51	Ejemplos de mapeos realizados durante 8 meses para el análisis del espacio en La Cañada	161
52	Ejemplos de mapeos realizados durante 8 meses para el análisis del espacio en Campus Aeropuerto	162
53	Diagrama de funcionamiento del prototipo para la intervención en los espacios designados	168
54	Modelos y prototipos del proceso de creación	169
55	Herramientas creativas	170
56	Visualización de la instalación en los espacios	171
57	Realización físico del prototipo	172
58	Montaje y realización	173

“ La combinación de odio y tecnología es el mayor peligro que amenaza a la humanidad”

Simon Wiesenthal (1908 - 2005)

I. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías de la información han generado una evolución en las dinámicas interrelacionales y en la percepción que se tiene de los espacios públicos contemporáneos. Herramientas como el Internet, expanden las capacidades de interconexión y de instantaneidad que acortan la percepción y experiencias que se viven en los espacios públicos físicos, que por otra parte, benefician el surgimiento de organizaciones lineales y emergentes que complejiza el estudio del espacio público contemporáneo al ser hibridizado con el nuevo espacio público virtual.

Situaciones como el “Phubbing”, la multiplicidad de identidades virtuales y el descontento político y social, son el resultado de una vida prolongada de consumo, de un cansancio por la búsqueda interminable de la perfección de los objetos que orilla al desencanto por lo viejo y duradero, y que permite que las situaciones intangibles, efímeras y desechables sean mejor aceptadas que aquellas pensadas para lo eterno. La necesidad de analizar los factores para el diseño de espacios públicos pertinentes a una época de desecho, son evaluados a partir de la reflexión generada a través de instalaciones efímeras con interconexión geográfica, conjuntando aspectos multidisciplinarios entre la ciencia, tecnología, diseño industrial, arquitectura, arte visual y sonoro es que se logra la activación de nuevas dinámicas lúdicas para un espacio público posmoderno.

La reflexión sobre la evolución en las dinámicas sociales de los espacios públicos, y de su hibridación entre aquellos reales y virtuales, son necesarios para aquel diseñador que desee innovar en la intervención de los espacios públicos actuales, por lo que se ofrece un planteamiento teórico sobre la evolución de éstas dinámicas, en conjunto con un modelo de intervención y un proyecto de análisis para los resultados de la investigación.

II. REVISIÓN DE LITERATURA

CAPÍTULO 1

Ciudad, espacio público y sociedad



1.1 La ciudad: visión global

CAPÍTULO I: CIUDAD, ESPACIO PÚBLICO Y SOCIEDAD



Construcción de ciudad

Ciudad, elongación del tiempo social; espacio único de creación humana donde el hombre muestra su imposición y control sobre la naturaleza. Espacio habitado, construido y modificado; contenedor de vidas efímeras transformadas en historias y sujetos de descendencias; herencias del imaginario colectivo. Situación de lo urbano; lo público y lo privado en exponentes semejantes que desdibujan sus barreras. Espacio de política y para el ejercicio de ciudadanía que se puede decir es pobremente democratizado como público.

Cúmulo de construcciones que combinan espacios públicos y privados, ofreciendo una conectividad y movilidad dentro de la urbe humana. Es el asentamiento de poderes sociales, políticos, económicos y tecnológicos que se desarrollan a la par de una vida impuesta exclusivamente por el hombre.

La ciudad como ese ente vivo bullicioso, pero que silenciosamente evoluciona. Camaleónico ser que se alimenta de las colectividades y los relegados, de lo humanamente construido y sus vacíos residuales; del lugar y los no lugares; del lenguaje y el silencio; de la imagen narrando historias y del desperdicio creando situaciones, potencializando toda característica humana de egolatría, poder y humanismo. Magnífico ser representativo del alcance del poder colectivo; conjunto de experiencias sensoriales que enmarcan un nicho de símbolos y de elementos referenciales de la vida urbana cotidiana.

Y a la par de lo que comenta Francisco Cortés sobre las ciudades, pueden ser conceptualizadas, diseñadas y con configuraciones de patrones urbanos similares, pero tendrán que ser lugares apropiados por la gente para cumplir su fin último, aunque la concepción de los espacios y los usos de la apropiación de los usuarios no empaten. Se podrán edificar lugares y espacios con propósitos únicos o específicos que al final, dan como resultado espacios re significados,

apropiados o dejados como no lugares por los habitantes (Cortés , 2003), por eso la importancia del conocer previamente la población y las dinámicas suscitadas en el espacio público.

Es a partir de la explosión demográfica de la ciudad, de este modelo acelerado de urbanización que se hizo percedera la noción del espacio complejo en que se vive, de la percepción psicoespacial de la ciudad. Sin embargo, la carga simbólica del espacio no se ha visto perdida, en cambio, articula y pone de manifiesto las prácticas sociales del espacio ciudadano contextualizado.

Desde las estructuras físicas, como las grandes edificaciones de Manhattan, hasta el desarrollo de una planeación urbana o la estructura formal que han ido adquiriendo las calles, las ciudades han ido desarrollando patrones comunes que derivan de la forma de convivencia humana en grandes urbes, creando un lenguaje propio que junto con las publicidades, los comercios y la gente entablan un dialogo imperceptible con la época y contexto social del espacio. Como menciona Lynch al hacer un análisis de la imagen urbana, se pueden identificar elementos comunes en las poblaciones que sirven a los habitantes como referentes psicoespaciales, geográficos, sociales y políticos, y que simplifican con su entendimiento el análisis propio de los espacios. Lynch clasifica éstos patrones en cinco elementos claros e identificables que son:

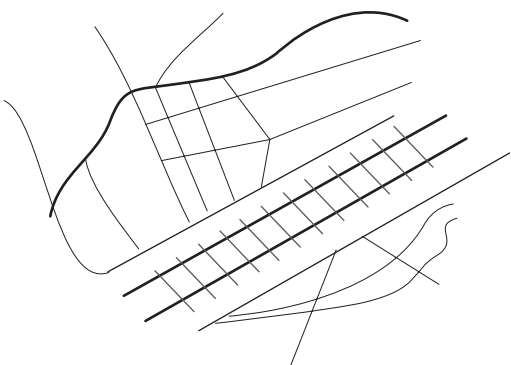


Fig.1 Ejemplo esquemático de sendas

Sendas: caminos formados por los trayectos de interconexión en la ciudad. Elementos como calles, aceras, andadores, veredas, etc. donde ocurren los encuentros fortuitos, las interconexiones y el movimiento de capital.

Bordes: elementos de separación naturales, artificiales o psicoespaciales tales como ríos, rutas periféricas, carreteras urbanas, incluso algunas líneas no tangibles delimitadas por la población que usualmente son marcados como territorios por pandillas o incluso por cambio en la imagen urbana que delimita aspectos socio-económicos o socio-culturales.

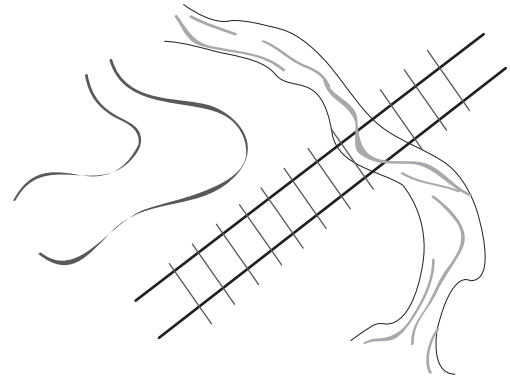
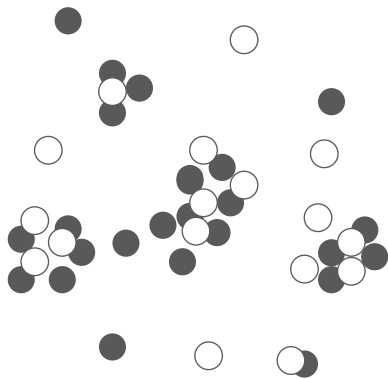


Fig.2 Ejemplo esquemático de bordes



Nodos: son puntos de confluencia ya sea peatonal o de algún sistema de transporte en las ciudades. Por lo regular son conglomeraciones creadas por alguna zona de interés comercial, cultural o espacial que aunado con la estructura física del espacio crea espacios de constante convergencia y tránsito.

Fig.3 Ejemplo esquemático de nodos

Barrios: Si bien en los modelos latinoamericanos son segmentados con diferentes nomenclaturas como colonias, comunas o sectores, el principio de diferenciación de espacios dentro de la ciudad es el mismo. Los barrios son identificados por Lynch como aquellos sectores dentro de la ciudad que sirven de clasificación o segmentación ya sea por aspectos sociales, culturales, raciales, económicos o geográficos. Muchas veces las delimitaciones entre barrios son marcados por bordes intangibles o del imaginario colectivo.

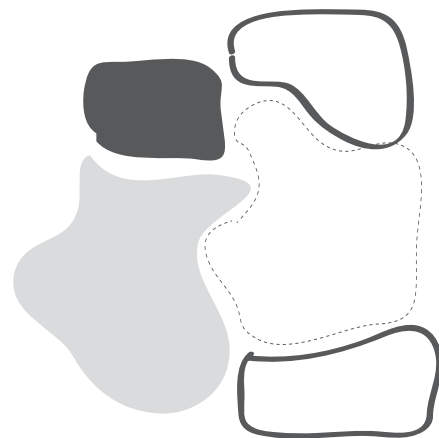
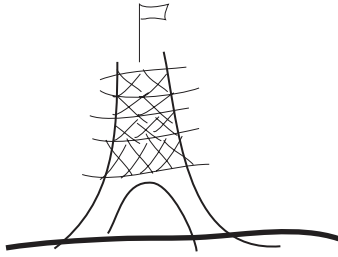


Fig.4 Ejemplo esquemático de barrios



Hitos: elementos o espacios reconocidos por el imaginario colectivo que en conjunto, crean ambientes de identidad, apropiación y orientación dentro de las ciudades (Lynch, 2010).

Fig.5 Ejemplo esquemático de hitos

En conjunto, estos elementos proveen de identidad a las ciudades y armonizan la confluencia y movilidad dentro de ellas, siendo de gran importancia la identificación de cada uno de ellos al momento de estudiar un espacio en específico, ya que de ellos se derivarán ciertas dinámicas que darán respuesta a muchos de los cuestionamientos estudiados del espacio.

De igual forma las ciudades han desarrollado patrones urbanos similares conforme a su expansión territorial, configurando calles, avenidas, barrios e hitos en privilegio al tránsito vehicular. Es a partir de la revolución vehicular y su priorización en el diseño y construcción de las ciudades que muchos espacios destinados anteriormente al tránsito peatonal quedaron fragmentados, divididos y segregados por espacios ahora destinados a las altas velocidades, los barrios se dividieron y se crearon bordes físicos que impactaron en la percepción y configuración social de los barrios, rompiendo con el diálogo peatonal arduamente entablado por generaciones en los espacios públicos de las ciudades. Éstas velocidades fueron posteriormente clasificadas y jerarquizada de acuerdo a su importancia y velocidad de movimiento, creando autopistas, ejes vehiculares, calles y andadores que posteriormente incluyeron ciclistas, carriles confinados para el transporte público, líneas de metro urbano y trenes de alta velocidad, ofreciendo otras formas de movilización y percepción dentro de las ciudades (Marshall, 2005).

Estas nuevas particiones creadas para el traslado, obligaron a una planeación futura del crecimiento físico urbano de las ciudades, fomentando los patrones reticulares que ayudaran a una mejor orientación y percepción espacial del peatón al recorrer la ciudad. Esto en conjunto con grandes edificaciones que

funcionan como hitos crean un mapa psicogeográfico en los ciudadanos que facilita la movilidad en las ciudades.



Fig. 6 Ejemplo de patrón urbano con boulevares (Marshal, 2005).

A partir de estos elementos urbanos altamente reconocibles se logra configurar la imagen urbana colectiva de ciudad y espacio. Si bien estos elementos colaboran en dar una mejor lectura del espacio físico, de igual manera aportan al lenguaje urbano una carga de simbolismo, se convierten en elementos que en conjunto facilitan el diálogo entre los habitantes y el espacio, marcando ritmos y armonizando la relación cultura- naturaleza de las actividades que dan vida a una ciudad en sus planos semánticos ecológicos y semiológicos.

Debido a esto, es fácil plantear o sugerir que los centros de las ciudades son los puntos claves para las aglomeraciones y por lo tanto del estudio semántico de las ciudades, creando espacios de jerarquización con respecto a los valores provistos por la misma cultura y comunidad (Castells, 2008).

La ciudad edificada: modelos ciudadanos

a) Principio de una nueva era: ciudad moderna/ industrial

El hombre siempre ha vivido en sociedad; ha erigido su territorio a lo largo de la historia en función de su desarrollo poblacional y en una casi perfecta armonía con la naturaleza. Sin embargo, es a partir de la revolución industrial y la época del petróleo barato que el hombre revolucionó en su forma de producción y obtención de bienes, prosperando en sus medios de transporte, de comunicación y de vivienda, originando y reproduciendo un crecimiento poblacional y territorial descontrolado, creando ciudades devoradoras de lo natural, con calles de mayor amplitud para un tránsito muchas veces más veloz y que implicó cambios mayores en la estructura física de la ciudad, anunciando la era moderna.

La revolución industrial le dio al hombre moderno la posibilidad de adquisición en masa, y mediante la industrialización del automóvil, la posibilidad de transportarse a mayores velocidades de extremo a extremo de las ciudades en expansión, brindando privilegios y facilidades a la población y que detonaron una adquisición masiva de vehículos de automotor en todos los sectores sociales. Este aumento descontrolado en la cantidad de vehículos en comparación a los que se encontraban previamente en los modelos medievales de ciudad, obligaron a éstas a pensar en nuevas maneras de expansión que dieran cabida a una gran cantidad de automóviles a distintas velocidades, y a las nuevas formas de comunicación, marcando un fin a la ciudad tradicional, lo que abrió incluso la posibilidad de un reordenamiento en modelos de ciudad ya establecidos.

Éste reordenamiento de privilegio a las altas velocidades ha sido criticado por varios autores entre los que destaca Jane Jacobs con su libro "Death and Life of Great American Cities" en donde reflexiona y afirma que el motor de las ciudades y de su formación de ciudadanía está en las calles, en el continuo trayecto y encuentro del día a día. Desde el punto de vista de Christopher Alexander, las calles son un conjunto de patrones multifuncionales que proveen de sentido a la ciudad y a sus habitantes (Jacobs, 1961).

Este modelo de ciudad, al haber sufrido esa multiplicación exponencial en su población y territorio y al integrar morfológicamente las nuevas dinámicas de movilidad y comunicación, modificó los espacios para el encuentro y la expresión pública, creando los no lugares, espacios de privilegio a las altas velocidades a través de grandes bulevares y puentes gigantes que fragmentan la continuidad visual y espacial. Se generaron espacios de tránsito exclusivamente peatonal y para los relegados, para no estar y sin embargo estar por un segundo; aceras, paradas de bus o estaciones de metro que son hechos para estar un momento (Cortés , 2003) privilegiando un sector de la población en su movilidad solitaria en automóvil, creando imágenes publicitarias y estilos de vida indicando que eso es lo correcto, el progreso, el éxito personal sinónimo de adquisición; enalteciendo con objetos y tecnologías la forma correcta de moverse y vivir las ciudades.

La ciudad moderna del s.XIX privilegiando avenidas y boulevares, sentó precedente en los modelos de crecimiento, construcción y planificación de las ciudades existentes y por existir del mundo contemporáneo. Desde Haussman y sus reformas de París con su política de sanitación y accesibilidad que revolucionó los modelos feudales a través del reordenamiento urbano, hasta su impacto reflejado en las ciudades del mundo que siguieron su ejemplo como en las reformas de Londres, Barcelona, Viena y posteriormente en el Bronx de Nueva York, para finalmente abrir camino a una planeación sustentable de los espacios urbanos actuales a través de metodologías como el nuevo urbanismo.

El inicio de una ciudad para el futuro, limpia y libre se dio con la propuesta radical implementada en el París de finales del s.XIX por el Barón Haussman, donde la demolición de aquella ciudad medieval, caótica, insalubre, de calles estrechas y segmentadas por barrios fue el primer paso hacia la libertad del espacio público en las nuevas ciudades. Napoleón incitado por Haussman, veían en esta ciudad de múltiples entradas y de calles pequeñas el lugar perfecto para el amotinamiento, para el ataque sorpresa de los enemigos y ante la cual debían tomarse mediadas



Fig. 7 Georges-Eugène Haussmann, reforma urbana de París, 1854-1870 (<http://www.kalipedia.com>)

drásticas (Berman, 2002).

Pero no sólo el aspecto político fue cubierto a partir de estas demoliciones en París, los factores económicos, políticos y sociales fueron abarcados en estas formas de reordenamientos nuevos del espacio público parisino. Las acciones fueron tajantes, y de igual manera, criticadas.

Aquellos espacios de conflicto que evitaran la accesibilidad a la ciudad eran innegablemente destruidos y suplantadas por grandes banquetas destinadas al flujo peatonal, al comercio, a la vida del espectáculo, donde no habría cabida para aquellos habitantes anteriores que no encajaran con el modelo adquisitivo que prosperaba, segregándolos y desplazándolos a las periferias de la ciudad. Surgió la era de los cafés callejeros del París y con la electricidad la vida nocturna en las calles, atrayendo un turismo nuevo e impulsando beneficios sociales, ambientales, políticos, culturales, turísticos que devinieron en oportunidades

altamente importantes en términos económicos para el país.

Este pensamiento moderno, de espacios accesibles que permitieran que la vida pública se fundiera con la vida política y del espectáculo, fue un modelo apropiado por múltiples culturas como símbolo de progreso económico y cultural, retomado y explotado como recurso para ofrecerse ante el mundo como pertenecientes a una nueva era de ciudades pensadas para el progreso, mediáticas y utópicas.

Con el tiempo, las ciudades comenzaron a sucumbir ante este modelo progresista, tal es el ejemplo de Nueva York con la llegada de Robert Moses a mediados del s.XX. Las reformas e intervenciones de Moses fueron en gran medida privilegiando las grandes autopistas; creó un Nueva York moderno, que consolidó su recientemente adquirida imagen como centro del turismo y negocios frente a lugares como París.

Moses contribuyó a crear el Nueva York para el comercio, atractivo para artistas, inversionistas y migrantes, que se pudiera disfrutar desde lo alto de los puentes y las avenidas rápidas, y sin embargo a costa de la gente. La política radical



Fig. 8 Robert Moses plan de avenidas en Manhattan.

de Moses de dar preferencia al tránsito vehicular sin importar las propiedades de las personas y de los espacios comunes, fue muy criticada y sin embargo replicada en muchas ciudades y países (Levinson, 2009). El reordenamiento que implementó en el Bronx fue comparado con la misma “hacha de carnicero” que Haussman había implementado en el París medieval, sin embargo, ordenó espacios para la accesibilidad vehicular y creó parques para el fuero común.

De igual forma estas políticas para la ciudad perfecta, de gran accesibilidad vehicular y peatonal, con estandarización para la construcción y con visión moderna, están reflejadas en muchas de las propuestas de urbanistas y planificadores de ciudades, como es el caso de Le Corbusier con su propuesta más emblemática “Plan Voisin”, que privilegiando una construcción de alta densidad maximizaba los espacios abiertos y reducía los trayectos entre los puntos de interés, facilitando la accesibilidad y la interconexión en las ciudades, aunque muchas veces eso implicaba demoler para reconstruir en espacios previamente habitados.

Estas nuevas formas de percibir el espacio modificaron muchas de las dinámicas de interacción que sucedían en las calles y plazas, reconfigurando las actividades sociales y creando nuevos lugares para el encuentro, el comercio y la expresión pública, que en conjunto con las formas de la industrialización de producción masiva y esfuerzos minimizados, brindó a la población oportunidades de descanso nunca antes ofrecidos, espacios de tiempo en sus jornadas diarias dedicados al ocio, y por lo tanto la necesidad de nuevos espacios dentro de la ciudad enfocados al esparcimiento y espectáculo. Las plazas y los puntos de encuentro ya no fungieron únicamente como el ágora política de la antigua Grecia, evolucionaron en espacios de encuentro, expresión artística, pública y política; las plazas y las calles se transformaron en el motor de las ciudades y los nichos de oportunidad para focalizar las actividades públicas se acrecentaron.

Se erigieron grandes construcciones antes no vistas, manifestando las

nuevas facilidades para trabajar el cristal y el metal y reafirmando la capacidad del hombre para superarse a sí mismo y a la naturaleza a través de edificaciones monumentales. Estas nuevas construcciones brindaron a la población referentes espaciales y secuencias lógicas en sus trayectos que formaron mejores imágenes mentales de su ubicación con relación a la ciudad y sus espacios.

La ciudad moderna tendría que adaptarse rápidamente a los cambios acelerados que a partir de los nuevos procesos tecnológicos tendrían a bien modificar patrones en la formas de vida, interacción, comunicación y vivienda. La visión modernista no permite un estancamiento, no le es suficiente una producción inédita, empuja y obliga a la invención eterna, rompiendo la continuidad con el pasado en busca de lo radicalmente distinto, lo nuevo inmediatamente se vuelve en lo viejo y la vanguardia en retaguardia, “El modernismo es una especie de autodestrucción creadora... el arte moderno no es sólo el hijo de la edad crítica; sino el crítico de sí mismo” (Lipovetsky, 2012).

b) Ciudad posmoderna o hipermoderna: el surgimiento del “no lugar”

La ciudad del consumo y desecho, del rápido olvido y traslado; auge de la era mediática y del nuevo territorio de lo electrónico, ciudad que: ***“se está convirtiendo en un sistema puro de objetos y estructuras funcionales y, correlativamente, de individuos aislados que se mueven en todas direcciones sin otra meta que los flujos del consumo y del espectáculo...imagen del funcionamiento abstracto de lo posmoderno, en el que la libertad del individuo se realiza como “individualización” de estrategias particulares e irrepetibles, de acceso al consumo masivo: al espectáculo de los parques de atracciones inmensos, de los estadios y los conciertos de rock, a las escaleras mecánicas de los modernos rascacielos de vidrio y a las puertas giratorias de los bingos. La ciudad posmoderna es una enorme superficie pulimentada en la que se puede patinar hasta el infinito. En el se producen itinerarios individuales,***

imprevisibles, aleatorios, trazados por el hiperconsumo, que son propiedad del individuo y no de la sociedad. Duran el lapso de una noche de sábado, representan las vías de la huida del individuo metropolitano” (Barcellona, 1992).

Es una ciudad de vida acelerada que no deja espacio a la reflexión, de múltiples espacios residuales y edificaciones temporales. Reflejo de las consecuencias de una etapa prolongada de consumo, donde proliferan espacios de ocio consumista y los espacios para lo verosímil de la vida cotidiana. Son ciudades que construyen los “no lugares” a partir de las nuevas dinámicas pobremente solucionadas. Los no lugares para el no estar, como aquellos hoteles de paso que con sus luces nocturnas invocan el lapso de no estadía genérica que ofrecen, o aquellos lugares residuales debajo de los puentes, que son consumidos por el olvido, o aquellas estaciones de trenes o paradas de bus en las que se está no para formar ciudadanía, si no para el lapso momentáneo, ciudades donde se busca estar lejos del otro y llegar rápido a los destinos, en una competencia eterna por saber y demostrar el qué es mejor que el otro.



Fig. 9 Ejemplo de No-lugar, pudiera ser cualquier parada de metro.

Lugares con nostalgia al pasado, aferrándose a lo perdido. Contenedores del tiempo como un museo que lo explica todo en metros cuadrados; espacios virtualizados para ser quien no se puede en atemporalidades, viviendo múltiples vidas en una sola y ofreciendo gustos malditos u ocultos que no pueden ser expresados en la ciudad vivida.

Espacios alejados de lo histórico, de lo proveedor de identidad y lo relacional, espacios para el olvido, para el desperdicio, para lo ilegal. Espacios residuales de la supermodernidad, para el alto sentido consumista de la población, automáticos, efímeros, olvidados. Como refiere... “el lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca totalmente” (Auge, 2000).

Esta forma de ser, ha consumido a las ciudades que poco a poco ceden ante la presión globalizada del consumo y dejan atrás la era de lo perpetuo, de las construcciones pensadas para lo eterno y materializan espacios temporales, moldeables, que sean camaleónicos seres capaces de adaptarse a la constante necesidad de algo nuevo. Situaciones apreciadas en los espectaculares bares y antros que son edificados en una noche, y que duran lo que la moda divierta; en los centros comerciales que no piensan en estructuras completamente sólidas para poder ser renovadas con lo efímero de las estaciones y demandas de temporada. Estos lugares de ambientes transitorios se vuelven también no lugares, que aunados a las nuevas tecnologías de comunicación, informatización, han generado sociedades individualistas, apáticas y consumistas sin reflexión.

Las ciudades posmodernas evolucionaron sus espacios públicos, notaron que la gente ya no se relacionaba de la misma forma que en los pasillos estrechos de la ciudad medieval, o que en las calles del Bronx, las personas poseían ahora nuevos medios para la interacción y comunicación, enfrentan nuevas problemáticas de seguridad, globalidad y vivienda, pero sobre todo, dejaban de aferrarse a los

espacios. Encontraban en lo duradero un dejo de insatisfacción que se trasladó poco a poco a su forma de experimentar los espacios públicos.

La etapa posmoderna no es más que el dejo de vivir prolongadamente en un estado modernista. La situación extendida de estar siempre en pos de la innovación llevó a las personas a un estado de negación, de copiar y pegar los estereotipos y creaciones de la primera mitad del s.XX, creando seres individualistas, hedonistas e indiferentes, que solo aceptan como valor lo nuevo que viene a ser remplazado por lo otro, un estado intransigente de negación prolongada (Lipovetsky, 2012). La ciudad refleja lo que la sociedad demanda, en estas ciudades ya no se construye con visión al futuro prolongado, las nuevas edificaciones tienden a ser remplazadas rápidamente en su fachada para demostrar constantemente su “innovación”, y aún así, aunque se busque construir y destruir, existe un aferrarse a lo pasado, una nostalgia no escrita de la población hacia los recuerdos que no fueron suyos; y los espacios, dejan de apropiarse y comienzan a olvidarse. Las nuevas construcciones efímeras desorientan al habitante, aparecen y desaparecen referentes espaciales de los lugares y proliferan los espacios semejantes como cadenas comerciales y modelos de casas idénticamente replicadas que forman paisajes falsos y confusos. El habitante se convierte en extraño dentro de su ciudad en un sentido no de diversión situacionista, si no de miedo y desorientación que genera estados de ansiedad en la población (Popeanga, 2009).

La población se encierra, las ventanas de las casas dejan de dar a la calle para formar pequeños clústeres de vivienda rodeadas de altos muros, las calles se vuelven laberintos sin salida y la homogenización de casas fomenta la desorientación; los espacios antes industrializados de fábricas y bodegas son destruidos o remplazados por cafés, cines y tiendas para el entretenimiento. Los espacios de encuentro son espacios de consumo donde la comunicación globalizada y la tecnología se vuelven esenciales para su funcionamiento.

c) El modelo globalizado y la ciudad genérica

En la ciudad contemporánea, las regionalidades y localidades se desdibujan, los patrones globalizados se incrementan y los no lugares agrandan su terreno. Como lo menciona Koolhaas, las ciudades se convierten en ciudades genéricas y ambiguas, donde las referencias y los hitos se globalizan y entran en un estado crítico de identidad.

Para Koolhaas, una ciudad genérica presenta características en sus espacios semejantes, si no es que iguales en diversos contextos sociales del mundo globalizado. Si bien se entiende que las culturas no pueden permanecer fijas, si no que son un elemento que está en constante evolución, Koolhaas enmarca el cuestionamiento de cómo estas culturas que conservan rasgos específicos en sus espacios, han sido consumidas por modelos capitalistas y espacios genéricos que desproveen de identidad y descontextualizan los espacios territoriales.

Esto se clarifica al exponer como ejemplo los aeropuertos que son los no lugares del transporte global, con sus amplias salas blancas e iluminadas, con simbología icónica global y las llamadas en múltiples idiomas. Son espacios multiculturales y a la vez tan similares a lo encontrado en casa, desprovistos o liberados incluso de la carga de identidad y del simbolismo de la arquitectura propia del espacio, liberándose de toda carga simbólica diferencial en sus espacios, despojándose de todo lo personal y quedando sólo lo genérico, global, contemporáneo (Koolhaas, 1995).

Si bien es cierto que la identidad es un proceso evolutivo del hombre y que se refleja a partir de las convivencias comunes, historias y vivencias con quienes nos relacionamos, ¿qué pasa cuando las nuevas tecnologías nos ofrecen la oportunidad de relacionarnos, convivir y crecer con múltiples culturas? ¿se “pierde la identidad”? ¿o evoluciona a una identidad globalizada? ¿los espacios podrán ser compartidos globalmente?

La ciudad genérica libera a los habitantes de poseer historia, se expande, contrae y modifica conforme a las necesidades que se le demandan, crea ciclos destructivos y constructivos conforme se necesite, es fácil de vivir y fácil de dejar, superficial, interesante o indiferente en igual medida, ideal a las necesidades de un estado posmoderno globalizado, no importando si tiene que ser edificada en América, Asia o Europa.

Ciudad sedentaria, lejos de cualquier emoción extravagante deja en manifiesto todo lo que población siente, se torna en la ciudad después del cruce con la tecnología y el ciberespacio, que elimina la individualidad y genera espacios urbanos únicamente para la función definida del traslado y comercio, ocasionando una evacuación de la esfera pública obligando a ser personas destinadas a estar en constante movimiento (Koolhaas, 1995).

Situaciones de estos espacios transportadores y creadores de experiencias genéricas son comúnmente vistos en las ciudades, incluso podrían contemplarse ciudades enteras con este modelo de arquitectura posmoderna o hipermoderna como Las Vegas, o en un contexto de pérdida de identidad, Barcelona.

En específico en el caso de Las Vegas, cada construcción posee la particularidad de ser pensada para el pronto desecho. Cada hotel renueva su fachada e interiores conforme sea la demanda actual de la población también fluctuante. La arquitectura de Las Vegas nos habla de una ciudad que no quiere ser habitada permanentemente, que incita al juego y a los deseos y sin embargo con la misma facilidad con la que se llega, se pueden ir los recuerdos. Es una ciudad que no intenta ocultar de que está hecha, los grandes letreros luminosos y el local de donas en forma de dona permite leer rápidamente para que están hechas las cosas.

Sus calles y avenidas evidencian un tráfico intenso en el exterior y que

encamina hacia los hoteles, hay forma de perderse y a la vez de orientarse; no se ocupa aprenderse la ciudad ya que siempre se buscan cosas distintas en cada viaje. Es un oasis en medio del desierto que se mantiene a costa de lo que se demanda (Venturi & Scott, 1996).



Fig. 10 Calle Strip Las Vegas.

Al adquirir ese sentido global, aparece un nuevo concepto de hipermovilidad en las ciudades aplicado en ámbitos políticos, económicos, territoriales, de producción, comunicación y poder. Esta hipermovilidad se refiere al estado que se enfrentan las ciudades contemporáneas con las nuevas tecnologías de la información, que obliga a los mercados transnacionales a moverse a una velocidad mayor para encontrar un nicho de mercado y sumirse a la competitividad global ahora demandada.

A esto se le suma su afectación en los espacios dentro de las ciudades, incluso en la configuración de esos centros de poder que podemos ver ahora reflejados en ciudades como Nueva York con un Wall Street que funge como centro

económico clave para el país, o Silicon Valley como germen catalizador de nuevas tecnologías y que centra sus actividades económicas y sociales en el impulso al desarrollo tecno-científico, creando una “nueva geografía de centralidad”.

A la par de esta nueva forma de distribución territorial por centros temáticos económicos, se encuentra un nuevo espacio virtualizado que mueve de forma automática y global los procesos de distribución del trabajo, producción y por lo tanto territorial. El poder económico encuentra la posibilidad de asentarse en pocos lugares geográficos que concentran la mayor parte de los recursos económicos, mientras que mantienen la producción y los recursos humanos y materiales alejados de los centros transaccionales de los que podrían en algún momento ser beneficiarios, segmentando de forma drástica la geografía social de las ciudades y en este caso del mundo en general, aumentando el sentido de desterritorialización y emplazamientos (Sassen, 1999).

Con una agilidad impresionante, las ciudades del mundo ven como opción el convertirse en ciudades globales o genéricas sin ni siquiera estar consientes de ello. De acuerdo al modelo de producción económica requerido en el momento, las ciudades comienzan a adquirir un sentido efímero, de desapego y desterritorialización con una imagen intrascendental que modifica física y socialmente el aspecto físico urbano, y por lo consiguiente, las características que definen al espacio público.

d) Ciudad digital: diseñando para una nueva era

Etapa de la virtualidad; la era de los medios digitales, procesos tecnológicos constantemente renovados y de conexión instantánea. Era mediática, del “simulacra and simulation” refiriéndonos a lo que Baudrillard (1995) tomaría como un mundo donde la simulación ya no posee una referencia o substancia, un mundo donde la generación de las cosas es a partir de la nada, sin modelo primario ni origen real,

“el simulacro no es lo que oculta la verdad, es la verdad la que oculta el factor de que no existe una. El simulacro es la verdad” (Ecclesiastes).

Ciudad efímera, morfogenéticamente cambiante, que existe y que desaparece. Creada por una sociedad posmoderna que nada o todo lo cree; ciudad global; es el espacio común donde los idiomas, territorios y tradiciones no importan, coinciden en cierta forma al ser un espacio globalizado. Ciudad que al igual que las otras, contiene factores políticos, económicos, sociales y territoriales. Está y no está, con la misma velocidad de la luz y el internet permite tener millones de ciudadanos, transaccionistas y turistas.

Esta ciudad digital afecta físicamente los territorios de las ciudades análogas. Al generar mayores patrones económicos y zonas de acceso en puntos geográficamente estratégicos, segregan y modifican las zonas de producción, transacción e incluso a escala de ciudades discrimina aquellas que sólo son manufactureras con aquellas que son centros transaccionales. Vive de los territorios y las telecomunicaciones, infiltrándose en todas las ciudades, incluso en poblaciones con poca densidad. Es una ciudad compartida que no se mide en kilómetros cuadrados ni en habitantes por metro cuadrado.

La ventaja más evidente de esta ciudad de conexiones electrónicas es la facilidad que posee de contraer tiempo y espacio; es una ciudad que no necesita dormir ni requiere de transportes físicos. Una ciudad atemporal que facilita el trabajo, la comunicación y la vida social a distancia y puede ser localizada en cualquier lugar en cualquier tiempo, reduciendo costos y acercando en un medio económico a clientes y proveedores, así como permite desinhibir las relaciones sociales (Leach, 2002).

Visión de la ciudad

La ciudad ha servido a diversas disciplinas para el estudio de múltiples temas que a la larga devienen en espacios de crítica pública y conocimiento colectivo. La visión de las vivencias dentro de la ciudad fue cada vez de mayor interés para artistas y literatos, que con sus obras pusieron de manifiesto muchos de los cambios sufridos en la evolución de las ciudades modernas, y con peculiar reclamo, expresan un sentido al por qué de las sociedades actuales.

El modelo de ciudad moderna marcado por Haussman con sus amplias avenidas y sus espacios para el comercio en las calles, permitió la ciudad de las multitudes y de masas en movimiento, por donde pasa la historia, el tiempo y la humanidad, creando espacios para ser absorbidos en cualquier momento por un psicópata o volverse un hombre de multitudes. A como lo referencía Allan Poe en “El hombre de la multitud”, la ciudad moderna ofrece la oportunidad de perderse entre las diferencias, volverse anónimo con la rigidez del nombre, ofrece ser la oportunidad del crimen, o destacar entre lo diferente. El hombre en singular que se desdibuja en la masa urbana y crea el personaje apropiado para el momento (Cortés , 2003).

La importancia de lo que enmarca Poe en este texto es el cómo el hombre deja de ser reconocido en su comunidad para tener la posibilidad de desdibujarse entre las multitudes que transitan en ese estado inmutable; el hombre con posibilidad de desdibujarse y volverse otro, de no ser reconocido y acechar como extraño.

El Flanér de los poemas de Baudelaire ejemplifica de manera más precisa los cambios y la forma de habitar la ciudad moderna. Mientras que en la era previa a la industrialización los habitantes se reconocían e intercambiaban dinámicas en común, la ciudad moderna ofrecía ese aire de anonimato, un espacio para estar y no estar con la multitud y perderse en las calles. El Flanér es descrito como

aquel personaje que vive de las multitudes, aquel observador apasionado de la ciudad que se mueve con el flujo peatonal atropellante y experimenta todos los detalles que ofrece la ciudad moderna. Su hogar es cualquier parte, cómodo con la presencia de otros pero amando su anonimato desapercibido. Callado observador y partícipe de los procesos urbanos es un producto de la alienación de una ciudad industrializada (Shaya, 2004).

Es un personaje que se regocija ante la llegada de la luz eléctrica a la ciudad; amante observador de la vida nocturna de cafés, óperas y teatros que ofrecen una nueva visión de ciudad nocturna. El hombre que capta el cómo la ciudad se transforma, crece y urbaniza: evoluciona.



Fig. 11 El Flaneur de Baudelaire de la ciudad moderna (<http://filomasnou.blogspot.mx/2011/12/benjamin-flaneur.html>).

De igual manera, Walter Benjamin describe a un nuevo personaje que sucederá al Flaneur, el Badaud es en lo que la ciudad transformó al Flaneur. El Badaud no puede ser confundido con aquel personaje que caminaba con las masas en su anonimato eterno para observarlas y vivir de ellas; este nuevo personaje sólo

camina por caminar, es aquel que se asombra y cree todo lo que le presentan; un crédulo caminante que a diferencia del Flan ur que conserva en todo momento su identidad,  ste la pierde. Sucumbe ante la nueva era del consumismo, estancado en un estado cat rtico de  xtasis con la posibilidad de poseer todo, el Badaud deja de perderse en las masas para volverse la masa misma, deja de ser la persona para ser el p blico del consumo (Fournel, 2007).

Estas visiones de la ciudad han marcado el camino a dise adores y urbanistas en la construcci n y dise o de las ciudades. Han clarificado conflictos sociales, de g nero y territoriales a trav s del estudio de los personajes y la visi n de artistas y literatos sobre el espacio.

1.2 El espacio complejo: teoría de la complejidad y sistemas de redes

.....
CAPÍTULO I: CIUDAD, ESPACIO PÚBLICO Y SOCIEDAD



Teoría de la complejidad y teoría del caos

Usualmente se trabaja y se observan las partes de un problema; se analiza su estructura, modificaciones y alteraciones para poder emitir un diagnóstico lo más fiel posible y ofertar una solución. Sin embargo, se vive en un mundo complejo donde todo se relaciona y todo produce consecuencias.

En la teoría del Caos, que aunque enmarca aspectos matemáticos y físicos es fácilmente trasportable a muchos de los aspectos naturales, tecnológicos y humanos que son enfrentados en la vida diaria, se percibe las cosas desde una visión donde todo es dinámico, y por lo tanto, impredecible. La premisa de que nada es controlable en su totalidad, debido a que esta acción necesariamente discrimina a otros factores que no podrán ser controlados, ejemplifica que ningún comportamiento (humano, físico o tecnológico) es enteramente lineal, sino inestable, azaroso, por lo que es importante ver el todo y no sólo las partes del problema. A partir de esto, el observador no es el causante de la imprevisibilidad o inestabilidad del sistema, es en sí el sistema el que al ser fragmentado, segrega variables que son igualmente importantes y que inciden directamente en los resultados de la observación. Es lo que comúnmente es llamado como “efecto mariposa”; un evento que podría referirse como aislado, presenta factores de incidencia en los resultados de eventos incluso a distancias geográficas considerables (Cazau, 2002).

Lo complejo es lo que lo sucede; el observar el todo para involucrar las partes y entender de forma más simple el movimiento del sistema. La complejidad comprende el auto regulamiento de las partes discriminadas del sistema. Es decir, cuando se analiza de forma aislada una parte del todo, los elementos segregados o aquellos que no fueron considerados, tienden a la auto regulación u auto organización en un sistema que funciona con una mayor complejidad.

En lo que respecta al ámbito social, el humano como característica propia

de la especie no soporta la incertidumbre; le genera ansiedad y estrés por lo que tiene que estar en constante búsqueda de estímulos que aminoren esa ansiedad. Cuando se forman sociedades altamente controladas, la humanidad segrega mayores sectores sociales dejándolos en un descontrol, “estos grupos excluidos representarían un ámbito de entropía y caos en lo social...sin embargo quedan en la periferia de la estructura organizada, y no están fatalmente destinados a la entropía permanente o al exterminio...la disyuntiva es reorganizarse o perecer; por lo general, la humanidad elige la primera opción” (Flores & Martínez, 2011).

Esto llevado a un mundo globalizado en donde Castells (1998) define que comienza a partir de tres procesos aislados que son: la revolución tecnológica de la información a finales del s.XX; la crisis económica del capitalismo y el estatismo con sus consiguientes reestructuraciones y los nuevos movimientos sociales y culturales que se vieron reflejados en una nueva estructura social llamada sociedad red, que como consecuencia crearon una cultura de la virtualidad real (Castells, Portes, & Benton, 1998).

En una sociedad de por sí compleja, al agregarse el factor tecnológico globalizado y la nueva era de las comunicaciones digitales en la instantaneidad, se vuelven sociedades con mayores elementos de complejidad; de un orden superior en donde crece la facilidad de discriminación de elementos pero que de igual manera crece la habilidad de auto organización a niveles locales y globales en los diversos aspectos sociales, económicos, políticos entre otros.

Con el tiempo, la sociedad se ha organizado en distintos niveles de redes sociales, definiéndolo como “un campo de relaciones entre individuos que puede ser definida por una variable determinada...no es un grupo bien definido ni limitado, sino una abstracción científica que se usa para facilitar la descripción de un conjunto de relaciones complejas en un espacio social dado. Cada persona es el centro de una red y a la vez es parte de otras que implica un cambio de bienes,

servicios e información” (Flores & Martínez, 2011).

Sociedad Red

Las llamadas “sociedades red” han marcado significativamente parte de la historia mundial a través de su auto organización en un nivel de complejidad alto; se tiene el claro ejemplo del M15 en España con su capacidad de convocatoria en más de 50 ciudades españolas en donde la organización sucedió de forma espontánea, sin líderes fijos ni autoritarismo; en una organización que entendió la complejidad del sistema en movimiento y que a partir de las tecnologías de la información movió ciudades enteras al paro, a la protesta y a la toma de calles y plazas públicas en demanda de una respuesta productiva del gobierno, donde todos representaban la misma jerarquía del movimiento.



Fig. 12 Protestas M15 movimiento de los indignados en Madrid, España.

Existen otros ejemplos donde el factor tecnología + información + comunicación ha potencializado la organización de personas en forma espontánea y con un fin común. Si bien estas tecnologías permiten la auto organización, también permiten que la información llegue a todo el mundo para ser testigos instantáneos de lo que acontece a nivel global.

Ciudad y complejidad

La ciudad por sí sola es un ente complejo, con diversas variables y factores interconectados que hacen imposible el estudio de un elemento en lo particular sin tomar en cuenta las afectaciones en lo demás. La ciudad y los espacios públicos deben sentirse (ritmos melódicos que conforman la vida en la ciudad, flujos y comunicaciones tangibles e intangibles dentro del espacio), deben ser pensadas (partiendo de que son reflejo de la situación social, espacios de expresión pública e individual y producto de significaciones colectivas), pero sobre todo debe tratarse como lo complejo (los elementos que se presentan en lo individual y en lo múltiple) (Pereira, 2007).

Lo complejo, descrito como el cúmulo de “eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares que constituyen nuestro mundo fenoménico” (Morin, 1994), que aunado al contexto de interacciones tecnológicas contemporáneas se agregan factores como el de las culturas hibridizadas, la desterritorialización y falta de arraigo propio que generan las nuevas formas de migración y el estado posmoderno de fácil desarraigo por lo fijo.

Al hablar de que la ciudad es una configuración de sistemas complejos, se alude a lo que Manuel Castells maneja como la capacidad de comunicación e interconexión que tienen todos los elementos que se involucran para formar la ciudad; conexión que afecta la estructura morfológica de lo físico y visible, así

como de lo no visible, y por lo tanto también del espacio virtual. Esta relación entre elementos tiene la capacidad de conectar las transformaciones urbanas con la parte dinámica, flexible e impredecible de las relaciones humanas. La ciudad se vuelve un receptora de esa red de conexiones, teniendo su propio ritmo y siendo capaz de conectarse con otros sistemas más complejos (Castells,2007; Lynch, 2008; Deleuze & Guattari, 2009).

Es a partir del análisis de éstas conexiones que surge lo que Steven Johnson (2002) denomina como sistemas emergentes. De forma concreta, un sistema emergente se refiere a la capacidad de organización entre pequeños elementos y con información limitada, para producir un efecto con consecuencias mayores. Johnson clarifica esto con la estructura de los hormigueros; las hormigas a pesar de tener un sistema de comunicación tan primitivo como lo es la emisión de feromonas, tienen la habilidad de organizarse de tal manera que siempre exista el número exacto de hormigas recolectoras que provean de alimento en función del tamaño de la colonia.

Esto es logrado sin tener una visión clara de cuántas hormigas se encuentran en total trabajando en esa tarea; es mediante la información recolectada en las pequeñas áreas por las que se encuentran, que las hormigas logran organizarse e inferir que tarea les toca desarrollar (Johnson, 2003). Esta capacidad espontánea de auto organización puede verse reflejada también en el comportamiento humano; basta que una persona o un grupo pequeño de ellas haga una reflexión volcada en acción para que la trascendencia de la misma incida en las demás redes. Siendo copiado en una escala mayor, podría incidir en las prácticas tanto del mundo virtual como del real, incidiendo incluso no sólo en un lugar físico, si no en aspectos sociales y territorios globales.

La complejidad en las ciudades ahora no es vista sólo como el inmenso mar de peatones que se mueven de un lado a otro, o como ese momento de

experiencias que une a los sistemas de transporte y de comercio; es una ciudad entendida como compleja porque está viva, “la ciudad es compleja porque abruma, sí, pero también porque tiene una personalidad coherente, una personalidad que se auto organiza a partir de millones de decisiones individuales, un orden global constituido a partir de interacciones globales” (Johnson, 2003).

En un sentido más abstracto, es identificar aquellos patrones e conducta urbana que crean a la ciudad. Observar en las calles y en los barrios cómo se respira y vive el espacio; entender por qué funciona y qué lo mueve. Refiriéndose a la observación de Engels, “patrones en el paisaje urbano” estructuras repetidas que se podrían asociar a una ciudad no planeada, pero que por el contrario, manifiestan naturalmente la toma de decisiones de la población, quedando asentada en la forma y estructura de las ciudades y sus espacios públicos.

En ejemplo de auto organización urbana podría ser la red Aventones (Aventones, 2013) en México y Chile, como una opción sustentable a la demanda de transporte a trabajos y universidades. Esta red promueve en su página vehículos compartidos para el traslado al mismo sitio de personas de la misma organización, universidad o dependencia así como para personas que vayan por la zona, reduciendo costos y emisiones de carbono.

Si bien la red Aventones es un ejemplo simple de auto organización, la complejidad de las ciudades presentan ejemplos mucho más elaborados. Incluso ha llegado a ser una forma base en el modelo de ciudad digital. Si se toma como referencia el juego de emulador de ciudades SimCity (1989 y última versión 2013), se puede analizar de forma clara la importancia de las variables del sistema completo para ofertar situaciones que surjan de un sistema emergente. En el juego, variables como la construcción de un puente, la apertura de un local comercial, un negocio de comida o la creación de espacios públicos, repercuten variables de costo de piso, afectaciones en el humor de la población y la facilidad para concretar sus

actividades diarias. Esta emulación de ciudad digital, es una cercana forma de analizar las ciudades análogas y sus sistemas complejos.



Fig. 14 Imágen del juego SimCity de una ciudad en progreso.

Las calles: articulación y vida

Si bien es cierto que la ciudad constituida como un ser de calles es descendencia propia de la ciudad moderna del siglo XIX y de la revolución industrial, las calles se han edificado como uno de los espacios públicos más importantes dentro de las mismas.

Como tal, la calle es sin duda el espacio público por excelencia. Es el espacio para el encuentro y la socialización, para el tránsito, la conexión y la movilidad, pero sobre todo es el espacio que hace la transición entre lo público y lo privado. Si se es consciente que entre un 25% y un 30% del espacio total libre de las ciudades es destinado a la creación de calles y conexiones (Borthagary, 2009), nos deja la interrogante de ¿a quién se le está dando prioridad en la movilidad? ¿al peatón? ¿a

las masas? ¿al auto en su solitario trayecto?

La ciudad moderna les regaló las calles a los autos para que transitaran y se estacionaran, pero no se pensó en la importancia que emana del que las calles son para las personas porque funcionan como un gran espacio público conector, y poco a poco el olvido de poseer las calles como derecho fue cedido a las máquinas motorizadas, incluso en el lenguaje de los modelos urbanos, aparecen letreros de no acceso peatonal y banquetas estrechas para el paso de una persona con postes y obstáculos que le interceptan en el camino.

Las calles y las avenidas no sólo representan puntos de conexión en las ciudades, también son los momentos de encuentro entre los distintos sectores de la ciudad. Son referentes espaciales de ubicación y distribución en el mapa mental de los habitantes para la ubicación y orientación en la ciudad. A pesar del privilegio que se le ha dado al vehículo en las calles, éstas siguen siendo el hilo motor de todas las actividades diarias, pudiendo ser catalizadas para aquellas viejas pláticas de café al aire libre, los encuentros fortuitos, las canchas de fútbol efímeras que aparecen y desaparecen con dos piedras, y como espacio de expresión para la crítica a través del arte urbano.

Una calle que privilegie el paso peatonal, se convierte en una calle catalizadora de las actividades económicas de la zona y por lo tanto, revaloriza su plusvalía. Colocar al peatón en el primer orden jerárquico de la estructura de la calle sin olvidar la compleja gama de medios de transporte, fomenta un nuevo pensamiento para el ejercicio de ciudadanía en las calles mejorando la comunicación, accesibilidad e inclusión de las personas en la ciudad.

La iniciativa “Park(ing) Day” nacida en San Francisco, ejemplifica de forma directa el reclamo de la sociedad por el espacio para las personas ya que la mayoría de las áreas de San Francisco, son destinadas al aparcamiento de automóviles

privados y para su movilidad. Ésta iniciativa nació en 2005 con un grupo de personas que decidió apropiarse temporalmente de un cajón en la calle mediante el pago de parquímetro, y convertirlo temporalmente en un parque urbano para el peatón. La intervención duro las dos horas pagadas del parquímetro, sin embargo al hacerse pública la fotografía en internet, ciudades de todo el mundo comenzaron a replicar la iniciativa en una crítica al estado de reclamo de las calles (Reclaim your city : Park (ing) day, 2012).



Fig. 15 Intervención en la calle de Park(ing) Day en Nueva York.

Las calles son los hilos que dan vida a las ciudades; de igual forma evolucionan con los nuevos medios de transporte y comunicación que desarrolla el hombre. En muchas de las etapas de la evolución de las ciudades, los niños salían a apropiarse las calles con botes y balones, gises y cuerdas por la importancia que tenía como espacio para relacionarse, convivir y generar comunidad entre los vecinos, brindando seguridad y la vigilancia que Jane Jacobs hace referencia en sus escritos y a lo que defiende como la parte más importante del espacio público.

1.3

Espacio público y ejercicio de ciudadanía

CAPÍTULO I: CIUDAD, ESPACIO PÚBLICO Y SOCIEDAD



“A todas aquellas miradas frugales con las que me he cruzado”

Espacio público

La definición de espacio público deriva más allá de ser sólo los espacios delimitados por las construcciones de la ciudad. Su significado formal se enuncia como aquella estructura física conformada a través de los vacíos dejados por los espacios privados de la ciudad, ya sean destinados para el tránsito, accesibilidad, ocio o comercio, con la clara reserva de que los espacios como plazas, parques y andadores representan espacios específicos para fungir como espacios públicos provistos por lo planeadores urbanos hacia la ciudad. Dentro de este marco físico, los espacios públicos cumplen con una función social mucho menos tangible, pero que enmarca la importancia de lo que representa, entablando un diálogo entre lo tangible y lo intangible.

Jane Jacobs ejemplifica el valor y el significado que tiene la vida pública en las calles para el funcionamiento de la ciudad. En su reflexión del tema, pone de manifiesto la importancia de las dinámicas suscitadas en la calle tanto para la seguridad como para el comercio, el turismo, y la vida pública. Como eje central toma la ciudad de las multitudes como aquellas responsables de la seguridad y vigilancia en las calles basándose en los miles de ojos que vigilan para poner en sobre alerta lo que pasa, y no en lo que muchas ciudades tomarían como modelo de seguridad brindar mayor vigilancia policiaca. Jacobs lo que manifiesta es la importancia en ese lazo intangible que se forma día a día con la señora que pasea el perro, o el señor de enfrente que vende la verdura, que sin conocerlos se vuelven parte del paisaje cotidiano del espacio que genera lazos de comunidad y seguridad; suman ojos en las calles que observan lo que pasa, vigilan e inhiben las conductas de los otros a partir de su presencia, y en conjunto generan una sana convivencia dentro del espacio público de las calles.

Es importante mencionar que para Jacobs los factores sociales no son considerables como proveedores de seguridad una zona de la ciudad; lo que se toma a consideración son las condiciones urbanas que permiten ese desarrollo en la creación de comunidad y por lo tanto de un sentimiento de seguridad en las calles; el que la calle nunca este sola y mantenga esa vida comunitaria fortalecerá el tejido social de la zona así como el sentido de identidad y apropiación para que el espacio público no sea deteriorado o abandonado.

Para mantener este estado de constante tránsito y vivencia en la calles, Jacobs menciona la importancia de mantener ciertos factores como lo son los usos de suelos mixtos, que permitan trayectos peatonales cortos para obtener los servicios básicos de las personas y por lo tanto promover el que caminen y recorran más las calles, así como mantener el beneficio económico de la comunidad; la conservación de ciertos edificios históricos que permitan evolucionar en hitos y que no se generan más gastos en construcción de nuevos; y la importancia de mantener una densidad promedio de vivienda que permita dar vida a las calles (Jacobs, 1961).

Si bien Jacobs nos habla de los modelos y la vida en las calles de los años 70's, también hace referencia a los cambios en las dinámicas que representaron los cambios estructurales a partir de la apertura a las altas velocidades. Los barrios que fueron abiertos y destruidos con "hacha de carnicero" en el Bronx, quedando segmentados y recludos en ensordecedores bordes automovilísticos, sufrieron también cambios sociales de consideración; las poblaciones dejaron de identificarse, los que sobrevivieron se recluyeron en un olvido doloroso, y los que no pudieron vencer a la máquina demoledora, huyeron y migraron a las periferias, desfragmentando la comunidad que se gestó por largo tiempo en el barrio y trayendo problemas de pandillas e inseguridad en las calles.

Este proceso de desfragmentación no sólo se vivió en el Bronx con Moses.

Muchas de las ahora grandes ciudades del s.XX vivieron un proceso similar donde muchos barrios fueron demolidos y segmentados por avenidas de alta velocidad. Pero ¿qué ha pasado años después de que nacen nuevas generaciones con estas dinámicas ya incluidas en su vida diaria? ¿El espacio público sigue siendo el mismo al que Jacobs hacía mención? ¿Los niños aún salen a jugar con una madre despreocupada porque el vecino vigila? ¿qué se entiende por espacio público? Las reminiscencias de la época moderna han dejado más que estragos visibles en la configuración social de las ciudades. Al pasar de una era del consumo prolongado provisto por la época moderna y la revolución industrial, a una era del desecho desmedido las ciudades han generado hombres de vidas aceleradas, de indiferencia al otro, han creado espacios basura, residuales y de desecho en donde el encuentro fortuito, la deriva y el acercamiento con el otro se han mezclado con otro tipo de encuentros virtualizados, haciendo que el espacio físico y el virtual converjan en el mismo punto social, anunciando una nueva era de espacio posmoderno o hipermoderno.

Desde siempre, lo público es lo que permite la auto regulación de comportamientos, el orden natural de una sana convivencia y catalizador de expresiones públicas, pero ¿hasta dónde puede llamársele público al espacio? Rosalyn menciona que “el modo en que definimos el espacio público se encuentra íntimamente ligado a nuestras ideas relativas al significado de lo humano, la naturaleza de la sociedad y el tipo de comunidad política que anhelamos” (Deutsche, 2001), y con esto se ha venido demostrando que el espacio público en esta sociedad de redes y comportamientos complejos, ya no sólo abarca las calles y plazas, si no que presenta una expansión del mismo al permear estas características al espacio virtual, convirtiéndolo en un extensión del espacio público real.

El espacio público es reconocido por las dinámicas complejas que lo conforman, abarcando aspectos sociales, físicos, económicos, virtuales y de comunicación con lo que se pudiera analizar como se describe en la figura 16.



espacio público

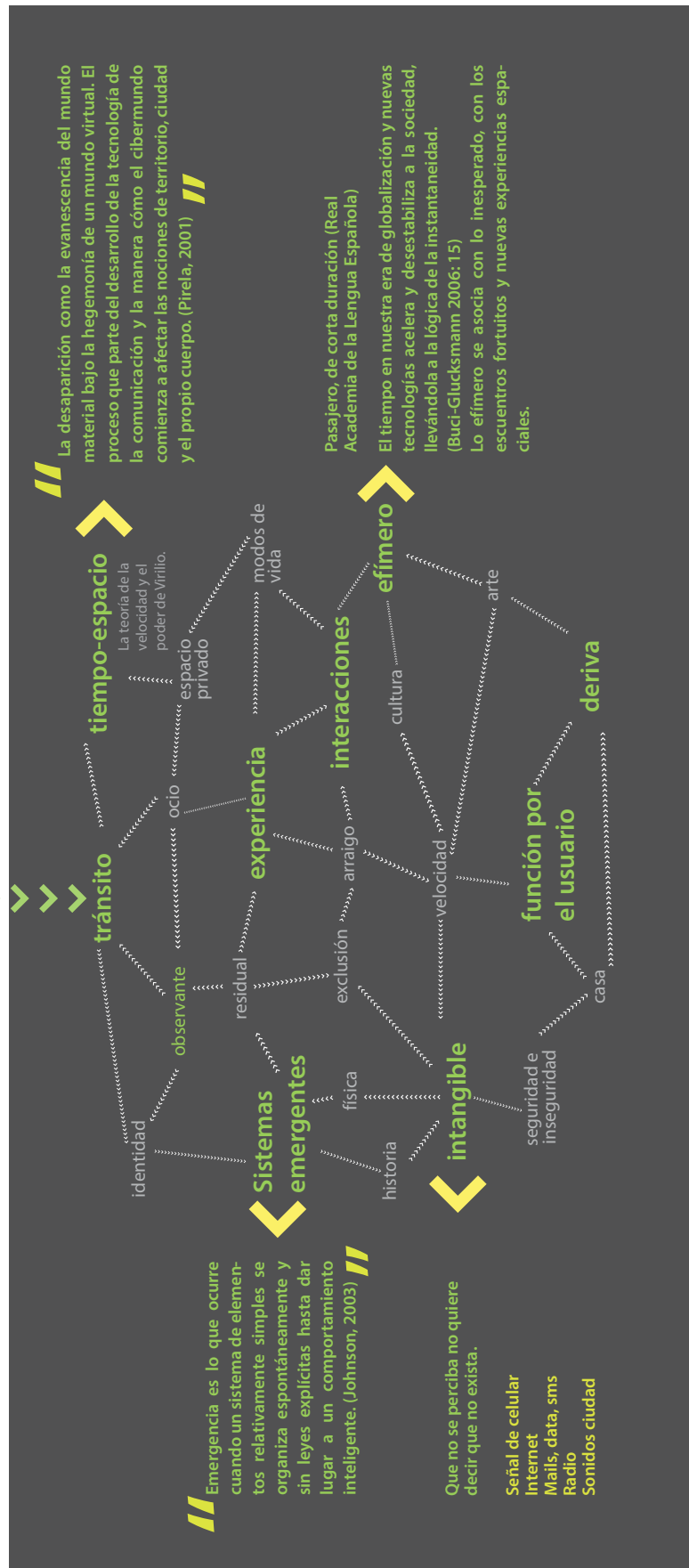


Fig. 16 Diagrama de aspectos del espacio público

Políticas del espacio y formación de ciudadanía

De igual manera, el cuestionamiento e investigación de la comunicación con respecto a la ciudad, el espacio público y la cultura es de gran importancia para la descripción de aquellos procesos y actividades formadoras de ciudadanía, pero que a su vez, su uso constituye una planeación estratégica para fortalecer lo público, los vínculos sociales y el fortalecimiento del tejido social permitiendo el libre ejercicio de la expresión que de salida al consumo de la industria cultural (Pereira en Yory,2007).

No se puede dejar de lado que todo espacio posee políticas que lo rigen, y en los mejores casos, han sido el espacio político por excelencia; es el ámbito donde la historia y la identidad de las culturas son encapsuladas en el tiempo para emerger y dar forma a las identidades. Su característica de público lo llevan a ser el espacio del encuentro, el nicho perfecto para la expresión pública, de la identidad, la pertenencia y el rechazo, de poder encontrar al otro y de la expresión pública; son los espacios físicos donde es vaciado el reflejo vívido de la contemporaneidad social. En su conjunto, son espacios geopolíticos, no es sólo son un cúmulo de estructuras edificadas y que producen lugares. Su estructura refleja realidades económicas y sociales que lo habitan.

El ágora pública ha sido siempre el espacio de la apropiación para la manifestaciones de los derechos e intereses comunes ya sean políticos, sociales, ideológicos entre otros, haciéndose manifiesto el poder que ahora recae en el pueblo y no en la monarquía en las tomas de decisiones conjuntas; el poder se manifiesta ahora en el espacio público simbolizando el más grande sentido democrático de que el poder se queda en lo colectivo y no en un solo individuo que por extensión libera en la población lo que Hannah Arendt llama “el derecho a tener derechos”.

Para Foucault el poder es una forma de relación entre los individuos, y no

sólo como la relación común de poder y reglas de imposición jurídicas, o de la concepción marxista como consecuencia de movimientos económicos para la producción. El poder ya no como el esquema impositivo de prohibición de las sociedades de castas, ni del esquema feudal para extraer frutos del trabajo, ni del poder monárquico de producción económica, el poder de las sociedades contemporáneas se ve enmarcado por las relaciones de fuerza con el otro, de una relación de guerra que por lo tanto, debe ser abordada desde una perspectiva estratégica.

La relación de poder positivista de Foucault, no reprime, impone ni excluye, sino que encuentra su fortaleza en que es un poder que produce efectos positivos de deseo y saber en las relaciones de las personas, sobrepasando cualquier sistema de relación o conexión. Es un poder ejercido en el momento, que no puede ser arrebatado, intercambiado ni compartido. Es una relación momentánea que sólo se evidencia en el acto y es renovado entre los individuos, es un poder efímero (Lechuga, 2008).

Ese lapso de poder en los espacio públicos afectan sus formas de apropiación y las políticas que suceden en él. Si bien este espacio destinado a lo público debiera poseer dinámicas democráticamente establecidas, se tienen casos donde la línea de lo público y lo privado son impuestas por un sector que habita el espacio público y que lo proclama como suyo, discriminando y segmentando las dinámicas de igualdad y libertad que debieran suceder en él.

Ejemplos de esto se tiene en el caso del Jackson Park en Chicago con la publicación del artículo “El derecho del público a cerrar con candado el espacio público” en el New York Times, donde se expone el caso de un parque entre departamentos y conjuntos habitacionales que es “tomado” por los habitantes de éstos y cerrado con llave por las noches para evitar que sirva de hogar a personas que viven en la calle proclamando que la razón es para mantenerse como “parque”.

Con esto un grupo de personas selecciona las actividades legítimas que debieran suceder en el “parque” como espacio público, y bajo el refugio de éste argumento segregan e imponen políticas y normativas de un espacio que debiera ser público (Deutsche, 2001).



Fig. 17 Jackson Park con rejas puestas.

Un espacio que posee las características de público es susceptible al conflicto entre las personas que lo habitan, pero al final eso es lo que lo hace público. Las formas de gestar y negociar los comportamientos, los usos y las normativas del espacio público son de aquellos “habitantes naturales” del espacio, aunque en muchas ocasiones esos signifique un grado de discriminación, falta de conexión con otros espacios o luchas territoriales; si bien debiera gestarse de una forma democrática, las reglas por lo general son impuestas por la misma comunidad que los habita.

La vida y el espectáculo

Francisco Cortés comenta de la concepción de las ciudades que se diseñan y se construyen pero al final los espacios de las ciudades consiguen ser apropiados, son dados de significados por los habitantes y convirtiéndolos en los lugares perfectos para potencializar aquellos factores de la emergencia social que pudieran significar un cambio radical en la forma de construir ciudad y ciudadanía, a pesar de encontrarse en circunstancias graves en donde la velocidad cambia las dinámicas actuales de encuentro y diálogo.

En “La sociedad del espectáculo” de Guy (Debord, 2005), se expone un dilema de la formación crítica del hombre después de las ventajas ofrecidas en la modernidad y los nuevos medios. Debord analiza la transformación de las relaciones humanas en la época de las interfaces, donde la pantalla, los medios de comunicación y la mercancía industrializada de la modernidad, llena la vida social de las personas convirtiendo las relaciones antes personales en espectáculos visualizados a partir de la pantalla. Critica la puesta en escena de las dinámicas sociales representadas en un ágora ficticio y que encierra al espectador en una burbuja del reflejo de su propia vida en un mundo paralelo, bombardeada por imágenes de una supuesta manera de vivir, creando entes genéricos que simplemente quieren parecer a los estilos de vida dictaminados, viviendo constantemente en una representación.

Para Debord “el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes” (Debord, 2005), es la consecuencia de la alienación y la pérdida de poder en los espacios públicos ya que su consumo se vuelve dirigido por una minoría que controla los medios y la información. En la infiltración de los medios de comunicación y la vida moderna a las casas, la alienación se vuelve inminente. El poder en los espacios que se formaba a partir de los lazos de relación, comienzan a fracturarse ya que la información

comienza a ser dirigida y por lo tanto manipulada por un pequeño sector de la población, adquiriendo un poder monárquico silencioso sobre el manejo de la información y por lo tanto de las personas.

Esta relación simbiótica desposeyó de la crítica y apropiación política de los espacios, sin embargo en una era donde la revolución tecnológica es más rápida que la comprensión de la misma y donde el espacio que llamamos complejo adquiere nuevos elementos de conformación, se ofrecen alternativas para esta desalienación del hombre “media” para fomentar la crítica y reflexión en los espacios públicos.

Se pudiera creer que el internet y su accesibilidad ofrece estas alternativas para el manejo crítico de información, pero aún queda la interrogante si la accesibilidad del internet fomenta la búsqueda de la información fidedigna o si mantiene en un estado de confort pasivo a las personas mediante su constante bombardeo de estímulos visuales y no permite la crítica amplia ante las situaciones del mundo contemporáneo.

Si bien es cierto que se vive en un mundo donde los cambios tecnológicos mantienen a la población en una época de instantaneidad y conexión global, la importancia de cómo se consume la información y cómo se gestiona es de vital importancia en la incidencia dentro de los espacios públicos contemporáneos. Mediante las herramientas adecuadas que propicien esa capacidad que tiene el hombre para construir y no para destruir se podrían generar espacios de aprendizaje y reflexión en el espacio público, es aquí donde se puede tener injerencia en los cambios de modelos vivenciales de la ciudad, de las actitudes y del consumo - desecho que han generado la sobre estimulación de los medios y la vida de instantaneidad de información.

Las experiencias que se viven hoy en día en el espacio público son el

resultado de la información dirigida para y por un grupo de personas volcada en un gran porcentaje al enfoque del consumo en cualquiera de sus ámbitos.

Su estructura y lo que se ofrece en el espacio real es casi condicionado por una serie de organizaciones o grupos de individuos que deciden las actividades a realizar en el espacio público. Se tiene el claro ejemplo de Orlando, Florida; en donde el centro dinámico de las actividades de la ciudad se concentran en un parque de diversiones con una temática específica en donde se cree que se tiene libertad de elección, cuando en realidad las dinámicas y estructuras de la ciudad sólo conllevan a un tipo dirigido de consumo de ocio que es la temática planteada del parque. La economía, el ocio, el trabajo y la diversión es sólo dirigida hacia el parque temático.

¿Cómo liberar entonces al ocio de la alienación? Cuando se va al cine se cree tener la libertad de elección de una película, cuando en realidad es sólo una gama seleccionada previamente por alguien. En las plazas del centro histórico sucede lo mismo, las dinámicas que se suscitan en este espacio se concentran en una forma de venta del turismo; un maquillaje de tener la posibilidad de elegir los lugares y las actividades a realizar. El espacio que debe apropiarse para la democracia, para el pueblo, se ve de alguna forma sujeto a las nuevas formas de vivirlo. Cae en una lucha de definir qué es legítimo y que no lo es, se olvida que un espacio público puede ser carente de fundamentos, para negociar en sí la unidad social. El espacio público conserva esa capacidad de ser el espacio cuestionador del poder y el orden social, haciendo extensiva su capacidad de ser el espacio donde todos tienen derecho a tener derechos (Deutsche, 2001).

En la ciudad posmoderna los espacios de ocio se fusionan con el del consumo culminando en aquellas edificaciones de malls y centros comerciales de gran extensión territorial y de estructura genérica culminando el auge de la sociedad del espectáculo y del modelo de vivencia que esta en permanente estado

de simulacro. Los espacios públicos ceden ante esta privatización de derechos y son absorbidos por políticas de mercado que aparentan ser públicas ante la sociedad, pero que se desenvuelven en espacios privados exclusivos del poder de unos cuantos (Freire, 2012).

Se vive en una sociedad de riesgo; en donde el ser reflexivo y crítico ante la falta de certezas y ante la vuelta de la incertidumbre, deberá ser necesario para despertar de la información dirigida y hacer conciencia planetaria (Barroso, 2008). Es por eso la importancia de reflexionar en dónde se desarrolla mayoritariamente la vida social, y si los espacios provistos por los modelos consumistas y del espectáculo necesariamente dan cabida a las dinámicas y usos que debieran suceder en los espacios públicos contemporáneos.



Fig. 18 Interior de centro comercial donde se aprecia la fusión de una tarde de café en conjunto con las compras departamentales.

An abstract geometric diagram consisting of several circles of varying sizes and a network of dashed lines connecting them. A large central circle is connected to several smaller circles around it. A horizontal dotted line is positioned below the main title.

CAPÍTULO 2

El espacio público contemporáneo

21

Percepción del espacio público contemporáneo

El espacio público contemporáneo



La muerte de la modernidad y la insatisfacción posmoderna

Marx hace hincapié en una característica importante que marcó la diferencia de la época medieval y definió la época de la modernidad, la pérdida de la aureola. La aureola planteada como la analogía de que a diferencia de la etapa monárquica de procesos, en la etapa moderna se pierde “todo lo sagrado, que es profanado”, no existen ya hombres divinamente superiores que impongan comportamientos, en la modernidad todos entran en la misma caja con las mismas posibilidades de progreso (Berman, 2002).

Si bien la época moderna se caracterizó por ser una etapa de gran aprendizaje y avance para la humanidad, ha dejado estragos visibles en los usos y costumbres de ahora este mundo globalizado. Esos usos y costumbres han impactado de forma directa en aspectos sociales y ambientales que no precisamente se podrán catalogar como buenos. El modernismo se forma a partir de la negación a la tradición; es causante de una cultura ansiosa por lo novedoso y amante del cambio, rebelde, y que busca liberarse de las represiones de los códigos establecidos (Lipovetsky, 2012).

La modernidad creó en lo más profundo del humano el concepto de eternidad y plenitud, de los recursos inagotables y la prolongación / permanencia de la vida, reforzando el concepto del hombre dueño de todo y capaz de todo. Este estado de constante búsqueda de la perfección y de estar continuamente remplazando los objetos por otros “mejorados” ha creado generaciones de personas inconformes con lo que se tiene, humanos atados al desecho desmedido sin reflexión, creados por una industria consumista que convierte los gustos en necesidades y lo funcional en mejorable. Es una cultura hedonista que rápidamente se prolifera con (Lipovetsky, 2012).

La sociedad moderna se vuelve receptiva a los cambios, sin ofrecer

resistencia a las nuevas formas de vida impuestas por el consumo, las nuevas relaciones con los objetos, el ocio dirigido por el mass media y la pérdida del ser para dejarse llevar por lo grupal. Con este nuevo estilo de consumo en masa y del mundo de los objetos que inundaron las vidas de las personas, la individualidad se perdió, se incorporó a la moda y al andar de individuos apartados y vacilantes que dejan ser llevados por las imposiciones de estilos de vida (Lipovetsky, 2012).

Como en la referencia que hace Berman sobre el Manifiesto comunista “todo lo sólido se desvanece en el aire” (Berman, 2002), la sociedad moderna sucumbe ante el sentir efímero de lo duradero; es el motor del capitalismo industrializado quien obliga a que la solidez que poseían los individuos y las sociedades se desvanezcan; los territorios se fraccionen; las migraciones, los relegados, y el consumo se apoderen de los espacios; y haciendo que los valores y la solidez de las relaciones humanas se vean fragmentadas ante una cultura de desecho; la búsqueda del orden y lo estable permanecerá como condición y no como estado de transición .

Lo más cercano a la fecha de la muerte de la modernidad es a lo referido por Charles Jenks con el derrumbamiento de los clásicos edificios Pruitt Igoe en 1976 simbolizando así el fin de la etapa definida por la búsqueda de lo absoluto, de la perfección inalcanzable de lo eternamente innovador y con eso, pasar a un estado de agonía postindustrial y enteramente consumista, llamado posmodernidad o modernidad líquida en palabras de Bauman.

La posmodernidad ahora referida como un estado de insatisfacción general por las cosas y del deseo de poseer por el simple hecho de poder hacerlo donde ya no se busca innovar y se vive en estado apático ante el ser audaz; esta etapa se ve inmediatamente superada por el desapego y el desecho de lo ya conseguido para ser remplazado continuamente por algo “mejor” que sin ser consiente de ello, ya no se trata de la búsqueda de la perfección del hombre si no que simplemente se vive en su más bajo nivel el estado hedonista.

Es un estado donde se desdibujan las fronteras; las territorialidades, localidades, asentamientos y el apego a un lugar se vuelven aspectos banales de la vida cotidiana; el turismo, la movilidad, el internet y la conexión permanente en las redes sociales son la condición de pertenencia de ese estado líquido y fluctuante de la posmodernidad. El consumo ya no como forma de obtención y acumulación de bienes en el afán de demostrar el poder adquisitivo, es un consumo idealizado para la rapidez del desecho, del fácil desprendimiento de los objetos y de las personas, donde la condicionante de la existencia es la suplencia rápida de las cosas (Bauman, 2007). La mercadotecnia lo ha entendido, y compañías en todos los géneros como Apple, Nintendo, McDonald's, entre otras, crean productos en periodos sistemáticos de tiempo para suplir al que acaba de ser lanzado al mercado, con accesorios que no pueden ser reusados de versiones anteriores. La premisa de los productos de la modernidad de vida eterna ya no tienen significado para la vida posmoderna. La permanencia es muerte, y lo efímero es lo redituable.

Las identidades se pierden, los reflejos del ser tienen ahora el carácter globalizado; las relaciones y los objetos ya no son pensados para durar para siempre; el desecho consume a las sociedades y nada se vuelve indispensable. Las caducidades toman parte no sólo de los enlatados, si no que se estampan en



Fig. 19 Evolución y lanzamientos de modelos de iPhones de la empresa Apple.

el trabajo, en el matrimonio, en la educación, en los amigos y en los productos, invariablemente tienden a ser marcados por la fecha de su muerte. Las reformas de los gobiernos como en México, implementan políticas de contratos semestrales o mensuales que no generen antigüedad, se ven en las calles “divorcios el mismo día” o los medios difunde programas que muestran al humano como carnada viva (Reality Shows); filas métricas de personas se vislumbran esperando el lanzamiento de algún dispositivo en novena o décima generación. Como refiere Bauman “para nosotros la perfección, el que todo sea para siempre igual, no es un ideal, es una pesadilla” (Bauman, 2007).

Ante este estado posmoderno, se ha producido una falta de reflexión sobre las consecuencias de la obtención de estos objetos de producción industrial, creando una sociedad que por estar atada a los lazos del consumismo, ha optado por superarse en un estado postmoderno, de apatía y nulo sentimiento de culpabilidad



Fig. 20 Un partido de kickball es interrumpido por los trabajadores del reality show “Cheaters” en donde su pareja lo agrede verbal y físicamente por el romance sostenido con otra mujer.

ante los problemas globales, donde se cree que la culpa es en general del hombre pero no es asumida como propia.

Esta cultura de desecho no sólo ha afectado a que se generen formas de producción desmedida y políticas de nula conservación del ambiente que sólo benefician a unos pocos, si no que con ayuda de la nuevas tecnologías ha logrado insertarse en las formas de las relaciones humanas actuales, afectando espacios públicos, medios de comunicación e incluso volviendo a las personas objetos de consumo y desecho. Pero al final, todos transitan la ciudad; irracionalmente buscan esa cercanía con el otro en los espacios públicos por lo que se vuelven coherentes las estrategias de emergencia social detonadas a partir de la incidencia de los espacios comunes de la ciudad, ejecutadas de forma espontánea e impredecible, a partir de una intervención temporal utilizada como herramienta de reflexión global.

La evolución de los espacios en la ciudad

Como se ha hecho referencia, al hablar de la configuración de la ciudad y de sus espacios públicos no deben ser restringidos los análisis únicamente a los aspectos físicos en los que se encuentran comprendidos y delimitados, si no que conviene hacer la reflexión de que es a través de las prácticas y dinámicas sociales que habitan un espacio es como se va adquiriendo su forma y función, siempre determinada por los actores que lo intervienen y se apropian de ellos, reflejando así su historia, cultura e identidad. Pero, ¿qué pasa si el hombre contemporáneo deja de sentir ese espacio como propio? ¿acaso la globalización y la modernidad han hecho del hombre y sus espacios un asunto de todos? ¿se vive una desterritorialización y desapego de identidad local?

Las calles, plazas, parques y demás configuraciones del espacio público adquieren sentido a partir de la apropiación y regulación de las políticas públicas

que suceden en él; son espacios para la identidad, de pertenencia e incluso para el conflicto y el rechazo; lugares de encuentro con el otro para la organización y expresión pública donde es vaciado el reflejo vívido de la contemporaneidad social. En su conjunto son espacios geopolíticos, no es sólo son un cúmulo de estructuras edificadas que producen lugares si no que son espacios en donde la ciudad demuestra la realidad económica social en la que se habita. Son territorios de protesta, el espacio del arte y que en la actualidad, se han vuelto un ámbito imaginario al sufrir la migración de sus centros urbanos como centros de producción, intercambio y residencia.

De un modo incontrolable, éstos espacios que antes eran símbolo de apropiación para la ciudadanía, se vuelven cada vez más fríos con la sociedad posmoderna. La calle comienza a perder ese sentido para el encuentro, de experiencias que formaban a la sociedad y comunidad, comenzando a transformarse lenta y peligrosamente en un espacio residual, donde sólo es habitado por aquellos desposeídos y relegados que no pueden ofrecer o comprar servicios y por aquellos seres de tránsitos veloces que lo habitan por un segundo. Los centros urbanos comienzan un proceso similar, de gentrificación, desdibujando los límites entre los espacios de producción, la vida pública y la privada. Y aquello que finalmente será la vida en sociedad girará sólo en el ámbito monetario (Rosler, 2001).

La crisis urbana se agrava, las nuevas construcciones ofrecen otro diálogo a los peatones, el ocio se convierte en turismo comercializado o consumo dirigido, los barrios viejos se separan y las calles ceden ante las autopistas. Las necesidades de nuevos espacios y de construirlos de la forma más rápida y sin sentido, produce grandes espacios de aburrimiento. Espacios vacíos y no lugares en donde el ocio no tiene sentido. Se buscan situaciones nuevas en un mundo que no las propicia, por eso el hombre las busca en las alturas, en la luna; busca la aventura y el placer en el consumo (Fuentes, 2005).

Ésta es la ciudad que ya no se ve; que olvida ser escuchada, sentida y apreciada. Se olvida que es en las calles donde se contienen las miles de historias que forman la ciudad y que no sólo son el lugar destinado al traslado. En lo particular, las calles dejan de ser para los encuentros fortuitos, para la formación de identidad y ciudadanía, se vuelven el espacio complejo que encierra a la memoria histórica local y global, mezclándose con las nuevas tecnologías de la información; las calles que eran el lugar donde se encontraba la propia humanidad reflejada en la mirada del otro evoluciona y fusiona sus propiedades con la formas de comunicación virtual.

En la calle contemporánea, se camina con paso acelerado y se es indiferente a los sucesos que rodean el trayecto. La calle es transitada pero es olvidada; en la sociedad posmoderna el ser individual predomina sobre el colectivo fomentando miradas de desconfianza y trayectos acelerados, no hay cabida para aquel que



Fig. 21 Situación del espacio público contemporáneo, el Phobbing.

camina a ritmo lento y que no entre en un esquema de venta – consumo; ni para el que no posee y no derrama en los negocios y vive lejos de la vertiginosa velocidad con la que se mueve el espacio público.

Entender la ciudad como un todo complejo, un espectro de sistemas interconectados que necesariamente son influenciados unos con respecto de los otros, es fundamental para incidir o intervenir en los espacios públicos contemporáneos. Un elemento de particular relevancia, son los nuevos medios digitales que plantean y permiten otro espacio público que hoy en día necesariamente convive e incide sobre los elementos del espacio público físico que se ven comúnmente forzados a ceder ante la configuración de este nuevo espacio virtualizado.

De igual manera, es conveniente entender la ciudad como un sistema integrado de información, que se adapta, regenera y mimetiza conforme a los cambios generados y requeridos de la sociedad. Éste entendimiento de construcción infinita de ciudad en lo físico y en lo intangible, es lo que permite idealizarla como el espacio de la convivencia de lo antiguo y lo nuevo; de lo que se construye en el presente para ser consumido por el tiempo y reinterpretarse con la contemporaneidad de las prácticas y dinámicas de la época habitada.

Este espacio fluctuante, cambiante y sobre todo maleable es también el espacio que debiera darse también para la reflexión de los sucesos del momento; en cierto sentido, la hibridación del espacio a partir de las tecnologías de la información, permiten ser usadas como catalizadores de emergencias sociales. Cada espacio mediante la apropiación del mismo va adquiriendo forma y significado, reflejando en él aspectos sociales, culturales, históricos, políticos, económicos y tecnológicos que sí bien pueden ser conservados a lo largo de generaciones, esta etapa de insatisfacción por lo duradero obliga a reconfigurar la forma de incidir en el espacio público contemporáneo.

¿La digitalización del espacio?

Y ¿qué pasa con los espacios públicos contemporáneos? ¿de alguna forma se ven rebasados por la velocidad del cambio? ¿Se ven olvidados ante la nueva era digital? ¿se han perdido al caer en la vorágine del consumismo? Ciertamente las ciudades y sus espacios cambian conforme al tiempo y sus actores, por eso la importancia de plantearse el cómo se vive hoy y cómo debe intervenir en función de los nuevos actores y sus prácticas dentro del espacio público, entendiendo éste no sólo como la parte física que la enmarca y conforma, si no como una serie de composiciones complejas que derivan desde aspectos sociales, políticos, artísticos y tecnológicos.

El avance acelerado de los procesos tecnológicos en los que se encuentra la sociedad posmoderna ha creado nuevas generaciones con mayores facilidades de interacción y comunicación con los dispositivos digitales; en cierto sentido, la digitalización se ha convertido en una especie de prótesis del cuerpo humano para las formas de relación y vivencia entre las personas. Esta segunda naturaleza de las nuevas generaciones lleva a la reflexión sobre las próximas formas de relación interhumana a través de las tecnologías y la relación que se vive con la propia tecnología.

Walter Benjamín argumentaba la relación del individuo con el surgimiento de la cámara, y cómo este giraba sus vivencias y la forma de percibir al mundo a través de la pantalla, sin embargo la sociedad actual se enfrenta una nueva tecnología que rebasa los alcances de la cámara, la era digital, a lo que Sarah Chaplin refiere como cybervisualidad, donde el sentido de adaptabilidad del hombre se pone a prueba a través de la nueva condición mediática del internet, computadoras y dispositivos electrónicos móviles que condicionan la forma de percibir el mundo y los espacios en los que se habita (Leach, 2002).

Las relaciones actuales a partir de esta prótesis electrónica ha significado la adecuación y evolución de los espacios públicos contemporáneos para dar cabida a estas nuevas formas de relación. Se toma como condición el estar siempre conectado a la red para permanecer informado y asociado con otro espacio ajeno al que se habita en el momento, por lo que la infraestructura de las ciudades y de los espacios públicos ha cedido ante esta nueva necesidad de comunicación, creando grandes espacios para el uso de computadoras y dispositivos móviles que involucran su conexión continua.

En adaptación al nuevo modelo digital, surgen políticas y debates internacionales hacia la conexión como derecho humano y de obligación del gobierno de proveer redes libres a los ciudadanos. Como ejemplo de esto a nivel regional se proyecta la política estatal de “Querétaro conectado al mundo” con el programa “Qronéctate” que ha abarcado más de 293mil metros cuadrados de internet gratuito en plazas públicas, avenidas principales, autobuses, unidades deportivas y centros delegacionales. Esta iniciativa recolectó en los primeros dos meses de implementación un millón 745 mil conexiones sólo en Querétaro capital, registrándose un promedio diario de 58mil 166 conexiones en el municipio a pesar de que aún no se ha difundido completamente la información de accesibilidad gratuita en los espacios públicos de la ciudad (Rivera, 2013).

Esta política ha sido implementada no sólo en las grandes ciudades, a lo largo del mundo se puede encontrar que la política de libre conexión en espacios públicos es replicado tanto en comunidades como en grandes y pequeñas ciudades; sólo en el caso de Querétaro, el programa de conexión gratuita abarca los 18 municipios del estado, muchos sólo en las cabeceras municipales, pero algunos otros ha abarcado hasta pequeñas comunidades de la tierra gorda queretana.

En conjunto, la manera de relacionarse a través de los medios digitales

brindan ventajas y desventajas. En cierto sentido, la utilización de dispositivos electrónicos desconecta al ser de su espacio físico, ambiente social y contexto, para conectarlo instantáneamente a la multi territorialidad del internet, experimentando en simultaneidad otra forma de espacio público a través del dispositivo móvil y a como refiere Teresa García, vivir las experiencias de la ciudad y del espacio público a través de la pantalla, en tiempo real y desde la comodidad de casa, incluso también a partir de experiencias reales se vive y graba a partir de la pantalla (García, 2010).

Cuando el individuo se consume en su prótesis digital, olvida a aquel con el que comparte el espacio físico real, se crea una ruptura de comunicación directa para pasar al estado de conexión inalámbrica; a este fenómeno mundial de disociación del espacio real y sus personas para permanecer conectado se le ha llamado “phobbing” por la unión de las palabras en ingles pone (teléfono) y snubbing (desaire). Es un fenómeno al que no le importan las generaciones y ha pasado ha ser parte de la vida cotidiana de las personas a nivel global, y si bien “los teléfonos celulares acercan a los que están lejos y alejan a los que están cerca” es una tendencia próxima a quedarse, y a como lo ve la psicóloga Dina Federman “ comunicarse de esta manera, sin sentimientos es uno más de los valores que se van retirando” (Fayad, 2013).

El Flanéur y el Badaud se ven superados en la forma de apreciación de la ciudad híbrida y digitalizada. Un nuevo personaje al que podríamos llamar Flux por su característica fluctuante y presencia efímera. Éste personaje toma su lugar como parte de la evolución subversiva o trastornada del individuo en las masas, porque ahora ya no transita en un entorno público, si no que proyecta su presencia en todo momento en la virtualidad a través de medios digitales. Está y no está en la ciudad; se regocija ante la idea de perder las barreras de lo público y lo privado, y de las múltiples identidades o presencias a las que puede estar conectado en el mismo instante. Es un Flanéur de la virtualidad; se aísla usualmente del entorno físico



Fig. 22 El Flux: navegante de la sociedad híbrida virtual. Deambula las ciudades reales permaneciendo siempre conectado en la sociedad digital.

para permanecer conectado a blogs de información, redes sociales, aplicaciones móviles o distractores de ocio digital. Navega con tanta familiaridad por la red que es imposible verlo sin su prótesis electrónica.

En otro sentido, la facilidad de permanecer siempre conectado ha impulsado prácticas democráticas y de participación ciudadana para la toma de decisiones públicas y que muchas veces han sido iniciativas que surgen del sector administrativo político diseñadas para la opinión pública (Freire, 2012). Sin embargo, las ventajas de los blogs de comunicación y de las plataformas públicas han repercutido no solo a nivel global. En escalas locales, la auto organización mediante el internet ha despertado en los ciudadanos una nueva forma de crear lazos comunitarios que repercuten en el espacio público, tomando políticas de privatización de calles, plazas o parques, creando pequeñas comunidades en demanda de servicios o respuesta ante catástrofes, o como en el caso del administrador de la página de Facebook “Valor por Tamaulipas” donde creo una red de vigilantes anónimos que alertaba a la ciudadanía en tiempo real en dónde se registraban balaceras, retenes policíacos o del narcotráfico previniendo así muertes innecesarias en el estado.

La hibridación de los espacios públicos y privados con las nuevas tecnologías de la información plantean un punto de reflexión importante sobre la forma en que son percibidos ahora los espacios y cómo sucede la comunicación en ellos. En cierto sentido, el “Internet y especialmente las herramientas de la web 2.0 facilitan el desarrollo de acciones urbanas de todo tipo, desde denuncias a generación colaborativa de información y conocimiento sobre la ciudad o la mejora de los espacios públicos. El activismo ciudadano combina la acción en las calles con el uso de Internet como plataforma de organización y difusión con lo que logra relevancia y generar un debate público sobre problemas que habitualmente los gobiernos locales no saben o desean publicitar o debatir con sus ciudadanos” (Freire, 2012).

2.2

De la velocidad del cambio:
factor tiempo y tecnología como proceso

.....
El espacio público contemporáneo



Tiempo, espacio y tecnología

El tiempo también es un elemento fundamental a considerar en relación al espacio. Los conceptos espacio-tiempo se mantienen ligados al funcionamiento de la ciudad ya que a pesar de que el espacio puede o no ser el mismo a través de múltiples generaciones, éste puede contener historias completamente distintas logrando que la significación del mismo sea determinada por los actores a través del tiempo y su velocidad.

Como hacen referencia Gil y Morella (2005), la ciudad es construida a través del tiempo, adquiriendo una imagen propia, reflejo de las dinámicas culturales, sociales, políticas, económicas y espaciales de cada población pero que, aunque sufra constantes transformaciones urbanas, la esencia o el carácter primario de estos significados permanecen inherentes en el tiempo y en el recuerdo.

La percepción del entorno vive ligada a la relación del tiempo, y por lo tanto del observador que emplea ese lapso transcurrido en el espacio. El tiempo es humano, depende de quien lo experimenta para ser visualizado como real, de igual manera se es imposible destinar una forma única de medición del mismo, ya que invariablemente tiene que ser relacionado por observador/objeto y eso sólo es captado mediante la experiencia. “Esta noción de tiempo ligada a la experiencia, también llamada duración, redefine las maneras como el cuerpo, al relacionarse con el entorno, engendra mundos posibles que pueden transformar palpablemente” (Hernández, 2002).

La ciudad está formada por los espacios y las relaciones simbólicas que se viven en ellos; es una construcción infinita e intemporal con una magnitud de ese crecimiento intangible y efímera. Es el vestigio de las ideologías y las vivencias que cada época tiene por contar, como el equivalente a una sala de exposición que contiene más de lo que los sentidos pueden captar en un instante; en una fracción de segundo una ciudad puede contener más olores, visiones y sonidos

de los que una persona puede procesar y analizar, por lo que la vuelve un cúmulo de emociones y sensaciones estimulantes a aquel que presta atención. Como menciona Kevin Lynch, el espacio urbano también debe ser algo que se recuerde, que permita el ocio y el deleite. Que no se experimenta solo, sino con la continua relación de los contornos y los acontecimientos que promueven experiencias que permanecen en la memoria (Lynch, 2008), y es a partir de esa memoria que se genera la nostalgia, y el camino a la recuperación de los lazos de identidad.

El tiempo incontenible, como vestigio de la vida y las transformaciones humanas; para la nostalgia y el olvido. Es el que vincula un instante con el otro a partir de la percepción de movimiento. La quietud de las cosas en general no permite medir temporalidades, “nuestra percepción de tiempo se hace posible a través de acciones realizadas, y que se ven de manera palpable en el monitor de la televisión conectado a una cámara de video y funcionando como espejo para nosotros” (Hernández, 2002).

La herramienta del internet como elemento al que no le afecta el tiempo, capaz de almacenar y deshacer en su línea intemporal de memoria los eventos, resulta ser la mejor manera de incidir en una sociedad viciada a lo electrónico y de búsqueda de identidad definida. El videoclip “The Widerness Downtown” de Chris Milk es una muestra de la percepción hipermoderna de las relaciones, el tiempo, el espacio y la desterritorialización apegada a la nostalgia. Es el clip interactivo de otro lugar, de un personaje genérico que pudiera ser apropiado por el espectador, maleable, que deforma la percepción del tiempo transportando a diferentes espacios en diferentes tiempos. Al ser abierta la página web se lee “enter the adress of the home where you grow up (introduzca la dirección de la casa en la que creció)” , e inmediatamente el video comienza con ese personaje apropiado corriendo en la ciudad genérica hasta encontrar en otro tiempo y lugar la dirección elegida (García, 2010). El sentimiento de nostalgia, desterritorialización y cercanía por la deformación del tiempo y espacio pueden ser posibles a través del internet

y SUS USOS.



Fig. 23 Imagen del video corriendo The Wilderness downtown.

Esta nueva visión de experimentar las sensaciones de la ciudad influye en una arquitectura de construcciones ligadas al tiempo y al espacio, a una necesidad de construir experiencias a partir del momento lúdico arquitectónico con relación al tiempo y al espacio para crear experiencias únicas en el transeúnte. Es la formación de una arquitectura que fomente la deriva continua, un cambio de paisajes que desoriente pero magnifique el interés por recorrerla (Ivain, 1953).

El espacio como aquello sabedor de realidades; concebido a partir de los objetos u elementos que lo contienen; su relación con el tiempo es a partir del movimiento e interacción de estos elementos sobre el mismo espacio definido. Dentro de las modernas y posmodernas, se han construido espacios vacíos, sin sentido ni apego a una identidad específica, dejándolos perecer ante la falta de movimiento y el olvido, orillándolos a construcción infinita de superposiciones edificadas, atemporales y globales como aquellos centros comerciales de grandes estacionamientos al frente fácilmente montables y desmontables, o aquellos bajo

puentes que ceden ante el comercio ambulante y por la noche reduce su movimiento hasta lograr prolongar ese tiempo de espacios vacíos y residuales.

Y la relación que sostiene el tiempo, espacio, la velocidad y la tecnología se mezcla en el espacio real; inciden en las prácticas por lo que afecta también la morfología de la ciudad. Nos encontramos ante una nueva era tecnológica; una época en donde las situaciones y los elementos usualmente intangibles del espacio físico son un producto de las formas de vida actual, como todas aquellas señales inalámbricas de la que los medios de comunicación contemporáneos hacen uso, y que a pesar de que viajan a cierta velocidad o de que no sean visibles, no significa que no existan en el espacio, son elementos que habitan el espacio físico pero que su dinámica se desenvuelve en un espacio virtualizado, afectando de forma directa al usuario del espacio público.

Conforme las ciudades van evolucionando, sus espacios y dinámicas sociales se modifican, siguiendo siempre en una estrecha relación con las condiciones tecnológicas del momento; es decir, las formas en la que se vivencia el espacio público en nuestra época contemporánea, dista mucho de las experiencias que se tenían a principios de la ciudad moderna.

Las nuevas tecnologías como el Internet, las redes sociales, los transportes cada vez más rápidos, acortan la percepción que se tiene del espacio. En un principio la humanidad hacía sus recorridos a pie, dándole un sentido a las distancias de sitio a sitio, durando días e incluso meses que les permitía encontrar en los trayectos aquellas experiencias enriquecedoras con otros. A partir de la revolución industrial, las guerras armamentistas y la revolución tecnológica, se evolucionó en la velocidad de los medios de transporte, haciendo cada vez más violenta la percepción que se tenía de los trayectos en el espacio real y modificando las dinámicas de interacción que sucedía en ellos. Y al final la velocidad se convierte en poder; quien posee la información y la tecnología es quien dirige y manipula,

aunque hoy por hoy, esa información se ha re direccionado a quien posee la velocidad de la información (Virilio, 1999).

El espacio es contraído a partir de las velocidades de los nuevos medios de transporte como lo son en su evolución, la carroza, el barco, el auto, el tren a vapor, los aviones, el metro, el tren bala, los vehículos con un motor cada vez más potente, el cohete espacial, aviones de guerra que superan la barrera del sonido, y ahora el nuevo principio de transporte que alcanza la velocidad de la luz, el internet. Si se toma como ejemplo un mismo recorrido dentro de una ciudad, la percepción, experiencias y noción del espacio va a distar mucho de la experiencia que logre adquirir la persona que haga el recorrido a pie donde experimentará las vivencias de la ciudad, se encontrará con las demás personas enfatizando ese sentido de comunidad, a si hiciera el mismo trayecto en auto, donde sólo tal vez la única experiencia con el otro sea en un semáforo, o al tocarle la bocina a otro automovilista por un error en su forma de manejar.

Ahora de manera más puntual, la misma distancia puede ser recorrida hoy en día en micras de segundo, técnicamente a la velocidad de la luz si hablamos que por medio del Internet podemos estar aquí y allí al mismo tiempo. Los programas computacionales y de dispositivos electrónicos permiten proyectar esa presencia virtualizada en otros espacios reales en los que no se está de manera directa. Los espacios públicos se multiplican, ya no sólo se restringe a las plazas y calles si no que a partir de las formas de transporte y de comunicación electrónica se multiplica su territorialidad, incluso logra fusionar el espacio público con el privado sin perder su barrera o perspectiva de uso. Las personas encuentran cada vez más formas de experimentar sus desinhibiciones en el espacio público, creando blogs, portales, o juegos digitales que les permitan jugar distintos roles fuera del espacio público real, viviendo múltiples vidas simultáneamente, en distintos contextos y en distintos territorios.

La época de la instantaneidad

Con estas formas de relación humana a través de medios digitales y dispositivos electrónicos, se podría decir que vivimos en una época de instantaneidad, donde las distancias geográficas ya no representan una barrera tan drástica para que sucedan las interacciones sociales, transacciones económicas o cuestiones políticas. La bolsa de valores se mueve a partir de transacciones por red; cada vez son más las colaboraciones académicas y sociales a partir de redes de comunicación global; y los sucesos políticos y tecnológicos se aprecian en tiempo real a pesar de las distancias de los países en los que suceda. Una de las grandes ventajas que ha ofrecido el internet ha sido la comunicación inmediata, que si bien no siempre es empleada en el mejor sentido, ofrece al ciudadano contemporáneo la información en cuestión de segundos, aunque también vuelve al individuo pasivo e indiferente ante los sucesos mundiales al ser rutinarios y normales.

La revolución tecnológica y digital permite concebir un mundo distinto al que se vive de forma real; cada vez son más los dispositivos pensados para las comunicaciones a distancia, y las posibilidades de proyectar las presencias en lo ancho del mundo son cada vez menores utilizando tecnologías de exploración de los espacios de forma virtual. La vida tecnológica mantiene a un click de distancia los círculos sociales, los servicios para el hogar e incluso a los trabajos. Cada vez son más las personas que utilizan estos medios digitales para crear negocio. En algún futuro se podrá no sólo transportar y proyectar las presencias a través de las pantallas; las imágenes tridimensionales y las relaciones humanas serán de forma tan similar a la presencia que evitara la quema de combustible para los trayectos en auto o en avión, disminuyendo niveles de contaminación y gastos de transporte, permitiendo la multiplicidad de presencias de forma instantáneas incluso en múltiples países.

Hibridación de culturas

Juan Freire hace referencia a este nuevo estado de modernidad superada, donde las barreras entre los espacios y comunidades físicas en relación con las virtuales se desdibujan. Comenta que el espacio público y privado se enfrentan ante un proceso de hibridación que ha afectado las relaciones interpersonales y las identidades individuales, comunitarias y locales (Freire, 2012). La libertad del internet han permitido sentar las bases para las redes globales; espacios de pensamiento común que permiten crear otros lazos de pertenencia a otros sitios o contextos, desarrollando multiidentidades indefinidas y sociedades colaborativas que no tengas que estar bajo el abrigo de las instituciones. Las sociedades modifican sus espacios, proveyendo igual importancia a los espacios físicos como a los digitales; los espacios contemporáneos son hibridados a partir de las nuevas realidades y retos que enfrentan las nuevas tecnologías y el internet como el impulsor de una cultura digital y las dinámicas que ya sucedían en ellos.

De igual forma el internet y los dispositivos móviles, han ofrecido nuevas herramientas de apropiación de situaciones y contextos que a partir del multi-tasking permiten consumir y distribuir información en tiempo real a través de fotos, videos y textos a lo ancho del mundo que refuerzan el sentido de permanencia de conexión e instantaneidad mundial con la red. Esta condición de prótesis electrónica y permanencia a la conexión digital se ha anidado en la Generación Y o Nativos digitales, quienes han tomado la conexión mundial como inherente a la población de cualquier parte del mundo, apropiándose como parte de su identidad el permanecer conectado a otras culturas.

Incluso si se toma como condición mundial, se podría decir que en realidad es una cultura globalizada la conexión constante que permite permear aspectos políticos, sociales, culturales y tecnológicos a través de las fronteras geográficas, desestabilizando aquellos elementos que formaban parte de la cultura regional y

de identidad. Se afirma que “no hay identidades que resistan en estado puro más de unas horas ante la fuerza de estímulos que provienen de todos los rincones del planeta” (Hopenhayn , 1995).

En un alto sentido, ya no se podrá hablar de elementos regionales que construyen identidad; la globalización y las nuevas tecnologías de la información homogenizan patrones sociales comunes que son apropiados como elementos formadores de comunidad e identidad, que aunque ya no sea a un nivel regional, se es parte de un todo globalizado. La identidad formada a partir del encuentro con el otro, del sentido de vivencia en una comunidad, ha roto también sus barreras a partir de la época del internet y los medios digitales. La pertenencia del hombre se ve desligada de su territorio físico y puede ser proyectada a otras entidades geográficas o virtuales, encajando perfectamente con la ciudad genérica, posmoderna, donde ya no se necesita reconocer aquellos elementos referenciales del lugar, ya que aquella misma sociedad ha proyectado su ser genérico a través del mundo virtual y su espacio ciudadano.

Como refiere Mac Gregor, “ Si ya era obsoleto el afán que pretendía eliminar las formas tradicionales de expresión cultural para avanzar hacia la modernidad, igualmente absurda resulta ahora la ingenua aspiración de “conservar” o “preservar” las culturas tradicionales intentando valorarlas, en la dinámica nacional, como lo “propio” o “auténtico”; ese culto al pasado, a las “raíces” como el lugar donde reside la verdadera identidad nacional, poco favor le hace a los portadores de las culturas tradicionales condenadas, bajo estos planteamientos, a quedar reducidas a estereotipos que asfixiarían hasta el exterminio no solo su potencial transformador, sino los mismos procesos de reproducción de lo tradicional” (Mac Gregor, 2002).

2.3

La teoría situacionista y el enfoque contemporáneo

El espacio público contemporáneo



Teoría de la deriva

El Flan ur de Walter Benjamin entend a la ciudad moderna como un ente cambiante, impersonal y lleno de posibilidades nuevas de relaci n y descubrimientos. Recorr a las calles parisinas abierto a la sorpresa y a la incertidumbre, consiente de que las nuevas transformaciones urbanas y sus velocidades sucumb an a la poblaci n en un transitar mec nico, repetitivo y colectivo, donde la p rdida de las individualidades era inminente. Un ant doto clave para no perderse en la marea de la multitud para Benjamin fue la desorientaci n.

La desorientaci n propuesta como el ejercicio de perderse, de erradicar la rutina para encontrar aspectos desconocidos del ambiente urbano, planeada espec ficamente para deambular en las calles de la modernidad, asemejando la perdida en las calles a un aprendizaje de los elementos urbanos que lo conforman para la orientaci n. Un ejercicio para encontrar caminos nuevos y romper con la rutina; ser receptivo ante los extra amientos de la ciudad y explorar los rincones de los lugares que se habita (L pez, 2005).

La teor a de la deriva surge debido a los cambios repentinos urbanos de las ciudades del s.XX en las que Gilles Ivain teorizaba. Gilles defiende la importancia que tiene el observar la ciudad cambiante, afectada por sus habitantes, horarios, din micas y comercio en donde especifica que la principal actividad del transe nte moderno se basa en una deriva constante, en vivenciar un cambio de paisajes en la ciudad a trav s de las horas, los lugares y los carteles publicitarios. Describe la transformaci n del hombre de masas, cegado ante la avalancha tecnol gica de productos (Gilles, 1999).

A partir de este re entender la ciudad, sus transformaciones, y la importancia de percibir los factores que inciden en ella, Guy Debord escribir a “La teor a de la deriva” en 1956, y la describir a como el “modo de comportamiento experimental

ligado a las condiciones de la sociedad urbana; técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos” (Debord, 1999) y siendo consolidada por La Internacional Situacionista, encontró su ámbito de incidencia en la sociedad moderna.

Los situacionistas, como aquél movimiento artístico iniciado como una revolución social que adquirió su carácter en político al criticar el arte y las formas de producción que orillaban al consumismo, y convertían los medios de críticas sociales del arte en mercancía de consumo y refutando la idea de la posesión de la aureola de unos pocos con capacidad de poder adquisitivo del arte. Este movimiento buscaba desligar al ser moderno del ataque consumista de los objetos y despertar en ellos situaciones ligadas a la vida cotidiana que dieran un sentido creativo y de expresión libre.

A partir de los situacionistas y sus publicaciones en la revista La Internacional Situacionista, la deriva adquirió un carácter de objetividad ante las ventajas que ofrecía e instauró los pasos metodológicos a la que se era sometida, desarrollando como resultado de ello lo que se le conoce como psicogeografía. Este concepto pretende obtener mediante la deriva métodos de lectura globalizada del espacio urbano, crear conciencia de los trayectos y sus implicaciones “fugaces pero consientes”; y sobre todo azaroso, lúdico e impredecible, sin rumbo fijo que guíe los trayectos ni los temporalice. Al final, la deriva propone la construcción de situaciones dentro de la construcción urbana y su percepción mental a través de la relación espacio / tiempo. (Hernández, 2002).

Situado como un gran juego de experimentación sensorial y emocional donde se exaltaba el ejercicio de la libertad del jugador a ser dueño de las calles y conocedor de las sensaciones urbanas, la deriva fue retomada por los artistas y literatos en un sentido crítico de los procesos sociales y las transformaciones que sucedían de la época moderna en las ciudades. Es a través de este experimento, que

el ciudadano se puede enfrentar a una conciencia de espacio-tiempo-costumbre, que lo hiciera reflexionar y tomar conciencia de las distribuciones urbanas, las relaciones de distancia/ tiempo entre los barrios y las situaciones intangibles que se encontraban en el día a día de habitar la ciudad y se ofrecía como método para contrarrestar la rutina.

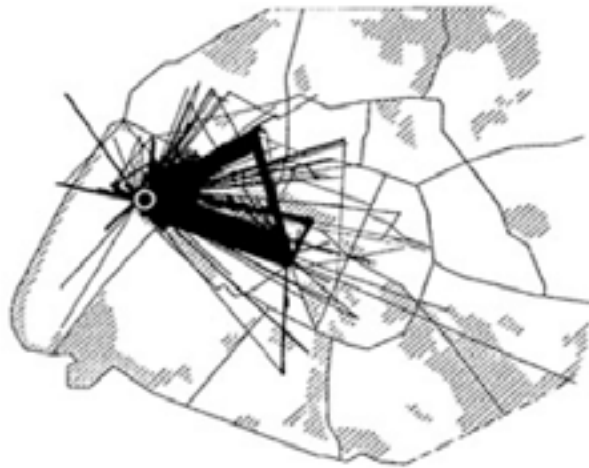


Fig. 24 Trazo del trayecto de una niña parisina por un año. Se aprecia la rutina en triángulo. Chombart de Lauwe en "Paris y la aglomeración parisina", 1952.

El habitar y hablar de la ciudad es igual de importante que vivirla y de experimentar las situaciones que se presentan en los recorridos de la vida cotidiana. Promover y experimentar la deriva, impulsar los medios artísticos urbanos es una forma de construir la alternativa a la alienación del ocio. La deriva, a como Debord la refiere, es la técnica y alternativa de un pensamiento lúdico-constructivo para vivir la ciudad, para pasar interrumidamente por ambientes tan variados y no esperar llegar a algún lado, para jugar al azar y poner en prueba la psique geográfica del individuo, permitiendo que éste construya y articule su imagen mental de la ciudad, llevándolo a vivencias nuevas e inesperadas (Debord, 1958).

Con esto se podrán crear nuevas ciudades, nuevos escenarios fluctuantes que a partir de una arquitectura que articule el tiempo y el espacio, permita la creación de situaciones para la esperanza, los sueños y catalice el potencial creativo de los habitantes.

Visiones utópicas de la ciudad

Las ciudades expuestas por la Internacional Situacionista, deberían ser un lugar para las experiencias, para la deriva continua y para experimentar las sensaciones que devinieran de ellas, si embargo han aparecido visiones sobre ciudades utópicas que se acercan a lo que debiera ofrecer una ciudad a sus habitantes.

En el caso de la Internacional situacionista, Constant propone un proyecto para una ciudad a base de situaciones: New Babylon; un lugar diseñado explícitamente para no repetir ninguna experiencia y fomentar una deriva interminable; una ciudad para dejarse llevar y perderse en sus transformaciones diarias que imposibilitan que se cuele la rutina. Es el espacio para el juego, el ocio y el olvido; una ciudad nómada y sin barreras geográficas o que diferenciaron actividades laborales, caseras o recreativas. Es una proyección laberíntica y compleja, en donde el ciudadano podría pasar de un paisaje de ciudad verde a algún otro de comercio que se mezcla con el descanso y el tránsito de las masas. New Babylon es concebida como la ciudad infinita y a la vez inexistente (Fuentes, 2005).

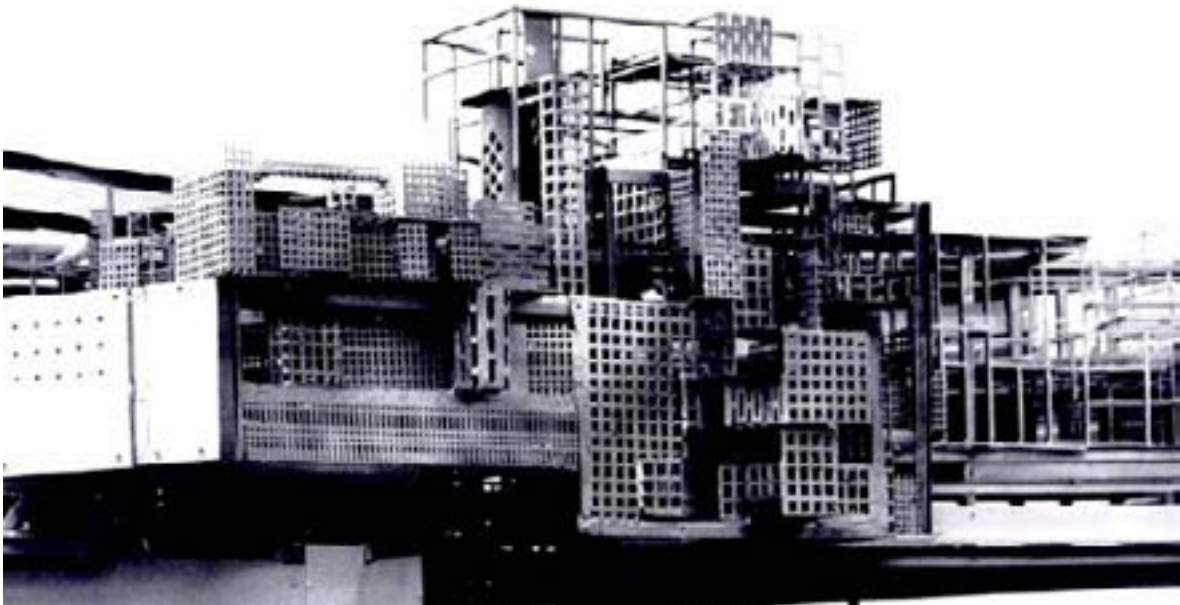


Fig. 25 Maqueta de "The New Babilon" de Constant.

Por otra parte el despacho de arquitectura SUPERSTUDIO proponía modelos de ciudades utópicas que asemejaban al carácter que buscaban los situacionistas. Las ciudades propuestas por este despacho, abarcaban situaciones de ciudades en el espacio, o donde la vida se confinaba exclusivamente a espacios reducidos y no existía la interacción social; o ciudades dominadas por las máquinas de la modernidad.

En general, se realizaron diversos acercamientos a la experimentación de la ciudad como un contenedor de sensaciones y de vivencias que llevaran a los ciudadanos a un punto de reflexión. Muchas de las ciudades utópicas que surgieron a mediados del s.XX, vislumbraban a la ciudad como un ente complejo, poseedor de relaciones y elementos con potencial a ser trabajados como opción para la desalienación de la época moderna y su auge consumista.

La deriva en la era de lo digital

La teoría de la deriva situacionista influyó en las percepciones y teorizaciones de la ciudad en la época moderna y ha impactado en los modelos urbanistas que le sucedieron, pero ¿cuál es su importancia en esta nueva era de medios digitales y espacios hibridados? ¿acaso aún se puede hablar del encuentro de experiencias inéditas a través de las ciudades cada vez más genéricas? En estos espacios públicos reales y digitales, ¿se pueden crear panoramas psicogeográficos a partir de la deriva situacionista?

Si bien una de las aproximaciones más importantes al realizar la deriva situacionista es el de ampliar la percepción del mapa psicogeográfico que se tiene de la zona, barrio o ciudad, en la época de la instantaneidad y de la mutiterritorialidad global pareciera ser que ha encontrado su fin, sin embargo las ventajas que ofrecen los avances tecnológicos incluyen diversas posibilidades de

apreciación y experimentación de los espacios públicos reales en conjunto con los digitales.

En el caso de Ingress lanzado en noviembre 16 de 2012 , se plantea la posibilidad de llevar a cabo una deriva por las ciudades a partir del modus operandi lúdico en relación con los dispositivos de telefonía celular móvil. Ingress es una aplicación de celular desarrollada por Google y lanzada al público de forma anónima en donde sólo se puede acceder por invitación de alguien que este dentro de la red del juego o requiriendo el ingreso, aunque esta otra vía a llegado a tener lista de espera de hasta dos meses para ser aceptados en el juego (Google, 2012).



Fig. 25 Realidad aumentada, espacios híbridos con el juego Ingress (http://www.talkandroid.com/140743-google-releases-augmented-reality-game-called-ingress-for-those-lucky-enough-to-get-invited/google_ingress/)

Esencialmente, Ingress es un juego en donde muchos de los hitos de las ciudades alrededor del mundo se convierten en nodos de energía con potencial a ser descubiertos y capturados por los jugadores. Como en cualquier juego de competencia, se crean equipos a escala global para capturar la mayor cantidad de energía localizada en diversos puntos de diferentes ciudades y que sólo pueden

ser vislumbrados a partir de la cámara del celular y una realidad virtual integrada, que posee nodos de información reflejados sólo a través de la aplicación y la proyección de la cámara en el espacio real.

Los comentarios en relación a la aplicación, han demostrado la facilidad con la que se puede incidir a través de las nuevas tecnologías de la información en la población posmoderna y para el rescate y ejercicio de una deriva en los espacios públicos posmodernos.

Como este ejemplo existen otros de intentos para lograr la recuperación de los espacios públicos a través de medios digitales, muchos de ellos basados en experiencias de blogs, wikis o redes de comunidades digitales en las que la sociedad se vuelve partícipe para experimentar aquellas sensaciones y situaciones olvidadas del espacio público posmoderno.



CAPÍTULO 3

La importancia de lo efímero en la
sociedad del desecho

3.1

Espacio virtual, espacio real

La importancia de lo efímero en la
sociedad del desecho

La virtualidad como espacio público

Hablar hoy de espacio público es hablar de sistemas complejos, en donde necesariamente se lleva a la reflexión sobre los actores, usos, dinámicas y estructuras que lo conforman; de los flujos de información en los espacios físicos que ceden la entrada a las prácticas tecnológicas del momento. Las calles, plazas, parques y demás configuraciones del espacio público real son formados a través de las dinámicas y políticas que ocurren en él; son espacios formadores de identidad, para el encuentro, de pertenencia y del rechazo, de la expresión pública y la protesta pero, ¿qué de todo esto no ofrecen los espacios virtuales? ¿Acaso hablar de espacio público en nuestra era contemporánea se atiene solamente al espacio real? Con las prácticas tecnológicas del momento y las formas de conexión de los flujos de información, crean un espacio físico y virtual fusionado.

El pensar en aspectos contemporáneos que involucren espacios de trabajo, comercio, relaciones sociales, y demás actividades humanas, puede ser llevado al análisis y reflexión sobre el uso de tecnologías cada vez más aventajadas que permean y modifican los usos y costumbres, impactado de forma significativa la concepción de funcionamiento que se tenía de cualquiera de estos aspectos apenas unas cuantas generaciones atrás.

Este nuevo proceso de digitalización reconfigura nuestra percepción de como experimentamos nuestra realidades; el impacto tecnológico esta sucediendo ahora, modificando nuestra vida diaria; en este sentido, ya no se habla de encuentros sino de conexión como formas de relación entre unos y los otros, teniendo interfaces como realidades aumentadas, mundos virtuales, redes sociales, entre otros; dejando de ver en el otro el reflejo que antes proveía identidad, entrando en la vorágine de la aceleración como condición, suprimiendo las barreras geográficas que nos distanciaban del otro y no precisamente perdiendo el espacio físico, sino que bien causando un suceso extraño de estar conectado como dice Teresa García

“ ahí pero no en el aquí y ahora” , haciendo que la ciudad virtual no pueda existir sin la real y a la inversa (García, 2010).

La sociedad red es cada vez más grande, y sus ámbitos culturales, políticos y económicos adquieren mayor relevancia a nivel global gracias a la inmediatez de su traslado; sin embargo esta característica también ha desdibujado muchas de las barreras entre los aspectos públicos y privados, desinhibiendo acciones y aspectos del individuo que encaminaron al espacio híbrido digital a nuevos peligros que no se tenían en el espacio público real.

En los nuevos futuros digitales, el flux se enfrenta al estar permanentemente vigilado; vive en un estado en donde sus trayectos, búsquedas y permanencias dejan un rastro intangible pero fácilmente rastreable para aquellas organizaciones gubernamentales, tecnológicas e incluso para aquellos hackers que sin estudio especializados aprenden el lenguaje universal del Internet para ser interpretado y utilizado como ventaja.

Como resultado, este proceso de vigilancia eterna ha creado situaciones de riesgo y controversia mundial como el caso del agente norteamericano de la Agencia Central de Inteligencia (CIA) y de la Agencia de Seguridad Nacional (NSA) Edward Snowden, ha creado controversia y tensiones diplomáticas entre las dos potencias mundiales (Rusia y Estados Unidos) y puesto en alerta al mundo entero. Snowden como agente de información, consideró éticamente reprobable el espionaje a que él y el gobierno de Estados Unidos mantenían hacia los gobiernos de otros países y la población civil. La controversia se desató cuando en 2013, el agente de la CIA decidió hacer pública la información sobre el espionaje y las prácticas de inteligencia que mantenía su gobierno ya que para él, la infiltración a los espacios privados de las personas a través de lo digital contradecía las normas éticas y morales que se debieran tener en relación con el espacio digital.



Fig. 27 La búsqueda de Edward Snowden por obtener asilo. Imagen: Philippe Lopez / AFP / Lehtikuva

Una de las desventajas del nuevo espacio híbrido es la facilidad con que las personas plasman su información pública y privada en medios digitales, creando un cúmulo de información la cual puede ser acezada por personas especializadas y algunos de los amantes del conocimiento a través del Internet. De igual forma, la hibridación de los espacios y algunas plataformas sociales, permiten color ciertas barreras, que aunque no son del todo fidedignas, si ofrecen cierto nivel de elección personal de la privacidad, ofreciendo un nuevo modelo de elección de vivencia en los espacios y delimitando hasta qué punto es público y donde se comienza lo privado en una misma plataforma.

Las nuevas plataformas digitales fusionan las características positivas y negativas del espacio público. Ofrece espacios para el ocio, para la información y el comercio; para la opinión pública y la manifestación política; crea momentos para el encuentro fortuito y de identidades grupales; potencializa los puntos de reunión

en contextos de multiplicidad en espacios atemporales. Los aspectos sociales como el rechazo, la migración de los centros de poder, comercio y de presencias también suceden a través del espacio público virtual. El espacio definido como la reminiscencia entre los espacios físicos, adquiere otro sentido formal y se habla de entonces que la arquitectura comenzará a diseñar no solo edificaciones, sino interfaces para el desarrollo de la vida pública en las ciudades digitales.

Considerando que en el mundo virtual del Internet nada desaparece y tiene la capacidad de almacenar los vestigios de las cosas en el tiempo, se puede decir que es la forma óptima de permanecer en la memoria colectiva, ya que almacena en tiempo real y puede ser consultada a través del tiempo; Camila Pinzón refiere a lo citado por Saskia Sassen “aún en un sistema urbano altamente dependiente de las telecomunicaciones y de relaciones y redes virtuales, la dimensión física es todavía tan relevante que ocasiona masivas congestiones y tensiones en las grandes ciudades hoy en día” (Pinzón, 2005). En cierto sentido, la virtualidad del espacio público permite ver todos esos rastros como los dejados por los estenciles a través del tiempo en las calles, con la diferencia clara de su rastreo hasta su forma original; se puede observar la línea continua de vida y muerte de los objetos virtuales y sus relaciones con lo otro.

3.2

El arte y la ciudad: un acercamiento a la des-alienación

La importancia de lo efímero en la
sociedad del desecho

Cuestionamiento del arte: de su muerte a la faceta multidisciplinar

En primera instancia, cabría preguntarse ¿qué es el arte? ¿Posee alguna relevancia en los cambios de comportamientos o en las alteraciones de las dinámicas sociales de una población y sus espacios? El arte se ha definido siempre como aquella actividad humana de creación expresiva y comunicativa; como la entidad creadora que comunica a través de sus obras visuales, plásticas, sonoras o mixtas, sentimientos, ideas, visiones de las situaciones actuales sociales, políticas o culturales. Sin embargo, el cuestionamiento del arte en las últimas décadas ha girado en torno a su comercialización, su punto de innovación y sobre especificar la frontera de qué es arte y que no, lo cual en una era que ha ofertado múltiples herramientas de comunicación desdibuja la barrera de lo que antes se clasificaba como arte con los productos y servicios que pueden ser ofertados.

El arte encontró su muerte con la modernidad; se sació del estado perpetuo de la innovación y se encontró con que había agotado todos sus recursos propositivos. Murió al extinguirse las vanguardias artísticas y se comenzó el estado del arte posmoderno / contemporáneo, del buscar a partir de la complejidad de las creaciones un diferenciador de aquellas obras propuestas que sólo re hacían cosas inventadas en la modernidad.

Con la pérdida de la aureola en las calles, el arte perdió también el sentido de ser consumido sólo por aquellos cuantos con poder adquisitivo y estatus que privilegiaran el goce del mismo. El arte encontró su lugar en la calle, con las personas y las masas para impactar; en el espacio para ser consumido por todos, donde “podemos decir que los cementerios son para los vivos, los museos son para la vida del arte” (Bauman, Arte, muerte y posmodernidad, 2007). Las calles surgen para el arte la oportunidad de ser el museo permanente, el lugar de la heterotopía para el encuentro de la crítica y la oportunidad para generar una reflexión pública de los acontecimientos sociales, tecnológicos, políticos entre otros que le son de

relevancia. El arte ya no para aquel burgués que visitaba el museo, si no para aquél transeúnte que se dejara sorprender en el momento.

La heterotopía concebida por Foucault (1984) como aquel lugar atemporal, efímero pero a la vez tan presente; un lugar que representa muchos otros a partir de la desterritorialización y de su condición genérica; un lugar para que sucedieran las inhibiciones sociales y para los excluidos; que liberara a la sociedad de las ataduras del concepto de usos y dinámicas propias del espacio público y privado. Una heterotopía no es más que el lugar para la crisis y el desespero, es espacio que atrapa en un instante geografía, tiempo, sociedad, arte, experiencia y desesperación.

Una heterotopía es una constante en todas las sociedades a pesar de que sus funciones sean tan variadas que pueden adoptar múltiples espacios. Más aún en la nueva era virtual, en donde éstas proliferan, encuentran lugar en los nuevos imaginarios tecnológicos del momento; tomando posesión de los espacios y aprovechando los nuevos medios para adentrarse sigilosamente en los hogares y en las redes; tomando como ventaja el atrapar el tiempo y a la vez, ser de lo más fugaz, pasajero como aquellos lugares efímeros, ferias y eventos místicos a las afueras de las ciudades, o que ocupan lugares vacíos y residuales por un tiempo específico. Pueden ser lugares imaginarios, extraños e intangibles como lo son las pantallas del siglo XXI. Un mundo que está ahí pero no tangible. (Foucault, 1975).

Las calles, callejones y plazas se llenaron de una nueva forma de distribución del arte; la litografía y la reproducción en masa. La misma información podía ser copiada y pegada múltiples veces; los graffiti, los estencil, la litografía, las plantillas, carteles, sonidos, danzas, entre otras formas de expresión artística urbana se apoderaron del espacio público, con mensajes irónicos, festivos o críticos encontraron el nicho del poder en lo colectivo, en la reflexión generalizada de la sociedad y el individuo, constituyendo para el arte lo que Benjamín refería



Fig. 28 Stencil callejero del artista Banksy en crítica de la vigilancia continua, incluso sin sentido. como la muerte del arte a partir de su reproductibilidad en las masas.

Los experimentos constituyeron una nueva condición de acercar el arte; casos como el violinista Joshua Bell, quien en su destacada trayectoria ha llenado “The Boston statey Symphony Hall” y donde cada boleto ronda los 100 dólares siendo completamente reconocido por el público y sus múltiples ovaciones, decidió adentrarse un día al metro en el papel de aquel méndigo músico, como aquella persona que estaciona sus pertenencias en una esquina y comienza a tocar para crear una atmósfera distinta para los transeúntes, para detener su paso acelerado y generar sensaciones. El caso de Bell toma relevancia debido a que ofreció en la estación del metro seis piezas clásicas con duración de 43 minutos; con un violín de más de 300 años; 1,907 personas pasaron por la estación en sus trayectos diarios y sólo 7 se detuvieron al deleite de la música, y quien más lo hicieron, fueron los niños. La ganancia del día fue de tan sólo 32.17 dólares. La sorpresa de las calles existen, sin embargo sólo unos pocos lo perciben (Weingarten, 2007).

Ante esto, los artistas se toparon con la posibilidad de experimentar con

nuevos materiales, formas y espacios para exponer su obra. Surgieron grupos que valoraron la oportunidad de trabajar bajo el esquema multidisciplinario e interdisciplinario, y con la llegada del Internet y las nuevas interfaces de comunicación, la sociedad posmoderna obligó a que el arte migrara de la calle y su capacidad de llegar a las masas, al espacio público virtual e hiciera de éste el nicho por excelencia para en donde alcanzara más gente de forma instantánea,



Fig. 29 Experimento de Joshua Bell en el metro de Detroit. Consultar video en: http://www.youtube.com/watch?v=hnOPu0_YWhw

obligándolo a trabajar con ingenieros, programadores, diseñadores industriales entre otras disciplinas que antes no necesariamente se veían involucradas entre sí.

La capacidad de permanencia en el individuo y en la humanidad que tiene el arte, lo hace ser el aspecto efímero pero perdurable que la sociedad posee para recordar, ya que permanece más tiempo que la vida del hombre y puede desarrollarse en contextos más cortos que el de un instante haciéndolo visible a lo largo de la historia. El arte es el símbolo de lo eterno y lo permanente que no se tiene en la vida posmoderna; el arte reafirma el fin de la vida, de los momentos, la muerte,

pero mantiene vivo el límite del humano (Bauman, Arte, muerte y posmodernidad, 2007)

El arte en el espacio público: prácticas para la des-alienación

Las ciudades contemporáneas se encuentran ante un gran dilema de apropiación. Si bien no se puede dejar de lado que todo espacio posee políticas que lo rigen, el espacio público de las ciudades contemporáneas se encuentran en constante lucha por manipular y controlar el bombardeo constante de imágenes e información para dirigir a la población.

El individuo inmerso en la cultura y en la ciudad posmoderna y el flux como aquel navegante de los aspectos digitales, son constantemente bombardeados por imágenes cambiantes; publicidad que pelea por tener el lugar mejor visto, información en todos los medios, productos y servicios que han perdido la barrera entre lo público y lo privado. Si en algún momento la televisión irrumpió en las casas como el ente ajeno, transportador de lo exterior a lo privado, el internet y las nuevas tecnologías de la información han fortalecido los “no-lugares” aislado las formas de comunicación entre de los individuos.

Los Malls, la velocidad de los transportes y de la información, la proliferación de los “no-lugares” y la fusión de las vidas privadas con las públicas generan sentimientos de decepción generalizada, indiferencia ante las situaciones globales y una pérdida de libertad individualizada en la que se es necesario intervenir para humanizar los trayectos (Fernández, 2004) y generar espacios de reflexión que lleven a analizar los factores alienantes lanzados por una cultura consumista globalizada. “En un mundo de vida moribunda y muertos vivientes, lo improbable se ha vuelto inevitable, lo extraordinario es ya rutina” (Bauman, Arte líquido, 2007). Como parte de los esfuerzos para contrarrestar esta alienación y fomentar la crítica

del espacio que se habita, varios artistas han utilizado las calles y plazas como espacio de expresión artística, y más aún, como espacio de intervención para una protesta política y social que despierte y cree conciencia y despierte el interés de los modos de vida ahora tan acelerados e invite a la participación ciudadana.

El espacio público no solo brinda la oportunidad de llegar a más gente, sino que seduce con su anonimato, ilegalidad, espontaneidad, velocidad y fugacidad; permite crear obras de nadie y para nadie, que son atacadas por las inclemencias naturales como el viento, la lluvia o el polvo, y son enteramente consumidas por el tiempo. El arte en las calles es la práctica perfecta para el consumo de masas y la experiencia grupal; es el nicho perfecto para causar sorpresa en el espectador y generar prácticas reflexivas sobre los factores alienantes de la sociedad.

El arte ha encontrado en el espacio ciudadano la herramienta para la reestructuración del tejido urbano colectivo, para la memoria histórica y para la formación de ciudadanía e identidad regional, así como un ámbito para la protesta política y la auto organización ciudadana en foros intelectuales y de decisiones comunitarias. Es un antídoto ante el estado siempre expectante de lo que todo es posible y con ello es inevitablemente desechado, para el sentimiento de que con la vida llega su muerte repentina, de lo que refiere Bauman como “lo que separaba lo efímero de lo duradero y que inyectaba sentido en los conceptos de progreso, degeneración y punto sin retorno” (Bauman, Arte líquido, 2007).

En su inicio, las calles fueron apropiadas por los happenings, el graffiti urbano y los carteles como medios de comunicación. En el movimiento estudiantil de 1968 sucedido en Francia, Gran Bretaña, España, México entre otros países, la comunicación por medio de gráficos, carteles y graffiti callejeros representaron el medio más importante para la difusión de las ideas y la convocatoria social en las calles.

Ejemplos como los del artista británico Banksy el cual desarrolla un graffiti



Fig. 30 Graffiti del artista callejero Banksy con crítica social y política

satírico y crítico a los aspectos contemporáneos de la sociedad en ámbitos políticos, morales, laborales y sobre la cultura pop. Como autor de arte callejero desarrollado en los muros privados que comparten espacio con la parte pública, la

obra de Banksy ha desatado polémica con respecto a si el arte que ha encontrado su nicho en las calles, deba y puede ser retirado de sus sitios originales para ser subastados al mejor postor, para pasar de ser algo que no era de nadie pero impactaba a todos, a ser de propiedad privada o regresado a los brazos mortales del museo. (El Confidencial, 2013).

Muchas de las manifestaciones activistas de las décadas de los sesentas, setentas y ochentas unieron esfuerzos con prácticas artísticas para la organización comunitaria y los emplazamientos temporales en las calles, dando como resultado organizaciones de sistemas complejos y de emergencia social que fueron potenciadas en lo que va del sXXI con la instantaneidad del Internet. Los performance, los eventos de mass-media, exposiciones e instalaciones obtuvieron un significado de peso en los espacios públicos sobre todo en la defensa de las minorías y las injusticias políticas y sociales. Colectivos como ACT UP, WAC, Guerrilla Girls, Femen Tunisian aparecieron en las últimas décadas como respuesta a los procesos opresores sociales y el arte se ha fusionado con esta forma de manifestación, manteniendo como premisa la protesta y el impacto social por encima del arte. Temas como las guerras, violencia hacia las mujeres, discriminación racial, de género y sexual, los relegados y los procesos de gentrificación, la inmigración y los derechos laborales, son algunos temas de relevancia que han sido abarcados en las calles en relación con el arte (Arte y activismo, 2006).

La intervención artística y su relación con lo efímero

En la sociedad del consumo y desecho, invariablemente al materializar un objeto se le etiqueta su fecha de muerte; su carácter mortal y efímero es grabado sobre su coraza y se le busca el espacio para el descanso final; el arte ha demostrado su carácter de permanencia a partir de las obras que han luchado contra las garras del deterioro y de tiempo y que de igual forma siguen causando sensaciones en el espectador (Bauman, Arte, muerte y posmodernidad, 2007).

Hirst critica la cuestión de la eternidad a partir del arte con su intervención “La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien vivo” y lleva a la interrogante si un medio como el arte ¿puede encapsular lo terrenal, material y mortal en el momento frugal de la muerte? ¿acaso Hirst logró que un instante durara para siempre? El arte es para el espectador; es para aquel que se deja ser influenciado y llevado a una reflexión crítica de las situaciones expuestas, por lo que logra hacer de ese momento efímero en lo perdurable de la humanidad.



Fig. 31 Obra “La imposibilidad física de la muerte en la mente de alguien vivo” de Damian Hirst.

Los artistas contemporáneos entendieron la relación del instante, de lo efímero, del causar sensaciones momentáneas para captar la atención del habitante posmoderno. Las experiencias momentáneas chocan con el espectador y son absorbidas de una mejor manera; los artistas encuentran su arte en los happenings, en las instalaciones temporales que son comidas por las inclemencias del tiempo o que son desmontables y transportables. Trabajan con materiales de desecho, de re-uso y consumo, frágiles y débiles para que sean consumidos de igual forma que el momento expuesto (Bauman, Arte líquido, 2007). El arte con materiales eternos ha muerto, y se traslada a un ámbito intangible, inmaterial, digital que es apropiado por el flux y el habitante posmoderno.

La permanencia física para el arte ya no representa en la época posmoderna una forma de continuar en la memoria colectiva y en la de la historia; la crítica masiva artística se colocaba en los lugares más precarios, deprimidos, abandonados, lugares otros o no lugares, pero también fue presentado en los lugares de tránsito, de traslado y de comercio. El carácter efímero de la obra se centro en la capacidad de demostrar que estuvo su presencia, el grafiti, el estencil, las instalaciones ejemplificaban su presencia a través de la destrucción de la obra por parte del tiempo y el clima, y su espacio de reminiscencia (Martínez); una especie de huella dejada por el polvo y el tiempo formado a su alrededor y la percepción de las personas en su transitar diario que percibieron esos cambios en el espacio, la degradación de la obra y su reminiscencia apelando al recuerdo implícito de lo que alguna vez estuvo ahí, presente, tratando de sobrevivir al tiempo devorador de ciudades.

La intervención artística referida como aquella obra que encapsula en su momento el contexto donde se encuentra y la crítica a la que hace referencia, se constituyó como la forma atemporal y efímera de comunicación y vinculación con la historia, rompiendo el ideal utópico que se tenía sobre desaparecer la brecha entre el arte y la vida cotidiana en sociedad, fortaleciendo la fusión de la práctica

diaria del arte en la vida social.

Arte y tecnología: el origen del internet como herramienta

La evolución en términos de apropiación del arte, dio un giro monumental a partir de la apertura de nuevos espacios virtuales en la década de los noventa. El arte desarrollo no sólo los aspectos estéticos, visuales y lingüísticos en la nueva virtualidad del internet, si no que expuso en conjunto la crítica misma del uso del internet y sus consecuencias en la aceleración de vida y costumbres del mundo contemporáneo. Al igual que el arte vio en el internet una herramienta potencializada, también se previno de que pudiera ser aquella arma destructora. Se le atribuyó al internet las características propias de un espacio alternativo, autónomo, exponencialmente reproducible y distribuible así como colaborativo; con el potencial óptimo para ser opositor a las prácticas institucionales y liberador de lo alienante de la sociedad en los espacios públicos (Prada, 2012).

Desde los inicios de la comunicación en masa en la década de los sesentas y setentas, el arte se había mezclado con ellos originando colectivos predecesores al arte en lo digital como lo fueron movimientos como el Flux art y sus tours evocados a la teoría situacionista, como el Arte postal, donde la idea de la sorpresa y el aprovechamiento del alcance de los medios de comunicación en masa fue el recurso para la distribución del arte. La velocidad de la información, ha orillado a la búsqueda de la versatilidad para llegar a mas personas, por lo que el ámbito del internet fue catapultado como el medio óptimo para la cercanía con las masas. Como tal, el arte ha evolucionado junto con los medios de comunicación, manteniendo una constante lucha en relación al consumismo por ser el captor de la mayor cantidad de público consumidor (Fernández, 2005).

La era de lo digital sobrevino a lo análogo, las relaciones y la espontaneidad que buscaba el arte en la calle fue puesto en marcha en el mundo de lo digital, y

el concepto de Net Art adquirió sentido donde el arte no se convierte en la muestra o en la exposición montada, si no que adquiere un sentido más de comunicación e interacción con aquel que lo experimenta. El Net Art ha sido descrito a través de diversos términos que varían incluso en la gramática de la escritura, entre algunos se describe como el “net art”, “net.art”, net-art”, “web-art”, “online art”, entre otros por destacar y el cuál tuvo su auge en la década de los noventas (Prada, 2012). Entre las actividades del Net art, se focaliza la apertura del arte a través de múltiples disciplinas con la experimentación en medios digitales y virtuales; como característica principal, las piezas del Net art son desarrollos tecnológicos de software a través del cuál comunica la idea de la actividad artística, propiciando la participación masiva social y la comunicación entre el sistema de redes en el ámbito digital; la autoría como tal de la obra se pierde, la barrera institucional y el ámbito del artista – museo- obra – público pierde valor y se re categoriza hacia el público, el arte se vuelve para todos y creado por todos.

El Net art sucumbió ante los fallos técnicos de la capacidad de distribuir archivos cada vez de mejor calidad a través de módems análogos y lo que lo acabó podría ser su propia institucionalización en las empresas y medios que vieron redituable su venta y distribución; su encajonamiento de nuevo al esquema “museístico”. Tal vez la persecución que se buscaba es hasta que punto el arte deja de ser libre y es capturado de nuevo al encajonamiento del mundo comercial (Prada, 2012). A partir de lo que el Net art ofreció al mundo del arte, diversos artistas abrieron sus fronteras a la investigación del internet como herramienta, y como entre los sucesores se podría hacer referencia a la inclusión del Web 2.0 y su versatilidad de programación para la creación y participación del espectador.

En el Web 2.0 el espectador es el creador, es partícipe de la obra misma y de sus consecuencias. La accesibilidad de información, la construcción de conocimiento comunitario y globalizado es ofrecido como ventaja competitiva entre empresas y medios artísticos.

El conocimiento y la capacidad de aprendizaje en internet por medio de tutoriales en formatos de documento como PDF, DOC, PPT; de audio como AVI, MP3, WAV, videos en plataformas digitales, blogs, páginas de opinión libre, entre otras, han derivado un conocimiento globalizado de tecnicismos y usos de herramientas digitales, gráficas, de software y demás, que mediante el internet dan accesibilidad a cualquier usuario a ser partícipe de las creaciones artísticas críticas que son distribuidas diariamente en Internet. Aunado a esto, el surgimiento del Open Source (código abierto) potencializa ese sistema emergente de conocimiento globalizado que complementa y mejora los desarrollos de las propuestas que se mantienen de libre acceso, que si bien la autoría se ve perdida, lo que se busca lograr es el construir el conocimiento del cual todos puedan echar mano para un bien común. Las “wikis” constituidas como plataformas libres de construcción de conocimiento, son con mayor frecuencia reconocidas como medios fidedignos de aporte sustancial al conocimiento. Plataformas como Wikipedia o Wikileaks, han creado polémica en torno a su uso, aplicaciones y consecuencias en la distribución de información de forma libre y accesible. Con esto surge también el Wikipedia Art como aquel símbolo de la oportunidad para construir el arte a partir del conocimiento global, y al igual que cualquier tema, esta plataforma permite la cosmovisión del arte de



Fig. 32 Pantallazo de Wikipedia Art. Construcción de conocimiento colectivo.

forma inclusiva (Prada, 2012).

Con la posibilidad de generalizar el conocimiento, el arte dejó de particularizarse para ser apropiado por las masas; la inmediatez, la inmaterialidad y lo intemporal de sus prácticas crearon al arte efímero el que fuera completamente prudente para la época en que lo duradero representa la muerte y la virtualidad, lo emergente y lo colectivo de código abierto, y lo multidisciplinario, incide sobre la mayor cantidad de personas en el menor tiempo posible, lejos de las barreras de la burocracia institucional y discriminatorio, con posibilidad de ser abordado por cualquier audiencia en sentidos críticos, lúdicos y substanciales.

Por otra parte, cabría hacer la pregunta si en la primera y segunda década del s.XXI, ¿la sociedad ha tomado posesión de las múltiples ventajas que ofrece el internet? A pesar de que pudiera ser que el internet posee todas las características para desligarse de los problemas contemporáneos del consumismo y alienación monopólica de las compañías y empresas transnacionales, se ven reflejadas muchas de las prácticas comerciales que suceden en el espacio real también.

Diversas compañías de redes sociales debido a factores que abarcan desde su funcionalidad o versatilidad en la interfaz, han acaparado casi monopólicamente la comunicación a través de sus plataformas. Facebook con un gran porcentaje de las comunicaciones sociales en el sistema red; Twitter con su capacidad de transmisión de información concisa en menos de 141 caracteres en esquema mini blog; YouTube acaparando el medio videográfico a través del internet; Google con el sistema casi único de búsqueda de información en la web; Amazon con la venta y distribución de libros físicos y digitales; que amenazan los sistemas de competencias del internet, desfragmentándolo en plataformas centralizadas de los servicios Prada, 2012).

Sin eximir de toda la culpa a estas organizaciones, se podría estimar que

el modelo replicado de monopolio en el internet, es en realidad reflejo de la actual sociedad consumista acostumbrado a lo rutinario, cómodo y simple, que por reconocer su pertenencia o desconocimiento sobre otras plataformas, sucumbe ante los modelos alienantes de relación virtual sólo a través de estos espacios, incluso aún con la posibilidad de navegar simultáneamente en diversos ámbitos o servicios similares.

De igual manera, la evolución en los medios digitales y de comunicación, brindan de manera continua una gama infinita de posibilidades para la migración no sólo del arte, si no que en sintonía con el mundo contemporáneo, prácticamente cualquier ámbito laboral, de ocio, comercial, político, social y demás podrán ser abarcados de diversas formas por la velocidad de la transmisión de información y su versatilidad en las interfaces que cada día son mejor recibidas por las nuevas generaciones. La aparición de la programación JAVA y HTML5 logran plantear interfaces de mayor accesibilidad y con mejoras de comunicación que son apropiadas por diversos medios artísticos y tecnológicos. A partir de esto, el arte ha dejado de poder clasificarse en género; posee tal versatilidad que se ha mezclado con las demás actividades sociales y en una condición contemporánea de sistemas complejos, es imposible hablar de cualquier tema sin que represente ser abarcado por todas las disciplinas, perdiéndose la barrera entre la propuesta turística, artística, social, política y comercial.

Los artistas contemporáneos

Como ejemplos análogos, hay una serie de intervenciones de carácter efímero que se han ido realizando en diferentes localidades del mundo las cuales son enunciadas a continuación como ejemplos donde el arte, la tecnología, el espacio público y la virtualidad con la instantaneidad del internet, han incidido en prácticas reflexivas y/o lúdicas dentro de los espacios de la ciudad. Muchas de

estas iniciativas poseen la característica de ser anónimas, en cierto sentido por su condición underground con la que son lanzadas, y por los beneficios que permite el internet al público del trabajo colaborativo.

En un principio se podría abordar las intervenciones de sólo carácter efímero dentro del espacio público, como las del grupo No Longer Empty; en específico su intervención en Nueva York se basa en la apropiación de espacios públicos residuales por los mismos habitantes a través de programas artísticos y culturales temporales, que promueven iniciativas de reapropiación de los espacios, mejorando los lazos comunitarios y las dinámicas sociales de diversos barrios problemáticos en Nueva York (Nolongerempty,2012).



Fig. 33 Inaguración reapropiación de espacio residual en barrio de Nueva York.

Otro colectivo que trabaja con la parte intangible de la ciudad es el LALALAB con su proyecto “Red libre Red visible”, en donde se instalaron redes inalámbricas de internet interconectadas en donde se detectaba el flujo de información enviado entre ellas; al ser enviada la información, un mecanismo audiovisual se activaba

haciéndola visible mediante una realidad aumentada a través de figuras de colores entre las terminales, mostrando así en tiempo real el flujo de información inalámbrica utilizada. Ésta intervención se realizó para fortalecer en la comunidad la reivindicación del acceso libre y gratuito al Internet interviniendo el espacio público. En su conclusión, el cambio temporal mediante estos nuevos medios, logró generar nuevos significados en el espacio creando redes de inteligencia colectiva (Lalalab,2012).



Fig.34 (<http://journal.media-culture.org.au/index.php/mcjournal/article/viewArticle/228>)

La “D-Tower” en Holanda es una torre construida con sistemas visuales que por las noches varían su color dependiendo del estado de ánimo de los habitantes de la ciudad, esto es dado a conocer a través de las encuestas que ofertan de manera diaria en su portal de internet y respondiendo una serie de preguntas sobre su humor en ese momento. Los resultados son promediados para dar a conocer mediante la proyección del color a lo largo de la figura y así dar a conocer el sentir general de ese día de la ciudad.



Fig.35 D-towers: su cambio de color es dependiendo del humor general de la ciudad determinado por un foro web abierto a los ciudadanos

“Death-drops” podría catalogarse como un sistema emergente que combina aspectos electrónicos, digitales, virtuales en estrecha relación con el espacio público real, creando redes mundiales de intercambio de información gratuita. En lo particular, la intervención es una red virtual de personas a nivel global que colocan físicamente en el espacio público una serie de memorias USB con la información que quisieran compartirle al mundo; las memorias son mapeadas a través de la página del colectivo junto con la guía de colocación de las memorias en los lugares públicos, y su localización la cual se encuentra disponible a cualquier persona que



Fig.36 USB dejada en espacio público para llegar y conectarse, Death Drops. (<http://deaddrops.com>)

accede a la página. Quien desee encontrar una memoria y obtener su información, deberá compartir algo de igual manera en la memoria a la que ha accedido a partir de su ordenador. En cierto sentido, podría hablarse de una especie de Open source análogo a partir de una forma lúdica de acceder a ella que motiva a recorrer las calles, observar y experimentar alternativas de vivir el espacio público físico en conjunto con el virtual.

En casos concretos de virtualidad, las intervenciones poseen varias forma de distribución y de incidencia en el espacio público real. De los casos más particulares de abordar por su aporte situacionista, de instantaneidad y participación con potencial en actividades emergentes que motiven los sistemas complejos se podrán abordar los siguientes casos:

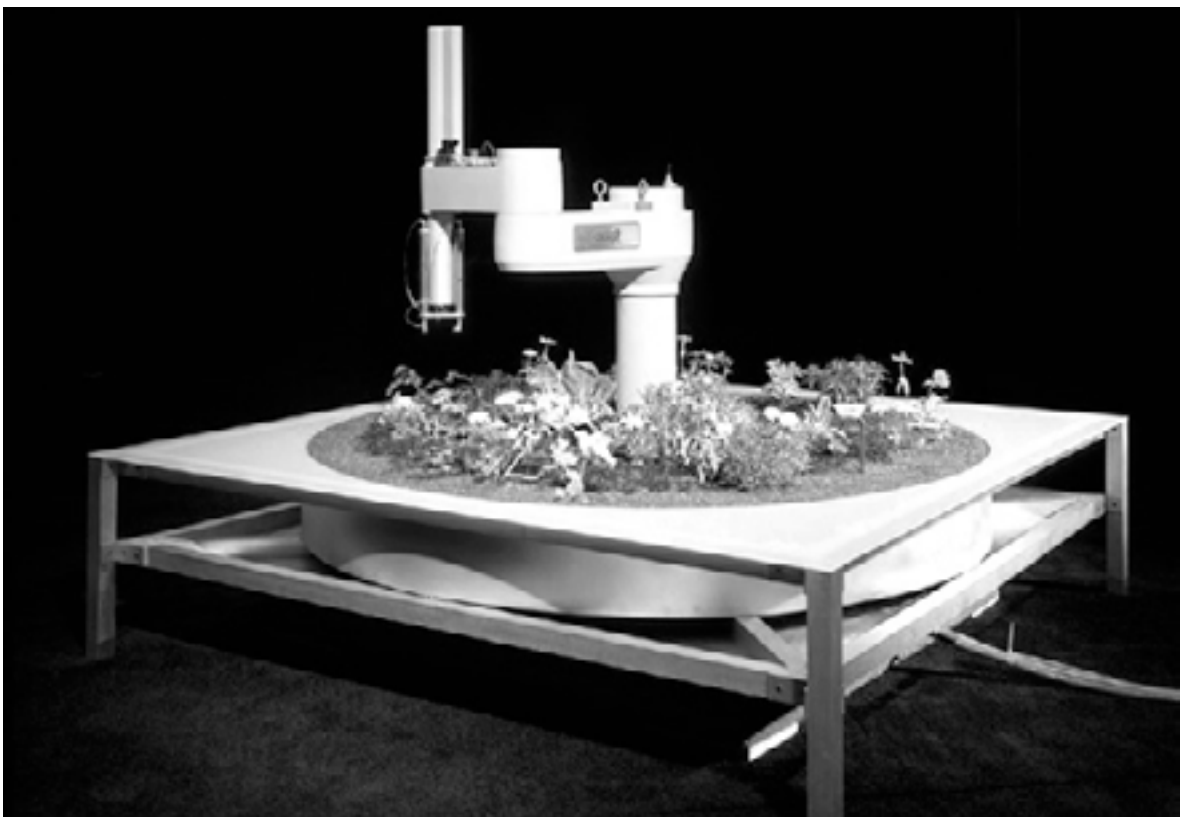


Fig.37 Telegarden: proyecto de cuidado botánico a distancia a través de la virtualidad

El “Telegarden” es una propuesta de intervención digital realizada por Ken Goldberg y Joseph Santarromana en donde a través de su página de internet permite a aquella persona, no importando su punto geográfico, manejar el cuidado

de un jardín a teledistancia. El jardín posee múltiples plantas las cuales pueden ser regadas a través de órdenes dirigidas a un brazo mecánico, el cual también puede plantar más vegetación o retirarla. Es un punto a la reflexión de la virtualidad, donde no importando barreras físicas o geográficas se permite una acción colaborativa a distancia (Ars Electronica Museum, 2011).

“Year Zero”, “I love bees” e “Ingress” son de los pocos juegos virtuales que son conjugados con la experiencia real en el espacio público ciudadano y llevan al jugador a una experiencia lúdica e incluso situacionista en la ciudad posmoderna, en los espacios públicos hibridados en los que conviven en aspectos de instantaneidad.

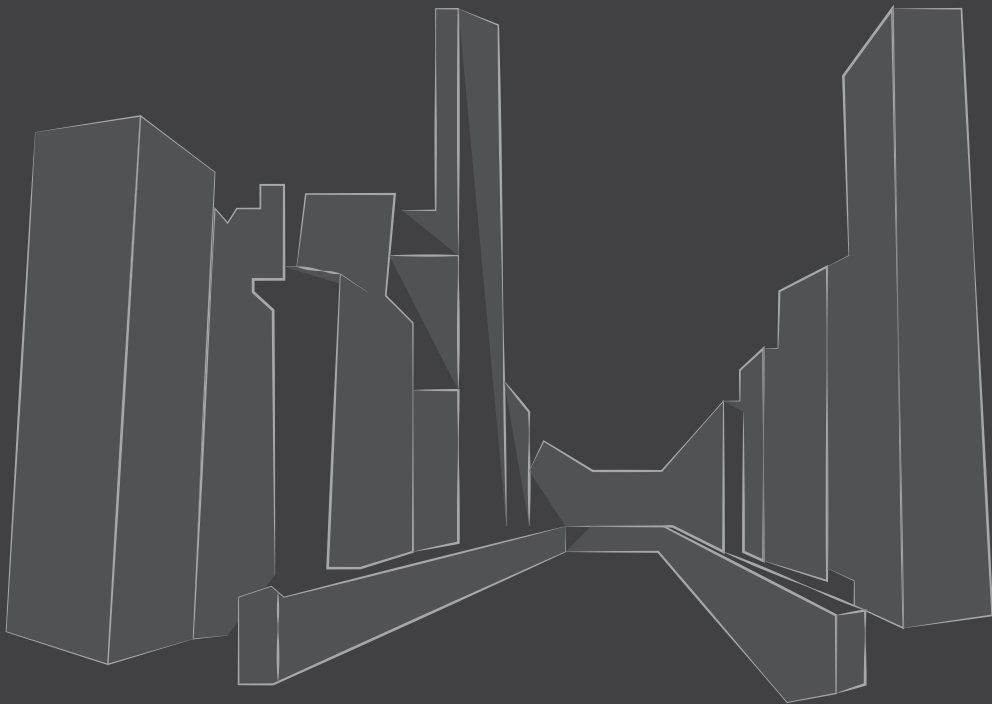
“I love bees” fue un juego de realidad alternativa lanzado a principio del siglo por la compañía 42 Entertainment e promoción para el lanzamiento del juego Halo 2 a nivel mundial. La convocatoria no fue abierta y pública, si no que se tenían que descifrar una serie de códigos que en forma subliminal salían en el tráiler del juego. Quienes lograron descifrar el mensaje, descubrieron unas coordenadas de diferentes casetas alrededor del mundo, la hora y fecha exacta en la que una llamada telefónica hizo su aparición. Todas las llamadas a nivel mundial se contestaron, incluso aquella destinada en estados unidos que coincidió con el paso del huracán.

Como ésta han surgido nuevas formas de relación en el espacio público que derivan de artistas , arquitectos y diseñadores que ofrecen alternativas de reflexión, y que podrán ser catalizadoras de situaciones emergentes que podrán cambiar las formas actuales de consumir el mundo.

III. METODOLOGÍA

CAPÍTULO 1

Propuesta de intervención

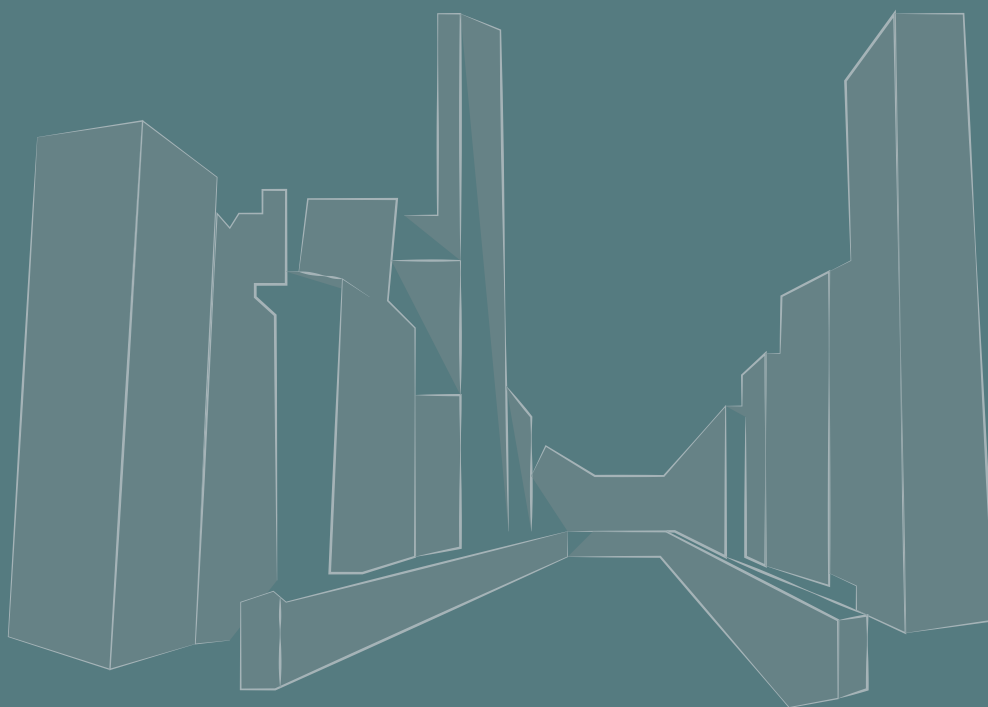


1.1

Justificación:

La importancia de lo efímero en la ciudad contemporánea

Propuesta de intervención



Diseñando para una nueva era

Si las ciudades están en constantes transformaciones tanto urbanas como sociales; si se encuentran inmersas en un mundo nuevo tecnológico y acelerado y en una configuración citadina que orilla al ocio ser el padre del consumismo, cabría hacer la pregunta ¿por qué estaría la solución en diseñar un espacio fijo? (Liut, 2008), ¿podría haber una reflexión y una actitud crítica de la percepción del presente permanente?

Aunque la muerte siempre ha implicado un sentimiento de miedo, incertidumbre y desesperación, las condiciones de vida posmoderna han potencializado el sentimiento de que lo duradero, lo repetitivo y lo cotidiano agraden muy poco, incluso trata de ser evitado en la mayor cantidad posible, aceptándose aún menos que aquello que llega a perecer y estar en constante transformación. La esperanza de aquel ente de la ciudad posmoderna es que es mejor permanecer viajando que llegar a la estabilidad (Bauman, 2007). La condición de cambio permanente ha sido el factor del éxito en las incidencias de la vida contemporánea. Los productos, los medios, incluso las personas son objeto del desecho, de la condición de insatisfacción por lo monótono.

Si se habla de que productos y servicios (como los teléfonos, videojuegos, planes de compañías de celular, etc) evolucionan en cortos periodos con rediseño y adecuaciones mínimas, pero que son fructíferos por el simple hecho de ser nuevos, ¿por qué no hablar entonces de la pertinencia de que los diseños de espacios públicos sean fluctuantes, efímeros y perecederos? En un amplio sentido, lo público de los espacios han evolucionado al plano de lo virtual, de lo efímero y lo intangible, donde el Flux se desenvuelve; donde lo material posee una fecha de caducidad corta y las identidades son formadas a través de la interconexión global. La arquitectura y la innovación en los espacios está en la virtualidad, en la conectividad de redes, el sistema emergente y el conocimiento de acceso libre y

comunitario; en el diseño de interfaces que permitan ser fluctuantes y receptivos al espectador; a encontrar aquellos momentos que detengan la alienación de la vida acelerada de la posmodernidad y permita experimentar el lado lúdico del espacio público real y virtual en comunicación.

Lo desechable, lo efímero, las nuevas formas temporales de uso de los espacios brindan a la población la posibilidad de crear momentos críticos de reflexión, catalizadores de acciones emergentes y planteando nuevos paradigmas que afectarán de algún modo esa red de conexiones intangibles de la ciudad. Será la forma en la que el espacio público entre y se adapte a las lógicas culturales vivenciadas hoy en día (Toft, 2011); será una apropiación, una estrategia del espacio que se auto legitima y evoca a un sentir diferente, a una experiencia otra de crítica y que ofrezca formas alternas que permanezcan en la memoria colectiva, incidiendo en el espacio público, resiniéndolo, para desplazar gradualmente los espacios comerciales que ahora nos consumen y son el eje motor de las ciudades; experiencias para promover nuevos usos mediante intervenciones que ofrecen alternativas culturales, artísticas y lúdicas (García, 2010; Perú, 2006). En general, las oportunidades que brindaba el espacio público real para la interacción que formaba comunidad, ciudadanía e identidad ya no permanecen sólo mediante la interacción física, se encuentran también en los medios digitales los cuales deben hacerse evidentes en la hibridación actual del espacio público.

Lo efímero como el momento oportuno; capaz de captar en el tiempo al espacio, el usuario, lo tangible y lo intangible de la ciudad a través de lo impredecible (Boned, 2011) y de forma lúdica, catalizando o reconfigurando las dinámicas previamente sucedidas en ese espacio-tiempo. Es la forma de incidir directamente en la población de la era posmoderna que mantiene su condición permanente en el consumo; donde el adquirir es igual al ocio, y en donde las estructuras urbanas vuelcan sus configuraciones para favorecer al tránsito rápido y a favorecer los no lugares, convirtiendo así a las ciudades y sus espacios en predecibles, monótonos

y genéricos.

Cabría mediante este contexto preguntarse, si por el modo de vida acelerado en el que se encuentra inmersa la población, además del ocio dirigido y de los residuos de la era tecnológica, ¿pudiera haber una reflexión y una actitud crítica de la percepción del presente permanente? Encontrar las formas alternas que permanezcan en la memoria colectiva y que incidan en el espacio público, para desplazar gradualmente los espacios comerciales que ahora nos consumen y son el eje motor de las ciudades es justificado para promover la reflexión en el espacio mediante intervenciones que ofrecen una alternativa de espacios culturales, artísticos, lúdicos e identitarios (García, 2010; Perú,2006).

La concepción hoy en día de intervención efímera, no es tomada sólo como un modo artístico de expresión de corto tiempo, es el conjunto de eventos que a pesar de no tener un tiempo prolongado, resulta incidente de la lógica cultural de la temporalidad actual y de las dinámicas digitales a las que están siendo sometidas las ciudades (Toft, 2011) acorralándolas a la era virtual y acercando a nuestra era posmoderna el enfoque reflexivo que debieran adquirir los medios de comunicación y el arte para la transmisión de mensajes incidentes en la contemporaneidad.

Y ¿qué pasa cuando se logra crear una distopía en el tránsito fugaz del Flux? El espacio público es idóneo para propiciar este tipo de encuentros; pensar que al evidenciar las heterotopías de las ciudades podría ser un llamado a la reflexión. A diferencia de las utopías que consuelan y que dan un dejo de esperanza del mundo al que podríamos llegar, ya que impulsan al hombre a luchar por lo que cree un lugar mejor, el manejar las heterotopías permiten ser reales, y que lo tangible produzca metamorfosis. Lo relevante de éstos espacios reales e imaginarios, es que atraen la ansiedad, inquietan, roban el nombre de las cosas al no poder mencionar que hay en ellas. Esta forma de espacio atrapa al tiempo, consume y contiene el mundo tan existente como en el que vivimos pero convive de una forma

virtual, paralela e irrefutablemente conectada. Es un lugar otro, localizable, el lugar real para vivir lo que no se tenga que vivir en el día a día.

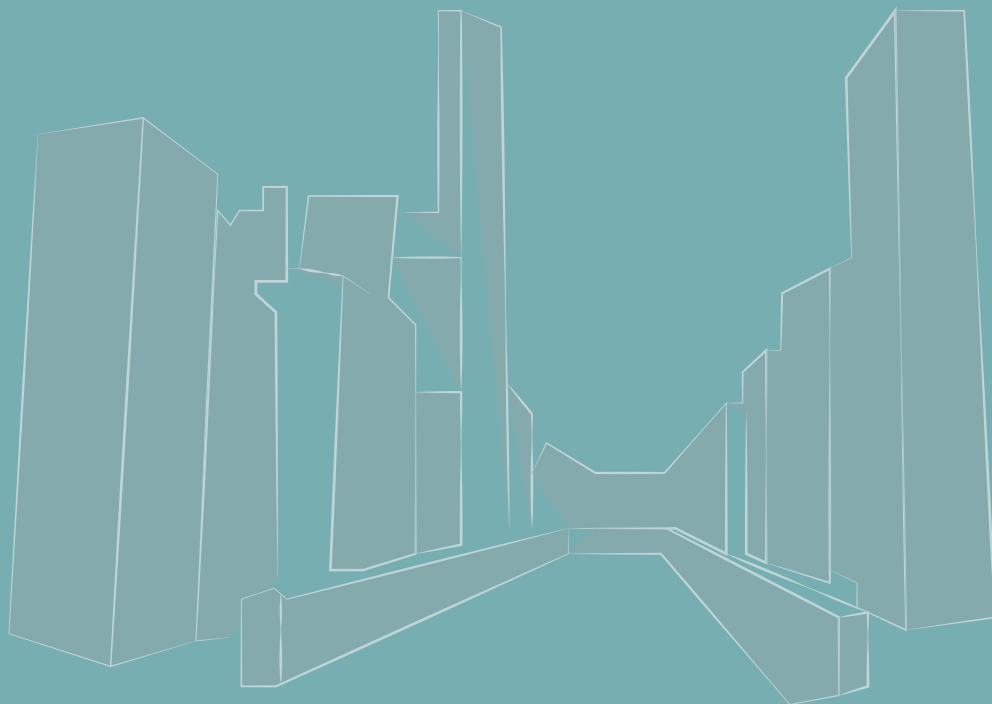
Al intervenir un espacio público con diseños que dialoguen con el tiempo y que logren captar ese momento de instantaneidad en el peatón, desestabilizando en sí el sentido de lo físico y lo terrestre, de lo duradero provisto de melancolía, para ser transportado a la experiencia frugal, nómada y apreciada de la experiencia, en donde el encanto de captar la instantaneidad es el motivo de reflexión, es la asunción del legado de la era de los recursos. Es a través de lo efímero, que estas intervenciones logran ese choque semántico entre los usuarios del espacio; se crea una serie de experiencias sorprendidas, inquietantes e instantáneas que, haciendo tangible la conexión entre el espacio virtualizado y el espacio real (Boned, 2011; Perú 2006).

El reafirmar un espacio en concreto para poder catalizar las dinámicas que fortalezcan la identidad globalizada, puede ser logrado en la contemporaneidad mediante la interacción de los espacios reales con los virtuales (Pinzón, 2007) conectando los flujos de la ciudad real y tangible, con los de las ciudades virtualizadas e intangibles para una resignificación simbólica del espacio y su reflexión sobre la instantaneidad del mundo contemporáneo.

12

Hipótesis y Objetivos

Propuesta de intervención



Hipótesis

La interconexión, habitualmente intangible, existente entre el espacio público digital y real, será evidenciada a través de intervenciones de carácter efímero en el espacio público real por medios digitales.

Objetivo general

Evidenciar la intangibilidad de la conexión que existe entre el espacio público real y el virtual, a través de intervenciones de carácter efímero con medios digitales y electrónicos en el espacio público real, para la generación de espacios lúdicos y sorprendidos en el espacio público real.

Objetivos particulares

- Realizar una propuesta de posible intervención que a través de su carácter efímero – virtual, evidencie la posibilidad de experimentar una deriva en otro punto geográfico ciudadano en tiempo real, mediante recursos tecnológicos.
- Generar un ambiente lúdico con el elemento sorpresa, que derive de un concepto de experimentación situacionista en el espacio público.
- Lograr una conexión en tiempo real de dos espacios geográficos distintos en donde se evidencie la interconexión digital entre el espacio público real y el virtual.
- Modificar las prácticas rutinarias del espacio público real a partir de su interacción con el espacio virtual mediante una intervención efímera.

- Diseñar y realizar prototipo de la propuesta de intervención en los espacios públicos de pertinencia.

- Documentar los acontecimientos antes, durante y después de la implementación del prototipo.

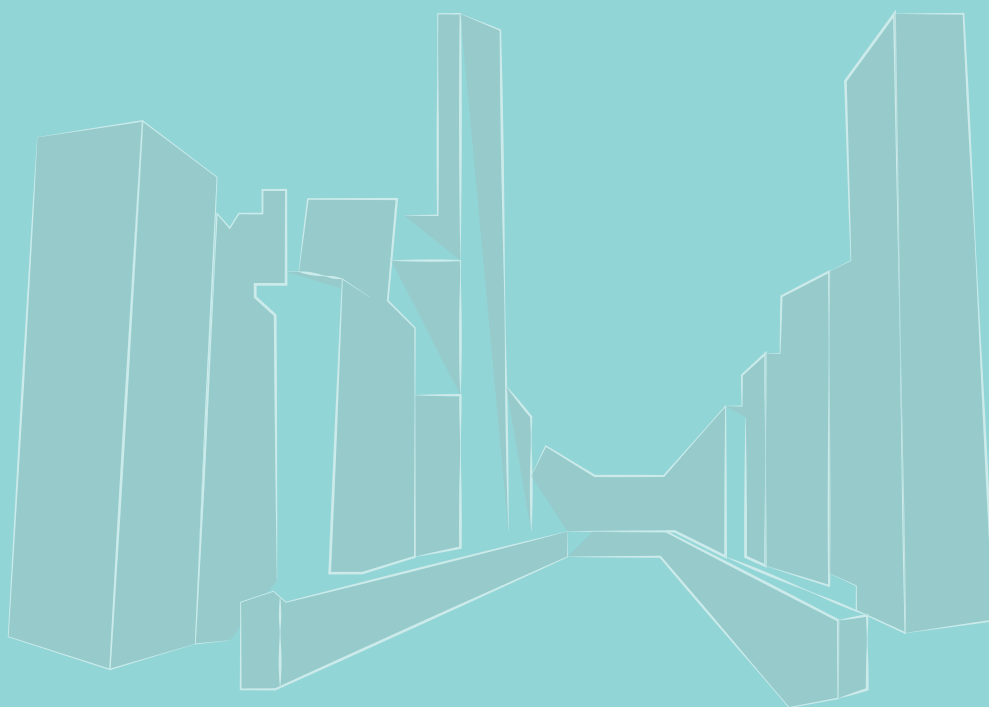
- Hacer uso de las tecnologías inalámbricas de la zona que habitualmente sostienen al espacio público digital conectado con el real.

- Realizar un análisis previo de la zona de la intervención del prototipo (La Cañada – Campus Aeropuerto), para identificar las dinámicas sociales cotidianas, comportamientos, comunicación y parámetros para la investigación apoyándose en herramientas como el mapeo, diagramas de flujo, esquemas, entrevistas informales, registro fotográfico y diario de campo para la obtención de datos previos a la intervención.

1.3

Potencializando el espacio virtual:
Una propuesta situacionista en la instantaneidad

.....
Propuesta de intervención



De la intervención efímera

Cada espacio se carga de significados y normas no escritas una vez que son habitados por los ciudadanos; el observar y sentirse observado dentro de un espacio es lo que promueve las leyes de lo que sucede en él, pero ¿qué pasa cuando alguien ve reflejado en la pantalla aquella heterotopía de un no lugar? ¿qué pasa cuando se saca de contexto las normas habituales de la zona y del espacio? Una intervención que evidencie aquellas heterotopías virtuales, efímeras y lúdicas, tendrá como principal objetivo devolver el sentido de apropiación al espacio que se dice público; que a partir de nuevos recursos tecnológicos, lúdicos y de información la población pueda hacerse partícipe de los acontecimiento de sus espacios. Intervenciones catalizadoras de nuevos imaginarios y organizaciones colectivas, que fomenten la reflexión de la instantaneidad y las múltiples proyecciones presencias que suceden ya en las redes sociales virtuales. Devolverle al espacio público su propiedad lúdica - creativa con herramientas tecnológicas y artísticas que catalicen la emergencia social a través del sistema complejo de redes, es fundamental para equilibrar el sentido del espacio público real y virtual.

Se propone una intervención que promueva la reflexión de su uso y la conexión intangible entre los medios virtuales y los reales a través de encuentros inesperados, situaciones inusuales que despierten a la desalienación que emana la velocidad y de los medios de comunicación sobre el transeúnte de la ciudad posmoderna; una intervención atemporal, donde lo efímero encuentre su comodidad en la población del consumo- desecho.

El concepto de intervención efímera hoy en día, no es tomado sólo como una intervención artística o de expresión de corto tiempo, es el conjunto de una serie de eventos que a pesar de no tener un tiempo prolongado, resulta incidente de la lógica cultural de la temporalidad actual y de las dinámicas digitales a las que están siendo sometidas las ciudades (Toft, 2011) acorralándolas a la era virtual

y acercando a nuestra era posmoderna el enfoque reflexivo que debieran adquirir los medios de comunicación para la transmisión de mensajes, entendiendo el medio de comunicación como aquella tecnología manejada en ciertos contextos y por ciertas personas con un mensaje dirigido, o no a ciertas colectividades. Lo que éstas hagan y lleven a la acción mediante la reflexión de esta información, generará las relaciones humanas que trascenderán las características espacio-temporales de los sitios públicos (Barroso, 2008), haciendo que la estética de los espacios deje de ser un juicio de valor para ser tomado como un elemento de recuperación del sentido del espacio, promoviendo a las nuevas experiencias y dinámicas a través de la aceptación del tiempo como eje principal (Boned, 2011). Esto, siendo utilizado como herramienta catalizadora de la emergencia social, tema que más tarde se abordará, resultará en la forma más óptima de incidir en la reflexión de la población de una época que se encuentra sin recursos.

Propuesta de una deriva multi-territorial: el encuentro con la identidad genérica

La época de los múltiples recursos digitales y de la hibridación espacial y cultural. No es sencillo imaginar alguna propuesta contemporánea que no involucre factores digitales y/o electrónicos en cualquier ámbito para su realización. La comunicación, el desarrollo de las propuestas arquitectónicas de este siglo, los medios de conocimiento libre, las relaciones sociales, la economía y demás factores de la vida cotidiana, giran su funcionamiento en torno al espacio virtual y a las nuevas tecnologías de la información por lo que se podría inferir que el espacio público en las ciudades requiere cada vez con mayor frecuencia elementos que incentiven la conectividad global, la participación ciudadana y la construcción del conocimiento en red libre. El diseño de interfaces (éstas entendidas como la nueva forma de diseñar espacios públicos contemporáneos) deberán potencializar las ventajas que ofrece esa relación entre el espacio público virtual y el real, desestabilizando al espectador y produciéndole una sensación de continuidad y flujo en la que le

produzcan una empatía con el entorno.

La conceptualización de los espacios públicos precisa, a como refiere Freire, de una responsabilidad para crear entornos óptimos para las actividades individuales y colectivas políticas, económicas y sociales en función de las nuevas dinámicas en las que se ve envuelta la sociedad actual. Presenta tres elementos a considerar para el diseño de espacios públicos en la era virtual que son los diseños intangibles, modelos de conocimiento abierto que propicie el libre acceso y el del empoderamiento ciudadano para la toma de decisiones del espacio (Freire, 2012).

Se vive una etapa de desterritorialización, hibridación de culturas y de múltiples identidades en los espacios; de instantaneidad, hiperconsumismo inconsciente, y de redes digitales de incidencia global que agregan elementos de complejidad en el sistema para el diseño de los espacios públicos contemporáneos. Si bien los aspectos actuales de las formas de vivenciar el espacio público se desarrollan primordialmente en propuestas basadas en el consumismo mediático e interesado, es pertinente que el diseño e intervención de los mismo sean también considerados como el espacio para la reflexión, para el encuentro, como espacios lúdicos que ofrezcan experiencias sorprendidas para vivir las ciudades en un ámbito situacionista contemporáneo, en un afán de encuentro con el otro que no sea necesariamente aquel con el que comparte el espacio físico sino también con los que se presencias en el espacio público virtual.

La propuesta se desarrolla con las múltiples ventajas que ofrecen las tecnologías para la instantaneidad. A partir de recursos digitales, electrónicos, holográficos y audiovisuales, se podrán montar escenarios para hacer tangible la interconexión y la hibridación entre los dos espacios virtuales y reales en las calles, plazas públicas y espacios residuales incluso en tiempo real. Si bien la tecnología holográfica aún no es completamente fidedigna a escalas mayores, y

es aplicada en situaciones muy particulares, se pueden proyectar en tiempo real presencias de otros espacios geográficos. A partir de esta premisa, se propone una experimentación situacionista de otras ciudades a través de la virtualidad; una deriva que haga uso de la telepresencia, la tecnología holográfica y sonora para trasladar la experiencia en tiempo real a otra ubicación geográfica citadina; donde el peatón pueda moverse libremente en su espacio físico y experimentar visualmente el espacio virtualizado en tiempo real sin necesidad de alguna prótesis electrónica.

Éste factor sorpresa y de oportunidad a una deriva en otro espacio real, ofrecerá nuevas formas de comunicación, lectura y percepción de los espacios públicos contemporáneos mediante la experiencia lúdica y desorientadora de la deriva en el contexto contemporáneo de la virtualidad y la instantaneidad. La propuesta da oportunidad a ser siempre fluctuante, irrepetible; a ser tan cercana a la realidad y a la vez tan virtualizada, dando oportunidad para que el ciudadano posmoderno e incluso el Flux, satisfagan su deseo de seguir deseando sin llegar nunca a la conclusión. La intervención es tan impredecible como la ciudad misma; es una heterotopía desligada de lo físico.

Descripción técnica

Para la realización técnica del proyecto se requiere:

Cañones holográficos de alta potencia y fidelidad (Musion TelePresence)

Los dispositivos de proyección poseen una capacidad de hasta de 100m de ancho de imagen, sin embargo se recomienda trabajar con proporciones de proyección que varíen entre imágenes de ancho, largo y alto de 4x7x3 m a 20x30x15m y



con ángulo de proyección de 45° entre el espectador y el escenario. La instalación debe ser llevada a cabo por la empresa.

Cámaras de transmisión de video HD (AXIS P5512 PTZ)

Cámara domo de red con funciones de visión diurna y nocturna en calidad HD incluso en ambientes con poca iluminación. Posee conexión remota y la posibilidad de movimiento horizontal de 360° y vertical de 180° con zoom 12x permitiendo una visión periférica casi completa. Tiene una transmisión de video con compresión de H.264 que no compromete el ancho de banda y motion JPEG a una velocidad de imagen de 704x576 en 50Hz. Tiene alimentación vía Ethernet, salida de audio bidireccional o posibilidad de conectar entrada de audio para dispositivos externos. Ranura tarjeta SD para almacenar grabación de forma local (http://www.axis.com/es/products/cam_p5512/).



Bocinas 5.1 para exterior (Yamaha NS-AW350)

Con posibilidad de conexión a cualquier sistema de audio, las bocinas de Yamaha cuentan con una suspensión acústica de 2 sentidos y 1/2 PEI dome tweeter y 5" de high compliance woofer. Proyecta un sonido de hasta 130W y con una frecuencia de 45Hz a 40Hz. Puede ser instalada de forma horizontal o vertical (<http://usa.yamaha.com/products/audio-visual/speaker-systems/outdoor-speakers/ns-aw350/?mode=model>).



Micrófono condensador omnidireccional (SENNHEISER MKHC-8020)

Debido a su patrón omnidireccional de captación de sonido éste micrófono es ideal para grabar fuentes de sonidos grandes y pequeñas, ya que no existe un efecto de proximidad en la captación del audio. Tiene una respuesta de frecuencia que va de 10 a 60.000 Hz. Con posibilidad de hacer grabaciones



estéreo y surround con frecuencia de 10Hz a 60Hz, con pasividad de presión de sonido de 138 dB y un equivalente a ruido de 21Db e impedancia nominal de 25 Ohm (http://www.madridhifi.com/p/sennheiser-mkhc-8040?utm_expid=7951887-2.lq3UGv1YSYmLlbdI39pxdA.0&utm_referrer=http%3A%2F%2Fwww.madridhifi.com%2Fsonido-audio%2Fmicrofonos%2Faccesorios-microfonos%2Fcapsulas%2Fm%2Fsennheiser).

I

Interfaz de audio firewire (Profire 610)

Mezclador de audio DSP con 6 entradas y 10 salidas de alta definición de sonido y con dos preamplificadores Octante. Posee un control de volumen maestro y genera un audio de hasta 24 bits/192 kHz con un



convertor A/D - D/A proporcionando una mejor calidad de sonido, con poco ruido y limpio. Sirve como preamplificador de micrófonos.

Computadora con interfaces instaladas (Windows /Mac)

Dos Intel Xeon de procesador de 6 a 12-core/ 2.4GHz a 3.2GHz, con memoria RAM de hasta 64GB y tarjeta de video HD. Se ocupa un almacenaje interno de



al menos un TB, sin embargo puede ser sustituido por un disco duro externo. Los software a instalar los provee la empresa Musion para las proyecciones holográficas y la conversión de video streaming en holograma. En cuanto al audio, se propone programas que permitan trabajar el sonido en tiempo real como el Ableton live o el AudioMulch para procesar y redirigir el sonido.

Sistema inteligente de rastreo (TLD)

La detección para proyectar las imágenes holográficas en la dirección en la que el transeúnte se esté dirigiendo, será a partir del sistema inteligente de seguimiento desarrollado por Zdenek Kalal de la Universidad de Surrey, el cual ofrece el código abierto de sus sistema de rastreo inteligente en tiempo real (TLD, Tracking – Learning – Detection) (Kalal, 2013).



Fig.38 Visualización del funcionamiento del sistema de rastreo TLD .

Diagrama de instalación técnica

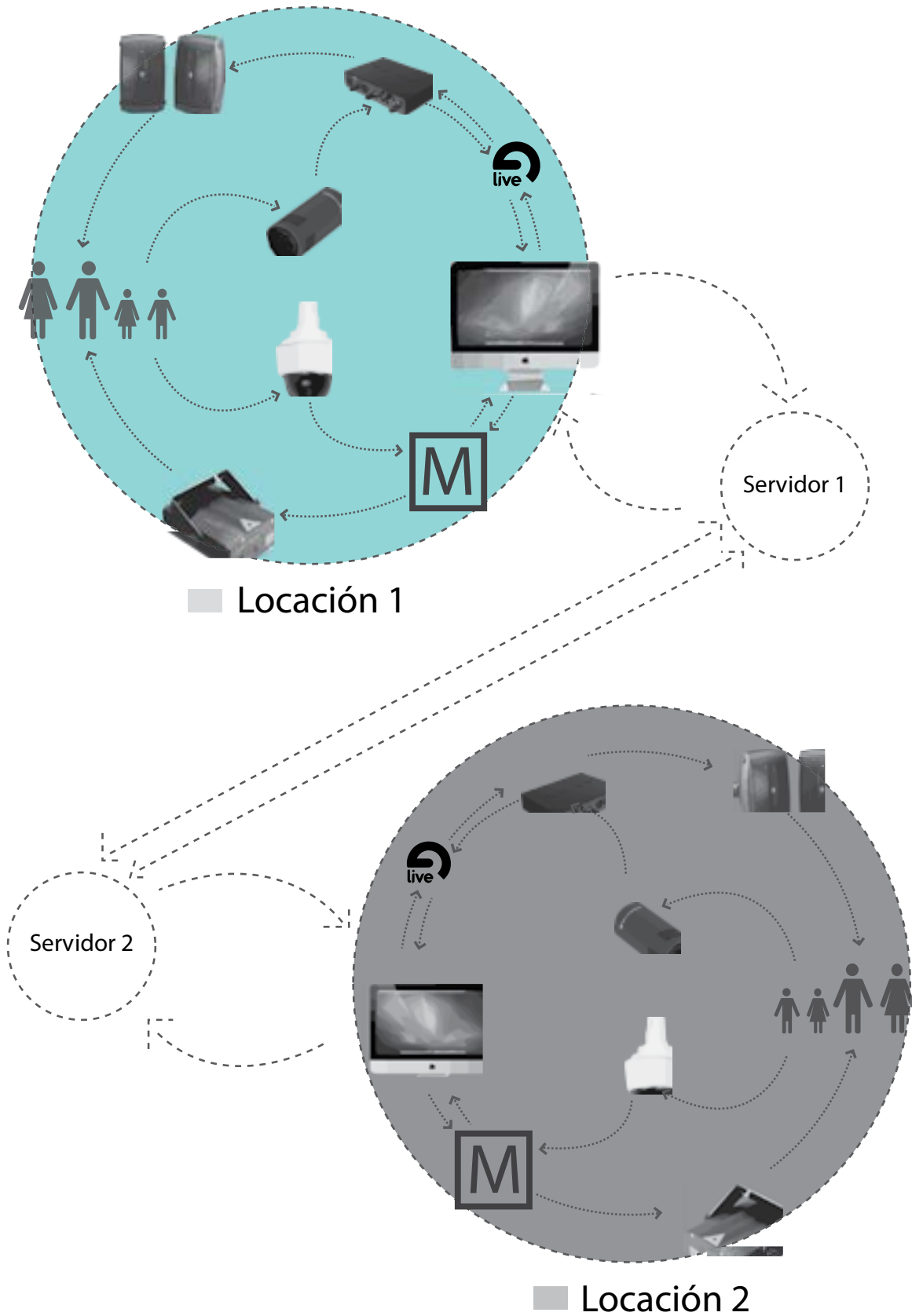


Fig.39 Diagrama de funcionamiento de instalación propuesta.

Propuesta de interconexión

Las ventajas que ofrece en múltiples sentidos la etapa de la instantaneidad, permite una interconexión geográfica que desdibuje fronteras nacionales e incluso continentales, permitiendo evidenciar que en un mundo de aceleradas vivencias y comunicaciones, la deriva pueda ser llevada a un ámbito global.

Se han elegido territorios con similitudes y diferenciadores que permitan crear en el espectador un choque semántico en la orientación de la otra ciudad y que sin embargo logren captar las similitudes que se han generado a partir de las ciudades posmodernas y genéricas.

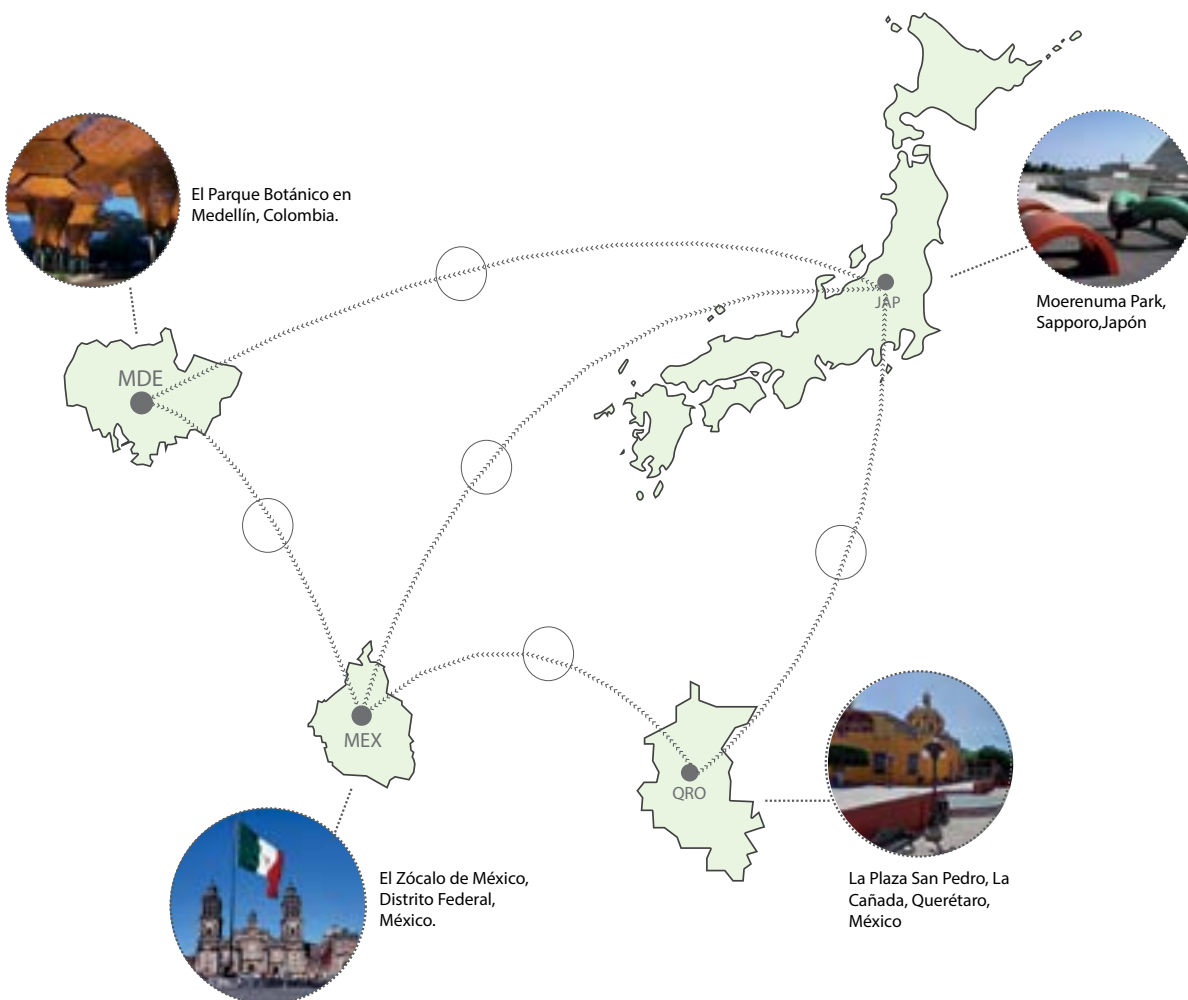
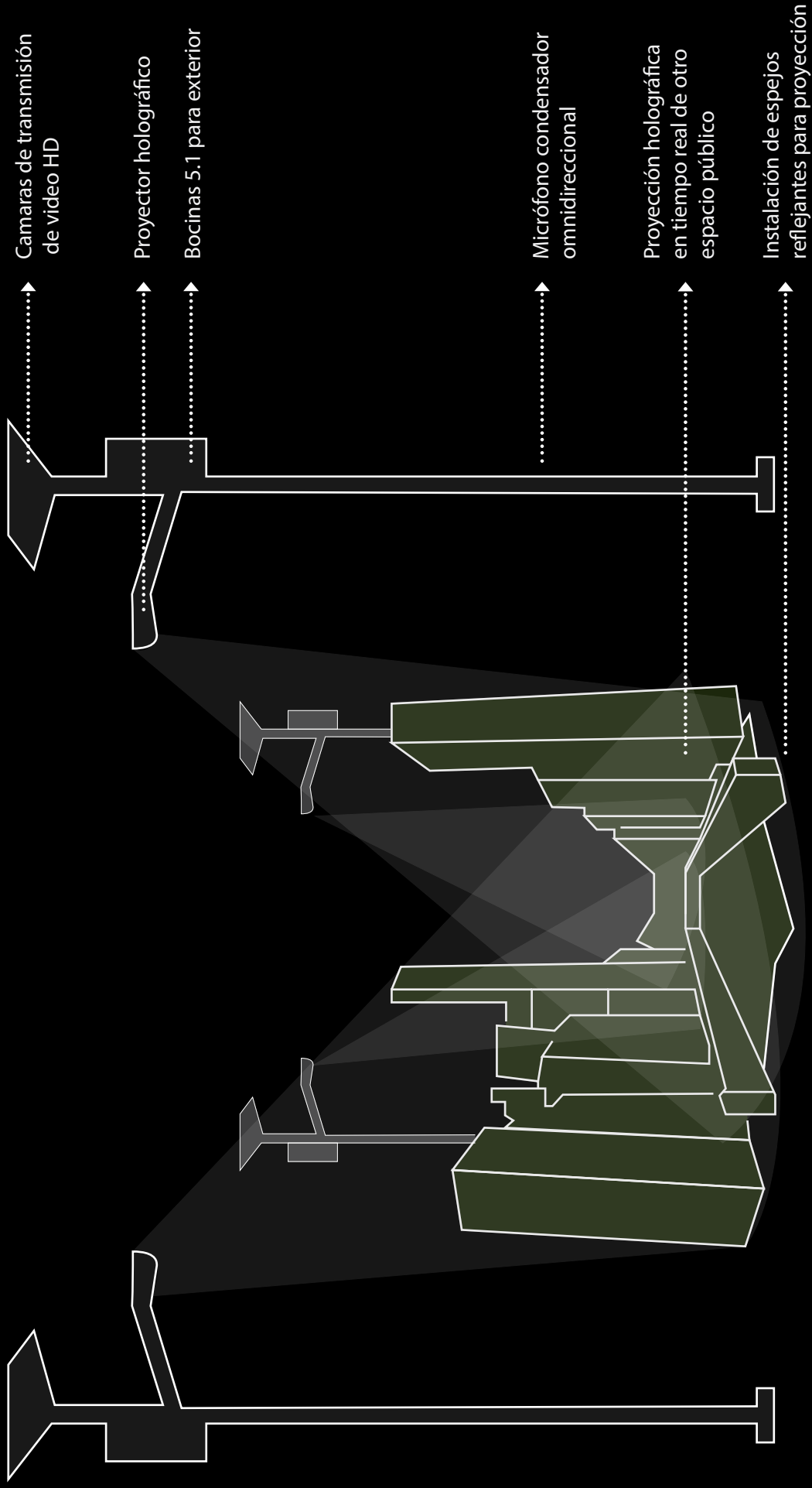


Fig.40 Diagrama de interconexión geográfica.

Dinámica de la intervención

La experiencia se enmarca en la sorpresa y en la participación del espectador. Comenzando por el montaje del escenario físico que contiene las instalaciones audiovisuales y tecnológicas, se da pie a que la persona que acceda al circuito sea identificada por el sistema de rastreo y active los dispositivos de proyección para comenzar la deriva. La dinámica es la siguiente:

1. Montaje de la instalación técnica en ciudad A y ciudad B.
2. Espectador accede al punto de visión estratégica del espacio público (ciudad A), que activa los sistemas de proyección.
3. De manera aleatoria, se le proyecta en tiempo real otra ciudad geográficamente distante (ciudad B) de donde se encuentra el usuario. Los cañones holográficos son activados y el sistema de sonido proyecta un ataque que va de débil a medio, casi difuso con el medio real que se habita.
4. Se activa el sistema inteligente de rastreo de imagen de acuerdo a algún patrón ubicado en el usuario. El sistema TLD comienza a aprender las imágenes y su construcción tridimensional en el espacio.
5. El patrón de reconocimiento emite la señal de movimiento al ordenador que especifica a las cámaras web de la ciudad B hacia donde tendrán que apuntar, y a los cañones de la ciudad A hacia donde tendrán que proyectar, siempre en frente del espectador; a cada movimiento de éste, se le proyecta la ciudad B en tiempo real enfrente de sí, pudiendo caminar y experimentar virtualmente visible una deriva en otra ciudad.
6. De forma simultánea, el sonido es captado en la ciudad B para ser emitido en tiempo real en la ciudad A, por medio de interfaces de sonido en streaming.
7. El espectador experimenta otra ciudad en tiempo real, con calles, personas y sonidos que le son chocantes en el contexto real que el tiene identificado como propio.





CAPÍTULO 2

Metodología

The background of the page is a dark gray color. It features a decorative pattern of numerous overlapping circles in various shades of gray, creating a bokeh or bubble effect. The circles are scattered across the lower half of the page, with some overlapping each other and others appearing as isolated shapes.

1.1

Método

.....
Metodología

Propuesta metodológica para proyectos de espacios públicos contemporáneos

Previo al desarrollo de la propuesta, se analizaron diversas metodologías para la intervención, diseño y adecuación de espacios públicos que son empleadas en la actualidad. A partir de la ausencia en la consideración de los espacios públicos virtuales en estas metodologías y de encontrar la tendencia hacia el desarrollo de las mismas, es que se ha decidido proponer una metodología integral que valore de igual forma los aspectos físicos, sociales y tecnológicos del espacio público híbrido contemporáneo.

En la metodología de diseño “Project for Public Spaces” (PPS) se analizan factores físicos y sociales que envuelven al espacio público; en sus cuatro divisiones principales de sociabilidad, usos y actividades, accesos y vinculaciones y confort e imagen se le atribuyen factores intangibles y criterios evaluables; sin embargo se hace nula referencia a los factores tecnológicos del espacio público virtual que en un contexto contemporáneo se podría decir que es completamente híbrido con el real.



Fig.43 Metodología “Project for Public Spaces” (PPS)

En las metodologías de “Acción Participativa” y “Charrete”, que son comúnmente utilizadas actualmente para atacar ciertas problemáticas sociales y físicas de los espacios públicos, el aspecto social predomina sobre los demás y, a pesar de ser una metodología pertinente para una sociedad de consumo y que permite crear lazos comunitarios, sentimiento de apropiación e identidad en las zonas a intervenir, los criterios de intervención son enfocados a la creación de lazos comunitarios en el aspecto físico del espacio, olvidando el potencial que podría tener el aprovechamiento del espacio público virtual para una mejor organización e impacto en el mismo.

Se decidió llevar no sólo una metodología de forma lineal, si no por el contrario, se utilizaron diversas herramientas metodológicas que dieron como resultado un proceso multidisciplinar, integral, tecnológico y creativo que sea acertado a una época posmoderna.

La metodología utilizada conjunta tres aspectos claves en el desarrollo de cualquier proyecto: investigación teórica; observar y escuchar; diseño e implementación. En cada una de estas etapas, aunque genéricas, se han propuesto actividades a considerar para el diseño del espacio público contemporáneo.

Investigación teórica:

En esta etapa se busca dar sustento teórico además de concebir el panorama general del tema a tratar. Los autores la bibliografía podrán ser apoyados por fichas bibliográficas así como por diagramas que permitan un mejor análisis de la información obtenida.

Observar y escuchar:

A partir de las actividades en esta etapa, se busca crear un análisis de las problemáticas o necesidades del espacio a intervenir. En un proceso reiterativo entre la investigación teórica y esta etapa, se pretende dar validez a la percepción

teórica, así como encontrar áreas de oportunidad para incidir en el espacio público. Esta etapa es complementada por diversas herramientas metodológicas de aspectos cualitativos y cuantitativos que permiten comparar resultados después de la intervención.

Diseñar e implementar:

Una vez analizados los factores que envuelven al espacio público, se procede a diseñar las propuesta de intervención que de solución o plantee una dinámica acorde a la necesidad o tema a investigar. Esta etapa contiene herramientas

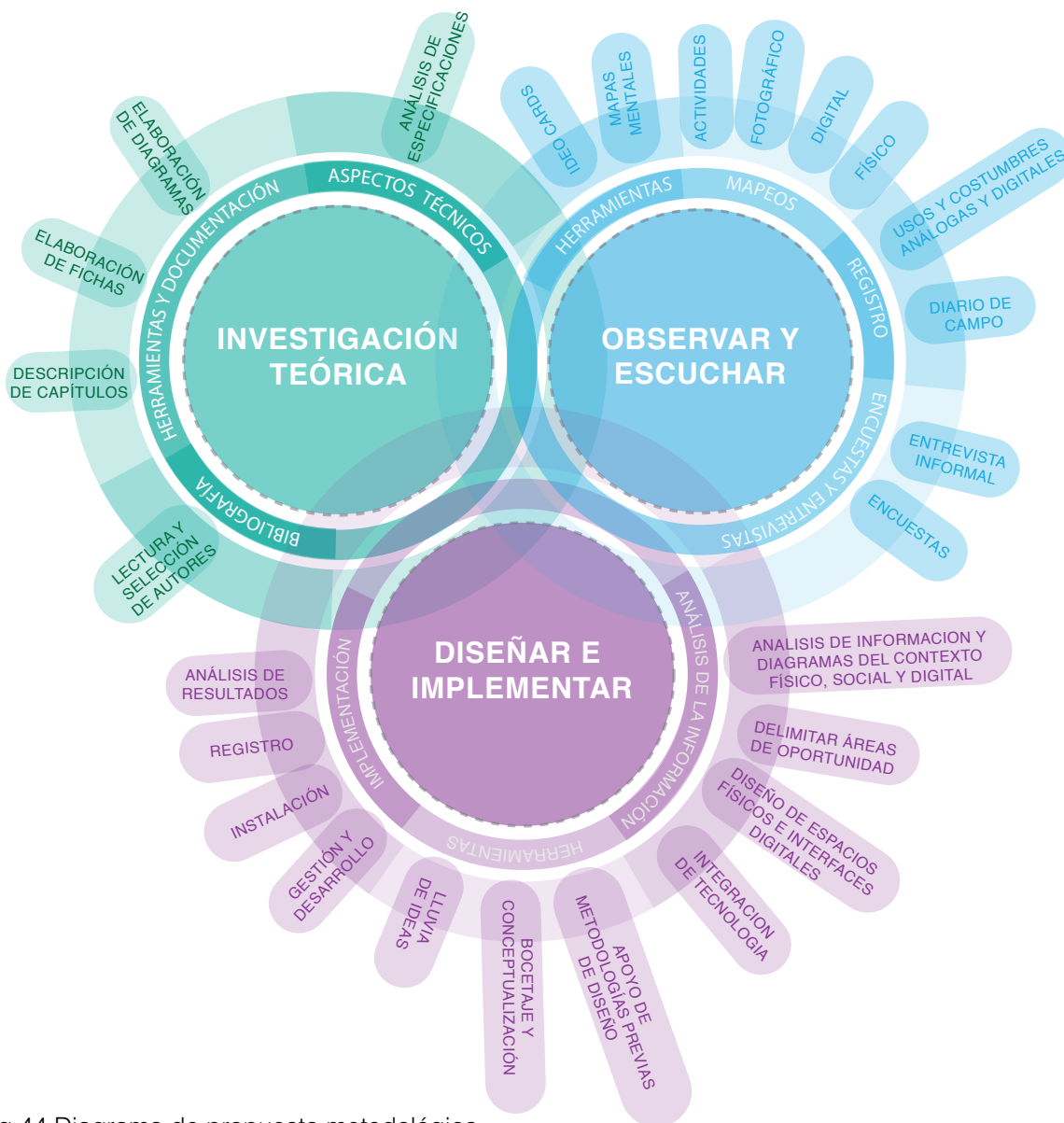


Fig.44 Diagrama de propuesta metodológica .

metodológicas de diseño para la conceptualización de la intervención.

En específico para este proyecto las tres etapas metodológicas fueron desarrolladas alternadamente de acuerdo a las necesidades de la investigación, es decir, a partir de algunos procesos de análisis de la información se pudo regresar a algunas etapas de observar y escuchar que a la vez se comunicaron con etapas de investigación teórica y que ayudaron al desarrollo y diseño de la intervención y su prototipo. En sus secuencias, la metodología se llevo a cabo de la siguiente forma:

Investigación teórica:
.....

Se evaluaron aspectos de incidencia y la evolución de las ciudades y sus espacios públicos desde la modernidad con la revolución industrial, hasta la época actual y sus procesos tecnológicos. Se llevó a cabo una revisión de varios autores en relación a los factores físicos, sociales, políticos y tecnológicos del espacio público y las visiones e incidencias ocurridas en el mismo. El tema del arte y sus métodos de intervención efímera fueron revisados para sustentar la parte de las intervenciones temporales y digitales dentro del espacio público como métodos acertados para incidir en la población de la ciudad contemporánea.

Observar y escuchar:
.....

Durante el proceso de la investigación teórica, se decidió criticar y analizar las formas y dinámicas del espacio público real en conjunto con el digital en dos contextos distantes y contradictorios entre sí, para que a través de los resultados se pudiera ampliar el panorama de la pertinencia de las intervenciones efímeras y digitales en los espacios públicos contemporáneos y ejemplificar las nuevas dinámicas que ahora son apropiadas como elementos de interacción real en los espacios.

Como espacios para implementar un prototipo y que resultaran poblaciones contradictorias, se decidió investigar dos sitios con características físicas, geográficas y sociales distintas que incluso abrieran paso para una reflexión en donde la premisa de que los espacios públicos posmodernos, los no lugares, e incluso los usos contemporáneos tecnológicos en el espacio, se encuentran ya inmersas en la población globalizada modificando todos los espacios públicos, aunque no sean parte de una gran megápoli. Como espacios a trabajar se eligieron los siguientes:

Campus Aeropuerto de la Universidad Autónoma de Querétaro, El Marqués, Qro.: En este espacio se vio el potencial de mantener una población fija, de características similares y con dinámicas regulares en el mismo espacio público del cual se pudieran obtener sus percepciones antes, durante y después de la aplicación del prototipo.

Plaza San Pedro en La Cañada, El Marqués, Qro.:

Dentro del marco del área metropolitana del municipio de Querétaro, se encuentra en su periferia la cabecera municipal del municipio de El Marqués, denominada La Cañada. Es un espacio con gran arraigo poblacional y centro neurálgico de la mayoría de las actividades económicas, políticas y sociales de la población. Aunque muy próxima a la vida ciudadana, La Cañada se encuentra inmersa en un contexto mixto entre dinámicas ciudadanas y espacios físicos de comunidad pequeña.

Dentro del observar y escuchar, las herramientas, mapeos, encuestas y registros se llevaron a cabo de estos dos lugares para así contrastar las visiones y la incidencia de la permeabilidad dele espacio público digital con el real.

Diseñar e implementar:

Después de la investigación teórica y la observación en los espacios, este proceso conjuntó los análisis de la información y los datos recopilados del

proyecto, para así proponer un diseño de interfaz e intervención en los espacios seleccionados. Se llevaron en conjunto metodologías de diseño industrial para el prototipo, las cuales abarcaron diversas herramientas creativas y metodológicas que dieron como resultado la interfaz física y virtual de la intervención en los espacios públicos reales y digitales. Se conformó un equipo multidisciplinario de trabajo y de apoyo con los cuales se llevaron a cabo las pruebas de los prototipos.

Metodología del prototipo

Dentro de la etapa de Escuchar y de Diseñar e Implementar, se requirió de una serie de técnicas estadísticas y creativas; de métodos y herramientas cuasi experimentales (Cambell, 2001) y antropológicas, que permitieran analizar el panorama de las situaciones en los espacios públicos reales del prototipo, así como el que permitieran proponer y diseñar una intervención que conjuntaran los factores físicos y tecnológicos pertinentes para exponer la hibridación de los espacios a través de medios electrónicos y digitales. El proceso específico del diseño de la intervención, fue a partir del conjunto de dos metodologías de diseño industrial; en su etapa primera de análisis y recopilación de información se hizo uso de los proceso de diseño del despacho IDEO, y su metodología Human Centered Design (IDEO, 2009) a partir de sus tarjetas para escuchar, observar y diseñar para un contexto. En su etapa de desarrollo del prototipo e implementación fue a partir de una metodología propia de creación de producto.

Herramientas metodológicas

ToolKit IDEO

El Toolkit2 de trabajo de IDEO no está configurado para llevar un seguimiento de pasos específicos; son un conjunto de técnicas, métodos, tips y hojas de trabajo, las cuales se adaptan a las necesidades del problema a resolver y pueden

ser empleadas para obtener datos relevantes del proyecto que de cualquier otra forma no se tendrían. Este conjunto de herramientas pueden ser empleados en su totalidad, o elegidos por su utilidad; están diseñados para ser una guía en la creación e implementación de soluciones efectivas que se adecuen al contexto y a la situación de la población.

De esta metodología, se rescato el uso de las tarjetas de exploración llamadas Ideo Cards; de ellas se desprenden diversas herramientas metodológicas para facilitar el análisis de la información en su etapa de escuchar y observar a la población. Están divididas en cuatro categorías que son Aprender (Learn), Observar (look), preguntar (Ask) y Intentar (Try) (IDEO, 2009). No es indispensable el uso de todas las tarjetas; son una herramienta bastante versátil ya que permite al diseñador seleccionar sólo las que sean relevantes para el proyecto. En su forma general, las tarjetas se dividen de la siguiente forma:

Aprender (Learn):

Utilizada para el análisis de la información recolectada y como guía para interpretar e identificar patrones de conducta y puntos de vista del usuario. Esta categoría está conformada por doce tarjetas: Activity Analysis, Affinity Diagrams, Anthropometric Analysis, Competitive Product Survey, Cross-cultural Comparisons, Error Analysis, Flow Analysis, Long- Range Forecast, Secondary Research, de las cuales se hicieron uso de: Activity Analysis, Affinity Diagrams, Anthropometric Analysis y Flow Analysis.

Observar (look):

Las tarjetas de esta sección pueden emplearse como referentes para la observación de las dinámicas, usos y costumbres de la población sin ser intrusivo. Está conformada por once tarjetas: A day in a life, Behavioral Archeology, Behavioral mapping, Fly on the Wall, Guided Tours, Personal inventory, Rapid Ethnography, Shadowing, Social Network Mapping, Still-Photo Survey, Time-lapse Video, de

las cuales se hicieron uso de: A day in a life, Behavioral Archeology, Behavioral mapping, Fly on the Wall, Guided Tours, Rapid Ethnography, Still-Photo Survey, Time-lapse Video.

Preguntar (Ask):

Son herramientas para el acercamiento a la población para la obtención de información relevante para el proyecto. Incita la participación y aportación de información e involucra a la población en el proyecto. Se basa en 14 tarjetas posibles a utilizar: Camera Journal, Card Sort, Cognitive Maps, Collage, Conceptual Landscape, Cultural Probes, Draw the experience, Extreme user interviews, Five whys?, Foreign Correspondents, Narration, Survey & Questionnaires, Unfocused group, Word-concept Association, de las cuales se hicieron uso de: Cognitive Maps, Draw the experience, Extreme user interviews.

Intentar (Try):

A partir del uso de estas tarjetas, se desarrollarán prototipos y sistemas de pruebas en el espacio con el producto que aportarán una retroalimentación que mejorará las fallas de la intervención. Aquí se encuentran catorce tarjetas útiles a elegir: Behavioral Sampling, Be your costumer, Body storming, Empathy Tools, Experience prototype, Informance, Paper prototyping, Predict Next year ´s headlines, Quick-and-dirty prototyping, Role-playing, Scale modeling, Scenario testing, Try it yourself, de las cuales se hicieron uso de: Empathy Tools, Experience prototype, Paper prototyping, Try it yourself.

Diario de campo:

Ésta es un herramienta antropológica basada en la observación en donde se lleva un registro detallado tanto de las percepciones del entorno, experiencias y lugares así como del enfoque objetivo del mismo proceso. Por lo regular, es utilizada una sola libreta en donde el lado izquierdo es para contener el lado subjetivo con que se vive durante un día o el periodo de estudio; mientras que

en el lado derecho de la libreta, se coloca la misma información pero eliminando todo adjetivo calificativo haciéndola más concisa y objetivamente.. Esto beneficia el entendimiento subjetivo humano de las experiencias como también permite visualizar los errores y las configuraciones que muchas veces no se toman en cuenta por estar tan cercano al problema.

Lluvia de ideas:

Actividad lúdica mediante la cual se hace un vaciado de todas las ideas, conceptos, problemática y posibles soluciones sin importa la coherencia, ni la jerarquía de los términos. Por lo regular puede hacerse en diferentes escenarios pudiéndose llevar a cabo mediante herramientas de gran formato como post-it, pizarrón, rotafolios, paredes, incluso hasta el piso. De este vaciado de información se hace una selección de las ideas que pudieran tener una mayor viabilidad y/o innovación.

Mapas conceptuales:

Herramienta comúnmente utilizada no sólo en el área de diseño o investigación, también es empleada en ámbitos como las llamadas ciencias duras. Surge a partir de una idea central a partir de la cual se despliegan diversas ramificaciones con ideas secundarias que a su vez cuentan con ramificaciones subsecuentes. Esto para generar un análisis de las variables y factores que intervienen y rodean la problemática, para encontrar puntos clave donde pueda incidir el diseño.

Bocetaje y prototipado

Etapa de desarrollo creativo. A partir de la síntesis de la información obtenida y con la integración de los desarrollos tecnológicos, esta etapa permite una exploración formal y semántica de las propuestas de intervención en los espacios públicos a partir de soluciones gráficas y con mockups.

CAPÍTULO 3

Caso de estudio: Prototipo la Cañada
con conexión a Campus Aeropuerto



3.1

Contexto: histórico, geográfico y social

Caso de estudio



Selección de espacios

La importancia en la selección de los espacios radica en identificar o comparar aquél espacio simbólico o que de alguna manera se ha vuelto un nodo importante para la población y compararlo con algún otro espacio que integre los requisitos para ser altamente simbólico y que sin embargo carece de aquella apropiación por parte de los usuarios, convirtiéndolo en un “no lugar”.

El primer espacio seleccionado se localiza en la población de La Cañada, municipio de El Marqués, Querétaro en específico en la Plaza principal de el centro histórico de esta población. La Cañada en lo general, se encuentra en un punto geográfico que previo a la apertura de la carretera 57, influyó en gran medida al crecimiento económico y a la conectividad de la capital queretana con la zona regional del país.

Fue selecto por su alta carga semántica, que como lo clasifica Castells (2008), es un centro que por la distribución espacial de sus ejes simbólicos, crea flujos de confluencia con alto sentido semántico, y altamente reconocido por la población. El centro con estas características se vuelve en lo que inevitablemente menciona Castells como un “medio de acción y de interacción o de los diferentes modos de relaciones sociales..... El centro se convierte en un espacio provisto de una virtud casi mágica de innovación social, de producción de nuevos tipos de relación, debido a la simple interacción y densidad entre individuos y grupos heterogéneos” , pero ¿qué pasa cuando estas características son usadas para nuevas formas de relación del mundo contemporáneo? ¿Qué pasara cuando se enfrenten en un mismo espacio dos grupos difícilmente heterogéneos?

De ahí la premisa de seleccionar otro espacio con variables mayoritariamente controladas, donde la población fuera fluctuante pero homogénea y que circundaran un espacio que de forma natural fuera discriminado con las características de un

“no lugar” dentro de su propiedad.

Si bien pudiera ser debatible el Campus Aeropuerto como espacio público, reúne múltiples características que lo clasifican como público. Se plantea como zona a trabajar la plaza pública enmarcada por las aulas de las diversas licenciaturas del campus, las oficinas de coordinaciones, los sanitarios, la cafetería y las aulas de docentes, que a pesar de ser hitos que crean nodos dentro del campus, crean en la plaza una laguna mental en la percepción psicoespacial de los habitantes. Es un espacio con potencial para ser apropiado por la comunidad universitaria y que sin embargo, poca importancia se le ha dado, al punto de pasar desapercibido hasta quedar olvidado por aquellas personas que pasan casi a diario a su lado.

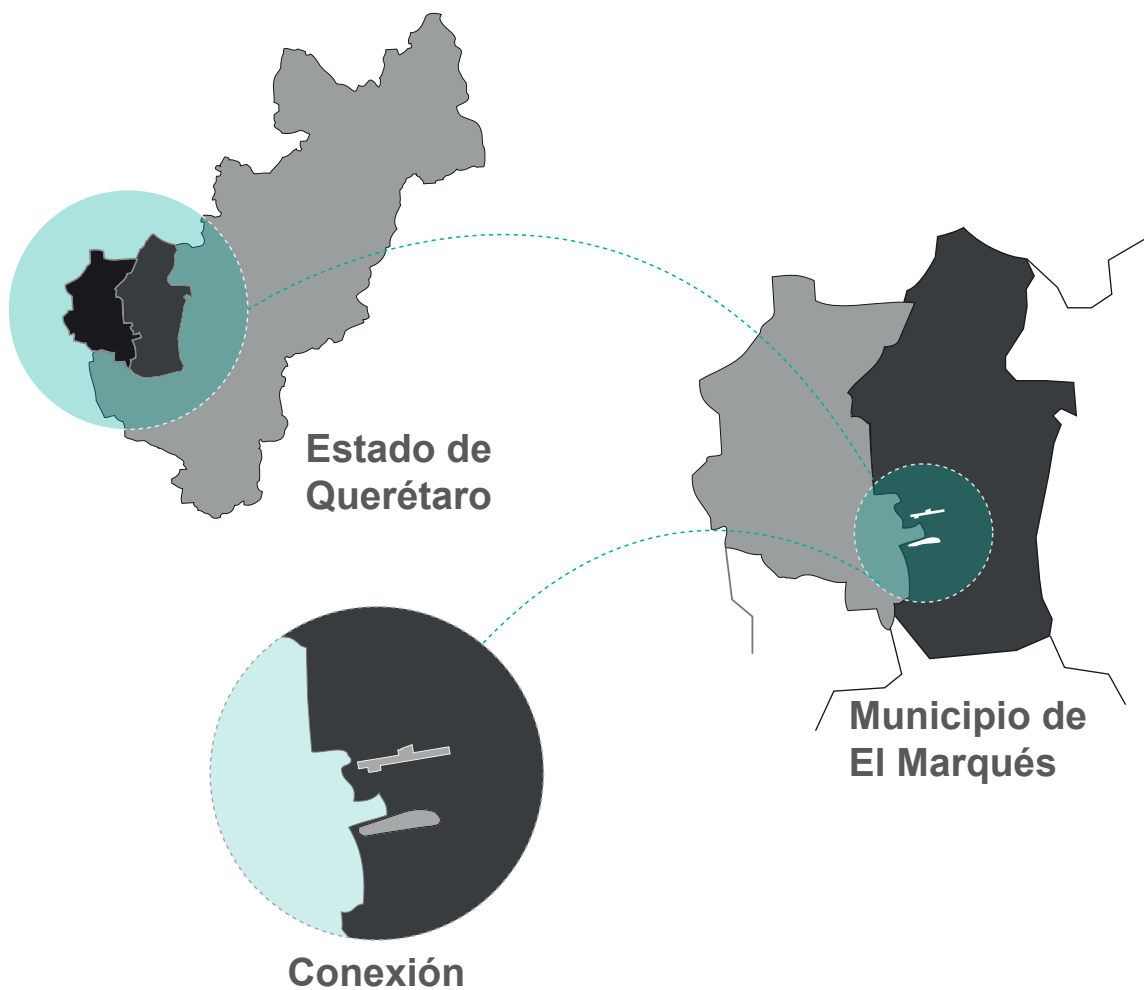


Fig.45 Diagrama de interconexión del prototipo.

La Cañada



Campus Aeropuerto

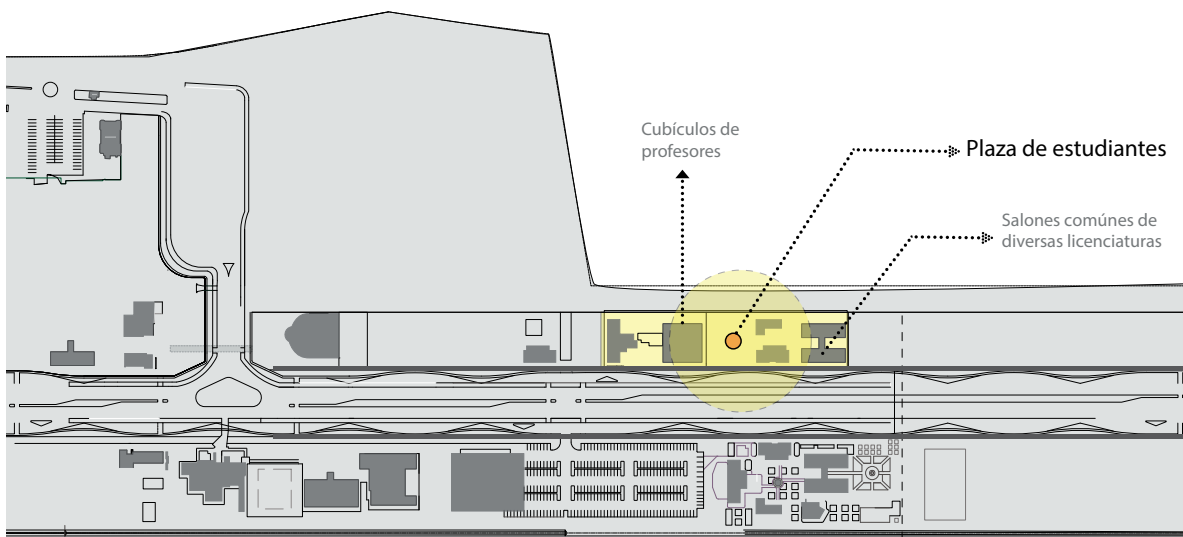


Fig.46 Geo localización de los espacios a intervenir.

Si bien estos dos espacios fueron seleccionados dentro del mismo municipio, una zona del municipio de Querétaro interfiere entre su interconexión geográfica, teniendo que atravesar de municipio a municipio para poder alcanzar las dos zonas seleccionadas.



La Cañada

Contexto histórico

La Cañada, ubicada al centro de dos cerros y cercana al nacimiento de agua que proveía a la ciudad de Querétaro, es el asentamiento más antiguo del cual se tiene registro en el estado de Querétaro. Fundada en 1529, tras la tregua otorgada por el líder otomí Conín ante los españoles, La Cañada recibe su nombre por su ubicación geográfica, ya que se encuentra inmersa en las fértiles tierras que dan nacimiento al río que atraviesa la ciudad capital.

Fue identificado como el municipio de La Cañada hasta 1949 cuando se le denominó Municipio del Marqués en honor al Marqués de la Villa del Villar del Águila quien comenzó las labores de construcción del Acueducto de Querétaro que transportaba el agua desde la Cañada hasta la ciudad capital. Esto significó ser para la cañada un espacio central en la historia de Querétaro y que poco es tomado en cuenta para los aspectos turísticos y culturales de la entidad. Gracias a su proximidad con la capital, La Cañada creció hasta formar parte de la zona conurbana de la ciudad de Querétaro pero por sus características geográficas y su cambio de municipio, ha permanecido aparentemente alejada de los tumultos de la ciudad (Municipio de El Marqués, 2013).

El centro de La Cañada contiene en sus entrañas diversos hitos que han dado origen a la historia de la localidad y de Querétaro, como lo son:

La Chiquita, 1529



Construida por Conin en 1529, fue la primera que se levantó en el Estado de Querétaro.

Los Socavones, 1840



Salida de agua natural. A partir de 1840, fue el principal proveedor de agua de la Fábrica textilera de Hércules.

Pan de dulce



Monumento de formas prehispánicas, edificado en conmemoración al pacto de paz y combate simbólico entre los españoles y los otomíes al consumarse la conquista del lugar.

Presas del Diablo, 1634



La construcción la inició Diego de Tapia para mover agua a un molino llamado el Molino Colorado y posteriormente a Hércules.

Contexto geográfico

La Cañada, como su nombre lo indica, se enmarca al centro de dos grandes cerros que conducen la corriente del Río Querétaro que alimenta al acueducto de la ciudad capital y es la cabecera municipal del municipio de El Marqués, perteneciente a la zona metropolitana del estado de Querétaro.

La zona centro de La Cañada está conformada por la plaza principal enmarcada entre tres grandes hitos que son el centro neurálgico de las principales actividades de la comunidad. Estos son la Iglesia, el palacio municipal y la escuela primaria, en donde además también se localizan puntos económicos producto de las actividades generadas por estos hitos de servicios, dando como resultado el surgimiento de las dinámicas sociales más importantes de la zona.

La zona a trabajar se encuentra localizada en el centro de la delegación, delimitada por la Av. Emiliano Zapata al sur y Av. del Ferrocarril al norte en su parte longitudinal, y las calles Ricardo Avendaño al este y Heroico Colegio Militar al oeste por la parte transversal, abarcando una zona de aproximadamente 400m² que enmarca la mayoría de las locaciones y trayectos principales de la población.



Fig.47 Contexto geográfico de La Cañada.

Contexto social

Basado en el censo poblacional de INEGI 2010, la Cañada representa el 9.02% de la población municipal. A pesar de que la zona a intervenir no tiene una densidad poblacional alta, sí es un lugar de comercio y servicios que influye en un radio muy amplio como eje central de actividades realizadas por la comunidad, ámbitos gubernamentales, religioso, de intercambio comercial, educativo, de interacción social y de tránsito.

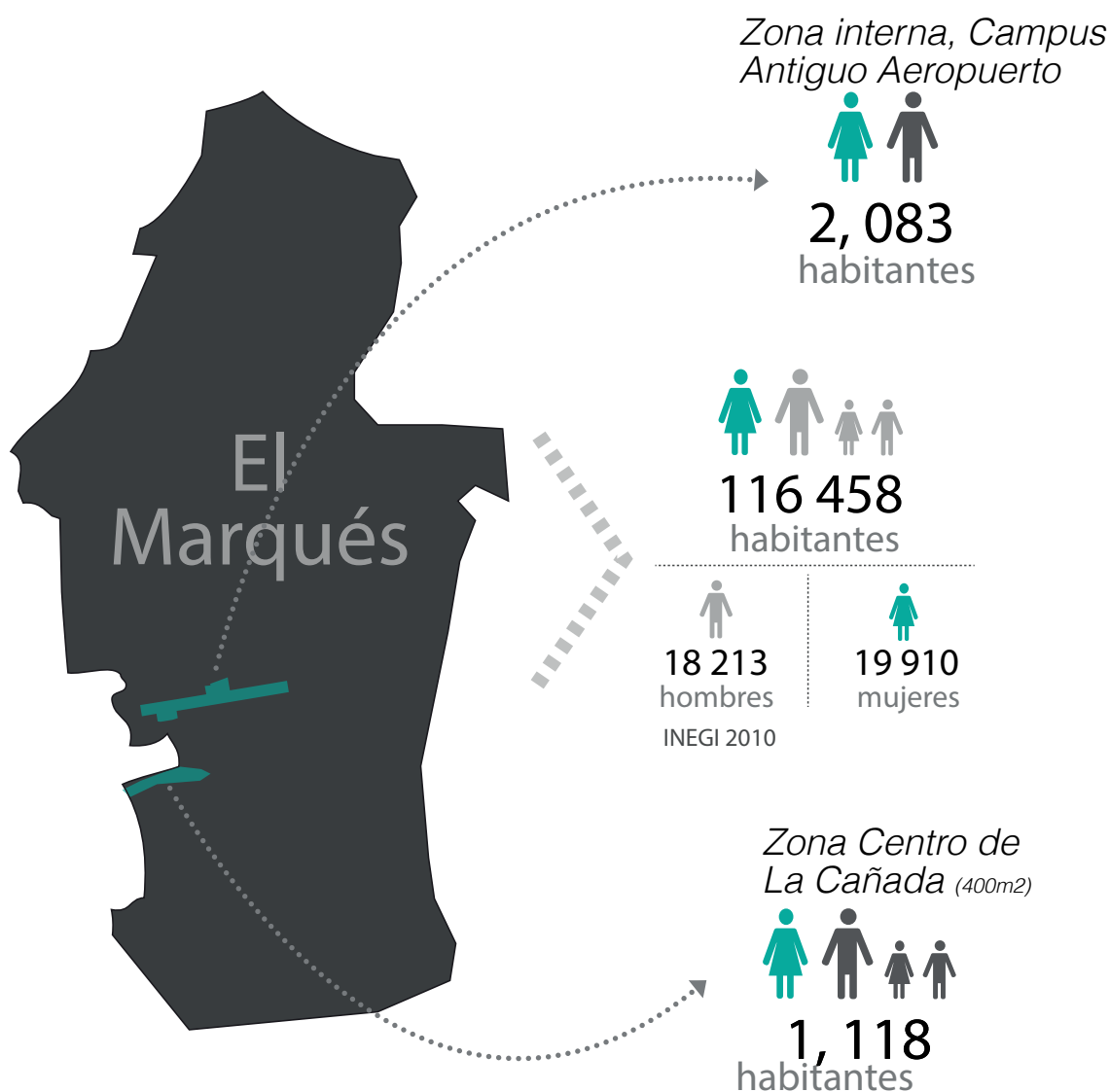


Fig.48 Estadística poblacional de las zonas a trabajar (INEGI, 2010).

La plaza principal de San Pedro se encuentra suscrita entre Palacio Municipal, La Iglesia de San Pedro, la escuela primaria y el escenario de espectáculos del municipio, lo cual crea un flujo de personas a cualquier hora que hacen uso de los servicios. Enfrente de la plaza se encuentra La casa de Cultura del municipio, y a su costado el Jardín principal que conecta con la primera iglesia del estado, La Chiquita.

En su población, se puede ver reflejada un gran arraigo a las fiestas tradicionales y a los hitos históricos que han conformado la memoria histórica y el arraigo cultural de la población. Como fiestas principales se encuentran eventos en épocas decembrinas como la representación de la Pasión de Cristo, la fiesta de los concheros, los festejos para la Virgen de Guadalupe y El paseo de la estrella y el gallo en donde la gala folklórica, gastronómica y artesanal son apropiadas por la mayoría de la población quienes salen a las calles y viven las fiestas que con tanta antelación han preparado en comunidad.

En cuanto a medios tradicionales económicos y artesanales de La Cañada, la cantera rudimentaria es el principal medio de producción y de trabajo artesanal que se tiene en la zona. Múltiples talleres se dejan ver al pie de la carretera, y calles, monumentos y edificios son construidos con esta piedra de peculiar color rosado.

Al igual que la cantera, las nieves producidas por habitantes de La Cañada, son un referente gastronómico de la zona que enaltecen la tradición artesanal de su producción de generación en generación.

Campus Aeropuerto

Contexto histórico

La Universidad siempre ha formado parte esencial del espacio público del contexto

en el que se desenvuelve; en un principio cuando la universidad se encontraba en el centro histórico ésta fungía como hito y punto de reunión de la sociedad queretana, así como también se hacía partícipe como espacio de encuentro y para esparcimiento cultural.

Posteriormente cuando se muda al campus Cerro de las Campanas, la universidad integra sus instalaciones a la mancha urbana que iba creciendo en ese momento, hasta convertirse en un referente de la ciudad así como un espacio público que incluso hoy se utiliza para actividades deportivas, encuentro, recreación, estudio e investigación de la comunidad no sólo educativa.

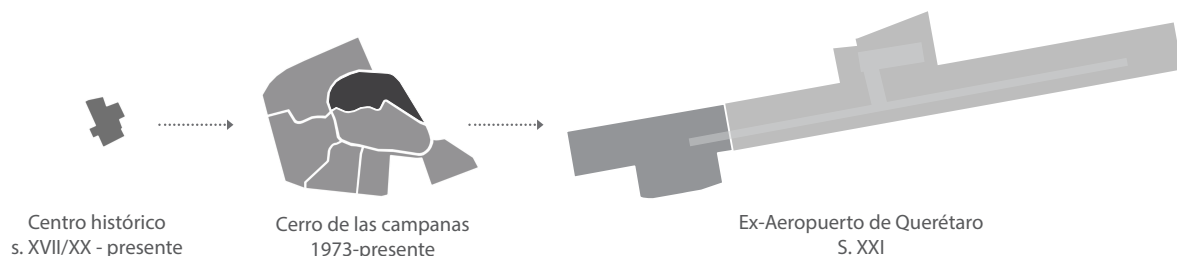


Fig.49 Evolución histórica de los campus universitarios.

Ahora el campus Aeropuerto se encuentra en un momento clave del crecimiento urbano que se ha venido suscitando en el estado. El pronóstico de desarrollo para la zona periférica entre El Marqués y Querétaro representa un gran impacto en la próxima densidad poblacional que albergará el campus universitario del aeropuerto, por eso la importancia de seguir siendo un espacio clave, de referencia, de encuentro y de vinculación con la sociedad.

Contexto geográfico

El Campus Aeropuerto se encuentra al noroeste de la zona conurbana en el límite municipal entre la capital del estado y el municipio de El Marqués, en la parte alta de la ciudad. Ubicado en la cima de uno de los tres cerros que circundan la ciudad por la parte noreste de la ciudad, la posición geográfica del

campus proyecta ser un eje de conexión entre tres poblaciones diversas de la que actualmente residen en la zona como lo son las privadas del circuito universidades, la zona de Menchaca y el Campanario.



Fig.50 Contexto geográfico del Campus Aeropuerto.

Actualmente, las condiciones climatológicas, arquitectónicas, y de distribución del campus y de los espacios públicos en el campus Aeropuerto, no permite que haya apropiación de los espacios ni un uso apropiado de ellos.

Se cuenta con grandes explanadas públicas pasillos y aulas que debido a las inclemencias del clima y de la falta de cuidado de planeación del campus, no se vuelven espacios habitables para la comunidad universitaria, generando un desarraigo y pérdida de identidad con sus espacios físicos que provoca un bajo rendimiento educativo así como un problema de apatía hacia la convivencia y rescate de los mismo espacios.

El problema no sólo se plantea en la parte física de los espacios, es claro que a partir de los intentos no exitosos de mejora, han llevado con sigo un problema de pérdida de identidad y de desapego a la mejora de los espacios.

Contexto social

Debido a que Campus Aeropuerto es el campus con mayor extensión territorial de la universidad, alberga a diversas licenciaturas con proyecciones de crecimiento de las demás facultades hacia este nuevo campus, además de que con el crecimiento exponencial de la ciudad podrá albergar a la sociedad civil en vinculación con la universidad en futuro a mediano plazo; sin embargo, el área seleccionada para trabajar aún presenta características de un espacio residual, olvidado y desapropiado de la comunidad a pesar de que afecta directamente a los docentes y a las licenciaturas en desarrollo humano, geografía ambiental, microbiología y ciencias de la seguridad, mientras que indirectamente incide en las demás licenciaturas y posgrados.

Como referente poblacional, las estadísticas de la Universidad 2011-2012, nos revelan que hay un total de 2083 alumnos que actualmente se encuentran en campus aeropuerto, así como 67 docentes registrados con base en la facultad de lenguas y letras quedando falto los docentes de las licenciaturas alternas, además de los visitantes y administrativos que también hacen uso frecuente del campus aeropuerto.

3.2

Análisis del espacio

Caso de estudio



El mapeo como herramienta metodológica

El mapeo es una parte fundamental en el análisis, síntesis y entendimiento de los aspectos físicos, sociales y tecnológicos de los espacios de interés. Puede ser desarrollado mediante herramientas análogas, software, dispositivos electrónicos, entre otros, y se emplean para principalmente para analizar los trayectos de algún flujo de información de interés.

Para esta etapa se utilizaron herramientas análogas como papel y plumones, hasta dispositivos electrónicos como iPads, celulares, cámaras fotográficas y reproductores de música que posteriormente fueron replanteados en medios digitales; de igual manera se emplearon tres software para el análisis de algunos aspectos físicos en específico, los cuales fueron:

Mindwalk: para el análisis de conectividad y accesibilidad de la zona.

GVsig: para el análisis de las estancias, periodos y rutas dentro del espacio.

Deapthmap: para el análisis de las visuales dentro de los puntos de interés.

En cada uno de ellos, la gradiente de color representa representa el grado de conectividad, periodo o visual que se presenta en el espacio.

Para los dos espacios seleccionados, se evaluaron los siguientes aspectos:

Conectividad:

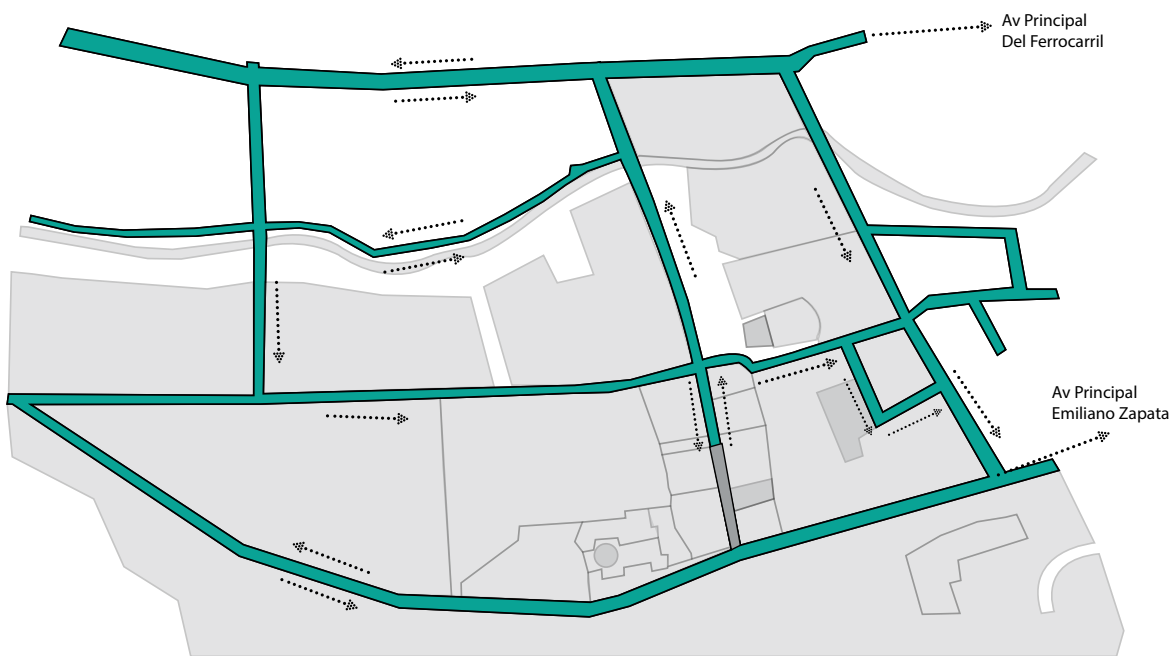
La conectividad como aquellas características del espacio que permiten a la población interconectarse entre los servicios y los espacios de interés; que permita una peatonalización es uno de los puntos más importantes en el funcionamiento

y vida de los espacios públicos así como para las actividades que en ella se desenvuelven, por lo que resulta importante evaluarla y analizarla para obtener una mejor percepción sobre usos y costumbres por parte de las poblaciones.

Estos mapeos permitieron onocer los puntos y vialidades más accesibles hacia los espacios, analizar qué puntos físicos y sociales de interés interconecta y cómo afecta su distribución geográfica.

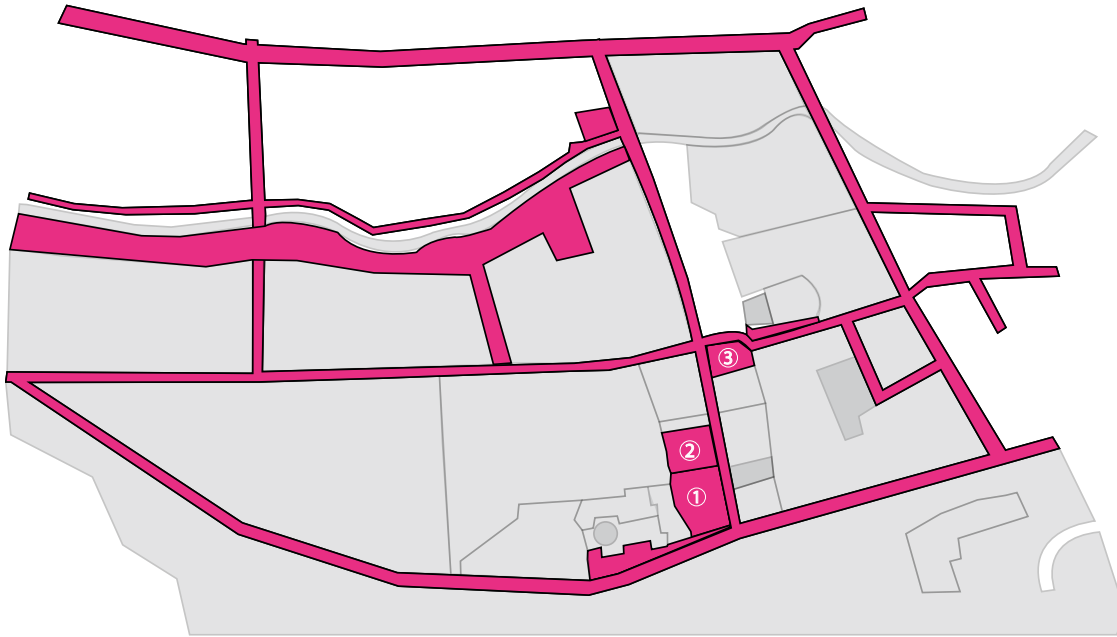


La Cañada



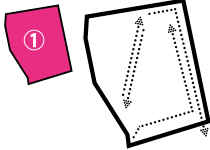
senda vehicular

Las sendas mayormente transitadas son la Av. del Ferrocarril y la Av. Emiliano Zapata, siendo estas las dos vialidades principales de acceso a la zona y presentando grandes problemas de estacionamiento al haber eventos planeados en las inmediaciones.

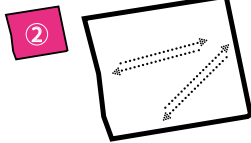


sendas peatonales

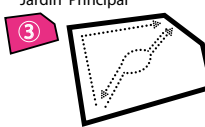
Plaza Principal



Plaza de eventos



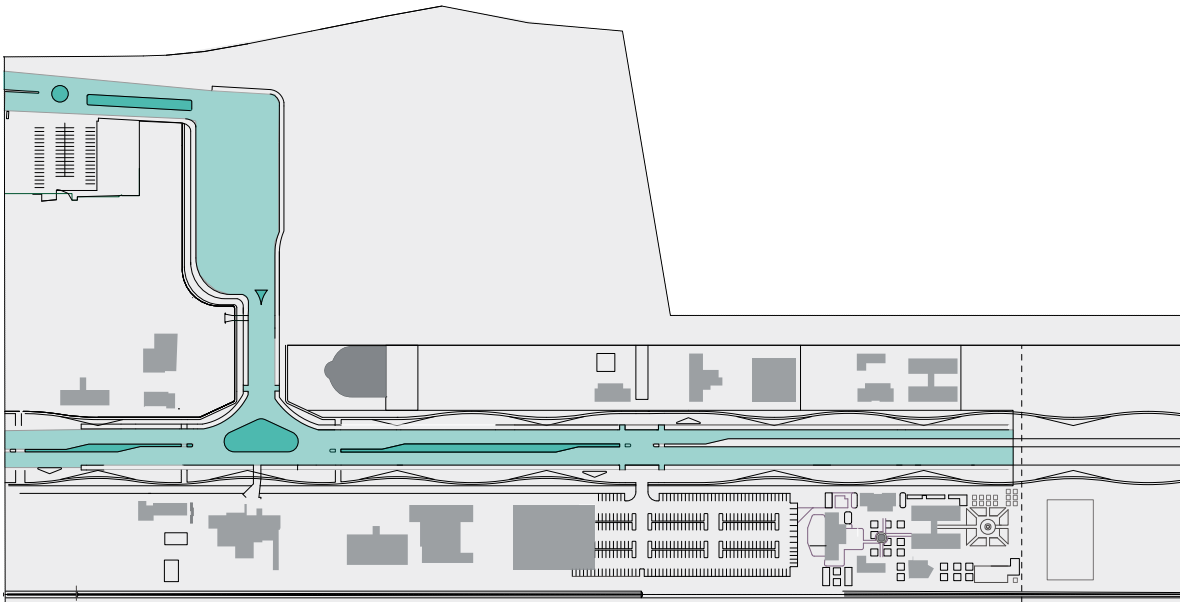
Jardín Principal



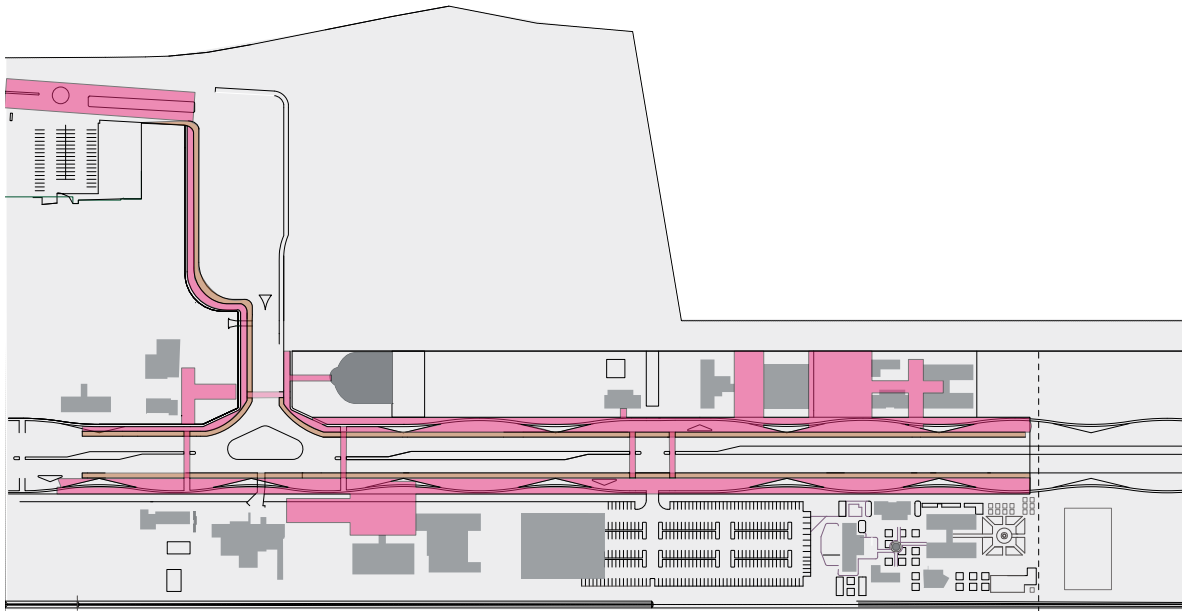
Principales trayectos peatonales

La plaza principal presenta un gran flujo de personas ya que es el acceso principal de los trayectos y ocupaciones de la comunidad. La plaza principal registra una afluencia de aproximadamente 30 personas cada 15 min y una permanencia máxima de 120 min.

Campus Aeropuerto



senda vehicular



sendas peatonales

Las sendas peatonales se distribuyen en forma longitudinal a través del campus; en un ambiente asoleado, con exposición a viento y demás inclemencias climatológicas que dificultan los trayectos a pie.

Tránsito:

Se realizaron mapeos a diversas horas y días para conocer los principales trayectos y sendas peatonales que presentan el flujo de las personas por el espacio. Se analizaron aspectos de frecuencia, horarios, similitudes en población y medios de transporte.

Como resultado, se pudo identificar que en la Plaza San Pedro de La Cañada tiene un constante flujo de personas que incrementa en horarios de 7:30 - 9:00 / 12:30 - 15:00 / 18:00 - 19:00hrs debido a las escuelas que circundan la zona y que en días viernes y sábado es mayormente recorrida por las tardes noches mientras que el domingo, por los servicios religiosos, la plaza presenta un constante flujo de personas de todas las edades.

En Campus Aeropuerto la dinámica de los trayectos presenta un contraste radical en relación con lo suscitado en La Cañada; el campus en lo general presenta características físicas y climatológicas que dificultan la estadía, apropiación y trayectos de los estudiantes. En específico del espacio seleccionado, el fenómeno de pasar desapercibido por los estudiantes se hace evidente en los trayectos, ya que incluso para desplazarse de los salones a la parada del camión es más corto si la plaza es atravesada, la comunidad universitaria realiza la mayor parte de los trayectos rodeándola, evitando cualquier contacto con ella a menos de que se desee acceder al cubículo de maestros o algún caso esporádico de grupos que la atraviesan.



La Cañada

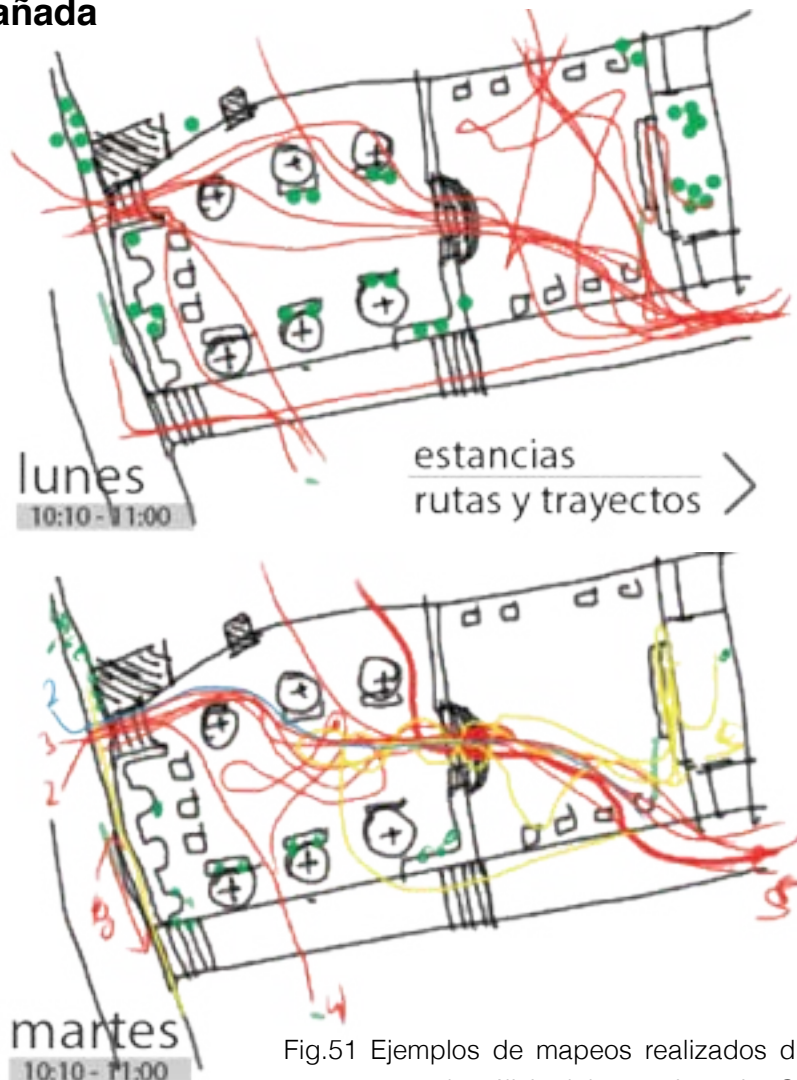
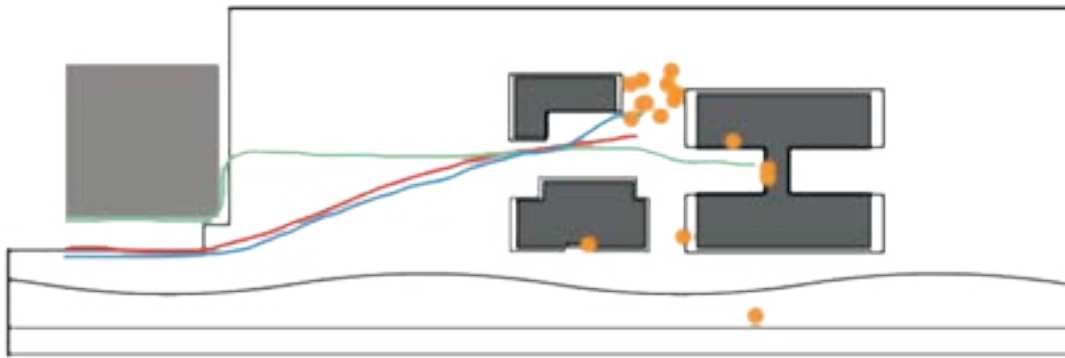
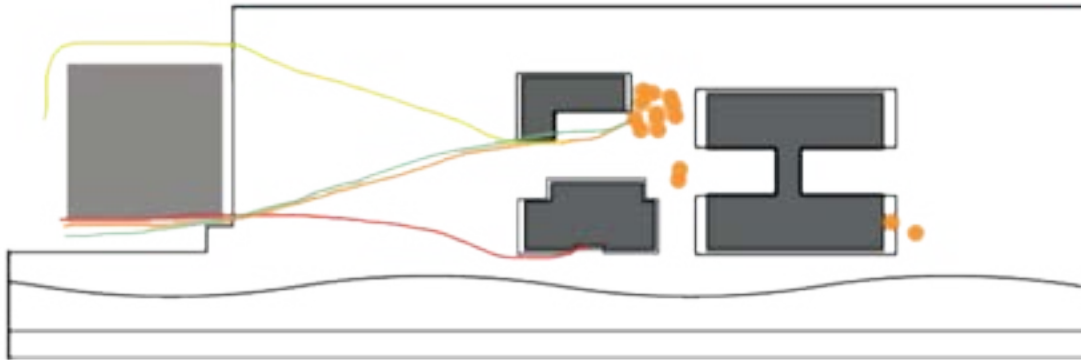


Fig.51 Ejemplos de mapeos realizados durante 8 meses para el análisis del espacio en La Cañada.



lunes

11:00-13:00



viernes

13:00-15:00

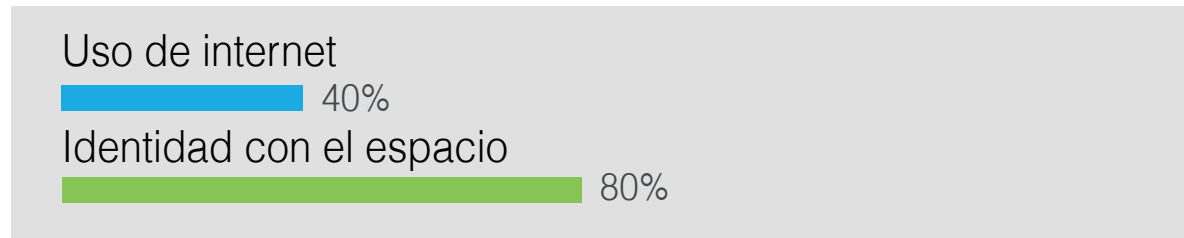
Identidad con el espacio

Fig.52 Ejemplos de mapeos realizados durante 8 meses para el análisis del espacio en Campus Aeropuerto.

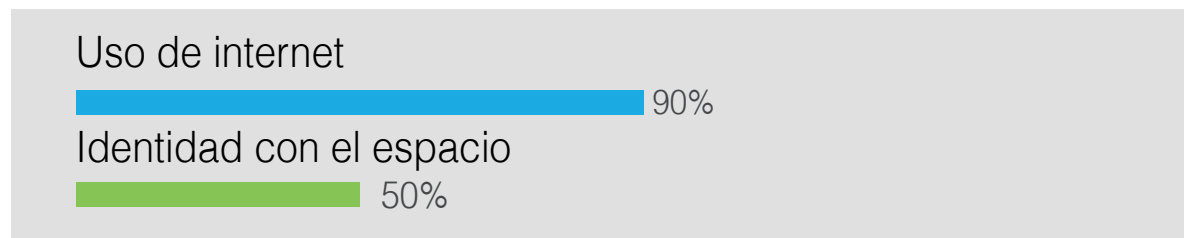
Conectividad digital

La premisa de que en poblaciones de bajo ingreso y en cierto modo alejadas de las dinámicas de la ciudad, su tecnología y velocidad no son afectadas en gran medida de los procesos que viven las grandes ciudades posmodernas, se vieron desmentidas ante los mapeos digitales y las encuestas que se realizaron la zona de La Cañada, quienes arrojaron un alto índice de participación en redes sociales y de conexiones con dispositivos electrónicos en el espacio público seleccionado por parte de adolescentes y adultos, que cuando es llevado a la globalidad de

la población es reducida ya que la participación de adultos mayores y niños, fue notoriamente menor que las demás poblaciones.



Por otra parte, la zona del aeropuerto de igual manera presento un alto porcentaje de medios electrónicos conectados, pero con poca estadía y trayectos en el espacio seleccionados, incluso la mayor parte de las estancias por parte de la comunidad universitaria fue con conexión al espacio público virtual.



La percepción del espacio (encuestas y entrevistas)

Objetivos particulares de la encuesta

Aspectos sociales

- Identificar aspectos de integración entre la comunidad.
- Reconocer patrones de indiferencia y la percepción de participación entre la comunidad.
- Identificar la percepción de apatía entre la comunidad.
- Reconocer y rescatar rasgos de Identidad.
- Identificar qué tanto existe un arraigo hacia el espacio.
- Promover la participación.

Aspectos culturales

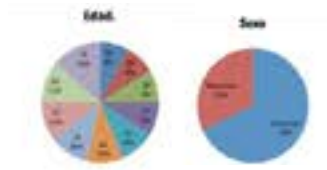
- Identificar la percepción sobre los eventos culturales que actualmente se realizan en el espacio.
- Detectar las actividades más sobresalientes.

Aspectos físicos

- Identificar áreas de oportunidad para involucrar a la comunidad en la mejora de sus espacios públicos.
- Identificar debilidades en los espacios físicos del y su relación con la permanencia en el mismo.
- Generar una imagen del imaginario colectivo sobre la percepción del espacio en su estado actual (identificación de hitos).

Aspectos digitales

- Frecuencia de uso de dispositivos móviles
- Frecuencia de acceso a redes libres en el área
- Calidad de conexión
- Porcentaje de uso de redes sociales



En su mayoría, como las estadísticas previas lo indican, es población femenina.

Espacios físicos



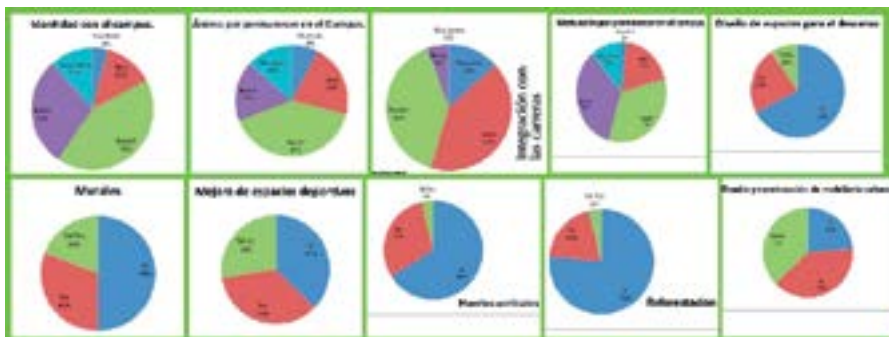
En general, la población tiene una percepción mala de sus espacios públicos, identificando en su mayoría mala y muy mala características como espacios para el descanso, áreas verdes, espacios deportivos y espacios con sombra, mientras que la imagen mejora en aspectos como de edificios, sendas y calidad en los acabados.

Espacios culturales



En general la apreciación para crear eventos culturales es buena, sin embargo la carencia de los eventos desanima la comunidad.

Aspectos sociales



Se aprecia un bajo ánimo y motivación por permanecer en el campus, derivado probablemente por la condición en que se encuentran las zonas en las que podían trabajar, sin embargo, con la participación y la motivación por crear proyectos de mejora en los espacios, que es relativamente buena, se podrá fortalecer la identidad univesitaria con el campus así como motivar la permanencia y el uso de los espacios públicos del campus.

3.3

Diseño e Implementación

Caso de estudio



Conceptualización y bocetaje de la intervención

Para el caso de estudio y diseño de prototipo, se decidió implementar una interfaz digital que mediante códigos de software libre y videollamadas en tiempo real de skype, pudieran crear una ventana de oportunidad de comunicación entre dos espacios geográficamente distante y ser conectados en tiempo real para evidenciar la hibridación entre los dos espacios, reales y digitales.

La interfaz consistió en una ventana-tablero de comunicación gráfica que superponía las pantallas de la videollamada; este software funciona mediante detección infrarroja emitida de unos guantes para permitir un movimiento más libre al usuario y que le permite ocupar sus dedos como apuntador de mouse; el guante emisor de la luz infrarroja es detectado por un dispositivo de control Wii que mediante una conexión vía Bluetooth manda la información al software Wiimote Whiteboard en la computadora quien lo detectada como entrada de apuntador mouse.

En cuanto al desarrollo de software, el principio de programación fue a partir del conocimiento global y blogs de programadores; a partir de la información libre se desarrolló una ventana semi traslúcida que se coloca por encima de las videollamadas y con su menú de brochas y colores permite al usuario pintar, dibujar y comunicarse con trazos en tiempo real sobre el streaming en tiempo real del otro espacio público.

Como equipo principal se ocupa por duplicado para cada espacio: una computadora, conexión a internet, una cámara web, un micrófono, un proyector, extensiones, una instalación para llevar a cabo la proyección y que los rayos solares no interfieran con la detección infrarroja, un guante con emisores leds, bases para colocar los cañones y un equipo de trabajo técnico y operacional en cada uno de los espacios.

La intervención funcionaba a como lo explica el siguiente gráfico:

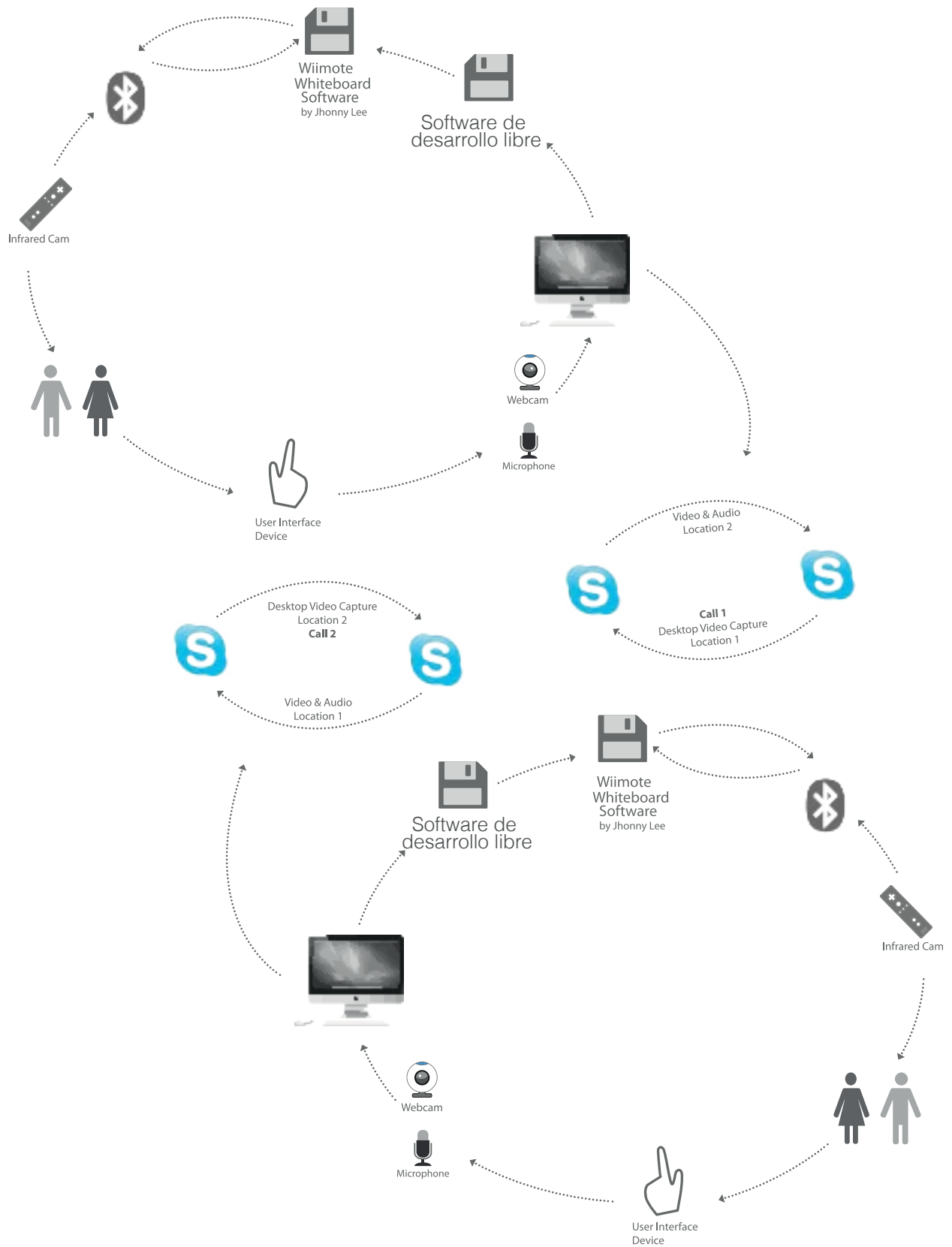


Fig.53 Diagrama de funcionamiento del prototipo para la intervención en los espacios designados.

Para el desarrollo del prototipo se implementaron diagramas, lluvia de ideas y un proceso de bocetaje que abarcó la parte técnica y física de la intervención.

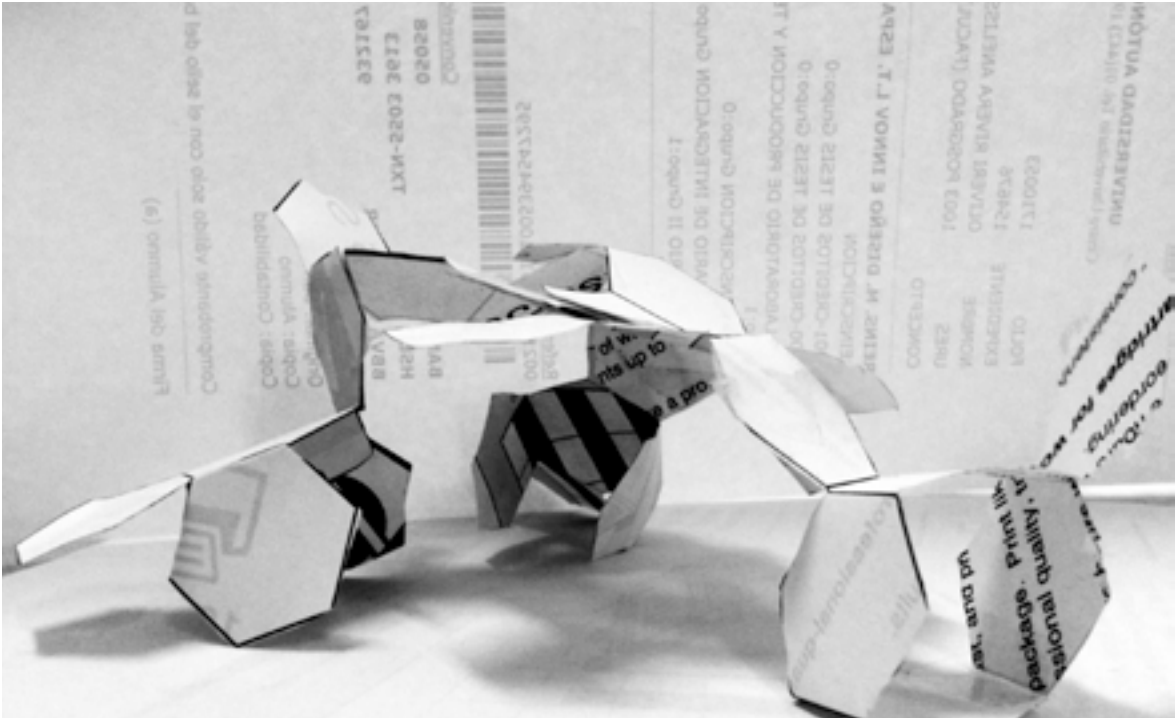


Fig.54 Modelos y prototipos del proceso de creación.



Fig.55 Herramientas creativas.



Fig.56 Visualización de la instalación en los espacios.



Fig.57 Realización físico del prototipo.



Fig.58 Montaje y realización.

IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Nivel de participación:



 La Cañada



 Campus Aeropuerto

La conexión existente entre el espacio público real y el virtual pudiera parecer intangible o inexistente, sin embargo en una época de instantaneidad, conexiones digitales a través de medios electrónicos en permanente conexión con el internet , presentan una hibridación entre los espacios reales y digitales.

La sociedad, en un contexto contemporáneo, es bombardeada continuamente en los medios reales y digitales con imágenes, publicidades, sonidos y demás estimulaciones resultado de una sociedad hiperconsumista, que ha olvidado los factores de sorpresa y diversión que pueden ofrecer los espacios públicos reales.

Hablar hoy de diseñar para el espacio público, necesariamente se debe considerar los factores de complejidad que lo involucra, y por lo tanto, tener siempre presente que ahora ya no se podrá diseñar sólo para el aspecto físico y real, si no que la hibridación en la época de la inmediatez, concreta de forma perpetua los aspectos del espacio público digital.

Diseñar para el mundo contemporáneo, implica una solución transdisciplinaria, de conocimiento libre y que proponga un movimiento siempre constante. Lo fijo del espacio está destinada a perecer, mientras que su virtualidad efímera permite la perpetuidad.

Los resultados obtenidos mediante las pruebas de conexión entre los dos puntos geográficos, ejemplifican la pertinencia del trabajar con medios digitales y análogos en el espacio público contemporáneo. El elemento sorpresa rompió con la alienación que mantiene la rutina en los espacios; ofreció un punto de reflexión sobre la conectividad en tiempo real que permite la inmediatez e hizo posible la experimentación de la hibridación de los dos espacios públicos que se habitaron.

Si bien las fallas se presentaron en el ámbito técnico, pudieron ser solucionadas a partir de alternativas de medios. Con esto, se pudiera concluir que:

- A mayor arraigo geográfico, mejor nivel de participación.
- La interconexión digital puede rebasar las distancias geográficas. A partir de medios digitales y dispositivos electrónicos puede ser empleada como recurso para la sorpresa, la des alienación y el Situacionismo lúdico en el mundo contemporáneo.
- Las metodologías actuales para el diseño de espacios públicos, deben contemplar la hibridación del espacio público real y digital.
- La utilización de medios digitales para la intervención efímera en los espacios, se constituyen como un elemento de densificación para diversas actividades que activan usos y generan reflexión en el espacio público real.
- A partir del avance tecnológico en diversos ámbitos, se puede encontrar un nicho de oportunidad para ser capitalizadas hacia las nuevas formas de relación en los espacios públicos contemporáneos.
- La sensación de que será por un tiempo indefinido, provoca mayor curiosidad de participación que aquellas instalaciones que se sabrán permanecerán por largos periodos de tiempo.

LITERATURA CITADA

Auge, M. (2000). Los “no lugares” espacios del anonimato. Barcelona: Gedisa.

Ars Electronica Museum, L. A. (2011). The telegarden. Retrieved 2013, from Goldberg: <http://goldberg.berkeley.edu/garden/Ars/>

Aventones. (2013, 01 01). Aventones. Retrieved 08 15, 2013, from Aventones: <http://www.aventones.com>

Axis. (2013, -- --). Axis communications. Retrieved junio 15, 2013, from Axis communications: http://www.axis.com/es/products/cam_p5512/).

Barcellona, P. (1992). Postmodernidad y comunidad. El regreso de la vinculación social. Madrid: Trotta.

Barroso, J. (2008). Medios de comunicación y posmodernidad: hacia un pensamiento ético, comunitario y planetario. Razón y Palabra , 10.

Baudrillard, J. (1995). Simulacra and simulation. Michigan: University of Michigan Press.

Bauman, Z. (2007). Arte líquido. In Z. Bauman, Arte ¿líquido? (pp. 35-48). Madrid: Sequitur.

Berman, M. (2002). Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad. México: Siglo XXI.

Boned, J. (2011). La ciudad y lo efímero. La ciudad escuchada. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural .

Borthagary, A. (2009). Las calles del Sur. In C. Guzmán, La calle es nuestra, de

todos. Bogotá: Universidad de los Andes.

Cambell, S. (2001). Diseños experimentales y cuasiexperimentales en la investigación social. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Carrascal, M., Sendra, P., & Millán, P. (2010). La falsa regeneración urbana, lugares para los no-habitantes. La ciudad viva. Regeneración urbana .

Castells, M. (2008). La cuestión urbana. Madrid: Siglo XXI.

Castells, M., Portes, A., & Benton, L. (1998). La era de la información: economía, sociedad y cultura. Barcelona: Alianza.

Cazau, P. (2002, 10 09). Antroposmodernismo. Retrieved 05 01, 2013, from La teoría del caos: http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=152

Cortés , F. (2003). La construcción del concepto ciudad a partir de la ideación literaria. In H. Capel, Ciudades, Arquitectura y Espacio Urbano. Instituto Rajamar.

Debord, G. (2005). La sociedad del espectáculo. Barcelona: Pre-textos.

Debord, G. (1999). Definiciones. In L. Gris, Internacional situacionista: La realización del arte. Madrid: Literatura Gris.

Deutsche, R. (2001). Agorafobia. In P. Blanco, & J. Carrillo, Modos de Hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Universidad de Salamanca.

El confidencial. (2013, septiembre 26). El vacío legal desata la fiebre por Bansky. El confidencial .

Facultad de Bellas artes Universidad de Madrid. (2011). Graffiti. In Arte y activismo . Madrid: Universidad complutense de Madrid.

Fayad, F. (2013, 08 27). El celular se apodera de la relación. Los Andes

Fernández, B. (2004). Nuevos lugares de intención: Intervenciones artísticas en el espacio urbano como una de las salidas a los circuitos convencionales. Barcelona: Universidad de Barcelona.

Flores, J., & Martínez, G. (2011). Encuentros con la complejidad. México: Siglo XXI.

Foucault, M. (1984). Of other spaces, Heterotopias. Architecture Movement , 46-49.

Fournel, V. (2007). Ce qu'on voit dans les rues de Paris. Universidad de Oxford.

Freire, J. (2012). Cultura digital en la ciudad contemporánea: Nuevas identidades, nuevos espacios públicos. Piensa Madrid .

Fuentes, M. (2005). Aproximación a la nueva Babilonia de Constant. In Baetica, Estudios de Arte, geografía e historia. España: Baetica.

García, T. (2010). La transformación de la ciudad en la era de las múltiples pantallas: nueva configuración espacio temporal. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

Gil, B. &. (2005). Intervención sobre la imagen urbana en centros tradicionales. Proyectos de renovación urbana .

Gilles, I. (1999). Formulario para un nuevo urbanismo. In L. Gris, Internacional

situacionista: La realización del arte. Madrid: Literatura Gris.

Google. (2012). Ingress. Retrieved 04 15, 2013, from Ingress: <http://www.ingress.com>

Hernández, I. (2002). Mundos virtuales habitados: Espacios electrónicos interactivos. Bogotá: Centro Editorial Javeriano.

Hopenhayn , M. (1995). Ni apocalípticos ni integrados, aventuras de la modernidad en América Latina. Santiago de Chile: Fondo de Cultura económica .

IDEO. (2009). Human Centered Design. New York: IDEO.

Ivain, G. (1953). Formulario para un nuevo urbanismo. La Internacional Letrista.

Jacobs, J. (1961). The Death and life of Great Americans Cities. New York: Vintage Books.

Johnson, S. (2003). Sistemas emergentes: o que tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software. México: Fondo de Cultura Económica .

Kalal, Z. (2013). Tracking Learning Detection. Retrieved 2013, from Surrey: <http://personal.ee.surrey.ac.uk/Personal/Z.Kalal/tld.html>

Koolhaas, R. (1995). The Generic city. In R. Koolhaas, & B. Mau, S,M,L,XL. US: MonacelliPress.

LalaLAB. (2012, -- --1). Retrieved mayo 20, 2012, from Laboral Centro de arte y creación industrial: <http://www.laboralcentrodearte.org>

- Leach, N. (2002). *Designing for a digital world*. London: Wiley- Academy.
- Lechuga, G. (2008). *Foucault*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Levinson, D. (2009). *Robert Moses: The master Building*. University of Minnesota, Transportation Policy, Planning and deployment. Minnesota: Nexus.
- Liut, M. (2008). *Notas al pie de la ciudad. Arte sonoro para sitios y tiempos específicos*. Buenos Aires.
- Lipovetsky, G. (2012). *La era del vacío*. México: Anagrama.
- López, s. (2005). *La teoría de la deriva: indagación en las metodologías de evaluación de la ciudad desde un enfoque estético - artístico*. Granada: Universidad de Granada.
- Lynch, K. (2010). *La imagen de la ciudad*. Barcelona: GG.
- Madridhifi. (2009-2013, -- --). Madridhifi.com. Retrieved junio 20, 2013, from Sonido-Audio: http://www.madridhifi.com/p/sennheiser-mkhc-8040?utm_expid=7951887-2.lq3UGv1YSYmLIbdi39pxdA.0&utm_referrer=http%3A%2F%2Fwww.madridhifi.com%2Fsonido-audio%2Fmicrofonos%2Faccesorios-microfonos%2Fcapsulas%2Fm%2Fsennheiser
- Mac Gregor, J. (2002). *IDENTIDAD: esa pertenencia que se crea y no se destruye... solo se transforma*. In V. d. Bolivia, *Las identidades locales en la globalización* . Bolivia: Viceministro de Cultura en Bolivia y la Embajada de México en Bolivia.
- Marshall, S. (2005). *Streets and patterns*. London: Spon Press.

Morin, E. (1994). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: Gedisa.

Municipio de El Marqués. (2013, -- --). Unidos construimos el futuro. Retrieved enero 21, 2013, from Información histórica: <http://www.elmarques.gob.mx/informacion-historica-del-mpio/>

Musion. (2012, octubre 20). Telepresence. Retrieved mayo 20, 2013, from Musion: <http://musion.co.uk>

Nolongerempty. (n.d.). Retrieved 17 de abril de 2012 from No longer empty: www.nolongerempty.org

Pereira, J. (2007). Ciudad, comunicación y construcción de lo público. In C. Yory, Espacio público y formación de ciudadanía. Bogotá: Universidad Javeriana.

Pinzón, C. (2005). REGIONES URBANAS, ESPACIO VACÍO Y REDES. Pensar la ciudad desde la morfología. Serie Ciudad y Hábitat , 12.

Perú, C. d. (2006). Entre lo efímero y lo perdurable. Huancayo.

Popeanga, E. (2009). Modelos urbanos: de la ciudad moderna a la ciudad postmoderna. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural , 9.

Reclaim your city : Park (ing) day. (2012, 09 21). Retrieved 04 15, 2013, from Park (ing) day: <http://parkingday.org>

Rivera, D. (2013, 09 06). Qronéctate, un millón 745 mil conexiones. AM Querétaro , p. 7.

Rosler, M. (2001). Si vivieras aquí. In &. J. Blanco, Modos de Hacer: Arte crítico,

esfera pública y acción directa. Salamanca: Universidad de Salamanca.

Sassen, S. (1999). La ciudad Global. Buenos Aires: Eudeba.

Shaya, G. (2004). The Flâneur, the Badaud, and the Making of a Mass Public in France, Circa 1860-1910. American Historical Association.

Software. New Lalalab. (n.d.). Retrieved 17 de abril de 2012 from <http://www.lalalab.org/drupal/?q=es/taxonomy/term/40>

Toft, T. (2011). Ephemeral City: The Cultural Logics of Temporary Urban Environments. Department of Arts and Cultural Studies .

Venturi, R., & Scott, D. (1996). A significance for A&P parking lots or Learning from Las Vegas. Theorizing a new agenda for Architecture , 12.

Virilio, P. (1999). El ciber mundo, la política de lo peor. Madrid: Catedra.

Weingarten, G. (2007, 04 08). Pearls before Breakfast. Retrieved from The Washington Post: <http://www.washingtonpost.com/wp-dyn/content/article/2007/04/04/AR2007040401721.html>

Yamaha. (2013, -- --). Yamaha. Retrieved junio 20, 2013, from Products: <http://usa.yamaha.com/products/audio-visual/speaker-systems/outdoor-speakers/ns-aw350/?mode=model>

