ICONO14

# 4

# La ciudad imaginada y habitable

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp.433-6445. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Grupo FONTA: *Las "ciudades digitales"*
*Recibido: 17/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LAS "CIUDADES DIGITALES" ANÁLISIS DEL ESTADO DE DIGITALIZACIÓN DE LAS ADMINISTRACIONES PÚBLICAS MADRILEÑAS.

**Natalia Abuín, Raquel Vinader, Alberto García, Jorge Clemente**

*Grupo de Investigación FONTA*

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Avda. Complutense s/n, 28040, Madrid. Tlfn: 913942243 – fonta@ccinf.ucm.es –
www.ucm.es/centros/webs/d167/index.php?tp=Investigaci%F3n&a=invest&d=6078.php

## Resumen

La e-Administración se presenta para los ciudadanos como un servicio de valor añadido que permite la reducción de tiempos en los trámites ante las diferentes Administraciones. En este trabajo llevamos a cabo una definición exhaustiva del concepto de "ciudad digital" tanto desde el punto de vista tecnológico como jurídico. Además, se presenta un análisis de contenido que revela el estado de digitalización de las Administraciones Públicas madrileñas (el Ayuntamiento de la capital y la Comunidad) que ha puesto de manifiesto un elevado grado de implantación de este tipo de servicios digitales en la ciudad de Madrid, mayor si cabe, en el gobierno autonómico.

## Palabras clave

*Ciudades digitales, tecnología, e-Administración*

## Abstract

The e-Administration appears as a service of added value for the citizens that allows the reduction of times in the steps between the different Administrations. In this paper we carry out an exhaustive definition of the concept of "digital city", so much from the technological as juridical point of view. In addition, it is presented a content analysis that reveals the state of digitalization of the Public Administrations of Madrid (the Town Hall of the capital and the Community). First conclusions have revealed a high degree of digital services implantation in the city of Madrid, being deeper in the autonomous government.

**Key words** *Digital cities, technology, e-Administration*

# Introducción

La presencia de Internet en la Administración es un factor crucial a la hora de integrar a los diversos colectivos en la sociedad. Pero, por otra parte, implica a los organismos públicos en el proceso de reconversión tecnológica que los ciudadanos deben asumir con el fin de superar la brecha digital. En este sentido, es el usuario el que pasa a ser el centro de interés de las actuaciones en detrimento de las Administraciones, que se convierten en la plataforma que debe permitir la accesibilidad a las diferentes tramitaciones demandadas. La disponibilidad debe ser completa, ya que el usuario puede requerir un servicio desde cualquier parte del mundo y a cualquier hora, lo que se traduce en la pérdida efectiva de limitaciones horarias impuestas por la oficina.

Esta facilidad en el acceso, basada en la usabilidad y la sencillez tecnológica para llegar a cualquier ciudadano, redunda en un ahorro de tiempo tanto para la gestión administrativa como para el propio usuario. Bajo estos principios, las "ciudades digitales" renuevan la idea de transparencia y responsabilidad en las gestiones, aspecto fundamental para situar al individuo en el centro del entramado social, superando el oscurantismo implícito en una Administración totalmente burocratizada.

No obstante, empieza a ser relevante la idea de que un mayor uso de la e-Administración por parte de los ciudadanos implica un ahorro de costes que, sin duda alguna, fortalecen el papel del Estado. Para ello, es necesario contar con un acceso universal a la banda ancha y potenciar el uso de estándares tecnológicos que reinviertan en beneficio del propio ciudadano. Estas variables repercutirán, sin duda alguna, en una mayor participación activa del usuario y rebajarán los costes de implantación. Pero, por otro lado, actualmente es más destacable analizar los factores de usabilidad puesto que nos encontramos en un momento de cambio donde el ciudadano debe involucrarse y sentirse parte activa del proceso. Este estudio pretende introducir factores de debate que permitan un desarrollo más cercano a la realidad con el fin aunar esfuerzos para convertir a Madrid en una "ciudad digital" de la que puedan disfrutar los ciudadanos de manera activa. No hay que olvidar, que la interacción es el punto de inflexión en el cambio de mentalidad que han introducido las nuevas tecnologías en el pensamiento social actual.

# Objetivos

El objetivo fundamental de esta investigación es conocer el grado de digitalización tanto del Ayuntamiento como de la Comunidad de Madrid, para saber en qué estadio se encuentra la ciudad, de cara a su transformación en un espacio completamente digital, en el que sus ciudadanos puedan realizar telemáticamente cualquiera de

los trámites que hasta hace muy poco tiempo requerían su presencia física en una oficina.

Es necesario resaltar que este trabajo se enmarca dentro de un estudio de mayor envergadura, cuya meta no sólo es conocer el grado de digitalización de la ciudad de Madrid, sino saber en qué medida esos trámites y procesos que han sido trasladados a la Red están siendo usados por los ciudadanos.

# Metodología

La vida de una "ciudad digital" se centraliza a través de una dirección electrónica. Por lo tanto, para conocer cuál es el estado de digitalización de Madrid, debemos llevar a cabo un análisis de contenido de las páginas de los dos principales organismos públicos de gestión, alrededor de los cuales gira la vida de la capital: el sitio Web de la Comunidad y el del Ayuntamiento. Esta técnica de investigación nos permitirá valorar de una forma cualitativa aquellos servicios a los que puede acceder el ciudadano madrileño a través de la red y los trámites que puede realizar sin necesidad de presentarse físicamente en ninguna oficina.

Para llevar a cabo el análisis vamos a tomar como punto de partida los ámbitos de actuación sobre los que debe cimentarse la transición a una "ciudad digital": la cultura, el ocio, el turismo, la sanidad, la administración electrónica, las empresas, el empleo, la educación y los servicios sociales. Se ha elaborado una ficha de análisis en la que se han reflejado estas nueve áreas que serán la base del estudio, ya que al final de esta investigación podremos comprobar sobre cuáles de ellas está trabajando tanto el Ayuntamiento como la Comunidad con el objetivo de transformar Madrid en un entorno completamente digitalizado.

# 1. El concepto de "ciudad digital"

El concepto de "ciudad digital" hace referencia a la introducción de la Sociedad de la Información en todos los ámbitos de la vida de una ciudad y de las relaciones entre la Administración y los ciudadanos. De este modo, las direcciones electrónicas se convierten en un punto de encuentro de las relaciones globales entre la Administración y los ciudadanos, a través de las cuales éstos pueden recibir cualquier tipo de información y servicios que preste aquélla.

Roberto Jijena (2006), en su artículo "Ciudades Digitales: Ficción y realidad de una necesidad", nos acerca a este concepto desde dos puntos de vista diferentes: desde la perspectiva del proveedor de servicios, una "ciudad digital" es «…la traslación de los modelos de ciudades que existen en el mundo real al entorno telemático. Constituye una capa completa sobre la ciudad 'física' para interactuar con ella, que –centrada en el ciudadano– conoce y entiende su población»; desde el punto de vista de los ciudadanos, se sostiene que «el concepto de "ciudades digitales" apunta a construir un espacio en el cual las personas en comunidades regionales pueden actuar recíprocamente y compartir conocimiento, experiencias e intereses mutuos. Las "ciudades digitales" «integran la información urbana y crean los espacios públicos en Internet [tanto] para las personas que viven como [para] las que visitan estas ciudades».

Es por este motivo que los principales actores de las "ciudades digitales" son los propios ciudadanos, divididos éstos en tres grandes grupos: empleados públicos, empresas y colectivos sociales e individuos. El vínculo entre los ciudadanos y la Administración en este tipo de entornos se caracteriza por la interoperabilidad. Estas relaciones electrónicas se constituyen en un derecho para el ciudadano, a través de un nuevo marco legal que se materializa en España mediante la aprobación de la Ley 11/2007 de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos.

Dados los ámbitos de actuación de las "ciudades digitales": la cultura, el ocio y el turismo, la sanidad, la administración electrónica, las empresas y el empleo, la educación y los servicios sociales, los tres principales actores pueden agilizar los trámites administrativos con una importante reducción de tiempo y dinero. Por un lado, las personas y colectivos sociales, a través de las direcciones electrónicas, pueden consultar la agenda cultural, recibir atención ciudadana, llevar a cabo solicitudes y trámites administrativos sin moverse de sus casas, etc.; de otra parte, las empresas pueden agilizar los trámites de solicitud de ayudas y subvenciones, consultar la normativa del gobierno nacional, autonómico y local, acceder a directorios de empresas, satisfacer necesidades formativas…; por último, los empleados públicos pueden consultar actas y agenda corporativa, acceder a expedientes, información normalizada, normativa, etcétera.

## *1.1. La organización de una "ciudad digital"*

Como hemos visto, un proyecto de "ciudad digital" es un concepto general, amplio y abstracto, que encierra una idea a la que hay que dar función y contenido para garantizar su éxito, y esto

requiere una concepción global del proyecto y un desarrollo por etapas.

En primer lugar, es necesario definir todos los servicios que se quieren ofrecer a través de la dirección electrónica y escoger aquéllos que son susceptibles de ser prestados a través de un entorno mediado por un ordenador. En una "ciudad digital", la estética del contenido que se genere no es tan importante como su funcionalidad, por lo que se hace necesario crear aplicaciones estables, accesibles y fáciles de manejar, en lugar de otras estéticamente muy atractivas pero poco eficaces.

Una vez implementada la "ciudad digital" y lista para su funcionamiento es necesario darla a conocer a sus usuarios, tanto a los ciudadanos como al personal administrativo, pues éstos últimos son los que se ocupan del mantenimiento de un entorno de estas características. Por este motivo, el sistema debe estar diseñado para que pueda ser gestionado por estos empleados públicos de forma natural.

En cuanto a los usuarios, es necesario resaltar que las personas que no están familiarizadas con las nuevas tecnologías, sobre todo con la Red, suelen ser reticentes a utilizar este tipo de servicios por desconfianza. Algunas capas sociales, fundamentalmente las personas mayores de cuarenta años, siguen mostrando rechazo a la hora de hacer compras o gestiones *online*, un hecho que puede agravarse cuando se trata de cumplimentar y entregar telemáticamente formularios en los que figuran todos sus datos personales. Para combatir esta resistencia, será necesario inculcar la idea de que la tecnología hará que el trabajo sea mejor y más sencillo, en contra de la sensación inicial.

Una buena práctica para difundir las bondades de las "ciudades digitales" consiste en utilizar al personal administrativo, menos reticente al cambio, porque además reciben cursos de formación y la experiencia les ha demostrado que la tecnología mejora su trabajo y reduce los tiempos. De este modo, una misma carga laboral se ejecuta más rápido y con un esfuerzo menor si se digitaliza todo el proceso.

Es igualmente importante controlar el funcionamiento del sistema y su aceptación por parte de los usuarios, por lo que se recomienda un plan de seguimiento que permita conocer el uso, las demandas y la calidad de los servicios prestados desde el punto de vista de los internautas.

## *1.2. La tecnología*

La base central de las "ciudades digitales" es la tecnología. La ejecución de un proyecto de esta envergadura requiere implantar Internet teniendo en cuenta que debe tomar la forma de un portal que integre una buena publicación de contenidos, capacidad para soportar procesos, y que permita conectar e interoperar con otras aplicaciones a través de estándares. Todo ello requiere una gran capacidad tecnológica del proveedor.

Una "ciudad digital" exige que la tecnología sobre la que se sostiene permita que el sistema se mantenga de una forma totalmente independiente al conocimiento tecnológico. Todas y cada una de las aplicaciones que se ofrezcan en un entorno de estas características deben estar orientadas a los usuarios. Éstas han de ser totalmente intuitivas y la interfaz usable, de manera que un usuario con conocimientos básicos de ofimática sea capaz

de comprenderlas y manejarlas de forma práctica y sencilla

Al mismo tiempo, la accesibilidad es indispensable en un entorno de estas características, por lo que las aplicaciones deben ofrecerse en varios idiomas y en multicanal, es decir, tiene que ser posible el acceso tanto a través de un ordenador como de terminales de servicios y dispositivos móviles (PDAs o teléfonos móviles). Cuanto mayor sea la accesibilidad, mayor será el número de ciudadanos que podrán utilizar estos servicios y más importancia cobrarán dentro de una determinada organización social.

Por último, indicar que en el entorno de una "ciudad digital" la tecnología debe ser escalable, es decir, capaz de funcionar en entornos de explotación críticos y en momentos de acceso masivo de usuarios.

# 2. Las "ciudades digitales" en España

## *2.1. El marco jurídico español*

El 23 de junio del año 2007, se publica en el Boletín Oficial del Estado la Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos, que nace con el objeto de reconocer «el derecho de los ciudadanos a relacionarse con las Administraciones Públicas por medios electrónicos» y regular «los aspectos básicos de la utilización de las tecnologías de la información y las comunicaciones en la actividad administrativa, en las relaciones entre Administraciones Públicas, así como en las relaciones entre los ciudadanos y las mismas, con la finalidad de garantizar sus derechos, un tratamiento común ante ellas y la validez y eficacia de la actividad administrativa en condiciones de seguridad jurídica».

En lo tocante a las Administraciones Públicas, en el objeto de esta Ley se estipula que utilizarán dichas tecnologías «asegurando la disponibilidad, el acceso, la integridad, la autenticidad, la confidencialidad y la conservación de los datos, informaciones y servicios que gestionen en el ejercicio de sus competencias».

En la Ley 11/2007 además de reconocerse el derecho de los ciudadanos a relacionarse con las Administraciones Públicas utilizando medios electrónicos, se estipulan los siguientes:

El derecho a elegir «el canal a través del cual relacionarse por medios electrónicos con las Administraciones Públicas» y a no aportar «datos y documentos que obren en poder de las Administraciones Públicas, las cuales utilizarán medios electrónicos para recabar dicha información siempre que, en el caso de datos de carácter personal, se cuente con el consentimiento de los interesados…».

Se regula también el derecho de los usuarios «a la igualdad en el acceso electrónico a los servicios de las Administraciones Públicas».

Los ciudadanos pueden «…conocer por medios electrónicos el estado de tramitación de los procedimientos en los que sean interesados, salvo en los supuestos en que la normativa de aplicación establezca restricciones al acceso a la información sobre aquéllos» así como también «obtener copias electrónicas de los documentos electrónicos que formen parte de procedimientos en los que tengan la condición de interesado» y además conseguir los sistemas de identificación necesarios para llevar a cabo los trámites estipulados en esta Ley.

Para velar por la garantía de estos derechos nace la figura del Defensor del usuario de la administración electrónica.

En cuanto a las obligaciones de las Administraciones Públicas, la normativa estipula que «deberán habilitar diferentes canales o medios para la prestación de los servicios electrónicos, garantizando en todo caso el acceso a los mismos a todos los ciudadanos, con independencia de sus circunstancias personales, medios o conocimientos, en la forma que estimen adecuada».

La Administración General del Estado garantizará el acceso de todos los ciudadanos a los servicios electrónicos proporcionados en su ámbito a través de un sistema compuesto por tres tipos

diferentes de canales: oficinas de atención presencial, sedes electrónicas y servicios de atención telefónica.

Por otra parte cada Administración «deberá facilitar el acceso de las restantes Administraciones Públicas a los datos relativos a los interesados que obren en su poder y se encuentren en soporte electrónico, especificando las condiciones, protocolos y criterios funcionales o técnicos necesarios para acceder a dichos datos con las máximas garantías de seguridad, integridad y disponibilidad… ».

Las Administraciones admitirán todos aquellos sistemas de firma reconocidos por la Ley de Firma Electrónica y en especial el incluido en el Documento Nacional de Identidad, existiendo una relación de sistemas de firma avanzada reconocidos por las mismas.

Además, los diferentes organismos públicos de gestión deberán conservar en formato electrónico todos aquellos documentos que formen parte de un expediente, garantizar la calidad de los servicios prestados por medios electrónicos y la seguridad y confidencialidad de los datos que figuren en sus ficheros, sistemas y aplicaciones.

## *2.2. El desarrollo de las "ciudades digitales" en España*

El nivel de penetración de Internet en España ha alcanzado ya el 51% de la población mayor de dieciséis años, lo que supone un poco más de veintidós millones y medio de internautas, de los cuales un 64,1% accede a la red desde sus hogares (Informe eEspaña, 2009). Un incremento considerable, si tenemos en cuenta que en 1998 el número de personas con acceso a Internet en España no sobrepasaba los dos millones (Estudio General de Medios, 1998).

El rápido desarrollo de esta tecnología en nuestro país ha generado un entorno muy propicio para el desarrollo de estos espacios. El Ministerio de Industria, Turismo y Comercio puso en marcha en 2003 dentro del Plan Avanza, el programa "Ciudades Digitales" para potenciar la creación de las mismas, y de momento ha conseguido que se estén llevando a cabo unas cuatrocientas acciones integradas de este tipo en los municipios españoles.

La mayoría de las Administraciones Públicas españolas, disponen de una dirección electrónica a través de la cual ofrecen noticias, información turística, cultural y de servicios. Sin embargo, sólo las que gestionan ámbitos territoriales de gran envergadura han empezado tímidamente a convertir su *site* en una "ciudad digital", ofreciendo la posibilidad de empadronarse, reservar instalaciones deportivas, pagar impuestos…, es decir, verdaderos servicios que trascienden el ámbito puramente informativo. Por el contrario, las Administraciones más pequeñas y locales apenas se han planteado la posibilidad de crear una página Web, y si disponen de ella se utiliza fundamentalmente con fines informativos, por lo que su capacidad interactiva es muy limitada. Esto se debe en parte a la denominada 'brecha digital' que se materializa en la existencia de grandes desigualdades tecnológicas entre las grandes capitales de provincia y los pequeños municipios.

La clave del éxito en la constitución de las "ciudades digitales" pasa por la amplitud del espectro de participación, es decir, por potenciar el acceso de la masa de ciudadanos a un determinado espacio digital puesto que, aunque se elabore una aplicación muy tecnológica y novedosa, si los posibles usuarios no tienen acceso a la red o desconocen las posibilidades de dicho sistema, no lo utilizarán y, por lo tanto, será un espacio infecundo.

Para conseguir la participación e implicación de los ciudadanos en un proyecto de "ciudad digital", las Administraciones Públicas locales, principales impulsoras de estas iniciativas, deben proporcionar información y cobertura para fomentar la confianza de los diversos actores: colectivos sociales -sobre todo de las capas más maduras de la sociedad y menos familiarizadas con las nuevas tecnologías-, empleados públicos y empresas. De este modo, la "ciudad digital" contará con la participación masiva de la comunidad a la que va dirigida y funcionará a modo de estímulo de la creatividad y la innovación de todos los ciudadanos.

# 3. El estado de digitalización de la ciudad de Madrid

Como ya hemos apuntado anteriormente, para averiguar el estado de digitalización de Madrid, hemos llevado a cabo un análisis de contenido de las páginas Web de la Comunidad y el Ayuntamiento de esta ciudad. A continuación vamos a proceder a evaluar cualitativamente los resultados de la metodología empleada.

En primer lugar vamos a analizar los resultados obtenidos de cada una de las páginas de forma separada para proceder, posteriormente, a una valoración conjunta de las mismas que nos permita extraer las conclusiones de este estudio y alcanzar los objetivos propuestos al inicio del mismo.

## *3.1. La página Web del Ayuntamiento de Madrid*

Tomando como punto de partida los nueve ámbitos de actuación de las "ciudades digitales" ya mencionados anteriormente, comprobaremos qué avances ha introducido el Ayuntamiento en cada uno de ellos. Vamos a comenzar por la e-Administración.

En este apartado la Web del Ayuntamiento nos permite realizar hasta quince trámites diferentes, aunque los hemos dividido para su mejor análisis en cuatro categorías fundamentales:

• Padrón Municipal: el usuario puede solicitar cita para formalizar esta diligencia, requerir telemáticamente una copia del volante de empadronamiento y consultar el Censo Electoral.

• Impuestos: el usuario puede ejecutar el pago de los siguientes gravámenes municipales:

1. Pago de liquidaciones de tributos municipales.

2. Impuesto sobre Bienes Inmuebles.

3. Impuesto sobre Vehículos de Tracción Mecánica (IVTM).

4. Impuesto sobre Actividades Económicas (IAE).

5. Impuesto sobre el Incremento del Valor de los Terrenos de Naturaleza Urbana.

6. Tasa por prestación del servicio de gestión de Residuos Urbanos (TRU).

7. Tasa de Paso de Vehículos.

8. Tasa por Ocupación del Vuelo, Suelo y Subsuelo.

9. Tasa por Prestación del Servicio de Gestión de Residuos Sólidos a Grandes Generadores

10. Autoliquidación de la Tasa por Grandes Generadores de Residuos.

11. Multas de circulación.

12. Recaudación ejecutiva.

• Incidencias de Medio Ambiente: a través de esta sección el usuario puede proceder a la solicitud de cubos y papeleras, retirada de enseres, incidencias relativas a contenedores de papel, etc.

• Cita previa: a través de este servicio el usuario puede concertar, consultar o cancelar cita para llevar a cabo diversas gestiones dentro del Ayuntamiento: pago y obtención del distintivo del Servicio de estacionamiento regulado, pago de impuestos que requieren la presencia de los interesados en las oficinas de Ayuntamiento, etc.

El siguiente ámbito de actuación de una "ciudad digital" es la sanidad. En esta área el Ayuntamiento de Madrid permite realizar tres trámites básicos:

• Adopción de animales domésticos.

• Control de plagas: este servicio permite al usuario informar al Ayuntamiento sobre la detección de plagas.

• Inscripción en el programa "Dejar de fumar".

En las dos siguientes áreas de actuación de las "ciudades digitales", educación y empleo, no se ha encontrado en este espacio Web ningún trámite digitalizado a servicio del usuario.

Dentro del área de los servicios sociales los usuarios pueden cursar su solicitud para acogerse al Programa "Primeros Días", de ayuda domiciliaria para las familias con bebés recién nacidos.

En el ámbito de la cultura, el Ayuntamiento ha puesto a disposición de los usuarios un servicio que les permite renovar sus préstamos bibliotecarios y solicitar nuevas adquisiciones de libros.

En el área de turismo no se ha encontrado ningún tipo de trámite digitalizado.

Para terminar, dentro del área del ocio, los internautas pueden reservar pistas de tenis. También se pueden consultar los resultados y clasificaciones de las diferentes competiciones deportivas municipales.

Como podemos observar, el Ayuntamiento está comenzando a digitalizar trámites en casi todos los ámbitos de actuación de las "ciudades digitales", aunque todavía está dando los primeros pasos es este terreno y algunas de ellas (educación, empleo y turismo) no ofrecen la posibilidad de realizar ningún trámite telemáticamente. Un hecho a resaltar es que ninguna gestión que requiera la presentación de documentación por parte del usuario puede ser realizada por esta vía.

## *3.1. La página Web de la Comunidad de Madrid*

Antes de enunciar los resultados del análisis de contenido de la dirección electrónica de la Comunidad, es necesario resaltar que dada la estructura de la página y la organización de los trámites digitalizados, se ha seguido un esquema de investigación diferente al empleado en el caso anterior. Todas las Consejerías de este organismo permiten la realización de gestiones telemáticas, por lo que la variedad de áreas en las que el usuario puede intervenir vía Internet trasciende los nueve ámbitos de actuación de las "ciudades digitales". Es por esto, que en lugar de remitirnos a los mismos, vamos a hacerlo usando la misma organización que podemos encontrar en la página, es decir, centrándonos en cada una de las Consejerías.

En su Web, la Comunidad divide su oferta telemática en dos categorías de trámites principales: consultas y servicios.

En el área de consultas, el internauta puede ver el estado de algunas gestiones que ya haya realizado a través de esta Administración y acceder a información publicada por este organismo para facilitar el acceso a la misma por parte de los ciudadanos. A continuación se detallan las consultas que puede llevar a cabo el usuario en este espacio:

- Verificación de documentos electrónicos.
- Situación de expedientes.
- Registro de Licitadores.
- Garantías y depósitos.
- Pagos pendientes.
- Pagos efectuados.
- Valoración de bienes.
- Agenda de Vistas Judiciales.
- Registro de Ficheros de Datos Personales.

Por su parte, en el apartado de servicios, la Comunidad ofrece una importante variedad de trámites digitalizados:

- Duplicado de registro telemático:
- Aportación telemática de documentos
- Gestiones con documentación
- Servicios de Respuesta Inmediata (SERIS)
- Pago de tasas y precios públicos
- Declaración y pago de impuestos
- Guía de impresos telemáticos
- Notificaciones telemáticas.
- Sugerencias y quejas
- Protección de Datos de carácter personal

Además todas las Consejerías tienen gestiones digitalizadas. Es necesario resaltar, que debido a la gran cantidad de trámites no se van a describir en detalle, sino que se van a enumerar:

***Cuadro nº 1. Trámites digitalizados en la Web de la Comunidad de Madrid***

| Consejerías | Trámites Digitalizados |
|---|---|
| Vicepresidencia, Consejería de Cultura y Deporte y Portavocía del Gobierno | 18 |
| Consejería de Presidencia, Justicia e Interior | 22 |
| Consejería de Economía y Hacienda | 131 |
| Consejería de Transportes e Infraestructuras | 37 |
| Consejería de Educación | 3 |
| Consejería de Medio Ambiente, Vivienda y Ordenación del Territorio | 26 |
| Consejería de Sanidad | 34 |
| Consejería de Familia y Asuntos Sociales | 38 |
| Consejería de Empleo y Mujer | 21 |
| Consejería de Inmigración y Cooperación | 3 |

*Fuente: www.madrid.org*

Del análisis de contenido de la página de la Comunidad, lo más importante es la posibilidad de entregar documentación telemáticamente que ofrece a sus usuarios, un elemento fundamental en la digitalización de las ciudades, ya que verdaderamente es el punto clave para la reducción de tiempos en este tipo de gestiones. Además es uno de los servicios más atractivos del espacio Web, tanto para las empresas como para los ciudadanos.

Es muy importante destacar que el proceso de digitalización está presente en todas las Consejerías, es decir, en todos los ámbitos de actuación requeridos por las "ciudades digitales", por lo que podemos confirmar que este espacio se encuentra en un estado muy avanzado en su camino hacia la conversión de esta dirección electrónica en un entorno completamente informatizado.

# Conclusiones

El objetivo con el que nacía este trabajo era averiguar en qué fase se encuentra la ciudad de Madrid en su camino hacia la transformación en una "ciudad digital", para ello se han analizado las direcciones electrónicas de los principales organismos de gestión de la ciudad, la Comunidad y el Ayuntamiento. El análisis cualitativo de las mismas nos ha permitido extraer las siguientes conclusiones:

- Tanto el Ayuntamiento como la Comunidad han comenzado el proceso de digitalización de los principales trámites que rigen la vida de la ciudad.

- El Ayuntamiento se encuentra en un nivel de digitalización inferior al de la Comunidad, únicamente pueden realizarse trámites que no requieren la presentación de documentación, puesto que esta opción no está todavía disponible. En el espacio Web de la Comunidad es posible llevar a cabo multitud de gestiones que requieren la entrega de documentos a través de Internet, lo que supone una gran ventaja para los usuarios, pues pueden solicitar incluso un justificante de entrega en registro y seguir el estado de sus trámites por esta vía.

- El menor nivel de digitalización del espacio del Ayuntamiento se refleja también en la cantidad de trámites que se pueden realizar, que es menor que en el caso de la Comunidad, y que no alcanzan todos los ámbitos de actuación requeridos por una "ciudad digital". Áreas como educación, empleo y turismo no permiten todavía ningún tipo de tramitación telemática.

- El análisis de contenido, ha demostrado que el espacio de la Comunidad está muy avanzado en materia de digitalización, los trámites telemáticos alcanzan todas las áreas de actuación de las "ciudades digitales". Los ámbitos más avanzados en esta materia son los relacionados con la e-Administración, los servicios sociales y la sanidad. El área menos inmersa en el proceso de digitalización es educación.

- Tanto en el Ayuntamiento como en la Comunidad, están disponibles trámites dirigidos a individuos, colectivos sociales y empresas.

Una vez analizados los espacios Web de los dos principales órganos de gestión de la ciudad de Madrid, podemos afirmar que se encuentra en un estado bastante avanzado en su camino hacia la transición a una "ciudad digital", aunque es necesario seguir trabajando y llevando a la Red todos

aquellos aspectos relativos a la vida de la urbe susceptibles de se realizados vía Internet, para poder hablar de un entorno de estas características.

En una segunda fase de este trabajo se analizarán los índices de uso de los servicios analizados en este estudio, ya que el éxito de una "ciudad digital" no sólo depende de la existencia de una dirección electrónica que centralice los aspectos más importantes de la vida de una determinada población, sino también del espectro de participación de los ciudadanos.

# Referencias


- Cerezo, J. (2005). Los retos de la eAdministración en España, II Jornada Democracia digital, eAdministración y participación ciudadana, Barcelona. Disponible en http://www.cibersociedad.net/public/jornades11m05/ cibersociedad_20051103_4.pdf (último acceso 05.03.2008).
- Boletín Oficial del Estado, número 150, del sábado 23 de junio de 2007.
- Fragoso, E. (2002). Gobierno electrónico: evaluación de la percepción ciudadana, *Boletín de política informática*, no. 1, pp. 18-53, 2002.
- Fundación Orange (2009). Informe eEspaña. Disponible en: http://www.fundacionorange.es/fundacionorange/analisis/eespana/e_espana09.html
- González, E. (2003). La ciudad digital, un modelo de convivencia de futuro. Disponible en http://www.idg.es/canal/ShowID.asp?ID=33630 (último acceso 20.02.2008).
- Ishida, T. & Isbister, K. (2000). Digital Cities: Technologies, Experiences, and Future Perspectives, Londres: Springer.
- Jijena, R. (2006). Digital Cities: Fiction and Reality of Necessity, Centro Iberoamericano de Asuntos Públicos y Empresariales, 2006. Disponible en SSRN: http://ssrn.com/abstract=979449 (último acceso 08.03.2008).
- Ley 11/2007, de 22 de junio, de acceso electrónico de los ciudadanos a los Servicios Públicos, BOE, 150, pp. 27150 – 27166, 23 de junio de 2007.
- Tanabe, M., Van Den Besselaar, M., Ishida, T. (2001). Digital Cities II: Computational and Sociological Approaches. Alemania: Springer.
- Van Den Besselaar, P. & Koizumi, S. (2005). Digital Cities III: Information Technologies for Social Capital, Alemania: Springer.
- www.egm.es
- www.madrid.org
- www.munimadrid.es

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 447-456. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Agustín Gómez: *La periferia londinense, el no lugar del cine de los 90*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA PERIFERIA LONDINENSE COMO RADICALIDAD DE UN NO LUGAR EN EL CINE DE LOS NOVENTA

**Agustín Gómez Gómez**

*Profesor contratado doctor*

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Campus de Teatinos s/n. 29017 - 952134360 – aggomez@uma.es

## Resumen

Desde los tiempos de los *Estudios Ealing* el cine inglés creó una imagen de Londres que se correspondía con un centro amable que fue construyendo los emblemas de la ciudad que todos conocemos hoy en día. Pero a partir de los años sesenta la periferia fue tomando las calles del cine y en los noventa estas propuestas se han agrandado con directores como Mike Leigh o Ken Loach, entre otros, que muestran un no-Londres, término que podemos aplicar a partir de la teoría de Marc Augé de los no lugares. Este cine viajó a la periferia o se quedó en un centro anónimo, aunque no faltan las referencias a Londres, normalmente, de forma despectiva. En esta comunicación analizamos la forma en la que ha sido representada la ciudad de Londres en el cine de las dos últimas décadas

atendiendo a modos que proponen una deliberada imagen de no reconocimiento o extrañamiento.

## Palabras clave

*Londres, Free Cinema, no lugar, periferia, años noventa*

## Abstract

From the day of Ealing Studies, the English cinema establishes an image of London that it is matched for a town centre which builds the landmarks of the city that everyone knows nowadays. In the 60´s the cinema takes the streets of outskirts and in the 90´s these proposals have been enlarging with film markers like Mike Leight o Ken Loach, among others, who show us a no London, a term that we can use of Marce Augé´s theory about no places. This cinema travels to outskirt or stay in a sentimental mood, although there is not a lack of references to London, normally, these are pejorative. In this article we analyse the way that it has been represented London in the cinema for the

last two decades. As regards the ways that it is put forward a deliberate image of non-recognition or estrangement.

## Key words

*London, Free Cinema, non site, outskirts, nineties*

# Introducción

Se han dicho muchas cosas sobre la salida de los obreros de la fábrica que los hermanos Lumière filmaron, pero convendría recordar que esa fábrica, que era de los propios Lumière en Lyon Monplaisir, carece de una identificación propia y que podría ser cualquier fábrica de cualquier ciudad industrial en cualquier país en 1895. Incluso cuando en los años 20 se pusieron de moda las sinfonías de las ciudades, hay que considerar que en ellas tenía más importancia la modernidad, modos de trabajo y cotidianidad de las ciudades occidentales que la representación de la propia ciudad. Bastaba con un cartel que nos indicase que el tren llegaba a Berlín en el caso de Walter Ruttman, o que se extendiese a un "modelo" de ciudad soviética en el de Dziga Vertov, antes que mostrar lo reconocible de la ciudad.

# Objetivos

El objetivo principal es enfatizar el cambio operado en la representación de Londres en el cine de los noventa, considerando los antecedentes, fundamentalmente por la herencia del Free Cinema, y la apertura de nuevos temas que tiene en el caso británico un fuerte contenido social. Esto último va a permitir que muchos directores adopten posturas críticas con los gobiernos de Thatcher, giren a temas reivindicativos como la homosexualidad, los problemas étnicos, el desempleo y las familias desestructuradas que toman a la periferia de Londres como espacio cinematográfico predilecto, convirtiéndola en un espacio del anonimato.

# Metodología

A partir del concepto de sobremodernidad, Marc Augé definió en 1992 el concepto de no lugar o espacio del anonimato. Según el antropólogo francés, "si un lugar puede definirse como lugar de identidad, relacional e histórico, un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad ni como relacional ni como histórico, definirá un no lugar (…) la sobremodernidad es productora de no lugares antropológicos y que, contrariamente a la modernidad baudeleriana, no integran los lugares antiguos, éstos catalogados, clasificados y promovidos a la categoría de "lugares" de memoria, ocupan allí un lugar circunscrito y específico (Augé, 1992, p. 83).

Esta teoría será el eje sobre el que pivote este trabajo al considerar los cambios que el cine británico ha sufrido a partir del *Free Cinema*, y concretamente a la representación de Londres, como un no lugar. Para ello se consideran algunos de los títulos que se han realizado durante los años noventa y su continuación en lo que corresponde a los primeros años del siglo XXI, que puede ilustrar sobre esta forma de enfrentarse a la gran metrópoli inglesa.

# 1. La no ciudad

*Playtime* (1967) de Jacques Tati representa uno de los mejores ejemplos de no lugar. Construida a partir de los esquemas del estilo del edificio ESSO de La Défense de París de 1963, Tatí reconstruye una ciudad al modo de La ciudad del Futuro de Le Corbusier. A partir de ahí, crea una homogeneidad de los edificios y en el interior de éstos nos vamos perdiendo sin saber realmente dónde estamos, ni los espectadores ni *monsier* Hulot. Especialmente elocuente es el momento en el que una de las turistas inglesas que llega al comienzo de la película al aeropuerto –un espacio paradigmático de no lugar según Marc Augé[1]– se sorprende al ver un cartel de Londres. La sorpresa se entiende por dos motivos, primero porque no reconoce como representativo de su ciudad el edificio que ve en el afiche y en segundo lugar porque el edificio que ve ahí es exactamente igual al que tiene enfrente. Se hubiera sorprendido más aún si hubiese visto los otros dos carteles que observan los espectadores de Brasil y USA en los que el edificio se vuelve a repetir. Esta dimensión de la similitud en los lugares arquitectónicos se refuerza porque Tati convierte un edificio en un lugar múltiple en el que hay de todo y en el que todo se asemeja. Los espacios de venta –una agencia de viaje, una empresa de transporte, de muebles de oficina, etc.– se suceden en una continuidad ininterrumpida en un edificio aséptico, que es igual a los que lo circundan. Da igual que sea un aeropuerto u otro edifico, porque todos se parecen en su diseño interior. Las sillas de una sala de espera, que en un primer momento le sorprenden a Hulot por el material con el que están hechas, luego son objeto de venta en uno de los stand, como si la venta y compra se realizase de una forma natural en un microcosmos laberíntico. Esto podría convertirlo en algo específico sino fuera porque da a entender que todos los edificios modernos, en todos los lugares, son iguales. Una evidencia de esto se ve también al comienzo, cuando se observa a una pareja que está nerviosa mientras pasa una mujer que parece una enfermera y lleva cogido en sus brazos lo que parece un bebe, dando a entender que sería un hospital, y sin embargo al poco tiempo se descubre que es un aeropuerto y la enfermera es en realidad una limpiadora y lo que llevaba en sus brazos son los recambios del papel del baño (Cairns,2007, pp. 119-127; Aragón, 2006, pp. 59-86).

[1] Augé señala en su definición de no lugar a los aeropuertos como una de las instalaciones necesarias para la circulación acelerada de personas y bienes junto a las vías rápidas, los medios de transporte y los centros comerciales, p. 41.

La sobremodernidad de Tatí es ejemplar en cuanto a la conversión de los espacios y las ciudades en no lugares. La falta de referencias es precisamente lo que emplea para crear los equívocos y así sacar la parte cómica de toda esa asepsia arquitectónica y urbanística.[2] De hecho, en los inicios del cine, cuando las películas quisieron representar a la ciudad en la que estaban, utilizaban siempre los mismos esquemas: el letrero en el que, además, a veces se especificaba también el año y algún plano o secuencia en que quedaba recogido algún edificio emblemático de la ciudad, esos lugares de memoria a los que antes mencionados. Éstos son los que han dado lugar a espacios referenciales que se repiten de forma cansina. En el caso de Londres, se fue forjando una iconografía de la ciudad compuesta por el Big Ben, Trafalgar Square, Westmister, Tower Bridge, Piccaddily Circus, la cúpula de San Pablo, los autobuses, los taxis, los puentes y el Támesis como principales alusiones espaciales.

Mucha culpa de esta configuración la tendrán los Estudios Ealing y la política seguida por el productor ejecutivo Michael Balcon. Una de las líneas de su política cinematográfica era que fueran producciones económicas, con temas cotidianos, que trabajase un equipo estable y, lo más interesante en lo aquí expuesto, que tuviera un carácter nacional en sus personajes y escenarios. Esto dio lugar a una serie de películas en las que Londres era el espacio inevitable. De ahí también que surgieran alguna voces críticas con el tratamiento del escenario londinense, pues éste era empleado como un pretexto para ambientar historias convencionales, y por querer centrarse en lo local se llegó al estereotipo, a falsificarlo en definitiva (Brunsdon, 2007).

Estas circunstancias han marcado el cine que tiene a Londres como escenario, y lo podríamos establecer como genérico para el cine británico: la oscilación entre una ciudad omnipresente que llega a no decir nada, y como reacción la búsqueda de otros referentes en la ciudad. Esta doble vertiente tiene también un carácter enfrentado entre un cine comercial que representa una cierta oficialidad y otro que contesta a ese cine institucional. En muchos sentidos, ese proceso se inició con el *Free Cinema* de los años 60, cuando los protagonistas se desenvolvían en una ciudad que había viajado a la periferia, especialmente a las zonas industriales, marginales y cuyo multiculturalismo ponía en duda algunas de las esencias de la imagen amable que se había construido en torno a Londres, y descubría una ciudad irreconocible.

Karel Reisz en *Saturday Night and Sunday Morning* (1960) nos proporciona una lección magistral a la hora de presentarnos un espacio obrero en Nottingham, aunque podría ser cualquier ciudad inglesa o cualquier ciudad industrial occidental. Las casas que la pueblan son todas similares, y

[2] Se ha relacionado igualmente a *Play Time* con el movimiento situacionista, del que Tatí es coetáneo, especialmente en la crítica al consumismo como en las investigaciones urbanísticas que trataban de relacionar la influencia de la arquitectura en los comportamientos.

aunque presentan una cierta degradación, de la que sus habitantes parecen no ser muy conscientes, al final el personaje principal, Arthur Seaton, contempla desde una colina lo que será su futura casa, que sólo tiene de diferente a la que ha vivido en que será nueva.

La ciudad le sirve al director para contarnos una historia en la que la clase trabajadora tiene una existencia rutinaria de la que no puede salir, y de la que ni siquiera se plantea una alternativa, en palabras de Raymond Lefèvre, la ciudad es "reflejo de sus condiciones materiales de existencia" (Lefèvre, 1998, p. 35). El *Free Cinema*, no sólo abandonó el centro de Londres sino que además ganó otras periferias, de manera que Manchester, Liverpool, Nottingham, Glasgow y otras ciudades, principalmente industriales, tomaron su anónima voz. Todas ellas intercambiables, pues rara vez encontramos en ellas memoria histórica, que es sustituida por conciencia de clase, nihilismo o marginación. De esta manera durante los años 60 la ciudad, y Londres seguirá en cabeza, propiciará un entorno acorde a los dramas sociales que los *jóvenes airados* comenzaron a desarrollar, y donde sus personajes corren en paralelo a esas viviendas estrechas, destartaladas en ocasiones, con una fuerte alienación y con pocas posibilidades de salir de ahí, en todo caso con la única esperanza de una redención personal.

## *1.1. Un cine libre para una clase obrera en una ciudad inexistente*

Desde este punto de vista, el *Free Cinema* abrió la puerta a la imagen de una ciudad convertida en figura retórica de supresión, con elipsis por las ausencias de referentes que nos sitúen en algún lugar concreto; sinécdoques porque una calle o una casa representa a un espacio mayor que deviene en marginal; y metonimias porque vivir ahí es la causa y efecto de su exclusión.

El mundo obrero que muestra un Londres posindustrial propio de antihéroes, no es el único que en el cine británico de los sesenta emigra a la periferia. De la mano de formas alternativas nacidas del pop se van a rodar una buena nómina de películas cuya estética no encaja demasiado bien con el Londres más oficial. Un ejemplo de esto lo vemos en *Blow-up*. Cuando Antonioni en 1966 rueda en Londres, el *Free Cinema* estaba ya extendido en el universo inglés. En su película, el fotógrafo de moda Thomas (David Hemmings) tiene como pretensión realizar un libro que, alejado de los focos más glamurosos de su profesión, muestre una realidad de marginados en Londres. Las imágenes del libro que está construyendo, en realidad del reportero Mc Cullin, son las de indigentes y pobres. Antonioni no pertenece al *Free Cinema* y *Blow-up* carece de los presupuestos teóricos e ideológicos del movimiento inglés, pero aun tratándose de una profunda reflexión sobre el estatuto de la imagen (Parejo, 2007), no por eso deja de haber un cierto tratamiento de la ciudad en la que está rodada que le aleja de la representación del Londres de postal para desenvolverse por otro Londres, en este caso de individuos alternativos, sicodélicos y vinculado a las nuevas tendencias musicales que tienen su espacio también en la periferia. El mejor ejemplo de esto está en el lugar en donde tiene el estudio de fotografía, un extrarradio industrial que no le resta modernidad, o el local donde ser desarrolla la

escena del concierto, en un centro de la ciudad que es convertido en suburbio, pues para acceder a la entrada hay que atravesar oscuros callejones, muy adecuados para el tipo de espectáculo que tiene lugar en la sala.

Stephen Barber señala que es en los años 60 cuando la ciudad comienza a tener unas formas desordenadas o extravagantes.[3] Es cuando los distritos centrales se vieron desafiados y abolidos, lo que estaba -según él- en relación con la clara resexualización del cuerpo humano. Esta resexualización puede llegar más allá, no sólo porque hay una reivindicación inicial de la homosexualidad en el cine, sino también acompañada de otras manifestaciones culturales de importancia que van a tener en los ochenta un claro protagonismo (Barber, 2008, pp. 68-71).

## *1.2. Herencias del Free Cinema*

El *rock & roll*, especialmente en su vertiente *punk* de los años 80, por ejemplo, da lugar a ese desorden, que en el fondo no es más que una nueva ubicación en la periferia. Esta podría ser la tercera vía que realizó Stephen Frears en *Mi hermosa lavandería* (1985). Con ella comienza un periodo en el que la modernidad pasa por la periferia, y donde lo alternativo se pone de moda. El *punk* está en su momento más álgido y la homosexualidad se reivindica aunque sea desde la marginalidad. No hay que olvidar tampoco que en *Mi hermosa lavandería*, además se da también un componente racial pues los emigrantes pakistaníes aparecen como protagonistas del filme, lo que conlleva un conflicto con un grupo fascista[4]. La película transcurre en la zona sur de Londres, una de las zonas obreras que se vio especialmente afectada por la reconversión industrial que se realizó durante la época de Thatcher, a la que se menciona en la película. No le falta razón a Chantal Cornut-Gentille cuando señala que se hace un uso del Londres metropolitano para explorar los cambios estructurales de la sociedad británica (Cornut, 2006, p. 215). La contestación al thatcherismo, creó un nuevo paisaje urbano marcado por el desempleo, la desintegración familiar, la recurrencia a violentos gestos atávicos, la desubicación existencial y el mestizaje social y cultural (Cueto, 2001, p. 280). A esto tendríamos que añadir que estas transformaciones sociales corren en paralelo con la importancia que otras zonas de la ciudad van adquiriendo en el cine. Londres se fue

[3] *El ladrón de bicicletas* (1948) de Vitorio de Sicca, es considerada como el inicio del espacio suburbano, película cuya temática está estrechamente vinculada a los movimientos obreros.

[4] Mi hermosa Lavandería abrió la puerta a otras películas en las que el tema era la emigración y su integración en la sociedad británica, en todas ellas con ciudades que muestran preferentemente la periferia. El mismo Stephen Frears volvió sobre ello en *Sammy y Rosie se lo montan* (1987) y luego otros directotes como Damien O'Donnell, en *Oriente es Oriente* (1999) o Gurinder Chadha en la comedia comercial *Quiero ser David Beckham* (2002).

convirtiendo en un instrumento con el que los directores de fines del siglo XX fueron diseccionando a la sociedad británica. En ello tuvo una importancia relevante la herencia de la primera ministra, que fue duramente contestada desde el cine. En esta pugna, el centro de la capital inglesa se convirtió en el lugar propio de una clase acomodada, mientras que la periferia era el espacio idóneo para representar a una sociedad obrera, multirracial y alternativa, lugares que carecían de referentes históricos o construcciones emblemáticas que mostrar.

Es posible que la ciudad quede en muchas películas como un paisaje que no aporta entidad alguna. Londres no escapa a esta clasificación. Roberto Cueto señala que existe un riesgo de que el escenario industrial quede como mero atrezzo, pues al convertirse en un elemento de adscripción genérica, la posible carga de denuncia queda anulada porque el espectador comenzará a percibirlo como código autorreferencial y no se cuestionará su presencia ni su sentido (Cueto, 2001, p. 301). Paul Anderson consiguió anular las marcas referenciales de la ciudad periférica en *Shopping* (1993), en aras de una construcción apocalíptica que acentúa más el caos como algo consustancial a los personajes. Es decir, lo industrial y su huella queda subsumida para la adscripción de unos personajes que se mueven en los habituales espacios para que jóvenes marginales puedan mostrar su que no poseen nada.

Podría parecer un recorrido similar, pero por el contrario, Antonia Bird consigue un equilibrio en *El rostro* (Face, 1997) al alternar en la narración la ciudad posindustrial, la residencial y un centro anónimo, mostrando incluso un *skyline* irreconocible. Con todo ello el Londres que vemos, aun manteniendo su carácter de no-lugar, es el idóneo para una narración que refuerza el componente social, con un pasado sindical para su protagonista (Robert Carlyle), la reivindicación de la minoría kurda y manteniendo una potente banda musical, incluido The Clash con su emblemática canción *London Calling* (1979) de futuro nuclear en el que la ciudad igualmente se incendia como se ahoga bajo el agua.

El que sí muestra un Londres más referencial es Mike Leigh. Ya en *Indefenso* (*Naked*, 1993) se desarrollaba muy alejado del centro, pero con un claro deseo de reforzar tanto este alejamiento como el carácter marginal que tiene el espacio en el que se desarrolla, con un viaje por el Londres nocturno que recorre lugares anónimos con personajes propios del caos en el que habitan o trabajan. La propia elección de una vivienda en el vértice de la manzana, de la que se nos muestran sucesivos planos a lo largo de la película, aumenta este efecto de periferia. Por si esto fuera poco, hay dos comentarios sobre Londres. Primero para situarnos en la capital inglesa, después para decirnos que "en Londres, estés donde estés tienes una rata a 100 metros". Aún así, son los personajes los verdaderos artífices de la marginalidad de toda la película. El propio Jonny, ambas chicas que le recogen, el escocés que no encuentra a su chica y que mandó a su padre al hospital de un golpe, Maggie la chica del escocés, el propietario del piso en el que vive la exnovia, Brian el guarda de seguridad del edifico en el que pasa la noche Jonny, la vecina a la que

espía, la chica que trabaja en el bar, y así todos los personaje se mueven entre lo despreciable, la desestructuración y la necesidad de afecto en un recorrido que va por los sitios más degradados de Londres. El edifico en el que Jonny pasa una noche es una vuelta a la sobremoderniad de *Playtime*. Dentro de unas fuertes medidas de seguridad, el edificio no alberga nada, y el diálogo que se establece entre ellos es sobre ideas apocalípticas, además de establecer un paralelismo entre el interior y el exterior del edificio, como si todo fuera la nada.

Posteriormente, Leigh irá reforzando en sus películas los personajes que pertenecen a la clase trabajadora, y desde ahí construye sus dramas no exentos de una cierta comicidad. *Secretos y mentiras* (*Secrets & Lies*, 1996) transcurre también en Londres, pero el único referente exacto que tenemos es cuando Hortense (Marianne Jean-Baptiste), para buscar la calle en la que vive su secreta madre biológica (Brenda Blethyn) saca del coche un callejero de Londres. No importa, porque no es relevante. En todo caso lo importante para Leigh es que se trata de familias británicas contemporáneas, multirraciales, con miembros trabajadores en situación precaria y otros algo más acomodados. Donde los personajes muestran sus cicatrices anímicas que se han forjado en los entornos de la *working class*, en lo que Santos Zunzunegui ha denominado "realismo iconográfico" que tiene como objetivo garantizar un "efecto de realidad" que proporcione al espectador una autenticidad para representar a las clase populares en sus habituales espacios vitales: las ferias, los suburbios, los descampados industriales, el *pub*, etc. (Zunzunegui, 2001, 69). La ciudad propuesta no es más que el adecuado marco en el que unos conflictos familiares, raciales y de clases populares se producen en el mundo occidental, en donde Londres es la ciudad escogida pero de nuevo nos encontramos en un no-lugar en la que lo único relevante es esa imbricación de la diégesis de la película con el espacio.

Otras maneras de representar a Londres parten de su ocultamiento o simplemente de su rechazo. En *Some voice* (2002) David Cellan Jones, nos presenta un Londres enmascarado a través de unas vistas fundamentalmente nocturnas, destacando unas anónimas luces de la ciudad, de los coches que circulan, incluso del tren que vemos pasar a través de la ventana de una de las habitaciones, que nos recuerda a uno de los encuadres de *Mi hermosa lavandería*. Y aunque en ocasiones vemos al fondo un rascacielos, nunca corresponde a edificio emblemático alguno, ni por supuesto al *skyline* londinense. Sobra decir que la acción transcurre en un barrio periférico del que no se nos da información. Sin embargo, se nos dice que es Londres, por los autobuses que vemos pasar fugazmente en algunas ocasiones y por un único comentario en el que se dice que a uno de los personajes secundarios Londres le horroriza. Todo lo demás es un Londres de la clase trabajadora, la que acude al pequeño restaurante que regenta Pete (David Morrisey), y como vemos en otras películas, hay viajes fuera de Londres para pasar un día de vacaciones o distracción, pues el centro de la gran ciudad no es ya suficiente atractivo para sus gentes, diciéndonos que la *working class* ha dado la espalda a la historia y grandeza que representa el centro de Londres con sus grandes museos,

edificios y plazas emblemáticas y prefiere pasar el día en un anónimo pueblo costero.

También como rechazo, pero en esta caso dentro de una posmodernidad, y por tanto alejado de las posiciones de clase como buena parte de los directores herederos del *Free Cinema*, está el caso de *Closer* (2004) del norteamericano Mike Nichols. En este caso la película transcurre en un Londres más o menos reconocible, pero llama la atención que cuando los protagonistas están en el centro cada vez tiene menos peso la iconografía de décadas anteriores, hasta el extremo que en muchas de las últimas películas se omite deliberadamente o se critica abiertamente. En *Closer*, por ejemplo, hay un diálogo entre Julia Robert y Clive Owen cuando se juntan para que él firme los papeles del divorcio. Ella le ha llevado a un restaurante céntrico desde donde se divisa Trafalgar Square. La respuesta de él no puede ser más categórica: "Odio este sitio (…) El centro de Londres es un parque de atracciones".

Otra posición diferente es la que mantiene Anthony Minghella en *Breaking and entering* (2006). Él plantea desde la periferia, concretamente desde el barrio de King's Cross, una reivindicación de esa zona norte de Londres, y por lo tanto una cierta forma de hacer otro tipo de ciudad.[5] En esta película ese Londres es algo más que referencial. Ahora son los acomodados arquitectos los que se trasladan a la zona marginal y multirracial e intentan transformar ese espacio. Cuando vemos el montaje promocional de Will (Jude Law) sobre las obras que van a realizar, su discurso es esclarecedor: "Nuestra visión de King's Cross, del espacio público de King's Cross, comienza con la premisa de ser conscientes de que un paisaje urbano es un paisaje construido. Hay que empezar por discutir el falso amor de la sociedad por la naturaleza. Estamos en contra de confundir verde con naturaleza, el césped con naturaleza. King's Cross es una zona del norte de Londres que se asocia con la pobreza, el crimen, el vicio y el deterioro urbano. Nuestro trabajo consiste en transformar ese paisaje, no en decorarlo con verde. Porque nuestra forma de sentirnos y comportarnos se ve directamente afectada por el espacio que nos rodea y el diseño de los espacios exteriores de la ciudad es tan importante como el de los interiores. Para nosotros el canal servirá como nos sirve la tinta, para escribir alrededor del conjunto". La película incide en los problemas raciales, tanto entre "diferentes" (blancos-negros) como entre "iguales" (entre los bosnios) y entre clases sociales, pero todos dentro del mismo barrio que funciona como metáfora del extremo de la ciudad, donde ésta termina y comienza la selva. Un zorro que se

[5] King's Cross es también el barrio elegido para rodar la serie *Principal Sospechoso* (*Prime Suspect*), protagonizada por Helen Miren. En el último capítulo, *The Final Act* (2006), encontramos los mismos escenarios que en *Breaking and entering*, como por ejemplo las viviendas en las que reside Juliette Binoche.

pasea por la noche donde acaban de instalar el nuevo estudio, como por delante de la residencia en la que viven el arquitecto y su mujer (Robin Wright Penn) sirve como eje definidor de ese límite, aunque establece serias dudas sobre si lo salvaje es la ciudad y lo exterior lo civilizado. Desde luego que se parte de la premisa de que lo urbano es un paisaje construido y que ese paisaje ha sido mal edificado. Toda la película transcurre en King's Cross que se convierte así en un microcosmos del Londres moderno y en transformación, aunque no sepamos bien a dónde conduce esa transformación o si ni siquiera es posible.

Una última postura es la que realiza uno de los directores británicos que mejor ha retratado a la clase trabajadora y sus espacios vitales. Aunque en algunas ocasiones pueda estar próximo a Leigh, Ken Loach ha puesto a Londres en el espejo y le ha salido el reflejo de una ciudad degradada en el que habitan trabajadores, emigrantes y una sociedad multirracial que trata de sobrevivir en el otro lado de la opulencia. En casi toda su filmografía la ciudad parece inexistente, y suele ser un elemento que apenas si juega un papel referencial. Sin embargo, dentro de su línea ideológica y contestataria todos los recursos son puestos a disposición de su discurso crítico. Y la ciudad también. En *Family Life* (1971), hay tres referencias a la ciudad que tienen un único sentido y ejemplifican el tratamiento que Loach da a la metrópoli. La primera es al comienzo de la película, con los títulos de crédito, en las que utiliza como fondo una serie de fotografías en las que se ve las barriadas de los obreros con sus viviendas en una honrada declaración de intenciones de lo que va a venir después.

Estas imágenes cobran su sentido hacia mitad de la película, cuando el amigo de Janice (Sandy Ratcliff), Tim (Malcolm Tierney) desde una ventana le de dice a ésta que la familia es como lo que se ve ahí fuera, mostrándonos el director de nuevo el paisaje de una ciudad obrera:

"*Mira eso de ahí fuera. Así son tu padre y tu madre. Se acuestan pronto para trabajar duro. Así son tus padres. Se comportan bien y es lo que esperan de ti también. Es lo normal, ya ves, es lo normal. Pero, ¿es cuerdo? Quiero decir, ¿tú crees que es cuerdo? Porque yo no lo creo. Siempre puntuales, pasivos, conocen su posición, salen sólo para trabajar en esas fábricas, no saben hacer otra cosa. Eso es lo que hay y lo que significa la familia.*

*¿Qué?*

*Malditos centros de entrenamiento. ¿No es así? Hasta que consiguen que tú hagas lo mismo. ¿Y qué lugar ocupas tú en todo esto? Quiero decir ¿dónde encajas? Sólo tú puedes cambiarlo, dejar tu huella.*"

Durante este casi monólogo, las imágenes que vemos por la ventana muestran la uniformidad de las viviendas y una ausencia de personas, lo que refuerza indudablemente el sentido de alienación del que emana el discurso y las imágenes de la ciudad. La última de las referencias está en los títulos de crédito finales en los que se nos dice que la película ha sido rodada en localizaciones de Gran Bretaña (*shot on location in Britain*), sin especificar ningún lugar concreto, con lo que Loach universaliza su discurso.

Todo lo contrario que va a hacer *En un mundo libre* (*It's a free world*, 2007), cuyo título evoca a cualquier lugar. Pero Loach nos presenta al comienzo de la película, cuando llevamos 6 minutos, en el momento en el que están despidiendo de su trabajo a la protagonista, Angie (Kierston Wareing), un texto en pantalla que *realmente* nos sitúa en Londres. Subrayo lo de realmente porque con él quiere reforzar la idea de realidad, ya no de verosimilitud, que la narración tiene. A diferencia de *Family life* que es una historia particular pero que se quiere extrapolar como ejemplo de la represión que se puede producir en el seno familiar y que corre en paralelo con una alienación mayor (social, económica, laboral, institucional en definitiva), ahora *En un mundo libre*…, lo que tenemos es la constatación de una realidad, que ocurre hoy en Londres. De esta manera la ficción se hace un poco más documento. Pero Loach, siempre crítico con su país, quiere llegar a universalizar ese mensaje de la explotación a los emigrantes que ocurre en todo Occidente y por eso a lo largo de la película comprobaremos que ese Londres es un no lugar.

# Conclusiones

El cine que se rodó en Londres en los años sesenta presentaba a una *Working class* que sufría y mostraba sus pasiones a través de una ciudad obrera, que era similar a cualquier otra de Occidente. Su huella ha sido indeleble hasta la fecha. Los directores de los ochenta ampliaron los temas, pero los conflictos raciales, familiares, laborales y sexuales, siguieron ubicados dentro de la periferia londinense. En las dos últimas décadas la herencia de los jóvenes airados se ha mantenido viva con directores que han visto que la representación del Londres turístico pertenece a una oficialidad agotada, mientras que la búsqueda de otras referencias llevaba inexorablemente a la periferia, el lugar natural de los dramas o comedias de películas con una evidente carga ideológica. Con ello Londres se amplía. Ahora ya no es sólo el centro con los edificios emblemáticos y las referencias que todos conocemos e identificamos, sino que va más allá, hasta la zonas obreras, con una iconografía nueva. Con ello la ciudad no desaparece sino que sus registros se amplían aunque con ello se desvanezca la ciudad reconocible, la histórica. En otros casos hay una deliberada pretensión de hacer desaparecer a Londres, o que sólo quede como reflejo de un no lugar.

# Referencias


- Augé, Marc (1993). Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad. Barcelona: Gedisa.
- Augé, Marc (2007). *Intercity*. Madrid: La Fábrica.

- Aragón Paniagua, Tatiana (2006). Imágenes de la modernidad y la vanguardia en el cine de Jacques Tati. Málaga: Universidad de Málaga.
- Barber, Stephen (2008). *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Brunsdon, Charlotte (2007). *London in Cinema. The Cinematic City Since 1945*. Londres: British Film Institute.
- Cairns, Graham (2007). El arquitecto detrás de la cámara. La visión espacial del cine. Madrid: Abada.
- Cournut-Gentille D'Arcy, Chantal (2006). *El cine británico de la era Thatcher ¿Cine nacional o nacionalista?* Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza
- Cueto. Roberto (2001). *Paisaje con escombros. El cine social británico de los años noventa*. En Heredero, C. y Monterede J. E. En torno al Free Cinema. La tradición realista en el cine británico. (pp. 277-304). Valencia: Ediciones de la Filmoteca.
- Lefèvre, Raymond (1998). *La fascinación de los sueños imposibles*. En Losila, C. (comp.), Karel Reisz o el exilio permanente (pp. 31-51). Gijón: Festival de Cine de Gijón.
- Losilla, Carlos (2001). Del Free Cinema al "Nuevo cine" británico: crónica de una evolución. *Banda Aparte*, 20, 19-28.
- Monterde, José Enrique (1997). La imagen negada: representación de la clase trabajadora en el cine. Valencia: Filmoteca.
- Parejo, Nekane (2007). La distancia fotográfica. *Imagen, Cultura y Tecnología*, 165-172.
- Rodríguez, Hilario J. (2001). La imagen domada: entrada de los obreros en la fábrica de los hermanos Lumière. *Banda Aparte*, 20, 29-32.
- Zunzunegui, Santos (2001). *Pequeñas inyecciones de realidad*. En Heredero, C. y Monterde J. E. (comps.). En torno al Free Cinema. La tradición realista en el cine británico (pp. 65-74). Valencia: Ediciones de la Filmoteca.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp.457-468. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Alicia Ozámiz: *La influencia de las fachadas verdes*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA INFLUENCIA DE LAS FACHADAS "VERDES" EN LA ECOLOGÍA DE LA CIUDAD

**Alicia Ozámiz Fortis**

*Directora*

Instituto de Innovación y Cultura Arquitectónica. Universidad Camilo José Cela
C/Castillo de Alarcón 49. Urbanización Villafranca del Castillo. 28692 – Madrid
Tlfn: 918 153 131- ext 1346 / 627 933 546 aozamiz@ucjc.edu, www.ucjc.edu

## Resumen

La ponencia intenta dilucidar en qué medida, por medio de intervenciones discretas y de poco coste económico, se puede incidir en algo tan difícilmente manejable, como el microclima de una ciudad, a través de un rápido recorrido histórico – contemporáneo. Este recorrido contempla las soluciones que le han dado a este problema aquellas ciudades de climatología especialmente desfavorable (climas árido - desérticos y polares). Y también se analiza el caso de aquellas en las que, sin llegar a esos extremos, se podrían mitigar los efectos de su climatología de tipo continental, ciudades en las que se afronta el efecto conocido como "isla de calor", con una respuesta "blanda", basada en el uso extensivo de la vegetación en todas las fachadas de los edificios.

Aunque en principio existen pocas dudas sobre la mejora térmica de una solución de este tipo, (de hecho la "fachada verde" es una propuesta que se empieza a considerar en muchos de los nuevos proyectos de edificios singulares) no se han hecho estimaciones del orden de magnitud del impacto de dicha solución generalizándola a la ciudad en su conjunto.

Para cuantificar su valor, en una aproximación mediante grandes números, se ha tomado el ejemplo de lo que ello representaría en una ciudad como Madrid,

valorándola en ganancia de "superficie verde".

## Palabras clave

*Clima, Fachada, Verde, Ciudad, Edificio*

## Abstract

By means of a rapid historical-contemporary tour, this paper attempts to elucidate in what measure, through discrete interventions of low economical cost, something so difficult to manage as the microclimate of a city can be affected. This tour examines the solutions given to this problem by those cities with especially unfavourable climates (arid climates – deserts and polar). And without reaching those extremes, the case is also analyzed of those cities which could mitigate the effects of their continental-type climate, cities facing the so-called ¨heat island¨ effect, using a ¨soft¨ response based on the extensive use of vegetation on all of the façades of the buildings.

Although initially few doubts exist concerning the thermal improvement resulting from a solution of this sort, (in fact, the ¨green façade¨ is a proposal which is beginning to be considered in many of the new singular building projects) estimations have not been made on the magnitude that the impact of this solution would have were it to be generally applied throughout the city in its entirety.

To quantify its value, in an approximation using large numbers, we have taken the example of what it would represent in a city such as Madrid, estimating the value in ¨green surface¨ gain.

## Key words

Climate, Façade, Green, City, Building

# Introducción

A lo largo de la historia todas las ciudades situadas en zonas de climatología desfavorable han tratado de mitigar sus efectos, bien estrechando sus calles para reducir los efectos del sol, haciéndolas de trazados sinuosos para evitar que el aire se encajone por ellas debido al conocido "efecto túnel", caso de Toledo; o bien, llenándolas de avenidas y parques plagados de frondosa vegetación, caso de París.

Con la expansión de las ciudades y la agudización del ingenio humano en aquellos climas más duros, en los que los termómetros están gran parte del año muy por encima (exceso de calor) o muy por debajo (exceso de frío) se han buscado

soluciones drásticas que curiosamente han coincidido en lo fundamental: enterrar la ciudad. Así nacieron las ciudades subterráneas que no han sido ni son en la actualidad tan infrecuentes como podríamos creer.

# Objetivo

Determinar la influencia de la vegetación incorporada a los edificios en el microclima de la ciudad.

# Metodología

Mediante la extrapolación de los microclimas que aparecen en los parques urbanos, se aplican los mismos conceptos a todos los edificios de viviendas del entorno urbano suponiendo que los propios habitantes son los conservadores de la vegetación que les corresponde.

Para un cálculo aproximado de la incidencia de esta solución, se utilizan los datos estadísticos del Municipio de Madrid, así como el Censo de población y vivienda.

# 1. Las ciudades subterráneas

## *1.1. ¿Qué es una ciudad subterránea?*

Una ciudad subterránea es una red de túneles que conectan edificios, normalmente del área central de una ciudad, como por ejemplo edificios de oficinas, centros comerciales, estaciones de tren y metro, teatros, y otras instalaciones. Normalmente se accede a una ciudad subterránea a través del espacio público de cualquiera de los edificios que conectan con ella y, a veces, también dispone de entradas separadas.

Las ciudades subterráneas son especialmente importantes en lugares con un clima frío, ya que permiten a sus ciudadanos disfrutar de los servicios del centro sin tener en cuenta los problemas del clima. Las ciudades subterráneas son similares en su naturaleza a los sistemas de pasarelas elevadas (llamados *skyway systems*), y pueden incluir también edificios interconectados mediante pasarelas elevadas, o pasillos a nivel de suelo, en vez de pasajes subterráneos.

La ciudad subterránea actualmente más conocida y transitada del mundo es MONTREAL, Canadá.

*Figura 1: ciudad subterránea de Montreal (Máxime G. Delisle)*

## 1.2. Algunas ciudades subterráneas actuales

### Australia

SYDNEY tiene una serie de centros comerciales subterráneos con aproximadamente 100 tiendas que conectan con la principal estación de metro de la ciudad, *Town Hall*.

### Canadá

EDMONTON posee un pequeño sistema de túneles y pasos peatonales elevados llamado *Pedway* que conecta los edificios y estaciones de LRT (*Light Rail Transit*) del núcleo central de la ciudad.

HALIFAX (*Downtown Halifax Link Pedway System*), en el cual ningún punto está a más de 10 minutos de distancia andando.

MONTREAL (*Underground city* o *la Ville souterraine* en francés), los carteles indicadores la llaman RESO, en la que 32 Km. de túneles conectan siete estaciones céntricas de metro, siete grandes hoteles y muchos edificios de oficinas y centros comerciales en 41 manzanas (12 km²). Aproximadamente 2.000 tiendas y 40 cines rodean los pasajes.

Es la mayor ciudad subterránea del mundo y se construyó a causa de los gélidos inviernos.

Montreal tiene varios sistemas de túnel más pequeños en otras partes de la ciudad que conectan otros edificios con estaciones de metro.

Montreal es famosa por su ciudad subterránea y es visitada muy a menudo por los turistas, así como por 500.000 ciudadanos al día. Tiene 1,85 millones de habitantes en una superficie de 498 $km^2$. Su densidad es muy baja ya que supone sólo 3.700 hab/$km^2$

TORONTO (Path), se compone de 27 km. de paseos y 1.200 tiendas con cinco estaciones de metro. Unos 100.000 peatones frecuentan el Path diariamente. El Path permite acceder desde los principales hoteles a las atracciones turísticas más importantes y estadios de baloncesto, y béisbol.

También cuenta con una ciudad subterránea separada, más pequeña, que conecta varios complejos de edificios y dos estaciones de metro.

VANCOUVER tiene un paseo de compras llamado *Pacific Centre* que se extiende casi por 3 ha, el cual contiene en su interior más de 200 tiendas subterráneas

### China continental

PEKÍN construyó una ciudad subterránea durante el conflicto chino-soviético que probablemente cubrió unos 85 $Km^2$. Cayó en desuso en los años 1970. Recientemente reabrió sus puertas a ciudadanos y turistas.

### Beijing

*Dixiacheng* es un complejo de túneles de 85 $km^2$. Fue construido en 1970 por 70 mil trabajadores, justo después del conflicto Sino-Soviético. Está en la isla de ZHENBAO, en el río Amur. Sirvió como refugio para el 40 por ciento de la

población, que se escondió en la ciudad subterránea antes de emigrar fuera de Beijing.

En la gigante estructura anti-radiación –justo debajo de la calle comercial de Wangfujing– hay hoteles, teatros, tiendas de seda y alfombras… Incluso se ha convertido en un gran centro comercial y de negocios.

**Finlandia**

HELSINKI - Su ciudad subterránea cubre un área que contiene una céntrica estación ferroviaria, tres estaciones de metro (Rautatientori, Kamppi y Kaisaniemi) y centros comerciales.

**Hong Kong**

Algunas estaciones de MTR (metro) y KCR (metro / tren de cercanías) de Hong Kong forman densas redes bajo tierra con edificios y centros comerciales de las áreas vecinas. Albergan gran cantidad de tiendas de venta al por menor.

**Irán**

KISH – Se ha construido una ciudad subterránea a 20 m. de profundidad con el nombre de *Perla Escondida*, que consiste básicamente en carreteras interrelacionadas.

También se planea la construcción de tiendas y restaurantes.

**Japón**

Las 5 principales ciudades subterráneas (chikagai) en Japón son centros comerciales:

Crysta Nagahori en Chuo-ku (Osaka), 81,765 m²

Yaesu Chikagai en Chuo-ku (Tokio), 73,253 m².

Kawasaki Azalea en Kawasaki-ku (Kawasaki) _ 56,704 m².

Central Park Chikagai en Naka-ku (Nagoya) _ 56,370 m².

Diamor Osaka en Kita-ku (Osaka) de 42,977 m²

OSAKA: grandes redes subterráneas en los distritos de Umeda, Namba y Shinsaibashi. Incluyen tiendas, restaurantes, estaciones de metro, etc.

TOKIO: Extensas redes subterráneas alrededor de varias estaciones ferroviarias, por ejemplo, Shinjuku, Ikebukuro, Ueno, Tokio, y Shibuya, y varias estaciones de metro conectadas entre sí. Es posible pasear varios kilómetros bajo tierra.

A diferencia de la Ville Souterraine de Montreal, la red de túneles de Tokio no se ve como una atracción turística, más bien se ve como uno de sus muchos rasgos característicos.

**Rusia**

Okhotnyi Ryad es un centro comercial subterráneo de cuatro pisos. Posee 2,9 ha., y está conectado a una estación de metro subterráneo del mismo nombre.

**Singapur**

Existen redes subterráneas alrededor de las estaciones del metro más importantes del *Sistema de Tránsito Rápido en Masa*.

Raffles Place Station, conecta bajo tierra 19 edificios de la zona y es parte de un proyecto que se desarrollará llegando hasta Marina Bay. Una nueva extensión de un barrio para una compleja red subterránea para peatones a lo largo de todo el centro de la ciudad.

El CityLink Mall ofrece más de 5.574 m² de espacio subterráneo y conecta el City Hall MRT Station con Suntec City, el Esplanade - Theatres on the Bay, y otros lugares del área de Marina

Centre. También será conectado al Esplanade MRT Station cuando la Circle MRT Line sea completada el 2010.

La cadena de tiendas Orchard Road está conectada por caminos subterráneos con espacios comerciales, especialmente alrededor de las tres estaciones MRT (*Tránsito Rápido en Masa*) del distrito, llamadas Orchard, Somerset, y Dhoby Ghaut.

Hay planes para conectar todos los edificios de la calle con una red subterránea a ambos lados de los casi cuatro kilómetros de camino.

**Taiwán (República de China)**

TAIPÉI - Alberga calles subterráneas que conectan dos o más estaciones de metro.

### *1.3. Algunas ciudades subterráneas históricas*

**Turquía:**

CAPADOCIA, situada en Anatolia Central, contiene varias ciudades subterráneas. Güzelyurt es la más grande. Fue descubierta en 2007. Era una parada en la ruta de la seda.

Capadocia es una construcción sobre piedra que data de más de mil años de antigüedad. Este complejo está ubicado en la región de Anatolia Central, en Turquía. Incluyen túneles que conectaban algunos de los edificios más importantes del lugar, sobre todo iglesias y templos.

Entre los siglos VII y XII, la ubicación geográfica como punto neurálgico entre Oriente y Occidente, trajo muchas invasiones a la ciudad. Los habitantes de Capadocia construyeron ciudades subterráneas, como las de Kaymakli y Derinkuyu, que llegaron a ser las más importantes de la región. Capadocia ha sido declarado Patrimonio de la Humanidad y se puede visitar diariamente.

# 2. El fenómeno de la "isla de calor"

Se entiende por isla de calor una situación urbana, en la que se produce una notable acumulación de calor debida a existencia de los edificios construidos con materiales que absorben el calor. También define, aquellas situaciones atmosféricas que se dan en momentos de estabilidad debidas a la acción de un anticiclón térmico.

Es habitual en las grandes ciudades y actúa también durante la noche ya que la inercia térmica de los materiales, tanto de las calles como los de las fachadas de los edificios, comienzan a soltar el calor acumulado durante el día.

Como consecuencia de todo ello se produce un incremento de la temperatura del ambiente afectado por el fenómeno. Lo cual supone que el área urbana edificada tiene una temperatura superior al territorio circundante, tanto mayor cuanta más vegetación y láminas de agua (ríos, arroyos, estanques…) posee éste.

Esta diferencia térmica entre la ciudad y el territorio circundante dará lugar a movimientos convectivos del aire dentro de la propia

ciudad y entre la ciudad y su periferia. En general poco notables y difíciles de evaluar ya que dependen de la orografía, el clima base local, y de la distribución y orientación de calles y edificios.

El fenómeno de la isla de calor aumenta con la densidad de la ciudad y es directamente proporcional al tamaño de la mancha urbana y la climatología local.

## 2.1. Causas

Las zonas edificadas ofrecen en general unas superficies y unos materiales muy propicios para la absorción de calor.

La organización urbana moderna también propicia este fenómeno debido a la búsqueda de un soleamiento eficaz, sin contrapartidas que permitan una regulación, de modo que se facilite cuando sus efectos sean favorables y se evite en caso contrario. Es el caso, por ejemplo, de la existencia de arbolado de hoja caduca, que produce sombra en verano y permite un soleamiento adecuado en el invierno.

Las actividades tanto industrial, como comercial o doméstica, generan una gran cantidad de calor, que en la mayoría de los casos se aporta sin consideración al ambiente urbano. La actividad industrial porque funciona a base de energía que, como subproducto, siempre genera calor. Y las actividades comerciales y domésticas porque al intentar mantener en el interior de los edificios una temperatura ambiente constante, que rara vez coincide exactamente con la del exterior, tienen que compensar este desfase a base de calefacción o refrigeración; sistemas que siempre producen un calor sobrante que, salvo en los sistemas adiabáticos se arrojan a la calle al igual que el medieval ¡agua va!.Esto genera a su vez un círculo vicioso, ya que el calor extra incrementa la temperatura exterior y ello, a su vez, provoca una mayor necesidad de compensación, incrementando otra vez el gasto energético y la temperatura ambiente.

Debido a todo lo anterior la isla de calor, produce a su vez un cierto *efecto invernadero local*. Los materiales que forman la ciudad absorben la radiación solar de onda corta y la emiten posteriormente con una longitud de onda más larga, frecuencia que resulta retenida por las partículas en suspensión y los gases emitidos en la combustión de los aparatos de calefacción o refrigeración amén de los de la industria y los generados por el tráfico urbano.

La *boina oscura* de los gases que flotan sobre la ciudad, y que puede observarse a simple vista, sólo puede ser disipada con vientos superiores a 20 Km./h., siempre y cuando la posición y altura de los edificios no lo impida, o la situación geográfica de la propia ciudad haga muy difícil dicha circulación atmosférica. Por ejemplo, en una ciudad situada en una depresión, o rodeada de montañas, o en una ladera a sotavento de los vientos dominantes, etc.

## 2.2. Corolario

De todo lo expuesto precedentemente se desprende que, dependiendo del tamaño y situación geográfica de la ciudad, la interacción con el entorno circundante puede alterar el microclima local y, a la vez, lo que sucede en el interior de propia urbe se reflejará -de una manera atenuada- en el entorno, prolongando o acortando las estaciones, y acentuando o mitigando sus influencias.

Debido al efecto de la isla de calor, las estaciones meteorológicas que han quedado en su interior reflejarán los datos que corresponden al microclima local en el que se hallan inmersas. Por ello, al hacer las valoraciones pertinentes, los datos que hayan de emplearse para uso general, o quieran extrapolarse para otros usos no locales, siempre deberán ser tratados con fórmulas de ajuste que hayan sido debidamente experimentadas localmente.

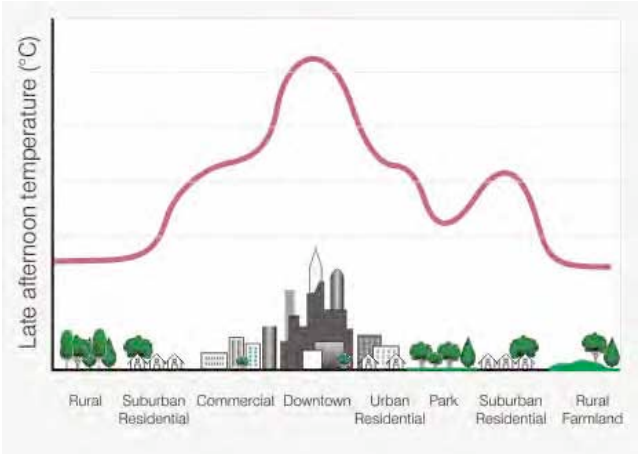



*Figura 2: Gradiente de Temperaturas de la isla de calor urbana*

(En la figura 2 se puede observar un diagrama que muestra la influencia de la densidad urbana de un lugar sobre las temperaturas vespertinas)

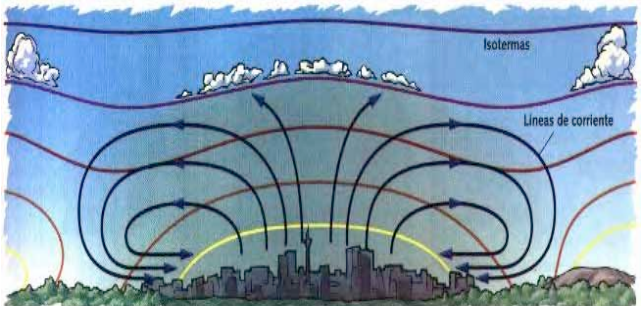



*Figura 3: movimientos convectivos provocados, en su zona de influencia, por la isla de calor urbana*

# 3. Propuestas y soluciones

Con este panorama como punto de partida hay grupos que han propuesto atacar el problema de la isla de calor con soluciones imaginativas que pudieran ser fácilmente aplicables, a medio y largo plazo, teniendo como **objetivos**:

- Disminuir la inercia térmica de las superficies irradiadas

- Absorber parte la radiación transformándola en vegetación

- Disminuir el nivel de polución y los gases contaminantes que contribuyen al *efecto invernadero local*

- Incrementar al máximo el área de vegetación que es la que puede resolver parte del problema de forma *pasiva*

Parece claro que lo más eficaz sería que el problema no se generase. Lo malo es que en principio tendríamos que negar parte de lo que la ciudad, como objeto físico, lleva implícita: la acumulación de calor debida a todos los factores anteriormente mencionados.

## *3.1. Soluciones*

- La primera, de las soluciones paliativas propuestas en este sentido, ha consistido en la

utilización de las **cubiertas** de los edificios para ajardinarlas, de modo que parte de la superficie de la ciudad que participa en la acumulación y difusión del calor, en la época estival, dejase de contribuir a empeorar la situación, lo que rebajaría notablemente la carga de calor. (Véase art. de J.Neila)

*Figura 4: cubierta y fachada vegetales. Nueva estación de metro de Flon en Lausana, Suiza. (Web de Picasa)*

Aunque esta solución parte de un concepto muy razonable y fácil de ejecutar, la objeción que cabe hacerle es que, en la mayoría de los edificios, la cubierta, cuando no es "a dos aguas" (el clásico perfil de tejado con dos vertientes), se halla salpicada de todo un cúmulo de dispositivos, grupos de chimeneas y elementos de ventilación, patios de habitaciones, depósitos de agua, acumuladores, torres de refrigeración, casetas de ascensores… de modo que la mayor parte de las veces es inservible, en casi el 50%, para el propósito, por lo que a la hora de calcular el total urbano hemos de tener en cuenta dicha disminución.

Aun así, los grandes números serían lo suficientemente elocuentes como para que pudiéramos decir que el 30% de todo el suelo urbano ocupado por la edificación se ha convertido en capa vegetal.

- La segunda, que es complemento de la anterior, y punto central de esta comunicación consiste en considerar que si se lograra que todos los paramentos verticales de las **fachadas** que no sirvan para iluminación o ventilación, es decir que no sean ventanas ni salidas a terrazas, estuvieran cubiertos en su totalidad por vegetación de agarre, los números totales nos mostrarían un panorama aún más drásticamente favorable.

*Figura 5: fachada vegetal. Tempe Transit Center en Arizona (Jetson Green)*

Para ilustrarlo tomemos como ejemplo la ciudad de Madrid, considerando únicamente su estricto término municipal.

*Figura 6: fachada vegetal en Madrid (JM Prada)*

# 4. Las fachadas "verdes" en la ecología de una ciudad

## *4.1 El caso de Madrid*

Un ejemplo a vuelapluma centrado únicamente en el incremento de la "superficie verde" de la ciudad, nos podrá dar una cierta idea de lo que la aplicación de una idea tan simple podría repercutir en el ambiente urbano.

De acuerdo con las cifras extraídas de los datos procedentes de los departamentos de estadística de distintos organismos del municipio de Madrid podríamos deducir:

Suponiendo que el total general de la superficie de la vivienda, en el municipio de Madrid[1], ronde los 8,100.000 $m^2$ (135.000 x 60([2]) $m^2$), y que de ellos el total de lo edificado de una, dos, tres, y cuatro plantas suponga 5,016.000 $m^2$ (83.600 $m^2$ x 60 $m^2$), o sea el 62% (> 50%), mientras que el resto, de más altura, al que le corresponde una mayor relación, fachada/superficie ocupada en planta, sean 3,084.000 $m^2$ (51.400 x 60 $m^2$). Es decir otro 38% más, si tomamos como altura media de toda la edificación cuatro (4) plantas estaríamos haciendo números con un margen de seguridad bastante amplio, para mostrar, en cifras bastante groseras, el orden de magnitud de lo que queremos mostrar.

Por otro lado si damos por buena la cifra de 12m (sin incluir cuerpos volados y terrazas), como profundidad media de lo construido, tendremos un rectángulo de 12 m. de ancho con una

[1] Según los datos estadísticos del Municipio de Madrid (Censo de población y vivienda 2001), aproximadamente el nº total de viviendas entre una y cuatro (1-4) plantas es de 83.619; de cinco (5) plantas 23.595; y de seis (6) en adelante 27.659. Lo que hace un total de 134.873.

Todo lo anterior supone en %:

1 = 21,40%

2 = 17,80%

3 = 10,10%

4 = 12,65%

Total (1- 4) = 61,95%

5 = 17,5%

6 = 6,87%

7 = 4,64%

8 = 5,10%

9 = 0,75%

10> = 3,27%

Los datos recabados de diversas fuentes a través de Internet, dependiendo de la vía de consulta y de la oficina consultada, varían de una a otra, lo cual hace difícil aceptar su fiabilidad como tal cifra definitiva, aunque, en este caso, las variaciones que pueden introducir los sesgos observados en las consecuencias de lo que en este artículo se pretende mostrar resultan de menor importancia.

Lo que nos interesa es el salto cualitativo que puede introducir, en la calidad de la ciudad, su uso potencial para incrementar "área verde urbana"

[2] Se supone, en grandes números, una media por vivienda de 60 $m^2$, lo cual es muy conservador ya que, a efectos de esta suposición, en esos 60 $m^2$ se incluyen las terrazas, los cerramientos y la parte proporcional de escaleras, ascensores…

Total redondeando: 8,100.000 $m^2$, o sea 810 ha

longitud en planta de 675 km. (8,100.000m$^2$/12m = 675.000m).

Si ahora consideráramos una media general de altura de lo edificado de cuatro plantas la superficie de cubierta se habría reducido a la cuarta parte, 2,025.000 m$^2$ (8,100.000 m$^2$/4) ó 202,5 ha. Asimismo la longitud total de nuestro edificio sería de 168,75 km. (675 km./4 = 168,75 km.) y si estimáramos que la altura media de cada planta es de 3m, de eje a eje de forjado, la altura del edificio medio de 4 plantas sería de 12m, con lo que la superficie de una fachada de lo construido en el municipio arrojaría una cifra de 202,5 Hª/fachada (168.750 m x 12 m = 2,025.000 m$^2$). El total de ambas **fachadas** sería pues de 405 ha y el de la cubierta de la mitad, 202,5 ha

Por otro lado de las fachadas deberíamos descontar un 15% de huecos (60,75 ha). La cifra final quedaría en 344,25 ha de fachadas y 202,5 Hª de cubierta. El 63% de la suma total de cubierta y fachadas, correspondería a las fachadas y el 37% restante a la cubierta.

Por lo tanto, si la totalidad de todas las superficies que hemos considerado, estuviesen recubiertas de vegetación la ciudad en su conjunto obtendría notables beneficios.

## *4.2. Beneficios*

A) La superficie "verde" de **Madrid** (la ciudad de nuestro ejemplo) habría ganado **cerca de 5 parques del Retiro más** (546,75 ha/118 ha-Retiro).

B) Los edificios tendrían una mejor protección térmica, tanto en invierno como en verano:

- Por la regulación de la temperatura que ejerce la vegetación

- Por el colchón térmico que se crea entre ésta y la fachada

- Por evitar el desprendimiento de éste al quedar atrapado entre las hojas de la vegetación, al igual que hacen las plumas de los pájaros

- Al disminuir el albedo de todas las fachadas

C) Se produciría un efecto favorable en la calidad del ambiente urbano al evitar, en gran parte, la transformación de la radiación del sol en calor (calor que absorben y reflejan todas las superficies):

- La capa de vegetación absorbe gran parte de la radiación que recibe transformándola en más vegetación

- También absorbe $CO_2$ disminuyendo así parte del *efecto invernadero* de la ciudad, y limpiando su atmósfera al expeler Oxígeno como consecuencia de la función clorofílica

## *4.3. Más acciones a añadir para lograr una ciudad más "verde"*

Como otros elementos que contribuyen a la aparición de la isla de calor son los pavimentos urbanos (aceras y calzadas), se sugiere:

- Para las aceras, en vez de las actuales baldosas de cemento gris, emplear un nuevo tipo de baldosas en las que en la capa superficial se incorpore un pigmento de color verde claro y se coloque una pequeña franja de aislante mineral poroso bajo la capa de terminación. Así se disminuirá parte de la reflexión y la absorción de calor.

- Con las calzadas podría hacerse algo semejante, empleando en ellas asfalto de alquitrán al que se le ha añadido pigmento amarillo (con el negro daría un color verde) y mucho grano de piedra blanca para que absorba poco calor y refleje la mayor parte de la radiación. Si además se consiguiera un asfalto microporoso, mediante un emulsionante que formara miles de microburbujas en su seno, se volvería aislante y se evitaría la transmisión a la base sobre la que se asienta, disminuyendo su inercia térmica.

# Conclusión

El microclima de una ciudad cambiaría de forma notable si se incorporara la vegetación a las fachadas de todos los edificios que conforman su parque urbano.

# Referencias


- Figura 1: Montreal, ciudad subterránea. Fotografía de Maxyme G. Delisle
- Figura 2: Efecto isla de calor en centros urbanos. Internet: www.leam.londonmet.ac.uk/…/index.html/
- Figura 3: Isla de calor, movimientos convectivos. Internet: www.ecologiaverde.com/tag/temperaturas/
- Figura 4: Lausanne Jardins. Web de Picasa. Galería pública de Urbanarbolismo
- Figura 5: Tempe Transit Center Covered in Green. Vía Jetson Green http://www.jetsongreen.com/2009/11/tempe-transit-center-with-greenscreen.html
- Figura 6: viviendas en c/ Ángel Muñoz 22, Madrid. Fotog. de José Miguel de Prada Poole
- Neila, J., (2009) "los tejados verdes. Cubiertas vegetales de plantas autóctonas para los edificios", *Investigación y Ciencia*, septiembre, 9-11.

ICONO14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 469-476. ISSN 1697-8293. Madrid (España) María José Flores e Irene Pelayo:*Mitos, ciudades y cine*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# MITOS, CIUDADES Y CINE: UN VIAJE DE IDA Y VUELTA

## Reinventando el mito de la ciudad

**Autoras: María José Flores e Irene Pelayo**

*Profesoras adjuntas*

Humanistic Informatics. Facultad de Estudios Culturales, Universidad de Lund, Biskopsgatan 7, 223 62, Lund, Suecia. Flores.crossa@gmail.com; irene.pelayo@gmail.com, www.kultur.lu.se

## Resumen

Mito, del griego mythos: "Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico. Con frecuencia interpreta el origen del mundo o grandes acontecimientos de la humanidad." El dragón, a excepción de en China, siempre ha sido un símbolo de lo "malo", pero al mismo tiempo el fuego y la fuerza que representan el dragón son elementos indispensables para el hombre. La ciudad moderna, entendida simbólicamente como un dragón (porque el individuo siempre se encuentra cerca del fuego, de la vorágine urbana que representa el desarrollo a la vez que nos absorbe), se basa en mitos que ya forman parte del imaginario colectivo. Estos mitos han dejado restos desparramados por la ciudad en forma de estatuas o estilos arquitectónicos.

De la misma forma que los mitos se hacen realidad gracias a la arquitectura, el cine convierte a la arquitectura en mito, un mito moderno.

El cine es capaz de mitificar indirectamente una ciudad a través del relato mostrándonos nuevamente nuestra realidad vista a través de otros ojos, como un reflejo de una realidad que no existe pero que crea el mito moderno de la ciudad.

## Palabras clave

*Arquitectura, cine, mitología, ciudad, dragón*

## Abstract

Myth, from the Greek mythos: "Marvelous narration situated outside the historic time told by divine or heroic characters. Often interpreting the origin of earth or grand human events".

The dragon, with exception in China, has always been a symbol of "evil". But simultaneously the fire and the force that represents the dragon is an indispensable element to humanity. The modern city, symbolically understood as a dragon (because the individual always founds herself in harms way, close to the fire or at the border of evolution at the same time at is absorbs her), is based on myths that already form a part of the collective image. These myths have left remainders throughout the city like for example statues and architectural styles. At the same way as the myths come to life through the architecture, the films convert the architecture to myth, a modern myth. The cinema is capable of indirectly turning the city into mythology through its storytelling, showing us anew our reality seen through someone else's eyes, mirroring a non-existent reality, that creates a modern myth of the city.

## Key words

*Architecture, cinema, mythology, city, dragon*

## Objetivos

Los pricipales objetivos de esta investigación son, por un lado, profundizar en la idea de la corporalidad de las ciudades actuales, una corporalidad adquirida por su cualidad de mito, mito moderno pero mito al fin y al cabo. Por otro lado hemos querido explicar por qué el cine refuerza y reactiva esta cualidad mitológica de las ciudades.

## Metodología

Recorremos las aportaciones de arquitectos, historiadores, cineastas y estudiosos del cine y construimos una reflexión dinámica y multidisciplinar.

## 1. El mito y el imaginario colectivo

Los mitos eran, como sabemos, narraciones orales que daban forma a una visión conjunta del mundo dentro de una misma cultura. Antiguamente, los mitos representaban sucesos protagonizados por dioses antropomórficos y fuerzas sobrenaturales. De generación en generación se contaron historias sobre el origen del universo y de la Tierra, sobre fenómenos sobrenaturales a los que no se había encontrado ninguna explicación, como los relámpagos y los truenos, los terremotos y los volcanes. Las explicaciones que las diferentes culturas le dieron al origen del mundo fueron heredadas y modeladas por nuestros antepasados. Dejaron huellas a través de la Historia, huellas que han ido dando forma a nuestra concepción del mundo y a nuestra cultura actual. Los mitos, entendidos como parte del inconsciente colectivo, son el origen de nuestra cultura. El inconsciente colectivo, un término introducido por Carl Gustav Jung, nos explica por qué podemos encontrar historias, leyendas y

folklores similares en todo el mundo ya que existe un lenguaje común a los seres humanos de todos los tiempos y lugares del mundo, constituido por símbolos primitivos con los que se expresa un contenido de la psiquis que está más allá de la razón.

## 2. El mito y la estructura del espacio

Lo común a todos los mitos es que contienen la misma base estructural para explicar nuestra realidad. Uno de los puntos de esta estructura básica se fundamenta en las diferentes teorías de la creación del universo, que normalmente está formado por un mundo superior, el de los dioses, un mundo cotidiano, el de los seres vivos y un mundo inferior, el de los muertos y las almas, variando el número total de niveles de esta estructura en función de cada cultura, habiendo culturas con hasta 8 y 9 niveles.

Ya en el mundo corriente aparecen los cuatro puntos cardinales y a veces, incluso, un quinto parámetro, un "aquí" definido en el tiempo en referencia al "ahora". La clara división espacial que emplean los mitos al explicar el universo muestra que nuestra percepción de las unidades espaciales, es decir, del espacio, es intuitiva e invariable.

Rudolf Arnheim define el espacio a través los límites entre un objeto y otro. Por ejemplo, el paisaje natural de tierra y piedra encuentra su límite donde éste termina y comienzan el agua y el aire. Las distancias medibles son características de los espacios físicos. Por medible se pueden entender muchas cosas, desde la sencilla medición con el ojo a otras más complejas como la práctica de medir el espacio con la ayuda de la luz y el tiempo que tarda la luz en llegar de un punto a otro; o teniendo en cuenta la velocidad con que se mueve un objeto dentro de un espacio.

Una buena parte de nuestra concepción terrenal está basada en la comprensión física, en los límites entre unos objetos y otros. Asi mismo, la estructura de nuestra comprensión espacial colectiva también está basada en nuestro cuerpo físico, entendiendo éste último como un objeto físico más en el espacio. Esa estructura no solo es colectiva sino también transgeneracional, porque la escala de nuestro cuerpo es, a grandes rasgos, la misma que antaño, y por eso funciona como una "herramienta de medida" común para nuestro entendimiento físico.

Teniendo en cuenta esto último, podemos afirmar que nuestra concepción del espacio no es puramente física, sino que al contrario, constituye la mayor parte de la interpretación de nuestras percepciones, que son en gran parte subjetivas.

Rudolf Arnhem afirma que cuando miramos dos objetos, por ejemplo, dos casas a lo lejos, una muy baja y la otra muy alta, es imposible decir algo sobre una de ellas sin considerar la otra. ¿Cómo sabemos que una es muy alta sin

comparla con la que está al lado? Éste es el tipo de tratamiento inconexo al que estamos acostumbrados en la vida moderna.

Es así como recogemos información sobre nuestro entorno actual, nuestra percepción subjetiva de la realidad nos lleva a ver lo que tenemos necesidad de ver, lo que es funcional para nosotros en cada momento. Vemos objetos sacados de su contexto, no como parte de un todo, sino como soluciones a nuestras necesidades o explicaciónes a nuestras percepciones /ideas. Una persona que necesita una bicicleta es posible que empiece a ver tiendas de bicicletas que nunca antes había visto, tiendas por las que quizás había pasado muchas veces. Hasta entonces nunca había caído en la cuenta de que estaban allí y es que hasta ese momento esa información no era importante para el sujeto. Nuestra percepción de la ciudad es, por lo tanto, funcional.

La composición de una ciudad está basada en diferentes sistemas subyacentes que son infinitos, amorfos, inestables y en constante movimiento. Como piezas de dominó que caen primero en una dirección para después caer en la otra. Uno de estos sistemas es, por ejemplo, el social, a través del cual damos forma a explicaciones referentes a la arquitectura de la ciudad, ya sean éstas individuales o bien colectivas. Otros sistemas estructurales subyacentes son los económicos, los políticos, los religiosos, etc… todos ellos relacionados entre sí y al mismo tiempo relacionados de una manera biunívoca con cada individuo, siendo este último quién los da forma y modifica, construyendo así su "propia ciudad". Esta "ciudad propia" se entiende como un sistema individual, que simultáneamente se realiza por ejemplo dentro de un cierto grupo social, un código económico o en algo tan sencillo como las reglas de tráfico.

# 3. La ciudad y el dragón

En los mitos todas las cosas tienen un alma. Este alma está normalmente en movimiento: a veces se muere, a veces resucita, a veces viaja hacia otro mundo… El alma de los mitos es inmaterial, no se puede ver, no se puede tocar, pero nuestro subconsciente nos dice que ese alma está todavía presente. Si por ejemplo alguien nos pide describir a una persona, usamos adjetivos abstractos e intangibles, como por ejemplo: bueno, carismático, gracioso, valiente.

Hoy día más de un 50% de la población mundial vive en ciudades. El urbanismo de estas ciudades está basado en ideas espaciales relativamente nuevas, ideas que se impusieron tras el industrialismo. Antes de eso, no había grandes diferenciaciones entre la idea de ciudad y de campo y el paisaje urbano parecía no tener un orden establecido, sino que se concebía como un fragmento dentro de un esquema más amplio. Poco a poco las ciudades industrializadas comenzaron a perder gradualmentre su tradición local de construcción, carreteras y viviendas. En su lugar, las ciudades comezaron a formarse en base a las

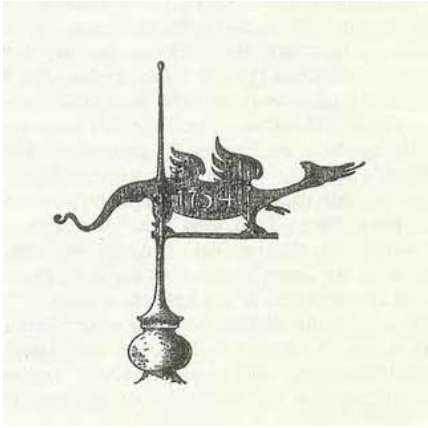
necesidades de esa nueva sociedad moderna que crecía al compás de las nuevas tecnologías.

La ciudad se empezó a poblar rápidamente de personas que acudían a ella en busca de trabajo, un crecimiento tan rápido que pronto les hizo sentirse alienados por el nuevo entorno. Los nuevos ciudadanos no podían identificar lo que conocemos como estructura urbana, la organización, o el diseño en sí. Las ciudades perdieron así su lado más familiar, de alguna manera, su alma.

Cuando los políticos se dieron cuenta de que la gente estaba descontenta en la ciudad y quería volver a las zonas rurales, comenzaron a tomar decisiones políticas para poder controlar el desarrollo urbano. Facilitaron a los ciudadanos más parques y pasillos verdes, para crear un espacio que ellos asociaran a lo que ya conocían anteriormente. Carreteras y viviendas se crearon para adaptarse al hombre y no a la máquina y se empezó a hablar de la ciudad con adjetivos como: tranquila, espaciosa, cálida, suave y ligera. Esta forma de pensar y de urbanizar hizo que la ciudad pasara de ser de un espacio a un alma: desde un fragmento dentro de un sistema más amplio a un organismo con cuerpo propio.

Dentro de las bases de la mitología, es decir, las bases comunes a todas las culturas, existe el concepto de "ser sobrenatural". Se creía que éstos eran los seres responsables del origen del mundo. En la mitología los seres sobrenaturales se relacionaban por ejemplo con el agua, entendido este como el origen de la vida o de la destrucción. Entre estos seres existen también el unicornio y el dragón. Durante siglos, el dragón ha sido concebido en la cultura occidental como un elemento maligno que castiga y produce fuego. En China, sin embargo, se asoció el dragón con el agua y es también un símbolo del poder, la sabiduría, la paz y la armonía.

El retrato de las ciudades a lo largo del siglo XIX ha estado basado en conceptos similares: la acumulación de poder urbano, la sabiduría, la paz, la armonía, la violencia y el castigo, todo ello unido en un único cuerpo, inalcanzable y misterioso. La ciudad es en esencia letal y seductora, pecadora e indispensable para la supervivencia humana.



**Detalle de un dragón en una obra arquitectónica**

Analizando la evolución de las ciudades a través de los tiempos, se aprecian varias huellas históricas, como anillos de tiempo que envuelven los edificios de la ciudad. Los murallas definieron los límites, que quizás se borraron o se sobreescribieron con nuevos límites cuando la ciudad creció y necesito más espacio y fue devorando su entorno poco a poco. Pero las huellas no se borran sino que pasan a formar parte del "cuerpo de la ciudad", como viejas cicatrices en el cuerpo del dragón. Al igual que las cicatrices, que son un recordatorio de lo que nos ha sucedido, los edificios antiguos y las calles nos hablan de nuestro pasado. Quizás algunas cicatrices desaparecen de nuestro cuerpo con el

paso del tiempo, pero nosotros sabemos que alguna vez existieron, como una cicatriz en el alma; del mismo modo que el alma de la ciudad tiene sus heridas, que aunque no podemos verlas, dan forma a la comprensión de nuestro pasado.

Aldo Rossi ha dicho que la ciudad es lo único que nos conecta con nuestro pasado. Porque para entender lo que es la ciudad de hoy, hay que entender lo que fue la ciudad entonces y sobre eso nos hablan la arquitectura de las casas, los detalles y adornos y finalmente, como un manto que lo envuelve todo, la propia estructura de la ciudad, el urbanismo consciente o no consciente que nos hace entender la ciudad como un cuerpo: la ciudad como un dragón.

# 4. El cine y la ciudad

El urbanismo durante el industrialismo formó una imagen sobre qué era la ciudad y la imagen que se fue formando era una identidad que todos los habitantes podían entender y que les unía entre sí. La imagen de la ciudad como un cuerpo u organismo se ha ido iconizando más y más. Hoy, para entender la esencia de una ciudad hay que saber leer la imagen de la ciudad. El dragón es mágico y peligroso, divino y misterioso a la vez. La ciudad, a su manera y en su escala, también lo es. Interpretamos la imagen de la ciudad de una manera instintiva, porque la ciudad desde hace ya mucho tiempo no es un lugar, es un ente.

**“Cities are experienced in terms of images.**

**Visitors bathe in images before going anywhere – scrutinizing guidebooks, websites, business brochures, videos, airline magazines, friends' snapshots, and so on – then project these images onto the place, trying to match what they see to what they expected to see.**

**And what is seen is completely shaped by what is expected. Physical form is at best a prop for launching or modulating streams of images.”**

**Brouwer, Brookman & Mulder (2001)**

**Nueva York- ¿imagen de la ciudad o espacio real?**

La ciudad es el espacio de la vida colectiva y de lo cotidiano. Habitamos en ella y de forma inconsciente somos un elemento básico e indispensable dentro de su estructura. Así, la ciudad como espacio urbano, se convierte en una mole: una fuerza donde se funden realidad y ficción.

Las imágenes urbanas que nos han transmitido los cineastas han influido y determinado nuestra percepción de la ciudad -tanto de sus diferentes momentos históricos como de la relación de sus habitantes con ella- siendo el cine en gran medida responsable de cómo hoy en día imaginamos, creamos y recordamos la ciudad. La naturaleza fragmentaria del cine ha ayudado a la construcción del imaginario de ciudad, generando nuevos modos singulares de vivirla, pensarla, soñarla e incluso sufrirla. Tan grande ha sido el influjo del cine sobre sus espectadores que, a través de sus imágenes, el público se ha familiarizado con multitud de espacios urbanos en los que nunca ha estado físicamente. Así, las esquinas, los barrios o monumentos de ciudades ajenas y distantes, se convierten en espacios comunes y reconocibles para el espectador. Un ejemplo concreto de esto es el Nueva York de las películas de Woody Allen.

**Nueva York- Fotograma de *Manhattan* (Allen,1979)**

**Tokio - *Lost in translation* (Sofia Coppola, 2003)**

**Barcelona- *Todo sobre mi madre* (Almodóvar, 1999)**

Pero no podemos olvidar la enorme distancia que existe entre la ciudad real y la ciudad proyectada por el cine. Al fin y al cabo a través de un filme sólo podemos alcanzar una visión fragmentada de los espacios urbanos donde se desarrollan las historias que el cine propone. Además, ese espacio urbano que percibe el espectador a través de una película es también el producto de la mirada de un director que lo reinterpreta y decide no sólo lo que muestra, sino también como mostrarlo. De esta forma, la ciudad filmada se constituye en un elemento más de la ficción, que se puede asumir como verdadera en el caso de no conocerla. En una película existen, por lo tanto, no dos, sino al menos tres versiones distintas de la misma ciudad: la real que crece y se desarrolla cada día gracias al esfuerzo de sus

habitantes, la representada por los cineastas en sus obras y, por último, la percibida por el público. Pero, ¿existe una ciudad real o es sólo el escenario de lo que que la mente del ser humano concibe como ciudad?

# Conclusiones

El cine crea continuamente una nueva imagen de la ciudad, vista con los ojos del director, del fotografo, del montador. La imagen de la ciudad, mistica y con vida propia, va formando un nuevo mito de la ciudad. Un nuevo dragón, que a medida que avanzan las imágenes va mostrando parte por parte todos los aspectos de su enorme personalidad. El desarrollo de nuevos mitos, basados en el cine pero que tienen sus raíces en mitos muchos más antiguos, va formando un ciclón, un desarrollo que a su paso se lleva los cambios sutiles de nuestra imagen perceptual de la ciudad y de nuestra relación con ella.

# Referencias


- Arnheim, R. (1977) *The Dynamics of chitectural Form,* University of California.
- Barber, S. (2006) Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano, Gustavo Gili.
- Brouwer, J., Brookman, P. & Mulder, A. (2001) *TransUrbanism,* Nai Publishers.
- Jenks, C. (1995) *Visual Culture*, Routledge.
- Jung, C. (1971) *The portable Jung*, Viking Portable Library.
- Ramírez, J.A. (1986). La arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro. Hermann Blume.
- Sennett, R. (1970) The Uses of Disorder: Personal Identity & City Life. W. W. Norton & Company.

ICONO 14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 477-489. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Joaquín Carlos Ortiz de Villajos Carrera: *La ciudad programada. El caso de Málaga*

*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado:30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA CIUDAD PROGRAMADA

## El caso de Málaga

**Joaquín C. Ortiz de Villajos Carrera**

*Investigador en Proyecto de Investigación de Excelencia "Arquitectura, ciudad y territorio en Málaga (1900-2008)" Ref. P07-HUM 02648 de la Junta de Andalucía*

Dpto. Historia del Arte Universidad de Málaga. Campus Teatinos, 29071 (j.ortizdevillajos@gmail.com)

*Asistente Honorario de Universidad en el Dpto. de Proyectos Arquitectónicos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla*

Dpto. Proyectos Arquitectónicos Universidad de Sevilla. Campus Reina Mercedes, 41012

## Resumen

Entender la ciudad como tablero de juego nos acerca, fundamentalmente, a aquellos en los que la estrategia rige su curso. Hablar entonces de una partida de ajedrez nos ayudaría a comprender el camino de la ciudad basado en movimientos, lentos y razonados, a modo de intervenciones urbanas. Figuraríamos cada movimiento como un proyecto de ciudad, admitiendo que existen jugadas de ataque y defensa, ambas, igual de decisivas en el desenlace de la partida. Málaga juega de un modo únicamente ofensivo, sin contemplaciones, con agresividad… donde aquello tan cierto como que, *la mejor defensa es un buen ataque*, se pervierte en algunas de las últimas intervenciones acontecidas, aquellas estudiadas individualmente, cuando lo que el juego solicita es pensar, no sólo el movimiento directo, sino posteriores posibles. Debemos dirigirnos al compañero de juego con complicidad, puesto que éste se disfraza bajo la batuta del planeamiento y, desde el diálogo establecido en el intercambio de jugadas, el siguiente ataque, en definitiva, se convertirá en el siguiente proyecto urbano.

Pero la realidad es otra. Málaga responde a múltiples casuísticas con intervención del azar, empezando a parecerse más a una partida de parchís donde cada planteamiento se genera desde las leyes aleatorias impuestas por los dados. Estas tiradas de suerte serán circunstanciales y dependerán del momento gubernativo en el que se encuentre. Así, los dados políticos serán los verdaderos artífices de la partida, donde interesa sumar las máximas casillas posibles en el menor tiempo, quedando el ciudadano y su capacidad creativa, relegados a segundo plano.

## Palabras clave

*Ciudad. Málaga. Programa. Procesos socioespaciales. Creatividad.*



## Abstract

Understanding the city as a game board is a good approach, mostly for those whom strategy controls their course of action. Therefore, talking about a chess game would help us to understand the city streets based on the movements, detailed and slow, used as urban interventions. It figures that every movement is a city project, acknowledging an existing *defence and attack* move, both crucial to the result of the game. Malaga only plays in an offensive way, without a ceremony, aggressively….where the phrase *the best defence is a good attack* is distorted where the last interventions took place. Those were individually studied, when the game only required thinking, not just the direct moves, but the subsequent ones that were possible. We must address the opponent with complicity because they come disguised as the planning boss and during the game talk, the next attack will definitely become the next urban project.

However, the reality is something else entirely. Malaga responds to multiple casuistry with a chance involvement, which starts to look more like Ludo, where the approach is generated from the random rules set by the dice. These lucky rolls will be circumstantial and will also depend on the governmental influences at that time. This way, the political dice will be the real architect of the game, where adding up the most squares possible in the least time is convenient, which leaves only the citizen and his creative capacity being pushed into the background.



## Key words

*City. Málaga. Program. Sociospatial Processes. Creativity.*


# Introducción

Desde el Proyecto de Investigación *Arquitectura, ciudad y territorio en Málaga (1900-2008)* proponemos el estudio de la arquitectura contemporánea desde un enfoque interdisciplinar. De esta forma se enriquece el entendimiento global de una configuración física de la ciudad en el tiempo y sus resultados arquitectónicos finales. Sobre un objeto concreto como la ciudad de Málaga, debemos incluir fenómenos sociológicos traducidos en procesos socioespaciales que motorizan el sistema y donde, en definitiva, el ciudadano se alza como el gestor activo de mayor relevancia en la conformación tangible de la ciudad. Ese enfoque multidisciplinar nos conducirá a su acercamiento histórico, económico o medioambiental, entre otros, que influirán de manera determinante en la planificación estratégica de la ciudad.

Desde el contexto europeo de ciudades intermedias que a Málaga le corresponde, la ciudad no se deja seducir por caracteres propios una escala propia. O si lo hace, es sin olvidar los eslóganes de difusión en el mundo del marketing y la promoción urbana que la sitúen como referente aún mayor de la intermediación que desarrolla, que-

riendo estar siempre a un nivel de ciudad global que, asume como incompatible, sin serlo. Si es cierto que Málaga se ha convertido en nodo de comunicaciones, ya no solo provincial o regional, sino global en el periodo actual de pretensiones (aeropuerto internacional, alta velocidad ferroviaria, metro, puerto de cruceros o nuevas autopistas y autovías de circunvalación), además de intentar construir un proyecto de ciudad o haberse marcado unos objetivos que la relancen por medio de actuaciones puntuales, encontramos déficits en el nuevo eslogan adoptado, donde no importa ya, qué lugar ocupar en el mercado, sino ocuparlo. En este sentido, parece no estar claro cual es el campo de atracción en el que la ciudad puede sobresalir, cuando desea destacar en todos. No tener claro ese concepto, a lo que sumar la reinvención de un patrimonio social que supla el físico muy empobrecido, la conducen constantemente a mantenerse en una carrera donde la meta, aun siendo conocida, nunca consigue estar próxima**.** La ciudad actual posee valores cuantitativos en el sector turístico que la conducen al primer escalón económico de la misma, pero el objetivo real ya no se cuantifica únicamente por el número de *atraídos*, sino por el valor de atracción de la ciudad como empresa competitiva en un mundo global deslocalizado.

Desde el acercamiento a estos factores, y su puesta en relación con el carácter de ciudad creativa que desde este congreso resaltamos, se vislumbran algunas de las respuestas generadas en los procesos socioespaciales elegidos para el estudio, donde la creatividad espontánea de la sociedad, debiera desplazar o acrecentar la creatividad programada desde los estamentos políticos.

# Objetivos

En la ciudad de Málaga como objeto de estudio, pretendemos abrir un campo abierto de debate sobre la sociabilidad de sus espacios y la generación de estos, respondiendo a programas políticos y otros intereses que apartan la creatividad espontánea del ciudadano en pro de una creatividad programada y dirigida. La puesta en crisis del modelo seguido por la ciudad en sus deseos de reactivar o reinventar un sistema de atracción turística que desplace los hasta ahora consolidados, basados fundamentalmente en su clima, conlleva la valoración del mismo y la proposición de repensar la ciudad desde una escala que corresponda al ciudadano que vive su ciudad, y no desde la escala mediática que lo dirige en la actualidad. Por ello pretendemos rescatar esos valores que, aun pudiendo parecer en ocasiones insignificantes, activan y motorizan la ciudad.

# Metodología

Presentamos el modelo a pie de campo, desde la cotidianeidad del espacio vivido por el ciudadano, desde las propuestas que para él se desarrollan desde la administración, pero que advertimos, desplazan otras aportaciones de interés y que, realmente construyen, ya no solo el espacio físico, sino la conciencia de pertenencia al lugar habitado, por el ciudadano constante principal-

mente, y no sólo por el que únicamente la visita, o la mira. Este encuentro con la realidad del objeto se realiza desde las pautas de la globalización actual en el que se ven inmersas nuestras ciudades. El interés económico predomina sobre el interés social de las operaciones desarrolladas. Abierto así el campo de estudio, nos acercaremos a la ciudad desde la teatralización de su imagen y desde la constitución de una marca que la relance en la red global, siendo la escala intermedia que, la ciudad de Málaga posee en el contexto europeo, uno de los mejores aliados en la consecución de objetivos. Encontramos en las líneas de pensamiento de Bernardo Secchi, Jaime Lerner y Toni Puig, y en sus experiencias, el acercamiento a realidades físicas y teóricas que encuadren el campo tangible de la ciudad y sus posibilidades de apertura y regeneración. La sociabilidad del espacio ciudadano más efímero o el proyecto de ciudad más rotundo, deberá responder a una planificación estratégica y sin la vacuidad de lo aleatorio. Se tratará por tanto de confiar en el propio ciudadano la responsabilidad de este proyecto de ciudad y el encuentro de una libertad que, desde la lógica ética del mismo, consume el proyecto ciudadano confiado a éste y no se coarte su acción. Pequeñas acciones precursoras reales del complejo teatro de la ciudad, pero pilares fundamentales y con garantías de futuro. El resto, por el contrario, es susceptible de caer en el olvido y muera con el evento, o el espectáculo ofrecido.

# Al encuentro de la ciudad

*(…) es inútil decidir si ha de clasificarse a Zenobia entre las ciudades felices o entre las infelices. No tiene sentido dividir las ciudades en estas dos clases, sino en otras dos: las que a través de los años y las mutaciones siguen dando su forma a los deseos y aquellas en las que los deseos, o logran borrar la ciudad, o son borrados por ella* (Calvino, 1998, p.49)

*La Málaga* actual no encuentra su posición en el magma de la globalización. O si lo encuentra, el objetivo se dispersa en la encarecida lucha por reinventarse en busca de nuevas estrategias de atracción que superen los tópicos de mar y sol, o mar y montaña, o mar y mar. La ciudad incorpora elementos que le son ajenos sin ningún tipo de filtro, o únicamente desde el filtro administrativo que rige su incorporación y que olvida la potencialidad que, la sociedad en su carácter creativo, proporciona. Copiar es el camino erróneo, no cabe duda, pero camuflar como innovaciones la infinidad de propuestas municipales que quieren compensar la falta de patrimonio histórico, tampoco. Ello no conduce a la solución, la distorsiona. La contaminación de múltiples eventos está bien, o al menos es propositiva, cuando estos arrojen la luz que le de sentido a los planes estratégicos formulados, no cuando sirvan para oscurecer la cartografía de ilusiones que resuena en la ciudad. *Feria de Agosto*, *Festival de Cine Español*, *Semana Santa*, *Noche en Blanco*, *Festival Aéreo Internacional*, *Carnaval*, certámenes musicales varios (*Ciclo de Música Clásica Ciudad del Paraíso*, *Festival de Música Antigua*, *Terral*, *Festival Internacional de Jazz*, *Etnimálaga*, *Ciclo de Música de Órgano*…), *Semana Internacional de Cine Fantástico*, *Bienal de Flamenco*, *Certamen de Malagueñas*, *Festival de Telefilmes y Documentales para TV*, *Festival Vanguardias Artísticas MARTE* o *Feria del Libro*, son sólo algunos ejemplos de las numerosas muestras artísticas que, anualmente, pretenden formar parte del calendario cultural de la capital. Todos ellos con-

vierten a la ciudad en *camaleónica*. Capaz de disfrazarse de aquello que pueda provocar atracción temporal en sus calles, la participación es, cuanto menos, dudosa, y más aún, cuando pretenda generarse una identidad ciudadana desde estas perspectivas. Tras este importante cúmulo de saraos, Málaga rescata, hábilmente, un valor añadido que permanecía en la sombra. La presencia de un genio en la ciudad. La estancia de Picasso en la capital fue mínima, pero suficiente (evidentemente junto al nacimiento) para poder ser rentabilizada. Así, el nombre más ilustre de la ciudad, se convierte en un valor patrimonial añadido que recupere y marque el carácter de la ciudad. Picasso se introduce en el panorama ciudadano dilatando la carencia de patrimonio histórico-artístico, fruto de la cual, Málaga, siempre ha confiado en su clima, en el enclave físico privilegiado y en sus turistas potenciales, el valor patrimonial inexistente en otros campos. Lo curioso es que esto no sucede de manera natural o espontánea, sino que su presencia viene impuesta, es producto de un mercado necesario que se suma al que la ciudad acostumbra a ofrecer. Es así como Picasso se convierte en eslogan publicitario o marca comercial de la ciudad, desde la perseverancia con la que es inducido en el ciudadano que lo asume como propio, de manera que el turista realice a partir de ese momento asociaciones entre la identidad malagueña y la ciudad que visitan. Pero este mecanismo debe manifestarse en el espacio físico. Puntos de encuentro. A modo de *acupuntura urbana*, es necesario que la acción se traduzca o se corresponda con el lugar. Esta simbiosis propiciará la participación de ciudadanos en su ciudad, haciendo que la gente salga a la calle y posibilitando el encuentro de las personas.

## *Ciudad con programa*

*Vitruvio reconocía que el teatro era quizás, la más importante de todas las instituciones urbanas, puesto que en él tenía lugar la catarsis, literalmente, una purificación que permitía que cada ciudadano descubriera un sentido de finalidad o de pertenencia* (Pérez-Gómez, 1996, p.275). Además, el edificio debía cumplir proporciones adecuadas, ritmos preestablecidos, espacios funcionales diferenciados, recorridos claros y fluidos… al menos así, trasladándonos a la difusión del fenómeno *vitruviano* donde la arquitectura contendría o, respondería, a tres principios básicos: solidez, comodidad y belleza; circunstancias adquiridas por medio de la ordenación y disposición de las partes que la componen, y desde las reglas elementales de economía y decoro. Pero la incesante búsqueda de la institución teatral, una vez establecidas estas *normas* arquitectónicas, radicaba en la experimentación por parte del espectador de la ingravidez temporal que el espacio debía transmitirle. Actores, coros, figurantes, técnicos y espectador debía constituir un todo. Aunque nunca ha hecho falta, hoy, especialmente, esta situación no hay que buscarla en ningún edificio concreto. La propia ciudad, *a cielo abierto*, ofrece el espacio idóneo en la búsqueda de la catarsis ciudadana que Vitruvio enunciara. Cualquier rincón de la misma, cualquier calle o plaza, incluso los mismos ciudadanos, trabajadores o paseantes, vegetación, *tenderetes*, comerciantes, mobiliario urbano, etc. hacen del Centro, el teatro de Málaga. Elementos fijos y móviles conviven en los tiempos del ciudadano y construyen el escenario idóneo. Kevin Lynch (1970) aseguraba que *los elementos móviles de una ciudad, y en especial las personas y sus actividades, son tan importantes como las partes fijas. No somos tan solo observadores de este espectáculo, sino que también so-*

*mos parte de él, y compartimos el escenario con los demás participantes* (p.9). Ser observador a la vez que observado se convierte en regla básica de participación en el espectáculo.

La ciudad muta su piel, la recubre, traslada partes o esconde otras, elimina objetos o incorpora nuevos. Situaciones como ésta se viven en cualquier barrio de la ciudad (como puede ser la transformación de una calle o plaza en el *mercadillo de los domingos*, o la salida en procesión del santo de la parroquia). Pero el centro de Málaga concentra una heterogeneidad de funciones infinitas que lo diferencia del resto. Sus calles acogen espectáculos señalados en el calendario que desplazan el sentir urbano habitual, haciéndose difícil llegar a distinguir cuál, si la ciudad diaria, o la ciudad *eventualizada*, es la cotidiana. Así, sus calles se convierten en un teatro-permanente en el sencillo transcurrir de los días, pero éste, se ve paralizado cuando el teatro-programado ocupa su lugar. Teatro vivo que no siempre espontáneo. La calle tiende toldos desde los balcones, se construye una portada, se gira la perspectiva de los comercios (se le da la vuelta al mostrador y éste *sale a la calle* apropiándose del espacio público), se ven flores y macetas presidiendo mobiliario urbano… y la ciudad está en feria. Se extiende una alfombra roja, se empapelan paredes con carteles de películas, se maquillan las sucias fachadas con iluminación añadida… y la ciudad se prepara para un festival de cine. Se cuelgan bombillas de colores, se acotan las calles con barandillas, se planta un gigante árbol de *cartón-piedra* en la plaza principal… y la Navidad se despide de la ciudad con la cabalgata de los Reyes Magos. Se construyen tarimas, crecen pasarelas, se cuelgan farolillos de papel y adornos con motivos varios… y el Carnaval deslumbra con sus desfiles. Se engalanan de mantones los balcones, se transforman las aceras en patios de butaca, se apagan las luces, la ciudad se nubla al humo de los cirios… y atendemos al paso de alguna cofradía en Semana Santa. Se habilitan carpas a modo de *jaimas*, tenderetes y quiscos, zonas de sombra y refugio del sofocante calor… y la ciudad ha montado algún mercado medieval o alguna feria del libro. Esculturas por las calles, museos abiertos en horas que no acostumbran, escenarios llenos de espectáculos… y la ciudad vive su Noche en Blanco. Estos y muchos otros eventos se aprovechan de la infraestructura que la ciudad proporciona para poder realizarse. Situaciones en las que espectador y actor se confunden, o son la misma persona. Donde lo temporal (lo que caduca) y lo existente, se contagian mutuamente, o son el mismo escenario. La ciudad tiene la elogiable capacidad de transformar su apariencia y recrear el momento deseado. Contiene los elementos primarios que, con cierta rapidez y comodidad, permitirán ser hoy *A*, y mañana *B*. Pero esta metamorfosis no solo afecta a las partes fijas. Su influencia envuelve a las personas que lo presencian y lo hacen posible. Podríamos entender el momento que vive la ciudad o, la representación que se ofrece, por las acciones humanas que nos hacen percibir el espacio arquitectónico en el que nos encontramos. Nos ayudamos así de lo que vemos para la comprensión espacial. Gente batiendo abanicos en su encarnecida lucha contra el calor en la Feria de Agosto; niños correteando, entre nazarenos, blandiendo bolas de papel de aluminio en busca de cera de las velas, y mayores con cuadernillos de itinerarios para no perderse en Semana Santa; radios en mano y *pinganillos* puestos en busca del Aguinaldo Urbano en Navidad… nos ayudan a entender esa nueva percepción del espacio. Un espacio sensorial que no sólo necesitará de la vista para ser construido.

Aquello que nos rodea, no siempre se hace presente por ser visible. El espacio se complejiza a medida que se apoya en las sensaciones percibidas por los sentidos no vectoriales como la vista. Sonidos y olores se superponen en la ciudad y evocan imágenes o recuerdos en cada habitante. Se refería Schulz-Dornburg a cómo puede así, por ejemplo el sonido, hacer discernible lo oculto y sensible lo invisible, puesto que no es lineal y se experimenta a más de 360 grados de manera simultánea. O a cómo éste, siendo invisible, posee la facultad de cambiar el carácter del espacio que ocupamos (2002, p.64). La ciudad-teatro también utiliza estas herramientas para generar impresiones desde los olores, los sonidos o los colores, tensionando el espacio, modelándolo y adquiriendo forma. El rojo predominante en la ciudad, inundada de pascueros; los fuertes verdes y morados, hipnotizantes negros y blancos, amarillos y dorados, o apagados grises y marrones, en túnicas de Hermandades como extensas líneas de luz y color serpenteando por las calles; el blanco y azul de *la Málaga* marinera en primavera; el olor a incienso; la charanga carnavalesca de fondo; el rugir de las pisadas en la noche abierta; el olor a biznagas en verano; el de las castañas en invierno; el del romero tras el paso de Zamarrilla… son sólo algunos de ellos. Posteriormente, el chirriar de los coches sobre la calzada barnizada de cera, el confeti que colorea las aceras, los globos pendientes de farolas y cables, vasos y botellas *olvidados*, madera golpeada con agudos chasquidos al plegarse las sillas… son el dibujo de la huella de la ciudad, por las pisadas del evento. Todo esto se hace como decíamos, elogiable, en cuanto a la versatilidad y libertad de ocupación que el centro posee. Pero no tanto así en la paralización que cada acto supone para la *otra ciudad*. La que resta entre los periodos en los que un evento no transforma el escenario. Y no nos referimos a la paralización que para el tráfico supone, la rotura de los horarios habituales, barreras e incomodidades de los peatones, etc. Nos referimos a la ciudad de los ciudadanos, la *otra ciudad*, la ciudad-teatro sin programas (pero ciudad-teatro de igual modo). El lubricante social que, todos estos actos, supone para la atracción de turistas o la complacencia del malagueño ansioso que, activan artificialmente la ciudad, además de suponer el dispositivo artístico-cultural que luzca una imagen irreal de encuentro y armonía social frente a problemáticas superiores (de carácter político-económico en su mayoría) que tienen lugar en el centro, y por el contrario, desplazan a los habituales patinadores de plazas, mimos, malabaristas y demás animadores urbanos, al vendedor de cupones en la esquina, al estatista, al cantante o al instrumentista que pide con su gorrilla, al vendedor ambulante, al vagabundo en la puerta de la iglesia, al que reparte un diario gratuito… a los *otros ciudadanos*. Capaces de convertirse en lugares donde uno se sienta identificado, en ocasiones, lugares de estacionamiento no inducido. Puntos ciudadanos cargados de significado, y sin los cuáles, se hace difícil concebir el hecho urbano. ¿Masturbadores urbanos? Puede ser. Pero sin horarios, sin protocolos, sin publicidad. Vivos y espontáneos, creativos, coherentes, interactivos, solidarios e imaginativos, productivos, colaborativos… para/con la ciudad. En este sentido, debemos destacar la generosidad urbana que la clase creativa reducida de la ciudad, gestiona desde interesantes movimientos socioculturales como los desarrollados desde *La Casa Invisible*. Este grupo, sin ánimo de lucro, activa desde su escondite importantes *carteles culturales* que, creemos, comportándose el ser humano como eslabón de una

organización, es necesario en el ritmo tradicional y acopio artístico-lúdico-festivo ciudadano. Sin embargo, son excluidos de programas políticos con otros intereses, y no encuentran el lugar que le corresponde en un centro que se ha convertido en el escenario perfecto de un parque de atracciones para la ciudad. Málaga prefiere creer en protocolarios actos y eventos que encuentran respuesta ciudadana (la mayoría de veces sin espontaneidad y bajo el auspicio de la gratuidad) y sin embargo da la espalda a todo un movimiento de personas que con un interés desmesurado por el bien de lo público y lo colectivo, y sin necesidad de caminar sobre alfombras rojas, lideran el centro creativo de pensamiento y relación de *esta Casa*.

Es importante cuestionarnos el nivel de representatividad de algunos espacios ciudadanos, de cara al exterior como imagen de la ciudad, al mismo tiempo que éste supone un lugar de encuentro para todos. Al igual que en el centro de Málaga, especialmente la calle Larios que contagia a las contiguas, realmente se entiende una vivencia del espacio, aunque habría que plantearse como es de real, o si tan solo constituye una *teatralización* de la vida de una ciudad que no representa una realidad. López Petit (2007) intercedía ante estas cuestiones en referencia a las políticas culturales llevadas a cabo en nuestras ciudades: *Hay una pérdida de la referencialidad de los signos, la simulación recubre toda la realidad, y la simulación es más real que la realidad misma. El error del enfoque postmoderno consiste en que, al absolutizar la "desrealización de la realidad", se acaba empujando la realidad hacia una evanescencia generalizada en la que todo se intercambia, en la que rige una especie de reversibilidad que lo confunde todo. Empezando por el poder y la resistencia. Y eso evidentemente no es cierto*.

## *Ciudad con marca*

Además de todos los espectáculos programados, si queremos que la ciudad posea una marca, sólo habría que cumplir una fórmula similar a esta: [Algún diseño brillante (en cuanto a su espectacularidad, no importa tanto su calidad) + Algún que otro evento de calado mediático] * Apoyo ciudadano = Éxito. En esto se traduce la transformación que la ciudad actual experimenta, recorriéndose ésta en una única dirección, la de moldear la ciudad de manera que se ajuste al evento, y no al revés. Esta unidireccionalidad en el proceso hipoteca partes de la ciudad al no comprometerse el evento (tratado como contenido) al continente existente, siendo éste creado o transformado para la ocasión. Pero la realidad es que los riesgos que se corren en la espera de resultados posteriores debería ser cada vez menor. El modelo del *city marketing* que contempla las ciudades como productos de consumo en venta está altamente probado y, el estudio requerido de cualquier nueva propuesta, hace confiar hoy en que los resultados posteriores obtenidos sean seguros. Siempre y cuando estos no sean producto de una apresurada gestión de patente interés político-mercantil, donde el desarrollo territorial solamente integre al ciudadano temporal, es decir al visitante, y aparte al ciudadano que la construye, el que vive su ciudad. La incorporación de estos nuevos *objetos arquitectónicos*, destinados a estructurar el espacio, toma sus raíces de las intenciones proyectuales del urbanismo y la arquitectura modernos. Como manifestara Secchi, estos nuevos elementos, hoy producto del *city marketing*, son configurados como tentativa al dominio del devenir, como voluntad de que lo nuevo se conforme a un orden previsto, o como visión anticipada de lo que aún no existe en el

lugar. En su planteamiento, *urbanistica ed architettura moderne divengono così programma di ricerca scientifica: tentativo di rielaborare il dato dell'esperienza entro una struttura teorica e tecnica in grado di prevedere e perciò dominare il fluire degli eventi e la struttura delle relazioni che tra essi intercorrono* (1989, p.50), esto es, el interés por reelaborar el dato de la experiencia, dentro de una estructura teórica y técnica capaz de prever y dominar el fluir de los acontecimientos y la estructura de las relaciones que transcurren entre ellos. Pero algo que parece tan evidente muestra carencias en nuestra ciudad objeto. Concebir la gestión municipal únicamente en términos de estrategia empresarial acarrea riesgos. El potencial social local queda relegado a un segundo plano en estas iniciativas, lo que provoca errores en una fórmula tan ensayada. Como vimos anteriormente, la ciudad puede poseer valores históricos, culturales, económicos, formales, etc. que contribuyan a la construcción de su identidad y acentúen la posición estratégica de intermediación que las define. La ciudad, aún conservando dichos valores, se comporta como un organismo vivo, siempre cambiante, que reformula sus constantes a la caza voraz de nuevos focos de autodeterminación o de atracción. Buscar nuevas vías que la sitúen en el panorama mundial de ciudades es una premisa obligatoria para que el espectador asocie, automáticamente, el nombre de la ciudad con una serie de imágenes, eventos, o incluso sensaciones, que la recuerden.

Fernández Mallo (2006), en una *pospoética* muestra de la realidad, nos evoca el horizonte al que aspira la ciudad. *En cualquier "road movie" lo más importante es el horizonte; tarde o temprano tiene que verse y significar algo por sí mismo, a fin de empaquetar en aquel punto lejano el espíritu de la película* (p.56). Nos preguntamos si la ciudad de Málaga ha encontrado ya ese horizonte, o la multiplicidad de éste, la gran cantidad de frentes abiertos, impiden su correcta visualización. En una constante llamada a componer nuevos atributos en la ciudad que, acaparen la atención de los medios y, por consiguiente, de visitas potenciales, la ciudad palpita en un bucle continuo de horizontes inventados que la conducen con torpeza. Tiempo atrás leía en la prensa local un titular que, no hacía, sino constatar todas estas metas propuestas generatrices de una candidatura a todo (y peligrosamente, candidata a nada). Decía así "Las instituciones cierran filas para la candidatura de Málaga como *Ciudad del Conocimiento*". En él se exponía al público las propuestas que Málaga presentaba al Instituto Europeo de Innovación y Tecnología para convertirse en sede de una de las *Comunidades de Conocimiento e Innovación de Europa*. Esto le permitirá abrir la ventana a una mayor internacionalización y conseguir que la ciudad de Málaga se haga competitiva en el nuevo modelo económico. Un nuevo modelo que entierre el que hasta principios de esta década soportaba todo el poder económico. Modelo éste que basaba todos sus recursos en la explotación de un territorio que se extiende a toda la línea de la Costa del Sol. El continuo crecimiento residencial confiado al turista (nos referimos al residencial de vacaciones, segunda residencia o turistas afincados en la provincia gran parte del año) como máximo exponente de desarrollo económico, ha sobrepasado los límites. Además, el sector de la construcción se ve inmerso en una crisis sin precedentes que empuja a la paralización del sistema. El territorio pone en riesgo su capacidad de carga, y es necesario abrir nuevas vías de mercado que desembocan en la búsqueda de alternativas para la ciudad, en un nuevo modelo económico imperante.

Es así que Málaga se agarra con fuerza a la disciplina del castellanizado término *marca ciudad*. Este modelo ha resultado brillante en ciudades cuya preparación para absorberlo ha sido sensible, perfectamente articulada, con un objetivo único y claro, y tras un proyecto construido en el tiempo. Si no es así, la organización de un evento, la transformación urbana aislada, o la nueva creación de un símbolo para la ciudad, o cualquier acontecimiento de especial relevancia producida en la misma, hacen tambalear la fórmula y no formalizan suficientes garantías de éxito. Tan sólo constituyen las herramientas básicas, puesto que, de no tener una adecuada previsión de futuro y, lo más importante, una máxima implicación ciudadana con el proyecto de su ciudad, no estaríamos hablando de nada. Es por ello que broten dudas en el camino escogido por la ciudad de Málaga, ya que si la ambición supera la escala del ciudadano, el proyecto (o los proyectos, puesto que son varios los horizontes abiertos), muere con el evento, o con el tiempo. Son muchos los ejemplos que podemos estudiar en el ámbito nacional próximo. Barcelona se rediseñó con el Olimpismo, Valencia apostó por las artes y las ciencias, Santiago de Compostela lo hizo con la peregrinación o Zaragoza por el equilibrio sostenible. Diversos caminos desde los que trazar la diferenciación con el resto. Si bien estos casos parecen responder únicamente a la organización de eventos, a la elección de un sistema económico para la urbe, o la marca de un espíritu diferenciador impreso en el sello de la ciudad, todos ellos necesitan apoyarse en elementos de reestructuración (ya sea por la recuperación, la nueva creación o la mínima incisión de transformación) física de su estructura urbana. La construcción de un nuevo paisaje que, en algunos casos, la modifica en gran parte o, en otros, la cirugía puntual reactiva parte de ella, dota en ambas medidas la capacidad de generar una nueva fisonomía de la ciudad. Al hilo de las palabras de Bernardo Secchi en su manifiesto *Las condiciones han cambiado* que, hacía referencia a estos nuevos proyectos en la ciudad, se puntualizaba que el interés de los mismos no sólo puede responder a una moda cultural, sino a *algo* que, en clave económica, atañe principalmente a todas las estructuras sociales de los países occidentales como los europeos. Los ejemplos citados anteriormente dan buena muestra de ese *algo*, no sólo en un cambio de imagen, de la mejora en el desarrollo y funciones de/para la ciudad, o del nuevo espíritu asumido por sus ciudadanos (verdaderos artífices en la consecución del objetivo de la ciudad), sino de la construcción de ese nuevo paisaje que las diferencie. En casos cercanos geográficamente, nos encontramos con asiduidad ejemplos donde la delgada línea entre el éxito y el fracaso posterior (o el desaprovechamiento, o el abandono, o la mala gestión en la previsión de futuro…) es fácil de traspasar. Desde la consabida transformación de Barcelona con las Olimpiadas organizadas en 1992 a la Exposición Universal de Sevilla en el mismo año que muestran con claridad la cara y la cruz de la moneda, donde una mala previsión de futuro o una incompatibilidad de intereses daban pie al abandono posterior de La Cartuja tras la Expo. Concluida la *eventualización* del acontecimiento, la ciudad debe sostenerse mediante una participación ciudadana que asiente la inversión y demuestre si la gestión se hizo desde su escala cotidiana que le permita sobrevivir. Así, un largo etcétera de marcas definen hoy a ciudades españolas. Málaga no quiere quedarse atrás y se centra en consumar diversas propuestas que, más que afianzar el objetivo, me hacen pensar que en la actualidad la ciudad se debate entre conseguir

ser una *marca de prestigio*, o conformarse con ser una *marca blanca* donde vale todo.

¿Es posible afrontar este horizonte desde la escala intermedia de Málaga? Una planificación estratégica a largo plazo en este tipo de ciudades, es beneficiosa puesto que dibuja un marco general de actuación al que adscribir las políticas urbanas que, a la larga, formalicen el proyecto de ciudad. Dicho proyecto debe reunir y ser programado desde una política urbana con una planificación física territorial, una intervención urbanística y arquitectónica, y una implicación de todos los agentes sociales de la ciudad, donde la participación creará una sinergia e ilusión común. Este tercer punto es de especial relevancia en esta cotidiana competencia por diferenciarse la ciudad, puesto que el urbanismo nace desde el convencimiento de los ciudadanos, desde el entusiasmo que estos impriman al carácter de la urbe. La agitación popular, ante el discurrir de la ciudad donde viven, es la clave para que los proyectos salgan adelante, sin necesidad de que sean estratosféricos. Es cuestión de tiempo, no es instantáneo. El necesario para que fermenten las ideas que una vez fueron dibujadas. Entonces, el objetivo de las inversiones y el turismo, llegará y asegurará el futuro de la ciudad. El escenario de la ciudad se viste de gala y sus actores salen a escena. El espectador acude en masa a la obra, y vibra con la función. Aplausos. Más aplausos. Éxito. Pero ese es el guión de un espectáculo con fecha de caducidad. El espectáculo para el que parece prepararse la ciudad de Málaga. La ciudad que no se escribe por sus personas, sino por sus obras. Preferimos apoyarnos en aquella donde Lerner hacía confusos los límites entre figurantes y activistas, donde son las personas las que atraen a las personas. Donde el ser humano es actor y espectador al unísono del espectáculo diario que es la ciudad (2004, p.35). Pero esta ciudad no necesita ser *Ciudad de la Tecnología y el Conocimiento*, *Capital del turismo*, *Ciudad del Cine Español*, y un largo etcétera de *Ciudades del Acontecimiento* capitaneadas por la candidatura a la *Capital de la Cultura Europea*. Necesita sensaciones de pertenencia, sensaciones que obviamente son más fáciles de transmitir desde estrategias propuestas, que a la par se consoliden en el hecho urbano. Planificaciones urbanas, traducidas en puntos de referencia que aluden a la identidad, a la autoestima o al sentimiento de pertenecer, a *algo*, que es la ciudad en la que vives. Reciente, volvía a mis oídos el coreado y múltiples veces utilizado eslogan: *¿Tu cuerpo te pertenece?* Esta vez, la responsable era una conocida marca comercial de bebida refrescante e isotónica, que como otras, mágicamente, te proporciona la energía que necesitas restituyéndola proporcionalmente al cansancio acumulado. Acompañado por la correspondiente melodía pegadiza de fondo, concluía el *spot* advirtiendo que: *Pertenece a quien lo hace funcionar*. Dando por hecho la bipolaridad que el cuerpo asume ante la acción, el anuncio nos incita a cuestionarnos qué o quién es el responsable de ponerlo en funcionamiento (estimulando pensar en un *alma* o *energía* independiente). Sería interesante entonces, al hilo de esto, chequear la pertenencia de la ciudad en la que vives, empleando el mismo lenguaje que en la publicidad. Debiéramos lidiar en esta plaza, por ser los ciudadanos los verdaderos artífices de hacer funcionar la ciudad, obteniendo así el preciado síndrome de pertenencia inherente a la persona, revirtiendo el orden actual que desplace a las operaciones políticas que se atribuyen la autoría de accionarla (siempre solicitando la, ridícula y dirigida, presencia y contribución ciudadana).

En definitiva, Málaga se llena de acontecimientos como los vistos en párrafos anteriores, en busca de una marca de identidad que la defina. *Capital Europea de la Cultura 2016*, como si de un concurso de *misses* se tratara, la ciudad construye su candidatura en base a una serie de eventos que, sólo en ocasiones, modifican su estructura resolviendo necesidades prioritarias en la trama. Lo cual significaría una reestructuración como las adoptadas por Barcelona (en las Olimpiadas, no en el Forum de las Naciones que hoy la obliga a reinventarse) o las importantes aportaciones o renovaciones infraestructurales de todas las sedes (algo de lo que Málaga, sí parece aprovecharse, al menos en la movilidad, pero que poco tiene que ver con el evento, puesto que era necesario). Pero en la mayoría de ocasiones, se trata simplemente de colapsar la ciudad de programas sin que su ciudadanía tenga capacidad de poner en carga. Toni Puig, tras su larga experiencia asesorando a grandes y pequeñas ciudades que se enfrentan a una transformación significativa, consecuencia de un evento relevante, ya nos advertía de las tierras movedizas sobre las que se cimenta hoy, la *marca blanca* (como reitero, me confirmo en titular), por la que Málaga apuesta: *Las capitales culturales, son oportunidades estratégicas pero que urge reinvención: rediseño. Porque han sucumbido al karaoke insoportablemente mimético de las políticas culturales: unos espectáculos con grandes nombres y algunas exposiciones sublimes. (…) Cuando la capitalidad se queda en parque temático de festejos y deslumbres varios, es un gasto* (2009, p.57), lo que implica, no solo una manera de tirar el dinero, sino el tiempo.

No se trata sólo de dotar a la ciudad de un atractivo que la diferencie de las demás, sino que se debe cimentar sobre el rediseño que trace su futuro, y además, implicar a la sociedad para mantenerlo siempre constante, que no se apague, que no muera con el evento. Por otro lado, innovación frente a copia, es garantía de éxito. Y no se trata sólo de los eventos, también de la calidad de las acciones, algo a lo que Málaga acostumbra, vanagloriarse anticipando acontecimientos desde lo que, podría decirse, la agitación social previa ante los resultados, inciertos en el tiempo. Aunque el éxito llegue, o incluso estando asegurado antes de poner la primera piedra, la ciudad debe enfatizar las directrices de la actuación, primero, desde propuestas que mejoren la calidad de los planteamientos, y segundo, desde su pública satisfacción en la confirmación de los logros. A la inversa, nos encontraríamos inmersos en un constante mitin político que, promete, pero no asegura. Aparicio, tensionaba el poder de la palabra frente a la acción que esconde, lo que se ha convertido en, una más, de las estrategias de marketing urbano utilizada en la última década. Es como si el castellano normal resultase débil para el marketing. *El término "excelencia" aplicado a programas, políticas o proyectos es la última moda; los adjetivos "bueno" y "eficaz" se han quedado pequeños* (2009, p.17). Fuera de lo anecdótico que parezca, es una realidad consolidada en el tiempo e, impuesta, si se pretende optar al albergue de cualquier evento o se aspira a situar el nombre de la ciudad en la red. El empleo de adjetivos *grandilocuentes* encubre cualquier duda pública que suspire de realismo frente a las pretensiones o estrategias urbanas. En un afán inagotable por convencer al ciudadano desde el plano político de los intereses desarrollados en su ciudad como objetivos *excelentes*.

Por lo que al final, el habitual cartel en las obras públicas que reza eslóganes del tipo: *Disculpe las molestias, estamos trabajando por su futuro*, puede convertirse en la resignación más agradable en nuestro paseo, un día cualquiera, por la ciudad.

# Conclusiones

En esta Málaga con programa, y de marca, debemos recuperar la ciudad y la actitud perdida (o encontrarla si no existió). Y no hablamos de la incesante búsqueda de esa manida ciudad sostenible, eficiente, reciclable, ecológica, y cien mil calificativos más. No dudamos que la ciudad deba poseer estos y muchos valores más, pero nos referimos a la de los encuentros casuales; la de los lugares frente a los flujos, donde el ciudadano no busca, sino que encuentra; la ciudad que te invita a pasear; la que no lucha por encontrar una nueva identidad porque ya la tiene; la ciudad heterogénea a la vez que segura; la que experimenta; la que ofrece alternativas que el ciudadano no está obligado a consumir, y además éste, genera otras. La ciudad que no duerme porque su descanso es la agitación: crea, inventa, construye, mantiene, rediseña, palpita, avanza, vive… La ciudad de los tópicos, podríamos pensar. Es cierto. Pero es la ciudad con deseos que no la borran, sino que la redibujan o la reescriben. La ciudad que tiene un sueño que se muestra sin miedos… el de ser ciudad. La ciudad del diálogo sincero, no la del diálogo prometido por políticos que no se sostiene ni en pancartas electorales. La ciudad de las ideas, inquieta sí, pero sin brotar de impulsos aleatorios. La ciudad de las personas. No otra. Málaga.

# Referencias


- Aparicio, Pedro (2009, 19 de septiembre): En *Sur-El periódico de Málaga*.- Málaga (España): Prensa Malagueña S. A. Texto en castellano.- Depósito Legal: MA-6-1958
- Calvino, Italo (1998): *Las ciudades invisibles*.- 16ª ed.- Madrid (España): Siruela
- Fernández Mallo, Agustín (2006): *Nocilla Dream*.- Barcelona (España): Candaya S. L.
- Lerner, Jaime (2004): *Acupuntura urbana*.- Barcelona (España): Iaac
- López Petit, Santiago (2007, 1 de diciembre): *La institución y lo social*. Conferencia en el debate "Políticas culturales", celebrado en el Centro Social y Cultural de Gestión Ciudadana La Casa Invisible. [en línea] La institución y lo social. Conferencia de López Petit (2008, 28 de febrero): *Espacio Público*.- España: Dragón, Jorge.- Recuperado el 25-12-2008, de http://jorgedragon.net/espaciopublico/
- Lynch, Kevin (1970): *La imagen de la ciudad*.- Buenos Aires (Argentina): Ediciones Infinito
- Pérez-Gómez, Alberto (1996): "Espacios intermedios". En *Presente y futuros. Arquitectura en las ciudades* (pp. 274-279).- Barcelona (España): Actar
- Schulz-Dornburg, Julia (2002): *Arte y Arquitectura: nuevas afinidades - Arte e Arquitetura: novas afinidades*.- Barcelona (España): Gustavo Gili, S. A.
- Secchi, Bernardo (1989): *Un progetto per l'urbanistica*. Piccola Biblioteca Einaudi 503.- Torino (Italia): Giulio Einaudi editores s.p.a.- "Le condizioni sono cambiate"
- Puig, Toni (2009): *Marca ciudad. Cómo rediseñarla para asegurar un futuro espléndido para todos*.- Barcelona (España): Paidós

ICONO 14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 491-514. ISSN 1697-8293. Madrid (España) José Ignacio Lorente: *Ciudades Proyectadas*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# CIUDADES PROYECTADAS
## Cine, imaginario y ciudad

**José I. Lorente**
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad
Universidad del País Vasco, Leioa(Bizkaia), España

## Resumen

La ciudad es un objeto cultural doblemente construido. Como objeto físico, es el resultado de la planificación urbana y de la intervención arquitectónica. Como imaginario, es el objeto producido por una mirada que reclama un trabajo de interpretación y de lectura. El trabajo aborda un análisis de orientación textual, acerca del modo en que el cine ha filmado la ciudad en transformación poniendo en escena el encuentro y confrontación de una forma de concebir y entender la ciudad y una forma fílmica. La ciudad filmada resulta así una forma que piensa las tensiones y conflictos que han acompañado los procesos de transformación urbana, a lo largo del pasado siglo.

## Palabras clave

*Cine; ciudad; memoria; imaginario; transformación urbana*

## Abstract

The city is a cultural object doubly constructed. As physical object, it is the result of the town planning and of the architectural intervention. Like imaginary, it is the object produced by a look that claims a work of interpretation and of reading. The work approaches an analysis of textual orientation, brings over of the way in which the cinema has filmed the city in transformation putting in scene the meeting and confrontation of a way of conceiving and understanding the city and a movie form. The filmed city turns out to be like that a form that thinks the tensions and conflicts that have accompanied the processes of urban transformation, throughout last century.

## Key words

*Film; city; memory; imaginary; urban transformation*

## Introducción

La ciudad ha constituido, a lo largo del pasado siglo, el objeto privilegiado de la representación fílmica tanto en lo referente a la puesta en escena de sus paisajes y del horizonte simbólico dibujado

por las nuevas arquitecturas de la modernidad -rascacielos, fábrica, ferrocarril-, característica del primer cine y de su vinculación con las vanguardias artísticas, como en su relación con los procesos de destrucción y reconstrucción urbana que se operan en la segunda mitad del pasado siglo.

El cine, en el umbral del milenio continúa explorando insistentemente la ciudad, indagando en las huellas dejadas por las tensiones y desgarros producidos en su construcción, realizando un trabajo de lectura y de memoria de sus enclaves, paisajes y prácticas urbanas. Y lo hace mediante el ejercicio de una mirada, compleja y diversa, una lectura que reconstruye el paisaje urbano como propuesta de sentido para el ejercicio de una práctica social, la del espectador que lo interpreta, así mismo, de forma compleja y diversa.

En este proceso, el paisaje urbano se ha transformado en el objeto de una nueva mirada reveladora no solo de espacios y objetos, sino de cuerpos y prácticas que reclaman una actitud interpretativa y una lectura atenta a los múltiples sentidos que encierran las imágenes y relatos cinematográficos de las ciudades en el contexto de lo que se ha convenido en denominar procesos de "revitalización urbana", tras las crisis de los años setenta.

La transformación de las metrópolis y capitales occidentales en espacios de oportunidad, disponibles para nuevas apropiaciones de sentido, a la búsqueda de posiciones competitivas en el mercado global de ciudades que compiten por atraer recursos económicos y servicios, plantea el último interrogante que la mirada fílmica proyecta sobre la ciudad.

# Objetivos

El objetivo consiste en el análisis de la forma en que el cine ha pensado y puesto en escena la ciudad en proceso de transformación, a lo largo del pasado siglo, a la vez que ha gestionado el régimen de visibilidad de las tensiones y conflictos que lo acompañan. La ciudad es un objeto cultural complejo, una construcción en constante transformación, que más allá de su aspecto y estructura concretas, constituye la representación de una forma desde la que los individuos piensan esas configuraciones urbanas, sociales, económicas y culturales que denominamos ciudades. A lo largo del pasado siglo, el pensamiento sobre la ciudad hipertrofiada, sobre las megalópolis resultantes de la revolución industrial y tecnocientífica, se debate entre la mirada culturalista de los proyectos urbanos atentos la tradición y a la recuperación del sentido histórico de la ciudad, las antropópolis comunitaristas, y las utopías progresistas o tecnotopías, más interesadas por la eficacia y la productividad, por la universalidad y la racionalidad de las propuestas aplicables a la creciente problemática urbana. Finalmente, tras la crisis del modelo fordista de producción, las ciudades entraron en un profundo proceso de transformación en el que confluyeron múltiples estrategias, a menudo fragmentarias y contradictorias, fruto de la crisis de confianza postmoderna en los proyectos e interpretaciones omnicomprensivas de la ciudad. Este trabajo trata de analizar el modo en que, como resultado

de esta fractura y del intenso entrecruzamiento de miradas y lecturas de la urbe, las ciudades contemporáneas se presentan como apilamientos de sentido desde los que se trata de reescribir y dotar de significado a las múltiples realidades que conforman la ciudad.

# Metodología

El estudio se basa en el análisis de la puesta en escena de la ciudad en el cine europeo y español, a lo largo del pasado siglo, entendida en términos foucaultianos como el encuentro y confrontación entre una forma histórica e ideológicamente posicionada de pensar e imaginar la ciudad y una forma fílmica que la acoge, desde sus propias estrategias discursivas y presupuestos narrativos.

El cine, a lo largo del pasado siglo, ha ejercido una intensa mirada sobre la ciudad, reconstruyéndola como artefacto narrativo desde el que se gestiona su régimen de visibilidad y también como una estrategia discursiva destinada a indagar el sentido de las tensiones y conflictos que caracterizan los procesos de transformación urbana. La representación cinematográfica de la ciudad, incluso en su vertiente documental, no ha buscado el mero registro de una huella, vestigio o testimonio de un mundo referencial ya dado a priori, sino más bien el registro del encuentro entre un determinado pensamiento fílmico, de una forma de escritura y de organización de los materiales expresivos, y de una forma de pensar y de dar sentido a la ciudad. Una forma de pensamiento, la fílmica, que interpela otra forma de pensamiento, urbana, que a su vez involucra una relación comunicativa, la del filme con su espectador.

El cine, entendido como espectáculo público, destinado a un espectador colectivo, es un acontecimiento fundamentalmente urbano. Para entender la noción variable de ciudad, es decir, la imagen que tiene cierta época de la ciudad, es preciso observar cómo se construyen en esa época las ciudades y también cómo se representan, cómo se produce el encuentro, en términos foucaultianos, entre las palabras y las cosas, en el caso que aquí nos ocupa entre el discurso fílmico y la urbe, resultando un objeto cultural que reconocemos como ciudad (Fabbri, 2004).

El espectador de los orígenes del cinematógrafo es un sujeto familiarizado y a la vez afectado por la circulación, por el movimiento y por los ritmos complejos, por las percepciones visuales parciales, fugaces y fragmentarias que proporciona la ciudad, y por el abigarramiento de sus ambientes sonoros. Georges Simmel (1986) afirmaba que "el fundamento psicológico que caracteriza al individuo urbanita es el acrecentamiento de la vida nerviosa que tiene su origen en el rápido e ininterrumpido intercambio de impresiones internas y externas". La vida en la ciudad moderna parecía producir una suerte de saturación de los sentidos y el cine se inscribe en este programa urbano siendo la primera ubicación de los cinematógrafos las barracas de feria, las atracciones donde se divulgaban, popularizaban y experimentaban, en el propio cuerpo, haciéndose sentir, los efectos del progreso tecno-científico: la velocidad, el vértigo, la desorientación o la intensidad de la

impresión de realidad que causaban las primeras imágenes del cine en su espectador.

Por otra parte, la propia ciudad ha constituido, a lo largo del pasado siglo, el objeto privilegiado de la representación fílmica tanto en lo referente a la puesta en escena de sus paisajes y del horizonte simbólico dibujado por las nuevas arquitecturas de la modernidad -rascacielos, fábricas, ferrocarriles-, escena característica del primer cine y de su encuentro con las vanguardias artísticas, como en lo que respecta a su relación con los procesos de destrucción y reconstrucción urbana que se operan en la segunda mitad del pasado siglo.

El cine, en el umbral del milenio continúa explorando insistentemente la ciudad, indagando en las huellas dejadas por las tensiones y desgarros producidos a lo largo de su reconstrucción, realizando un trabajo de lectura y de memoria de sus formas, lugares y paisajes. El paisaje urbano se ha transformado en el objeto de una nueva mirada reveladora no sólo de espacios y objetos, sino de cuerpos y de prácticas (Barber, 2006) que reclaman una actitud interpretativa y una lectura atenta de las ciudades en el contexto de lo que se ha convenido en denominar los procesos de "revitalización urbana", tras las crisis de los años setenta. La transformación de las metrópolis y capitales occidentales en "espacios de oportunidad", disponibles para nuevas apropiaciones de sentido, a la búsqueda de posiciones competitivas en el mercado global de ciudades que compiten por atraer recursos económicos y servicios, plantea el último interrogante que la mirada fílmica proyecta sobre la ciudad.

# 1. La Representación fílmica de la ciudad

El cine se configura, desde los orígenes, en el umbral del siglo XX, como un dispositivo visual desde el que se gestiona el régimen de visibilidad de las tensiones y conflictos que acompañan las profundas transformaciones que se producen en las ciudades industriales. Para Jean Luc Godad, los hermanos Lumière participaban del espíritu de los últimos impresionistas (Aumont, 1997), de aquellos pintores que habían abandonado el estudio y el acabado minucioso de los lienzos para salir a la calle, en íntima convivencia con lo fugaz y efímero, dispuestos para el encuentro con las convulsiones que los profundos cambios asociados a la industrialización operaban en el entorno urbano y en las formas de vida de la población que accedía desde el campo, por primera vez, a las congestionadas metrópolis europeas. El elogio del movimiento constante que agita la vida urbana, de la velocidad de los nuevos medios de transporte y locomoción y en general, de la saturación y sobre-estimulación de los sentidos provocada por la ciudad, se suman a los nuevos monumentos que perfilan el *skyline* industrial y que constituyen los tópicos urbanos insistentemente explorados por el primer cine. La entrada a la ciudad en tren, los interminables

*travellings* urbanos alternan con el desplazamiento progresivo de las cúpulas de las iglesias y de los espacios públicos tradicionales por las modernas arquitecturas civiles, los pabellones industriales, las estaciones de ferrocarril y las grandes avenidas, constituyendo el nuevo *locus* donde se desenvuelven los primeros filmes de los operadores Lumière. El dispositivo fílmico instruyó a la visión humana en los valores sensoriales de la velocidad, la superposición y la densificación de la experiencia sensorial. Las secuencias de estos filmes muestran el intento de saturar la imagen con la mayor acumulación posible de movimientos (Deleuze, 1982) y actividades urbanas capturadas en su realidad efímera, en un tiempo a la deriva de la búsqueda de instante fugaz, pero a la vez representativo de la incesante metamorfosis urbana. La fuerte sensación documental de estas imágenes deriva precisamente de la sensación de inmediatez del encuentro de la cámara con el mundo, de un aquí y ahora que enmascara y transmuta en aparente transparencia la intervención del dispositivo fílmico y las huellas del trabajo que ha fabricado esas imágenes.

Las ciudades industriales de los primeros filmes transitan de la vida cotidiana de la burguesía urbana al extrañamiento que producen los objetos urbanos ennegrecidos por el hollín y la contaminación industrial (la ciudad de Leeds filmada por Louis LePrince, los tejados del distrito berlinés de los hermanos Skladanowsky, los edificios, pabellones y vallas publicitarias de Lyon filmadas desde el ferrocarril por los operadores Lumière), pasando por un grado variable de desolación apreciable en la ampliación que el cine imprimía al régimen de visibilidad de las ciudades modernas. Los suburbios y arrabales urbanos, los paisajes físicos y humanos depauperados por el feroz desarrollo industrial se confrontaban con el elogio visual de la ciudad moderna. A la vez que el cinematógrafo educaba y civilizaba la mirada del espectador urbano, la proyección de estas imágenes primigenias, contradictorias y caóticas de la ciudad alimentaban la producción reactiva de un mundo rural idealizado, la invención del campo incontaminado frente a la urbe como amenaza potencial. *Amanecer* (Sunrise, F.W.Murnau, 1927) anuncia el peligro que acecha en los tentadores atractivos de la gran ciudad para las formas de vida arraigadas en el campo y en los valores asociados a la familia tradicional, en tanto que la expresionista *Metrópolis* (Metrópolis, F.Lang, 1927) pone en escena una confusa y ambivalente metáfora de la ciudad dual, dividida entre un olimpo de ciudadanos dionisíacos y despreocupados y el submundo de masas obreras condenadas a una vida de trabajo masificado, repetitivo y miserable para alimentar el bienestar de la metrópolis futurista y tecnificada. La destrucción de la metrópolis significa también la destrucción del sueño moderno, de la confianza en la razón y en la promesa de una progresiva liberación del trabajo, de la enfermedad y de las desigualdades sociales gracias al avance tecno-científico. El cine explora el lado oscuro y sórdido de la ciudad industrial, del arrabal y de los suburbios urbanos que se transforman en el lugar privilegiado de representación de la decadencia de los valores humanos asociados, en filmes como *M* (M; Lang, 1931), a la ciudad convulsa en la época de la República de Weimar, con la historia de fondo de la ascensión del nazismo al poder.

Sin embargo, no todas las miradas cinematográficas se posicionan adversativamente frente a la ambivalente, por seductora y a la vez

caótica, amenaza urbana. Durante los años 20, un nutrido grupo de realizadores utiliza el cine para elaborar una propuesta esperanzadora que se proyecta sobre el aparente desorden y confusión que caracterizan la percepción y la experiencia urbanas. Las sinfonías urbanas vienen a construir el contrapunto visionario frente a la ciudad caótica y carente de sentido. *Berlin, sinfonía de la gran ciudad* (Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt, W.Ruttman, 1927) propone una elaborada representación de la gran ciudad, en clave futurista, en la que mediante una hábil utilización del montaje se ensalza la vida de la urbe a lo largo de una jornada, como si de la orquestada armonización de órganos, máquinas, ritmos y actividades diferentes se tratara. Sin embargo, el filme presenta un paisaje urbano deshumanizado, poblado de máquinas y de tecnologías del movimiento que ha encerrado al hombre en sus ritmos acelerados, extrañándolo y suplantando su presencia por objetos-mercancía antropomorfizados –maniquíes- e, incluso, fragmentando el cuerpo –brazos, manos, piernas- y recomponiéndolo como si de un androide se tratara. La máquina urbana se reconoce en la máquina humana reducida a mera fuerza de trabajo. El también futurista Dziga Vertov, montador de reportajes de guerra, propone en *El hombre de la cámara* (Cheloviek's Kinoapparatom, 1929) una mirada metacinematográfica, asentada en las teorías del cine-ojo y del cine-verdad, acerca del proceso de rodaje, producción y montaje de fragmentos fílmicos en íntima conexión con la vida en una ciudad soviética, cuyo sentido general se ve animado por el espíritu revolucionario, que años después le llevará a rodar Tres cantos a Lenin (Tri pesni o Lenin, 1934). Un hermano de Vertov, Boris Kauffman participará en el proyecto del realizador francés Jean Vigo, *A propósito de Niza* (A propos de Nice, 1930) donde, de forma irónica y desenfadada, despliega una denuncia de las desigualdades sociales en la ciudad de veraneo de la burguesía parisina. La sinfonía pone en escena un gesto ambivalente, entre el elogio de la ciudad y de la máquina y la mirada desengañada sobre el desenfrenado crecimiento urbano y la pérdida de referentes, a la vez que trata de reconstruir ciertos mecanismos relevantes, que aunque fragmentarios y parciales, posibiliten la integración de las tensiones que amenazan la vida compleja y contradictoria de las urbes modernas. No se trata ya de dar a ver la ciudad bajo la mirada del cine como máquina maravillosa de representación en contacto con el mundo, sino de interpelar el propio dispositivo fílmico como una máquina de simulación, en confrontación con las formas dominantes de la representación fílmica, como ocurre en los filmes *Sólo las horas* (Rien que les heures, A.Cavalcanti, 1926) o en *Douro, faina fluvial* (Manoel de Oliveira, 1929-30). Así expresaba Jean Vigo su idea acerca de el punto de vista documentado: "se trata de revelar la razón oculta de un gesto.., el espíritu de una colectividad a partir de una de sus manifestaciones puramente físicas.., más allá de las apariencias.., por la mediación de una ciudad cuyas manifestaciones resultan significativas". Por su parte, el director holandés Joris Ivens ensaya, a finales de los años 20, diversas miradas experimentales sobre el movimiento en la ciudad, con títulos como *El puente* (De Drug, 1928 ) o *Lluvia* (Regen, 1929), antes de acometer filmes de marcado carácter militante como *Tierra de España* (The Spanish Earth, 1937), rodada en plena guerra civil, o el proyecto colectivo posterior Loin du Viet-nam (1967).

Tras la irrupción del sonoro, el filme de Piel Jutzi, *Berlin Alexanderplatz* (1931) explora este régimen fragmentario y disperso de visibilidad y de escucha de los sonidos de la ciudad, horadada en sus múltiples capas, pliegues y fracturas, mediante la puesta en escena de las interminables obras de reconstrucción de este emblemático espacio berlinés. En la Unión Soviética la llegada del sonoro coincide con el periodo estalinista. En *Nuevo Moscú* (Medvedkin, 1938) la ciudad en reconstrucción se ve sumida en la confusión, pierde el frágil orden que el cine futurista indagaba en los acontecimientos urbanos, resultando un relato delirante de los ideales que los megalómanos líderes soviéticos proyectaban sobre la nueva ciudad, objeto privilegiado para la representación de las ideologías totalitarias que aprecian en la máquina urbana la potencial inscripción de un nuevo orden social. Otros realizadores, pertenecientes a la escuela del documentalismo británico de los años 30, agrupados en torno al Empire Marketing Borrad (EMB), dirigen su mirada hacia las formas de vida y de trabajo que sustentan el sistema industrial británico y que permanecen desconocidos para la población urbana. Tras la realización exitosa de *A la deriva* (Drifters, 1929), un documental sobre la pesca del arenque en el Mar del Norte, el director John Grierson acomete diversos proyectos documentales encaminados a ensalzar la poesía existente en el encuentro entre el hombre y la máquina, produciendo títulos como *Industrial Britain* (R. Flaherty,1933), *Song of Ceylon* (B. Wrigth, 1934), *Workers and Jobs* (A. Elyton, 1935), *Coal Face* (A. Cavalcanti, 1935), *Night Mail* (H.Watt y B.Wrigth, 1936), sin renunciar por ello a la denuncia de las precarias condiciones de vida de la clase trabajadora expuesta en *Housing Problems* (E.Anstey, A.Elton, 1935). El documentalismo británico se hace eco también de la destrucción de las ciudades en la segunda guerra mundial, insistentemente explorada a través de las ruinas producidas por los bombardeos en *London Can Take It* (H. Jennings, H.Watt, 1940), *Heart of Britain* (H. Jennings, 1941) o a través de los sonidos de la guerra, en *Listen to Britain* (H.Jennings, S.McAllister, 1942). Con *A Diary for Timothy* (1944-45) Jennings se adentra en un terreno en el que se confunde el documental y la ficción para desarrollar un relato esperanzado, aunque plagado de incertidumbre, de la reconstrucción de la ciudad y de los deteriorados valores ciudadanos. El documentalismo británico de postguerra acomete el proyecto de representación de una nueva reconstrucción que ya no se experimenta en términos físicos, sino que se centra en la reconstrucción ética y moral de la herida que la guerra ha abierto en la memoria de la ciudad.

La filmación, desde aviones, de las imágenes de las ciudades destruidas, vacías, deshabitadas y desoladas, provocan una profunda impresión en el imaginario social y anticipan la incesante búsqueda de sentido, errático y desorientado, pero a la vez reflexivo y autoconsciente, que caracterizará el cine europeo de los años 50. Tras la guerra, el cine aborda el proyecto de representación de la ciudad desde presupuestos que apuntan hacia una forma de encuentro y de confrontación con un determinado pensamiento acerca de lo "urbano", pero a partir del interés por el trabajo de la forma fílmica, en lo que ha venido en denominarse el "cine de la modernidad" (Català, Cerdán y Torreiro, 2001; Font, 2002).

La representación de la ciudad ya no se reduce al espacio construido y efectivamente mostrado por el filme, sino que se circunscribe metodológicamente a "lo urbano" entendido como el conjunto de transformaciones que tensionan la ciudad y su imaginario (Martín, 2004), construyéndola como un objeto cultural, socialmente reconocido y refrendado. Como señala el arquitecto Robert Venturi (2007) estas miradas fílmicas no se reducen a lo efectivamente visible de la ciudad, siendo probablemente "la finalidad del cine la de mostrar lo invisible de las ciudades". La forma y configuración de las grandes metrópolis industriales se hacen progresivamente más difusas y difíciles de percibir en su conjunto, hasta su definitiva eclosión fruto del desarrollo de las comunicaciones, del transporte y del desarrollo tecno-cinetífico, especialmente a partir de las propuestas urbanísticas aplicadas en la reconstrucción de las ciudades acometidas tras la Segunda Guerra Mundial.

Como culminación de este rápido e intenso proceso de transformación, la ciudad y el tejido social sobre el que se erige pierde la tradicional conexión con el territorio en el que se asienta. Los fenómenos sociales que se manifiestan en la ciudad ya no están íntimamente circunscritos a un determinado espacio. De esta forma, en las nuevas ciudades de la segunda mitad del pasado siglo, se observa que los fenómenos urbanos cristalizan en lugares particulares que no coinciden con la planificación urbana de la ciudad, sino que surgen, con un grado de espontaneidad variable, en torno a asentamientos periféricos, frecuentemente autoconstruidos (chabolismo), nudos de comunicaciones o nuevos espacios de consumo que simulan e hiperrealizan los espacios públicos tradicionales (calle, plaza), junto con una progresiva disipación de la dualidad ciudad/campo, dando lugar a grandes conurbaciones y a la colonización expansiva del espacio periurbano. La representación clásica y unitaria de la ciudad y sus puntos de vista privilegiados –centro/periferia, avenidas, monumentos, miradores-, objeto ahora a una acelerada transformación, cejan en su objetivo de dar a ver la ciudad como un espacio homogéneo, referencial, un mundo dado a priori, para pasar a proponer imágenes parciales, fragmentadas, junto con simulaciones de una ciudad imaginada que se proyectan sobre la realidad urbana en proceso de disgregación y disipación. Imágenes de la ciudad que presentan todos los atributos de la urbe, incluso acentuados, exacerbados, pero carentes ya de un referente al que remitirse, pues su lugar ha sido ocupado por el simulacro de los espacios hiperrealizados, espacios en los que la ciudad se exhibe con todo el esplendor simbólico de los grandes decorados, de los hitos arquitectónicos que se levantan en en los distritos centrales, del espectáculo de sus renovados y sorprendentes skylines.

La ciudad imaginada, más allá de su progresiva fragmentación, dispersión y complejidad constituye el nuevo objeto de la representación. Tras los desastres bélicos, se había producido una nueva fractura que afecta no ya a la percepción de la ciudad y a la nostalgia de una representación totalizadora de lo urbano, sino al propio sentido de la ciudad. El urbanismo europeo inició colosales programas de reconstrucción de los distritos destruidos, aplicando modelos constructivos que se replican y proliferan por el territorio urbano, dando lugar a nuevos espacios extremadamente racionalizados, repetitivos, agresivos y

deshumanizados, que se ejecutan velozmente desplazando a la población hacia las periferias de nueva construcción, pero produciendo a la vez una sensación laberíntica, irreconocible. Y junto con el sentimiento de pérdida y de desorientación surge la cuestión de la memoria que ahora será indagada en los encuentros inesperados, imprevistos, frecuentemente realizados bajo la forma más casual y absurda. Los personajes que recorren estas escenografías urbanas de la desolación, carentes de motivación y de un pretexto que los signifique, ponen en escena un vagabundeo impulsado por incidentes casuales, fortuitos. Todo ello redunda en la puesta en escena cinematográfica de sujetos que sostienen miradas erráticas, sin un objetivo preciso, lecturas parciales que no aspiran ya a resignificar y dar sentido a los deteriorados e irrecuperables espacios urbanos. Unos espacios sobre los que el cine ejerce una mirada que ha renunciado al propósito de dar a ver la ciudad y que trata ahora de hacer ver, de producir una nueva mirada sobre las ruinas de ciudades devastadas, cuyo significado es preciso indagar y explorar prestando atención a los indicios, huellas y vestigios que la ruina acumula como un proyecto de texto cuyas lecturas están por descubrir.

La destrucción primero y la rápida reconstrucción de las ciudades después, amenazan las lecturas que el cine neorrealista de Roberto Rosellini (Roma ciudad abierta, 1946; Alemania, año cero, 1947; Europa´51, 1952) o de Vittorio de Sica (Ladrón de bicicletas, 1948), el deambular errático por las ruinas de la megalomanía urbanística del fascismo (Berlin Express; Tourneur, 1948) o la incomunicabilidad de Michelangelo Antonioni (La aventura, 1960; La noche, 1961; El eclipse, 1962 ) tratan de acometer con una mirada entre extrañada e insolente sobre los arrabales, los suburbios industriales y la noche en la ciudad. Estos filmes muestran el periplo urbano de individuos incapaces de orientarse y de reconocer la deteriorada fisonomía urbana, propuesta como metáfora fílmica de la ruina moral resultante tras la guerra.

En los años 60 se producen nuevos vagabundeos cinematográficos que contribuyen a renovar el proyecto de visibilidad de las ciudades. La representación de la ciudad se transforma en espacio de disidencia social, de libertad sexual y de nuevas búsquedas, de la mano de directores como Jean Luc Godard (Vivir su vida, 1962), conjuntamente con Eric Rommer o Claude Chavrol (Paris vu par.., 1965), Louis Malle (Zazie en el metro, 1960) o la singular ironía de Jacques Tati (Playtime, 1968). El cine de la nouvelle vague explora la ciudad sentida, el contenido emocional y el proyecto de múltiples miradas que toman la ciudad como objeto de experimentación narrativa y de indagación formal en íntima conexión con la reflexión a la que el propio filme somete sus materiales expresivos y narrativos. A partir de este momento, los propios lugares y enclaves urbanos dejan de ser un hecho o un dato, para revelarse como el resultado de una condensación de huellas, ruinas e inscripciones, el resultado de un intenso apilamiento de sentido (García Vázquez, 2004), un palimpsesto que reclama lectura e interpretación de las múltiples escrituras que han conformado el denso texto urbano, como se exhibe en los filmes de Ermanno Olmi (Milano´83, 1984), Theo Angelopoulos (Athens, return to the acopolis, 1983), , Win Wenders (En el curso del tiempo, 1976; Tokyo Ga, 1985), Nicholas Roeg (Amenaza en la sombra,

1973), Alain Tanner (En la ciudad blanca, 1983), Leos Carax (Los amantes del Pont Neuf, 1991; Pola X, 1999), Patrick Keiller (London, 1993), en los que se explora, en las huellas dejadas por la reconstrucción urbana, la tensión entre la recuperación y el abandono de la memoria en la ciudad abriendo el régimen de visibilidad urbano hacia otros territorios como los de la inmigración y el exilio (Beau Travail, 1999), el extrarradio y la marginalidad (Bailar hasta morir, yolanda Zauberman, 1998), o las luchas por la liberación sexual (John Maybury, Remembrance of Things Fast, 1993), la especulación inmobiliaria Joaquin Jordá (De nens, 2003) o las lecturas intertextuales de José Luis Guerín (En construcción, 2001), entre otros referentes más próximos y actuales.

## *1.1. Las ciudades del cine español*

En España, tras la guerra, las prácticas fílmicas se han visto tensionadas por la indagación y desbordamiento del régimen de visibilidad de la ciudad heredado del modelo urbano moderno y del proyecto desarrollista del franquismo, especialmente a partir de la profunda crisis y transformación que sufre la urbe y el pensamiento acerca de lo urbano a partir de los años 70 (Borja y Muxí, 2004). Inspirado en los referentes cinematográficos europeos, pero aquejado por las grandes limitaciones impuestas por el franquismo, el cine español ha tratado de producir una suerte de interpelación y "diálogo" entre el cine, la ciudad y la memoria del espectador.

Lo urbano se ha constituido en un tema característico de las representaciones fílmicas de la modernidad precisamente por constituir el ámbito donde se entrecruza un intenso ejercicio formal, allí donde han confluido las prácticas renovadoras de lo fílmico y un objeto en permanente transformación, la ciudad moderna, que reclama nuevas formas de decir y de discurso, desde el momento en que se produce la pérdida de su sentido privilegiado y restrictivo, impuesto por una puesta en escena enfática, burguesa y monumental que es sistemáticamente interpelada por el cine moderno y por unas estrategias discursivas con las mismas derivas e itinerarios erráticos que caracterizan la experiencia de las ciudades contemporáneas. La ciudad no es representada ya bajo la aspiración ideal y homogenizadora de las miradas omnicomprensivas, ni desde la nostalgia de un pasado, acaso ilusorio, inscrito en sus monumentos, símbolos o enclaves privilegiados, sino desde la propuesta de unas figuras que violentan la mirada complacida de un espectador desapercibido de los espacios inefables del suburbio, del arrabal, del solar, del descampado, de todos aquellos no lugares que las ciudades en reconstrucción han desechado o diferido hasta su próxima apropiación.

El cine español, de la transición hasta nuestros días, ha explorado estos territorios en sintonía, con el proyecto de modernidad que animaba las cinematografías europeas y ha propuesto, a lo largo de las últimas cuatro décadas, una puesta en escena de los espacios urbanos en los límites del régimen de visibilidad de la ciudad heredada del franquismo. La puesta en escena de personajes que más que transitar deambulan por un espacio desolado, inconexo y "extrañado", plagado de ruinas, de construcciones anodinas, laberínticas, no-lugares que se resisten tanto a acoger un significado y una identidad obvias,

como a satisfacer inmediatamente su correlato, la búsqueda incesante de sentido, caracterizan aquello que constituye precisamente el locus sobre el que se erige la ciudad del cine moderno. Como resultado del proyecto de refundación de las ciudades del cine español, se aprecian cuatro miradas o visiones características de la ciudad: la ciudad de los descampados, la ciudad convulsa, la ciudad en crisis y la ciudad en reconstrucción.

## 2. Entre la contestación, la pérdida y la mirada extraviada

La ciudad de los solares y descampados, de la búsqueda de nuevos espacios desde los que resignificar lo urbano, en los mismos márgenes del régimen de visibilidad de la ciudad, se confronta con la ciudad opulenta y expansiva del desarrollismo franquista, de la censura y de las imágenes del NoDo, mediante unas escrituras fílmicas que pugnan por superar el aparente realismo inmediato y la transparencia de la imagen documental, insistiendo en la recurrencia de ciertos rasgos formales y en la trasgresión de las convenciones del relato fílmico mediante la saturación de símbolos y procedimientos que tratan de disipar la progresión y articulaciones narrativas clásicas.

La década de los sesenta y setenta se caracteriza en lo urbano por el desarrollo de una estrategia homogeneizadora que tiene su mejor reflejo en la construcción de barriadas obreras en las periferias de la ciudad, el chabolismo y la infravivienda, como respuesta espontánea a la masiva incorporación de mano de obra que demanda la pujante industria en los polos de desarrollo. El denominado "Nuevo Cine Español" (Monterde, Riambau, Torreiro, 1987) insiste en un nuevo realismo que apunte hacia el fuera de campo forzado por las fuertes limitaciones impuestas por un régimen que pese a sus intentos "aperturistas" obligaba a hablar de la realidad de una manera tangencial y a menudo esotérica e impenetrable. No resulta extraño que muchos de los filmes realizados en este periodo se orientara hacia el documental, pero posponiendo la pretensión de un registro directo de un universo referencial dado, de lo evidentemente apreciable y visible, para interesarse por cuestiones relativas a la puesta en escena, a la reconstrucción del universo profílmico para dar cuenta documentada –esto es, pensada y autoreflexiva- de las formas de vida cotidianas en la urbe, de sus ritos y hábitos, de sus espacios, actitudes, ritmos y expectativas. Esta reflexión acerca de puesta en escena de una forma particular de ver, de pensar la realidad y de resignificar lo cotidiano, alcanza a la forma que adquiere su incripción fílmica, a las formas de escritura desde las que se interpelan los preceptos dominantes aludidos o señalados desde el propio filme, llegando a desnaturalizar la aparente transparencia de la representación documental.

Algunos precedentes de este nuevo cine podían apreciarse en ciertas realizaciones de los 50 que desde el mimetismo con otras cinematografías y en sintonía con la moda neorrealista abordaban los conflictos urbanos desde la perspectiva de los

géneros establecidos, en el marco de los estrictos límites impuestos por la censura. La temática de los paraísos urbanos ilusorios es abordada bajo forma melodramática, en filmes como Surcos (Nieves Conde, 1951), del que la censura elimina la escena final, paralela de la primera, en la que la familia Pérez, de vuelta de su fracasado intento por integrarse en la capital, se cruza con una familia de campesinos que llega a la madrileña estación de Atocha, en busca de fortuna; en El inquilino (Nieves Conde, 1957) donde se afronta el problema de la vivienda; en la ambigüedad moral de los personajes retratados en un claroscuro expresionista por Ladislao Vajda en El cebo (1958) o en Los atracadores (Rovira Beleta, 1961); en el complejo mundo interior de los personajes de Cielo negro (1951) o El batallón de las sombras (1956), ambas de Manuel Mur Otí y la mirada crítica sobre la burguesía barcelonesa en los filmes de Julio Coll, Un vaso de whisky,1958; Los cuervos (1961); en el lamento levemente ecológico de El último caballo (Neville, 1950) o en Mi calle (Neville, 1960) donde, mediante insertos de secuencias documentales de acontecimientos históricos, se narra una trama argumental ambientada en una calle del Madrid isabelino, en el umbral del siglo XX. Pero los silencios impuestos por la censura constituyen el documento más elocuente de la férrea disciplina ejercida sobre el régimen de visibilidad de la ciudad, como ocurre con las secuencias documentalizantes del arrabal madrileño eliminadas de filmes como Cerca de la Ciudad (Luis Lucía, 1952) o Segundo López, aventurero urbano (Ana Mariscal, 1952). Tras las Conversaciones Cinematográficas Nacionales de Salamanca, realizadas en 1955, Barden declara la necesidad de superar un cine "políticamente ineficaz, socialmente falso, intelectualmente ínfimo y estéticamente nulo" con el fin de animar la confrontación con el dispositivo fílmico volcado sobre el desarrollismo y el "milagro" español, el No-Do, creado por el régimen en torno a los noticiarios cinematográficos y documentales, de obligada proyección hasta 1975, y con la censura, vigente hasta 1977. El propio Bardem emprende una crítica militante de la burguesía hipócrita y arribista con La muerte de un ciclista (1955) y Calle mayor (1956) sobre las que la censura proyecta su larga sombra cortando las secuencias en las que la cámara enfoca sobre los arrabales y los marginados de la ciudad. El gusto sainetesco de Berlanga (Plácido, 1964) y de Fernán-Gómez (La vida por delante, 1968) o Ferreri (El pisito (1958) se interesan por los problemas cotidianos de los ciudadanos, por la pobreza, los sueldos miserables y los créditos para adquisición de una vivienda. Pero será Saura quien ejercite una peculiar mirada semidocumental sobre los dramas urbanos en películas como Los golfos (1959), donde realiza una aproximación a la juventud proletaria y desarraigada, desde un estilo próximo al reportaje documental y a los estilemas de la Nouvelle Vage. En este filme se narra el desarraigo y la vida marginal de un grupo de jóvenes del suburbio madrileño de finales de los duros años 50 en los que está inscrita la tristeza y la frustración de una época, de un tiempo lento, cíclico y repetitivo, protagonizada por un grupo de actores desconocidos.

La revisión crítica de aquellas imágenes y sonidos privilegiadas por la cinematografía franquista serán confrontadas por filmes como Los farsantes (Mario Camus, 1963), Juguetes rotos (Manuel Summers, 1966) o Canciones para después de una guerra (Basilio Martín Patino, 1971), filmes

que se miran en las imágenes-documento de los sujetos, acontecimientos y lugares falazmente ensalzados por el discurso grandilocuente del NODO, ahora incorporados en el montaje para ser interpeladas desde el presente. Juguetes rotos, un relato construido a base de fragmentos, retazos y un intrincado apilamiento de materiales y estrategias narrativas, pone en escena una galería de personajes que tras ser elogiados y consumidos como héroes públicos del proyecto cultural franquista (boxeadores, toreros, futbolistas) muestran en el filme la decadencia, la soledad y el olvido exhibido ahora por personajes anónimos que el filme interroga haciendo traspasar el espesor del texto, en tanto que transposición de la figura y mirada sorprendida del espectador. Pero el filme, junto con los materiales que exhibe, guarda memoria de las imágenes hurtadas a la mirada del espectador: planos de los suburbios urbanos, de la pobreza, de la marginalidad que habita en los confines de la ciudad expuesta, visible. Texto precario, fragmentario y heterogéneo, que advierte preventivamente al espectador del trabajo del dispositivo documental, de sus pliegues e intersticios, expresados en la forma adversativa que inaugura el filme: "no hay que dar tanta verdad al público". Canciones para después de una guerra, por su parte, continúa este trabajo de desmontaje de los lugares comunes del imaginario franquista precisamente mediante un filme de montaje desde el que se pretende enunciar una particular mirada que transita por la difusa frontera entre documental y la ficción. En esta estrategia discursiva se aprecia la doble interpelación del espectador, en tanto que memoria compartida a través de las imágenes y sonidos-testimonio que el filme re-presenta y en tanto que confrontación con los materiales que el filme extrae de la actualidad bajo la irónica, a la vez que escéptica, mirada autoral. Canciones…presenta un mecanismo de calculada ambigüedad compuesto por canciones populares cantadas en los años 40 y confrontadas con imágenes de archivo, muchas de ellas extraídas del NODO, con el objetivo de desmontar los tópicos sobre los que se asentaban los referentes culturales del franquismo y denunciar las manipulaciones de su dispositivo fílmico: la canción "Mi casita de papel" desmantela desde el espacio comentativo de la voz en off, imágenes de la publicidad oficial de vivienda y de la miseria urbanística del momento. El cine sale a la calle, en busca de espacios naturales, poniendo en escena una particular estética del solar, del descampado y de los espacios anodinos dejados por la construcción descontrolada en las grandes ciudades como Madrid o Barcelona, en El último sábado (Balañá, 1967), La busca (Fons, 1966) o El Espontáneo (Grau, 1964). Todo ello con el propósito de documentar los espacios desolados, las ruinas y escombreras, los espacios ambivalentes susceptibles de una doble lectura, la del abandono y la marginalidad, junto con la espera de una próxima edificación y con ella una nueva apropiación de sentido al que los personajes no son capaces de acceder, pero sobre los que se construyen las tramas de filmes como El inquilino (Conde, 1957) o La piel quemada (Forn, 1966), escenarios de personajes sin esperanza ni objetivos, en un contexto de pobreza y exclusión social. El descampado tiene como horizonte el monótono skyline resultante del afán constructivo y especulador del desarrollismo, en tanto que encierra en sus desestructurados contornos plagados de antihéroes, tanto el rechazo dramático de las

ilusorias oportunidades urbanas (Young Sánchez, Camus 1963), como la apatía y el negacionismo de unos sujetos engullidos por la indiferencia de la ciudad (Los chicos, Ferreri 1959).

Otros directores, como los agrupados en torno a la denominada Escuela de Barcelona tratan por su parte de vaciar la realidad de sus contenidos habituales, estereotipados, en busca de un nuevo realismo construido a base de pulsiones documentales y formas abstractas, de referencias intertextuales y de construcciones en abismo en las que el propio cine se proyecta en el interior de la propuesta fílmica. Este cine, pese a su disparidad, se caracteriza por un vaciado sistemático de los recursos narrativos (debilidad de los nexos causales, ausencia de densidad psicológica en los personajes, espacios planos, anodinos, sin particularizar) y por un permanente tránsito por los frágiles límites entre la realidad y la manipulación de los elementos profílmicos con vistas a la inserción de una trama somera, apenas esbozada, que pone en marcha un relato en permanente deriva autorreflexiva, entre el enunciado y la enunciación, entre el decir y lo dicho. Filmes como Mañana (Nunes, 1957), en el que se emprende un errático recorrido por la Barcelona nocturna y marginal; Acteón (Grau, 1965), parábola del mítico cazador –en la estela de Pickpoket, de Bresson- que se refleja en los escaparates, mercados de abastos, andenes, mataderos de animales, huyendo del fatídico amor de Diana; el fallido proyecto de Tuset Street sobre la Barcelona dual, a la vez snob y canalla, o Cada vez que (Durán, 1967), insisten en subrayar la visibilidad de los mecanismos formales de producción del sentido, de espacios y personajes opacos, erráticos, carentes de motivaciones y de objetivos que aporten consistencia a las tramas sobre las que se sustenta el relato. Pero será en los episodios-fragmento de Dante no es únicamente severo (Esteva y Jordá, 1967), donde el argumento se disipe definitivamente, poniendo en escena el tedio como característica fundamental de la forma de vida burguesa tan sólo animado por la búsqueda de historias y entretenimientos estériles: un inserto documental relata desarrollo urbanístico de Barcelona, explícitamente fútil y carente de sentido. Otras propuestas, como el cortometraje documental Notes sur l'inmigration (Jacinto Esteba, 1960), realizado desde un compromiso militante a lo Joris Ivens, se acercan a los problemas de vivienda de los trabajadores españoles emigrados a Suiza, desde el realismo de la mirada subjetiva del autor, arquitecto y urbanista. Una mirada que se manifiesta especialmente en Lejos de los árboles (Esteba, 1963-70), filme que encierra entre su secuencia inicial y final, tomado como motivo la ciudad de Barcelona, al igual que "cualquier gran ciudad", la fascinación por la muerte, la magia y sus formas rituales a lo largo del calendario festivo español, contrapuestas con la imagen folclórica y secular de las tradiciones populares. El filme, concebido como respuesta a España insólita, un documental destinado a la promoción turística, realizado por Javier Aguirre (1965), reconoce como antecedente Tierra sin pan (Luis Buñuel, 1932), el surrealismo, la pasión por África del cine etnográfico de los años 30 y la mirada de inspiración antropológica y neorrealista de Pío Caro Baroja, a la sazón director de programas filmados de la segunda cadena de TVE, donde dirige y colabora en series como Conozca usted España y con quien Esteba documenta el proyecto. En Lejos de los árboles, la crudeza y brutalidad de las imágenes circula de la "gran ciudad" al mundo rural, para retornar a

la urbe, encerrando en una metáfora circular el pulso de lo atávico palpitando en los comportamientos y formas de vida urbanas. El filme denuncia desde sus entresijos, el rechazo de la alteridad, de lo extraño, para tratar "la racionalidad subyacente en lo alterno". En el País Vasco, el espíritu desarrollista de la época tiene su expresión en Ocharcoaga (Jorge Grau, 1961) un encargo del Ministerio de Vivienda para mostrar el "milagro urbanístico" y la lucha contra el chabolismo o en El Gran Bilbao (Rafael Ballarín, 1965) un cortometraje documental al servicio del afán metropolitano y anexionista de la capital vizcaína, con el contrapunto de A través de San Sebastián (Eceiza, 1961), donde se confronta la mirada turística y monumental con de imágenes los espacios de la marginalidad y de la noche de la capital donostiarra o del documental de formato televisivo realizado por Pedro Olea para la serie Conozca usted España, de TVE, titulado La ría de Bilbao (1966), en el que junto con los consabidos tópicos acerca de la vida de la pujante ciudad, la cámara pasea por los "barrios altos" de la ciudad, un paisaje de arrabal en pleno auge gracias a las actividades vinculadas al mundo del espectáculo y la prostitución.

# 3. El cine de la transición y del desencanto

La ciudad convulsa, contradictoria, característica de las reformas políticas de los 70, se presenta de manera paradójica y ambivalente, bien como un entramado delirante de configuraciones urbanas por las que los personajes transitan insistentemente explorando los lugares y los tiempos –especialmente la noche- anteriormente negados por la censura franquista, bien como un espacio aludido desde la clausura y encerramiento de unos sujetos que han quedado atrapados en un tiempo suspendido, un presente asediado por el pasado, que el trabajo de memoria no alcanza a superar. La ciudad así figurativizada, bien mediante las metáforas de la soledad, el retiro y el recuerdo, bien mediante los rincones, caserones y retazos urbanos que se comportan como metonimias de la memoria colapsada, se ve confrontada por un cine más posibilista –denominado de la "tercera vía"-que opta por la comedia y el melodrama como recurso para la puesta en escena de una ciudad progresivamente aquejada por el diseño ornamental y los signos perentorios de la modernidad (nuevas periferias, complejos turísticos).

El cine español de la primera mitad de los 70 indaga en los límites de lo "decible", en un contexto de libertad controlada por una serie de imposiciones no carentes de ambigüedad. Junto con la censura, tanto directa, la autocensura lleva a los creadores a eludir temáticas, estilos e imágenes que son previstas como problemáticas con el régimen censor.

En la década que va de 1973 a 1982, entre los inicios de las reformas políticas y la consolidación democrática, se pueden diferenciar dos periodos en la actividad cinematográfica, con profundas repercusiones en el régimen de visibilidad de la ciudad.

El cine de la primera transición (1973-1976) se caracteriza por la pervivencia del modelo franquista heredado de las normas para el desarrollo de la cinematografía de García Escudero, las incertidumbres aperturistas y su apuesta por un cine con mayor relevancia

estética y social, y alcanza hasta los años posteriores a la muerte del dictador y la abolición de la censura previa (1976), momento en el que se observa la ausencia de una política cinematográfica, en un contexto internacional de fuerte intervencionismo proteccionista en los mercados cinematográficos que, al contrario del caso español, tratan de proteger la actividad cinematográfica nacional frente a la progresiva colonización por parte del cine norteamericano. Pero, dentro de este estado de excepcionalidad, también se observa otro grupo de propuestas que transitan entre lo implícito y lo explícito, mediante el recurso al simbolismo y a la metáfora. Cierto cine que se había iniciado en la disidencia de las manidas fórmulas genéricas del periodo anterior (Picazo, Patino, Bardem, Regueiro, Saura), recurre a la inserción de procedimientos simbólicos en el sustrato naturalista del relato, lo que constituye su marca de autoría y el proyecto de construcción de un espectador dispuesto a indagar el significado que la historia oficial ha instituido sobre el pasado y que el propio cine ha refrendado como espectáculo de los acontecimientos pretéritos y presentes. Este cine recurre al trabajo sobre la textura formal de la obra para elaborar mecanismos discursivos que permitan horadar la impenetrable transparencia narrativa, abriendo el texto a nuevas lecturas, más allá de su inmediata aprensión y fruición como relato. Tales procedimientos señalan frecuentemente hacia el carácter tenuemente documental de sus imágenes para interpelar la puesta en escena naturalista. En sus temáticas, nuevamente el tiempo y los espacios inefables aunque reconocibles del campo, la casa, la familia como topogrfías íntimas, escenario de personajes atormentados, erráticos, a la deriva, en confrontación con los territorios vírgenes de la infancia (Habla mudita; Gutiérrez Aragón, 1973; Cría cuervos; Saura 1975), del mito y de las imágenes primordiales (El espíritu de la colmena; Erice, 1973), de la familia y el padre (El desencanto; Chavarri, 1976; Elisa, vida mía; Saura 1977), la decadente familia burguesa (Ana y los lobos; Saura 1972); la soledad (A un dios desconocido, Chavarri, 1977), el tremendismo rural (Furtivos, Borau, 1975) o los ilusorios paraísos perdidos (El puente, Bardem, 1976).

Algunos de los rasgos peculiares vienen dados por la recurrencia del tiempo tratado como recuerdo traumático, escena primordial, memoria u olvido. El pasado se impone inexorablemente sobre el presente, siendo éste una precaria construcción realizada con el material de derribo de los desastres acaecidos o bien constituye su única vía de escape –onírica, nostálgica, evocadora-. El tiempo toma cuerpo en este cine como recurrencia de imágenes, recuerdos, acontecimientos, todos ellos inaccesibles en su sentido opaco e indescifrable, carente de significado alguno que oriente la vida presente, por lo que ésta resulta enfáticamente clausurada, detenida, encerrada sobre sí misma. La exacerbación de este tratamiento temporal produce efectos de carácter poético y rupturas de la linealidad y causalidad narrativas.

El cine emprende un arduo trabajo de exhumación documental, de recuperación de las imágenes ocultadas y de los testimonios silenciados durante el franquismo, e incluso de aquellos que aunque efectivamente exhibidos en los enunciados fílmicos autorizados adquirían ahora un nuevo significado para el espectador en el contexto de un discurso que, desde el presente, se confrontaba con las profundas

transformaciones que se sucedían en la sociedad española y que en su empeño no dudaba nuevamente en transgredir las dudosas fronteras entre el documental y la ficción. El cine documental de la transición se incorpora así al camino emprendido por aquellas cinematografías de la modernidad que bien sea por el procedimiento de poner en escena y denunciar las manipulaciones que conforman el relato pretendidamente informativo y testimonial, bien sea por el procedimiento de hipertrofiar los recursos ficcionales y narrativos, buscan interpelar la figura aquiescente del espectador para movilizar el trabajo de la memoria y de resignificación de los materiales que el filme incorpora y exhibe. Filmes como Queridísimos verdugos (Patino, 1973, estrenada en 1977) y Caudillo (1974-75, estrenada en 1977), contestan las imágenes hagiográficas del franquismo, la laberíntica confrontación del pasado desde el presente, en El desencanto (Chavarri, 1975, estrenada un año después); los diálogos simulados por montaje de La vieja memoria (Jaime Camino, 1977) o la marcada puesta en escena de espacios simbólicos y personajes políticos en Informe general (Pere Portabella, 1977) muestran esta actitud insolente con las convenciones genéricas de la representación fílmica.

Por otra parte, resultaba inevitable que tras los largos años de silencio y de imposición de una realidad extraña y monocorde, el cine se adentrara en el debate acerca de la identidad y la memoria, especialmente en el ámbito que la retirada de la obligada proyección del NODO (1975) y posteriormente de su exclusividad (1978) habían dejado abierto a nuevas iniciativas. La cuestión de las cinematografías de las nacionalidades entendida como reivindicación de unas señas de identidad diferenciadoras a la vez que legitimadoras de las respectivas opciones ideológicas, atentas a cierto carácter "específico" y "propio" de los lenguajes y materiales fílmicos, toma cuerpo en las iniciativas que se desarrollan, especialmente en Cataluña y el País Vasco, en torno a la producción de las series de cortometrajes informativos (Noticiari de Barcelona,1977-80) y documentales monográficos (Ikuska,1978-85), respectivamente.

El cine español vive un segundo periodo de transición coincidiendo con el periodo de reforma política iniciado con el referéndum de 1977, laabolición de la censura previa, del NODO y el desmontaje del aparato sindicalista vertical, con una renovada sensibilidad por lo urbano y tanto desde la ficción como desde el documental aborda el amplio y problemático territorio de las transformaciones y tensiones urbanas, a la vez que trata de dar respuesta a sus propias inquietudes y controversias. Filmes que interpelan la memoria a la vez que incorporan nuevos puntos de vista sobre los sujetos y los espacios urbanos, como Ocaña, retrato intermitente (Ventura Pons, 1978), Noche de curas (Carlos Morales, 1978), El asesino de Pedralbes (Gonzalo Herralde, 1978), Condenados a beber (Llorenç Soler, 1978), Animación en la sala de espera (Rodríguez Sanz y Coronado, 1979-81) hacen emerger en la puesta en escena de la ciudad temáticas hurtadas a la mirada, como la homosexualidad, las instituciones eclesiásticas, psiquiátricas o penitenciarias, los espacios urbanos recluidos en las sombras, como el depósito de Cada-ver-es (Angel Garcia del Val, 1981), o la continua revisitación de los personajes y lugares comunes de la imaginería popular, como el ambiguo

mundo del espectáculo retratado en Rafael es Raphael (Isasi Isasmendi, 1975) o la mirada desencantada del toreo, en Un maestro (Paco Camino, 1978). El régimen de visibilidad de la ciudad ensancha nuevamente sus límites temáticos y el cine emprende una intensa mirada sobre su construcción en tanto que lugar de conflictos y tensiones, de ilusorias oportunidades y de exclusión. El cine documental indaga en sus márgenes las formas de vida de las minorías Gitanos sin romancero (Llorenç Soler, 1976), con la que continúa la experiencia iniciada con El largo viaje hacia la ira (1969), una crítica visión sobre el chabolismo y los asentamientos suburbanos de los emigrantes que llegan del sur al área metropolitana de Barcelona, atraídos por los planes de desarrollo, realizada a partir de los materiales rodados para el proyecto Será tu tierra (1965). La desoladora visión urbana Autopista, unha navallada á nosa terra (1977) y O monte é noso (1978), también de Llorenç Soler, tiene su correlato en Rekalde-Betolaza (1974) y en Bilbao, problemática de la industrialización (1979), ambas dirigidas por Antón Merikaetxebarria, siendo la segunda un cortometraje de la serie Ikuska, donde se traza un descorazonado informe de la degradación medioambiental, urbanística y social en el Gran Bilbao, continuando con la búsqueda de una identidad específica en el cine vasco y a su vez prolongara la mirada poética del proyecto que iniciara el ensayo de un lenguaje cinematográfico propio y expresivo de la cultura vasca, Ama Lur (Néstor Basterretxea y Fernando Larruquert, 1968). Oscilando entre el documental y la ficción, pero esta vez desde el punto de vista de la ficción documentalizante y continuando la mirada nostálgica y evocadora al servicio de la construcción de referentes de un cine propio y específico de las nacionalidades, La ciudad quemada (La ciutat cremada, 1976), de Antoni Rivas, ahonda en la tradición y en la reconstrucción de escenas del acontecer histórico de la ciudad y de la vida barcelonesa, poniendo en escena a la manera de cuadros escenificados episodios históricos fuertemente arraigados en el imaginario colectivo.

## *3.1 Las crisis urbanas, la identidad y la memoria*

La ciudad en crisis y en deconstrucción de los años 80 se presta a la iconografía desoladora de los espacios obsoletos, abandonados por el progresivo desmantelamiento de una industria que había ocupado los territorios estratégicos de la ciudad y que ahora son objeto de las deambulaciones y trayectos erráticos de unos individuos que no alcanzan a dotar de significado a los nuevos fenómenos y territorios urbanos. Una ciudad horadada en su tejido urbano y social, dispersa y difuminada por su proyección periurbana, se extiende ahora sobre un territorio plagado de tierras de nadie, que el cine explora insistentemente como terra incognita, lugar privilegiado para el ejercicio de una nueva mirada. Esta ciudad colapsada que indaga en su propia historia mediante la exploración de los no-lugares –solares, suburbios, arrabales, vertederos, instalaciones obsoletas- y mediante incursiones en la memoria inscrita en sus pliegues y estratos, en las intrahistorias fragmentarias y relatos de vida parciales, digresivos y laberínticos de unos sujetos que no alcanzan a dotarlas de significado, se confronta nuevamente con las formas urbanas de la nueva comedia desenfrenada – de la denominada "movida"- y de unas escrituras fílmicas más

interesadas por la estilización del underground y el kistch que por dar cuenta de las tensiones y conflictos que aquejan a la urbe, en la lógica de un nuevo escenario productivo resultante de las alianzas entre el cine y la televisión y la consolidación de un público cinematográfico urbano cada vez más alejado del trabajo de la memoria y apegado a la historia inmediata. Se trata del cine de Fernando Colomo, representante de la denominada "comedia madrileña" (Estoy en crisis, 1982; La línea del cielo, 1983; La vida alegre, 1987) y especialmente de Pedro Almodóvar, en su versión estetizante de las culturas urbanas representadas en clave de melodrama populista y folletinesco (Laberinto de pasiones, 1982; Entre tinieblas, 1983; ¿Qué he hecho yo para merecer esto?, 1984 o Mujeres al borde de un ataque de nervios, 1988), marcan el enfoque postmoderno de los filmes realizados en los últimos 80 y principios de los 90, como Acción mutante (Alex de la Iglesia, 1992; Átame, 1989; o Kika, 1993, ambas de Almodóvar). Otros géneros, como el thriller urbano, indagan el territorio urbano transfigurado en un laberinto kafkiano (Barcelona sud, Cadema 1981; Bandera negra, Olea 1986; Massa vell per a morir jove, Coixet 1988; Barcelona lament, Aller 1990; A solas contigo, Campoy 1990; Todo por la pasta, Urbizu, 1991) o territorio de la delincuencia juvenil y marginal (Deprisa, deprisa, Saura 1980; Colegas, 1982 y El pico, 1983 de Eloy de la Iglesia), éstas últimas rodadas en clave tremendista y populista.

El cine de argumento de los 80 se caracteriza por una insistente actividad narrativa volcada en la memoria histórica, pero carente de la tensión necesaria para alterar las prácticas enunciativas características de este género. Las marcas de historicidad empujan al espectador a realizar ciertos reconocimientos relativos a acontecimientos y a lugares comunes de la memoria colectiva pero carece de una interpretación global de los mismos. Con todo, el cine de Vicente Aranda, entre otros, representa un intento por adecuar la forma fílmica a las estrategias narrativas de los relatos literarios que le sirven de referente, como en el caso del tratamiento de la Barcelona (Si te dicen que caí, 1989) y el Madrid de la postguerra (Tiempo de silencio, 1986), o en otro orden narrativo, la confrontación de la España urbana desarrollista y los depauperados suburbios y etnias marginadas (El lute, 1987).

Será, sin embrago, el cine documental el que realice una sistemática expurgación de archivos, filmotecas y materiales gráficos con el fin de recuperar los vestigios silenciados del pasado, pero con un característico procedimiento que lleva a poner en escena, bajo la mirada fílmica, el propio proceso de investigación, hallazgo o frustración de las expectativas e hipótesis de partida. El cine confronta así sus propios materiales proponiendo auténticas "puestas en abismo", una interpelación de la actividad de construcción de la película desde la mirada del filme en curso de realización, como en el caso del énfasis metalingüístico en la escritura de filmes como Numax presenta (Jorda, 1979), acerca de las luchas obreras en el contexto de la reconversión industrial, Con uñas y dientes (Viota, 1978) o el docudrama Madrid (Patino, 1986).

Los 80 se caracterizan por el auge del movimiento asociativo y de su papel en la reconstrucción y resignificación de la ciudad. Es el momento de la descentralización urbana y de

la incipiente democratización cultural, en la que los ciudadanos son invitados a participar no sólo como meros consumidores, sino como protagonistas de los procesos socioculturales en curso. La ciudad, a la vez que recupera la calle como espacio social y bajo la propuesta de un urbanismo de austeridad, reivindica la polivalencia de usos de los espacios sociales, tratando de evitar a toda costa una definición funcional de los mismos. Las visiones urbanas que ejercita el cine en los 80 continúan en la indagación de los márgenes de lo visible, de los suburbios y de los territorios incógnitos de la periferia urbana, a la vez que excavan los diferentes estratos sobre los que se ha consolidado la ciudad del presente.

## *3.2 El citymarketing, refundación y desaparición de la ciudad*

Finalmente, la ciudad en reconstrucción de los 90, pone en escena el intento de refundar la urbe y el pensamiento acerca de lo urbano desde la reapropiación y el diseño estratégico de los espacios denominados "de oportunidad", junto con la intervención mediante grandes intervenciones urbanísticas en áreas seleccionadas y exclusivas de la ciudad. La nueva ciudad requiere ser repensada desde sus cimientos con el fin de definir su nueva identidad y funcionalidad, con la mirada puesta en su potencial específico orientado a la cambiante concurrencia en los mercados globales, resultado del citymarketing, de las campañas de comunicación y de las nuevas oportunidades que brinda el espacio de flujos (Castells,1995). El cine dominante en este periodo otorga primacía a las grandes representaciones de la ciudad, a la puesta en escena de sus símbolos más notables –el skyline resultante de los nuevos hitos arquitectónicos, los eventos urbanos de diseño-, a la ciudad como espectáculo y simulacro de sí misma. Pero a su vez es insistentemente confrontado con los espacios y lugares que ocultan sus escenografías y que el cine de la memoria y de los sujetos, desde las fronteras del nuevo régimen de visibilidad de la urbe y de la industria cinematográfica, pugna por poner en escena. Las propuestas fílmicas abordan lo urbano desde la tensión del trabajo del tiempo y de la memoria en confrontación con el presente, con el propósito de interpelar el olvido y la nueva condición de un espectador seducido por la inmediatez de lo actual en la ciudad, de sus continua renovación, sumido en un suspense expectante, incesantemente reactivado por la densa actividad mediática que promociona el nuevo imaginario urbano.

Las crónicas urbanas cinematográficas presentan protagonistas jóvenes carentes de objetivos, desorientados y perdidos en la jungla de los nuevos símbolos urbanos (*Historias del Kronen*, Armendáriz, 1995; *Tesis*, Amenábar, 1995; *Mensaka*, 1998; *Noviembre*, 2003, Mañas; *Abre los ojos*, 1997), extraviados entre los sueños del extrarradio (*Barrio*, León Aranoa, 1998), aquejados de un histriónico deambular (*El día de la Bestia*, De la Iglesia, 1995), transitando los sórdidos mundos de la droga, la delincuencia y el terrorismo (*Los días contados*, Uribe 1994; *Nadie hablará de nosotras cuando estemos muertas*, García Yánes 1995) o la desolada peripecia urbana de la infancia maltratada (*El Bola*, Mañas). La comedia continua con su exploración de las relaciones personales orientada hacia un público

joven y urbano (*Amo tu cama rica*, 1992 y *Los peores años de nuestra vida*, 1993 de Martínez Lázaro; *Un paraguas para tres*, Vega 1992; *Tierno verano de lujurias*, Chavarri 1993; *Todos a la cárcel*, Berlanga, 1993) o atormentados por el secreto, la memoria y la culpa (*En la ciudad sin límites*, Hernández 2001). En otros casos la ciudad se vuelve escenario privilegiado del desmantelamiento industrial y del vagar errático de los trabajadores expulsados a la intemperie de unos solares y arrabales en los que con anterioridad desarrollaban su actividad laboral y sus vidas, en la línea estética del realismo británico (*Los lunes al sol*, León de Aranoa, 2002) o un laberinto de ruinas industriales y terrenos baldíos –naves industriales desmanteladas, terrenos que bordean autovías, vertederos- de los que los individuos no pueden salir y en los que las relaciones sociales se han reducido a la mera colaboración para la supervivencia en el medio hostil y agresivo de la desestructuración familiar, la droga y la delincuencia. En *Salto al vacío* (Calparsoro, 1995) los personajes siquiera alcanzan a articular un discurso coherente, plagado de medias frases, apenas musitadas, entrecortadas y difíciles de entender por parte un espectador insistentemente interpelado para prestar atención a los indicios y señales dispersas por una vaga puesta en escena.

*El sol del membrillo* (Erice, 1992) constituye uno de los más notables experimentos de minuciosidad narrativa, gracias a un documental que, incidiendo en el trabajo de puesta en escena, narra el intento por captar la luz en un membrillero por parte del pintor Antonio López, en un ejercicio fílmico prácticamente recluido en las reducidas dimensiones de un patio urbano al que apenas llegan, si no las imágenes, los sonidos y la luz cambiante de la ciudad, a las puertas del otoño. La urbe y el filme documentan la vivencia personal, compartida con el pintor, del esfuerzo frustrado por representar el sueño, la memoria y acaso las escenas fundadoras de la incesante búsqueda del artista.

Los noventa representan un cambio radical en la mirada sobre la ciudad. Surge una renovada fascinación por los grandes proyectos artísticos (museos), culturales (bibliotecas), deportivos (olimpiadas) y por la construcción estratégica de eventos vinculados a la nueva representación de la ciudad (Forum), como respuesta a la crisis urbana iniciada en los ochenta y también como legitimación de las políticas urbanas y los planes estratégicos. Frente al carácter redistributivo, corrector de los desequilibrios y desigualdades socio-espaciales del planeamiento urbanístico ahora se ponen en marcha grandes inversiones y proyectos, construcciones emblemáticas diseñadas y realizadas por arquitectos de prestigio que generan obras de alto valor simbólico y que ayudan a construir y vender "el producto ciudad". Esta figura de planificador/artista reclama la libertad perdida con el funcionalismo arquitectónico y reclama además la competencia para definir lo específico de cada ciudad. Frente a la producción de monótonas periferias y de edificios iguales, el arquitecto-urbanista entiende su oficio como un "arte" que capta la singularidad de lo concreto, su carácter único e irrepetible, capaz de extraer todo su potencial para refundar la ciudad, para afirmar su especificidad y particularizar su potencial en un mercado global. La búsqueda de identidad que en los 80 miraba hacia los ciudadanos, ahora se enfoca sobre los globalizados mercados y circuitos financieros, turísticos y culturales en los que compiten las

distintas ofertas urbanas. Sin embargo, esta forma de pensar y de intervenir en la ciudad, basada en la identificación y producción de espacios de específicos, de "oportunidad", con vistas a la concurrencia en el mercado global de ciudades, tendrá como consecuencia la fragmentación del mosaico urbano y el ahondamiento de la segregación socio-espacial. Los espacios de oportunidad representan la nueva máquina urbana y el principio estratégico y mercantil desde el que se opera la resignificación de lo urbano en el umbral del nuevo siglo.

Esta metamorfosis de la ciudad afecta a su comprensión, al modo en que la ciudad se presenta al ciudadano como una superposición de espacios fragmentados, desarticulados y escindidos de las necesidades y de la participación ciudadana en la definición de la ciudad. En este contexto, el cine de Llorenç Soler continúa el original tránsito de sus "documentales sobre la ficción" por los territorios de la emigración ilegal, en *Saïd* (1998) y la difícil convivencia entre payos y gitanos en el suburbio, en *Lola vende cá* (2000), realizado bajo una mirada antropológica mediada por un argumento amoroso que permite la revisión de tradiciones y formas de vida, pero reclamando insistentemente la participación del espectador interpelado por las miradas a cámara, las locuciones que desde diferentes instancias narrativas lo identifican e interpelan. O *Polígono Sur* (Abel, 2003) un nuevo lugar, construido ex novo para albergar los excedentes urbanos, las nuevas migraciones venidas desde los extrarradios recalificados por la expansión urbana, desde los márgenes de las formas de vida y de las culturas urbanas, para refundar la ciudad como lugar de relaciones humanas y como sociedad.

Finalmente, En construcción (José Luis Guerín, 2002) propone una metáfora sobre el paso del tiempo y los habitantes de un lugar –vecinos, inmigrantes, marginales, vagabundos, el Raval barcelonés- en proceso de transformación por la intervención urbanística, a los que Guerín homenajea citando a Shakespeare "la ciudad es la gente". Mediante un personal ejercicio de escritura, aborda la crónica de la transformación de un barrio que nace y muere con el siglo XX y con él su memoria. El filme se comporta como un dispositivo construido para captar trazos de un mundo que cambia y se transforma constantemente, del tiempo que fluye y de las personas allí emplazadas para trenzar las sutiles tramas que alimentan la realidad como relato. Un cine de la memoria, de la huella de aquellos lugares de la memoria que se extinguen sin dejar testimonio, frente a la memoria de los monumentos y de los nuevos diseños urbanos carentes de memoria.

Las nuevas imágenes de la reconstrucción urbana se disponen como operadores icónicos en los que confluyen un sentimiento de nostalgia histórica, un relato de la memoria en el que se exhibe a la vez que se exacerban los rasgos de un pasado ideal, coherentemente reconstruido como pérdida y como la narración lógica y lineal de acontecimientos irremediablemente desaparecidos que conducen al presente, pero que ahora son actualizados mediante un simulacro hiperreal (Baudrillard, 1976). En apariencia, todo se vuelve táctil y visible, pero vaciado de cualquier significado profundo, desactivando así los grandes temas que acompañaban al pensamiento clásico del

urbanismo, la segregación, los desequilibrios sociales y las tensiones que históricamente han acompañado a la construcción de la ciudad. La expresión de esta nueva forma de entender la ciudad serán los "hiperespacios "(Jameson, 1991), espacios que se crean al margen de la ciudad que les rodea, arquitecturas-biombo que producen un espectáculo de la ciudad real ahora erradicada, pero de la que exhiben una memoria adaptada a las nuevas industrias del ocio, la cultura y el consumo: la ciudad se transforma en parque temático, en emulación de otros referentes urbanos o simulacro de sus espacios públicos de antaño, ahora hiperrealizados en el interior de los grandes centros comerciales, con sus calles y galerías, monumentos, lugares de encuentro y celebración (Hall, 1996). Accesibilidad, imagen y emblema, constituyen los tres elementos de la ciudad espectáculo funcionando simultáneamente como elementos dinamizadores del mercado. En este contexto los edificios se constituyen en producto publicitarios, en una serie de símbolos exteriores y visibles de las posibilidades de la nueva ciudad, cuya máxima expresión será la denominada "ciudad líquida" (Delgado, 1999) que encuentra uno de sus mejores ejemplos en el Tokio, de la película de Sofía Coppola, *Lost In translation* (2004).

# Conclusiones

La memoria de las ciudades y de los paisajes urbanos construidos por la representación fílmica relata las tensiones y conflictos que han caracterizado la vida de las ciudades a lo largo del pasado siglo. La ciudad en construcción, la densificación y aceleración de la actividad urbana, su destrucción y posterior reconstrucción, la expansión periférica y la vuelta a la ciudad construida y finalmente, su fragmentación y dispersión en múltiples espacios segregados constituyen otras tantas temáticas sobre las que el cine ha ejercido una intensa mirada escrutadora de los pliegues y desgarros operados por la constante transformación urbana en el tejido social y en el imaginario de sus habitantes. El cine que toma como objeto de escrutinio las ciudades convulsas del pasado siglo guarda memoria del encuentro que se produce entre una forma fílmica y una forma urbana, entre un pensamiento que filma y una forma de pensar y de habitar la ciudad.

# Referencias


- Fabbri, P. *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa (2004); p. 38-41
- Simmel, Georges. *Las grandes urbes y la vida del espíritu*. En AA.VV. *El individuo y la libertad*, Barcelona, Península, 1986; pp 247-248
- Barber, Stephen, Ciudades *proyectadas. Cine y espacio urbano*, Barcelona, G.Gili, 2006
- Aumont, J.J. *El ojo interminable*, Barcelona, Paidós, 1997; p.57
- Deleuza, Guilles, *La imagen movimiento*, Barcelona, Paidós, 1982; p.75
- Paredes, Isabel, Rodríguez, Hilario J. *Encuentros con lo real. Cine documental británico* (1929-1950), Huesca, Calamar Ediciones, 2008; p.79 y ss.

- Catala, J.Mª, Cerdan, J., Torreiro, C. *Imagen, fascinación y memoria*. Madrid, Ocho y medio, libros de cine, 2001
- Font, Domeneq. Paisajes para la modernidad, el cine europeo 1960-1980, Barcelona, Paidós; p.247
- Choay, Françoise, "El reino de lo urbano y la muerte de la ciudad", en Martin Ramos, Ángel *Lo urbano*, Barcelona, ETSAB; pp.61-73
- Venturi, R. "Le cinema a tuè la ville", en Sophie Trelcat *Rêver la ville*, Paris, Moniteur,2007
- Baudrillard, Jean, *Cultura y Simulacro*, Editorial Kairos, Barcelona, 1993; p.12
- Jameson, Friedic, *Ensayos sobre el postmodernismo*, Buenos Aires, Imago Mundi, 1991
- Hall, Peter. *Ciudades del mañana*. Barcelona, Ediciones del Serbal.1996
- Delgado, Manuel, *Ciudad líquida, ciudad interrumpida*, Univ.Antioquía, Colombia, 1999
- Borja, Jordi, MUXI, Zaída (Eds.) *Urbanismo en el siglo XXI*, Barcelona, Ediciones UPC

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 515-524. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Juliane Haider: *Construir Ciudad*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30'09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# PROYECTOS HABITABLES
# La aportación del proyecto arquitectónico a la calidad del espacio urbano

**Juliane Haider**

*Estudiante de doctorado en proyectos arquitectónicos*

ETSAM. Universidad Politécnica de Madrid
móvil: 654.040.346. email: juliane.haider@yahoo.es

## Resumen

El planeamiento de las ciudades está controlado por el urbanismo, pero en la realidad construida, el espacio urbano está conformado por los edificios que lo delimitan. El proyecto arquitectónico de cada una de las parcelas de una calle es el que define su carácter. El conjunto de todas las construcciones crea a la vez su contrario, un espacio libre de construcción, pero bien definido: el espacio público.

El espacio público es imprescindible para construir ciudad. Las calles, los parques, las plazas, etc. son el lugar donde se manifiesta la comunidad de los ciudadanos. Abiertas a todos los habitantes, las plazas dan el lugar para cualquier forma de convivencia: es aquí donde se realizan manifestaciones, fiestas, reuniones y otras actividades compartidas por gente de un barrio o de toda la ciudad.

Sin espacio público no hay ciudad, y de la calidad del espacio público depende la calidad de la ciudad. Por lo siguiente, la relación del edificio con el exterior es una relevante componente del proyecto arquitectónico.

Esta investigación trata del proyecto arquitectónico que genera espacio público adicional en su propio solar. Con la ayuda de ejemplos se define una clasificación de tipos y se analizan los parámetros que juegan un papel importante a la hora de crear espacio urbano.

## Palabras clave

<*arquitectura, espacio público, paisaje urbano*>

# Abstract

The planning of the cities is controlled by urbanism, nevertheless, in the physical construction of the city, urban space is marked by the buildings that delimit it. It is the architectural project on each of the plots of a street that defines its character. The entity of all the constructions creates at the same time its opposite, open space, that is, free of construction, but well defined: the public space.

The public space is essential for constructing a city. Streets, parks, squares, etc. are the place where the community of the citizens emerges. Open to all the inhabitants, the squares offer a place for any form of community: it is where demonstrations, ceremonies, meetings and other activities take place.

Without public space there is no city, and the quality of the city depends on the quality of the public space. Therefore the relation between the building and the exterior is an important component for the architectural project.

This investigation deals with the architectural project that generates additional public space in its plot. With the help of examples a classification of types is defined and the parameters that are important for the creation of urban space are analyzed.



# Key words

*architecture, public space, townscape*


# Introducción

En los años 60, arquitectos y urbanistas se empezaban a interesar por el espacio entre los edificios: en 1961, Jane Jacobs escribió "The Death and Life of Great American Cities", donde criticó los espacios urbanos artificiales de los años 50 y propuso barrios densos y usos mezclados en su lugar. En el mismo año, Gordon Cullen publicó su libro "The Concise Townscape", siendo pionero en utilizar el concepto de paisaje urbano y enfatizando la importancia de ciertos elementos e ideas para la calidad del espacio urbano. En oposición a las ideas de la arquitectura moderna respecto al espacio público, la escala humana ganó importancia.

El concepto de paisaje urbano abarca todo el espectro de la percepción del espacio urbano. El paisaje no es un conjunto de elementos físicos, cuantificables, sino la relación subjetiva entre el hombre y el medio en el que vive. Esta relación se establece a través de la mirada, y a través de la interpretación, que siempre es subjetiva.[i]

El concepto de paisaje es, hoy en día, más relevante que nunca. La idea de la sostenibilidad, presente en todos los campos de investigación, significa una posición "inclusiva", ya que la naturaleza actúa inclusivo, no exclusivo.[ii] Es decir, que el reto consiste en relacionar lo nuevo con lo existente, de una manera que se fusione con su entorno. Este pensamiento lleva al ideal de tener un especial cuidado con el paisaje. Varios proyectos de rehabilitaciones en cascos históricos europeos muestran esa consciencia.

Yoshinohu Ashihara habla de un espacio positivo y negativo para distinguir la calidad del espacio

exterior definido y no definido .El espacio positivo es cerrado, intencionado, mientras que el espacio negativo es infinito, tal como existe en la naturaleza no tratado por el proyecto. Ashihara compara este concepto con los términos figura y fondo de la psicología de la Gestalt: el espacio positivo corresponde a la figura, el espacio negativo equivale al fondo.

Herman Hertzberger hace una distinción entre space (espacio), que es centrífugo, y place (lugar), que es centrípeto. Como ejemplos menciona el teatro de Epidauro y las pirámides de Gizeh. Las pirámides, con su masa sin casi espacio interior, crean un exterior grande y centrífugo.

El teatro de Epidauro , al contrario, crea un gran interior centrífugo, que no tiene exterior, porque, debido a su situación en la colina, no se puede ver desde fuera. Según Hertzberger, las pirámides, erigidas para celebrar la muerte, significan la muerte del lugar. El teatro como institución que celebra la vida simboliza la vida y el lugar.

Los términos de Yoshinohu Ashimara y Herman Hertzberger expresan un concepto común del espacio positivo que está lleno de intención humana, diseñado y definido, centrípeto, crea lugar. El espacio negativo, vacío, centrífugo e indefinido, crea un fondo infinito, es decir, space. Las pirámides se pueden ver como figura sobre el fondo infinito del desierto. El teatro griego sería una figura sobre el fondo de su entorno natural, pero con una diferencia: su interior no es todo masa, sino que crea un lugar definido que puede ser ocupado.

.

En el centro histórico de la ciudad europea nos encontramos con la situación de que no existe el espacio negativo que hace de fondo para los edificios, sino que el espacio que queda entre los edificios cobra su propia vida. No se trata de un vacío entre sólidos, al contrario, establece lo más importante de una ciudad: el espacio público, donde se encuentra toda la vida de la ciudad. El espacio público es el espacio para la vida colectiva, de dominio y uso público, donde cualquier persona tiene el derecho de circular. En él se manifiestan los habitantes, la sociedad. Sin el espacio público no hay ciudad, o, llevándolo al extremo: el espacio público **es** la ciudad.

Por consecuencia, de la calidad del espacio público depende la calidad de la ciudad. Puesto que son los edificios, los que definen y forman el espacio público de la ciudad, el arquitecto tiene una gran responsabilidad a la hora de proyectar una nueva construcción, tanto en el casco antiguo como en el barrio periférico. El arquitecto tiene la posibilidad de mejorar la calidad del paisaje urbano con su diseño.

# Objetivos

Basado en la teoría del espacio positivo y negativo de Yoshinobu Ashihara, que está muy ligada a las ideas de la Gestalt (la calle como figura), este trabajo tiene como objetivo continuar la investigación sobre la importancia de la línea del límite entre el edificio y el exterior en la creación del espacio público. Es la "superficie" de los proyectos que da la forma al espacio exterior y crea la figura de la calle. Esta superficie puede ser una capa fina que cubre el edificio (la fachada plana).

Pero también puede consistir en una o varias capas más gruesas, incluyendo elementos, espacios de transición, o incluso espacios más grandes, como patios o plazas. Son esos casos que tienen más interés para la presente investigación, porque aportan espacio habitable a la ciudad.

Se intenta responder a la pregunta: "¿Cómo se puede mejorar el espacio urbano con el diseño del edificio?" Se investiga cómo los proyectos arquitectónicos pueden enriquecer el espacio urbano y la vida en la ciudad: ¿Qué elementos se usan para conectar con el exterior? ¿Cómo se puede conseguir un diseño que aporte espacios nuevos a todos los ciudadanos?

# Metodología

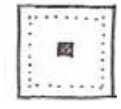
Primero se buscan ejemplos de proyectos que aportan una ampliación del espacio público a la ciudad, sin considerar su situación geográfica o la fecha de construcción. En el siguiente paso, esos ejemplos se clasifican en distintas categorías que van surgiendo al establecer el catálogo de ejemplos. A continuación, se analizan tres proyectos construidos en los últimos años en Madrid, con la intención de encontrar las variables que se aplican para mejorar el espacio urbano.

# 1. Clasificación

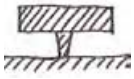
A continuación se cita el listado de varios ejemplos de proyectos arquitectónicos (de varios autores y en varios países del mundo) que han conseguido generar nuevo espacio público, es decir, ampliar el espacio accesible a todos los ciudadanos.

## *1.1. cubrir*

Una manera de generar una plaza para la ciudad, es cubriendo el espacio que se deja libre de construcción.



En el Caixa Forum en Madrid, Herzog y de Meuron vacían la planta baja casi por completo, dejándo solamente los apoyos necesarios y la escalera de entrada al edificio.



Jean Nouvel crea una cubierta para la plaza en su proyecto para el Centro Cultural y de Congresos de Lucerna y para la ampliación del Museo Reina Sofía en Madrid. En Lucerna, la plaza está situada delante del edificio, como antesala a la entrada al Centro y abierta hacia el lago. En Madrid, la plaza, además de cubierta, está encerrada por el edificio.

La Peckham Library, una biblioteca en Londres diseñada por Alsop & Stormer en 1999, ocupa en las plantas inferiores solo una pequeña parte del solar. Las dos últimas plantas, sin embargo, aprovechan toda la superficie, y, apoyadas en pilares finos sobre la plaza, la cubren completamente.

Un ejemplo más conocido es La Grande Arche de La Défense en Paris. El edificio, partido en dos, se eleva en dos laterales del solar, para unir-

se a gran distancia del suelo y formar así un gran arco.

## 1.2. envolver

En el museo de arte contemporáneo de Castilla y León, de los arquitectos Mansilla y Tuñón, la plaza antepuesta a la entrada se define por el edificio que la envuelve. La planta del museo se genera a partir de un módulo, la plaza tiene la misma forma de varios módulos que se dejan libres de construcción. Masilla y Tuñón aplican la misma estrategia de envolver la plaza en su proyecto para el Museo de Cantabria.

La ampliación del Museo Reina Sofía, además de tener la plaza cubierta, la envuelve con los edificios, pero dejando las esquinas abiertas.

La Lever House en Nueva York, de Skidmore, Owings & Merrill en 1952, envuelve la plaza por completo con su primera planta. En planta baja libera gran parte de la superficie, sólo quedan dos volúmenes y los pilares. De esa manera la plaza está abierta a la calle, pero a la vez envuelta por completo.

## 1.3. retranquear

El proyecto de ayuntamiento, hotel y centro comercial en el centro de Innsbruck de Dominique Perrault de 1996 se retranquea de tal forma, que deja toda una esquina del solar libre. La plaza que se crea está abierta en dos laterales y el proyecto cierra los otros dos.

El Seagram Building de Mies van der Rohe en Nueva York, de 1958, se retranquea respecto a la calle, dejando una amplia plaza, abierta en tres de cuatro lados. Esta plaza está elevada respecto a la calle y tiene dos fuentes, situadas simétricamente al eje de entrada, en los laterales.

Herzog y de Meuron querían crear una plaza para la gente en el Prada Store en Tokio, construido en el año 2003. Colocando la superficie necesaria en vertical en vez de horizontal y en la esquina libre del solar, consiguieron liberar una plaza protegida por el propio edificio, abierta hacia la calle en un lateral.

Otro famoso ejemplo es el Centre Pompidou en Paris, de Renzo Piano y Richard Rogers, 1977. El diseño libera la mitad del solar y inclina la plaza levemente hacia la entrada.

Peter Zumthor diseña la Kunsthaus en Bregenz de dos volúmenes, uno exclusivamente para exposiciones, el otro para la administración y cafetería, dejando libre una plaza abierta que cuenta con los edificios como fondo.

El acto de retranquear el edificio considerablemente significa una pérdida de superficie construida para el edificio, que en la mayoría de los casos se recupera, subiendo la altura. Por esta razón este tipo sólo se puede aplicar cuando se dispone de suficiente superficie o sin limitaciones de altura para la edificación.

## 1.4. enterrar

Dominique Perrault consigue generar plazas, usando el método de enterrar el edificio, en varios proyectos: en el Velódromo en Berlín, construido en 1999, en la Biblioteca Nacional de Francia en

Paris, 1995, y en el Ewha Womans University Campus Center Project en Seoul de 2008. Enterrando el edificio se puede usar su cubierta como plaza, que de este modo se queda al nivel de la calle. Los espacios libres enterrados, funcionan igual que los espacios libres a nivel del entorno: se crean por retranqueo, envolvente, etc.

### *1.5. elevar*

La idea de hacer accesible la cubierta del edificio también se encuentra en proyectos que no están enterrados bajo el nivel de la calle. En estos casos se tiene que solucionar el problema de cómo acceder a la cubierta, que suele estar a una altura considerable.

En la terminal marítima de Yokohama (FOA, 2002), la cubierta tiene forma de varias rampas, escaleras y plataformas que forman el edificio y hacen toda la superficie accesible a las personas.

En el NeMo (National Center for Science and Technology) en Amsterdam, de Renzo Piano, 1997, la cubierta es un plano inclinado de grandes dimensiones. Esta rampa nunca llega a la calle, el acceso se realiza a través de escaleras.

El edificio de la Ópera y Ballet Nacional de Noruega en Oslo, proyecto de Snohetta en 2008, está marcado por sus cubiertas inclinadas que forman una superficie continua desde el punto más alto del edificio hasta el nivel del suelo circundante.

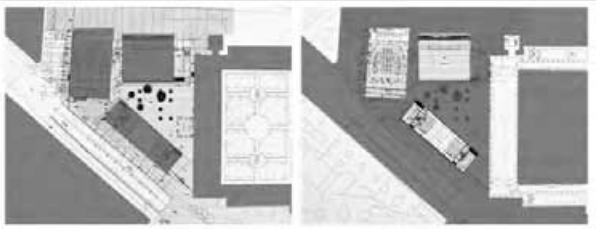
En estos ejemplos la cubierta se inclina hacia el suelo para dar acceso directo a ella o, por lo menos, acercarla más al nivel del peatón y simplificar la subida a la nueva plaza pública. En el año 1964, Claude Parent y Paul Virilio enunciaron la hipótesis de la 'función oblicua', que proponía el plano inclinado como soporte para el asentamiento humano. Anunciaban el tercer orden urbano, el inclinado, frente al primero, el horizontal, y el segundo, el vertical.[iii] Este cambio de nivel del suelo modifica el espacio urbano de una manera que los otros tipos de plazas no consiguen: elevan al ciudadano, crean movimiento vertical además del horizontal, con lo cual también abren nuevas vistas al paisaje urbano.

## 2. Análisis de tres ejemplos en Madrid

### *2.1. Ampliación del Museo Reina Sofía*

En la ampliación del Museo Reina Sofía, Jean Nouvel crea una plaza cubierta y cerrada en todos sus lados por edificios. Coloca tres volúmenes con planta rectangular a lo largo de los tres lados del solar – el cuarto lado ya está definido por el edificio Sabatini. Debido a la forma del solar, la plaza que resulta por esa colocación es triangular. A primera vista, los nuevos edificios no se tocan entre sí, por lo cual dejan las esquinas de la plaza

abiertas. Visto con más detalle, el edificio al norte, que alberga los espacios para exposiciones, conecta con el edificio Sabatini en un lado, y con el nuevo edificio para el auditorio en el otro. Es decir, el lado norte de la plaza está cerrado por completo. Y es que aquí los edificios están separados del límite del solar – y con ello del espacio público – dejando una franja libre de acceso para la carga y descarga, que ocupa todo el ancho del solar, hasta el ascensor de materiales del antiguo edificio.



Con estos dos pasos cerradas, nos quedan solamente los dos al sur, que están abiertas al espacio público, a una acera que se amplía con la decisión de retranquear el edificio completo.

La fachada del edificio Sabatini es opaca, con ventanas que no dejan ver el interior. No hay ningún acceso al edificio desde la plaza, la taquilla que se encuentra en el cuerpo saliente constituye el único contacto entre edificio y plaza. A partir de aquí, un banco en forma de escalón de hormigón ancho impide acercarse a la fachada. Las fachadas de los nuevos edificios son principalmente de vidrio y, por consiguiente, muy transparente a la vista. La biblioteca al sur siempre mantiene esa permeabilidad visual. Uno puede acercarse hasta la fachada y ver toda la biblioteca que, además, está por debajo del nivel de la plaza, con lo cual es posible verla en su totalidad.

Al oeste está la fachada de la cafetería debajo del auditorio, también de cristal. La entrada a la cafetería desde la plaza está escondida en el pasillo que queda entre este edificio y el de exposiciones.

En la fachada al norte, se pueden conseguir distintos grados de transparencia con las lamas de protección de aluminio extruido que funcionan como una persiana.

Los tres edificios nuevos están unidos visualmente por una gran cubierta que se extiende por encima de ellos y de la plaza, un gran plano que cubre toda la ampliación y se acerca al antiguo edificio, pero sin tocarlo. Esta cubierta tiene voladizos de hasta 36 metros y un espesor de entre 5 centímetros en el perímetro exterior y 3,4 metros en el área central. Este grosor es visible en los huecos de diferentes tamaños, de forma rectangular encima da la plaza, de forma de paralelogramo encima de la acera al sur. Estos huecos dejan entrar la luz del sol, la lluvia, el viento,…

## 2.2. Caixa Forum Madrid

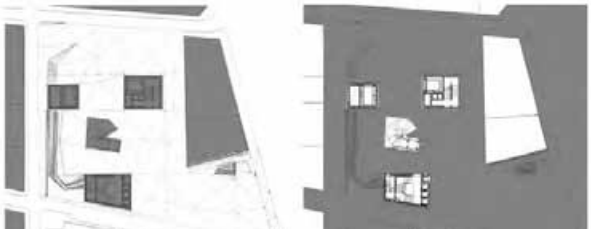
Uno de los principios básicos de Herzog & de Meuron a la hora de transformar la antigua Central Eléctrica del Mediodía en el nuevo Caixa Forum Madrid, ha sido el de abrir una nueva plaza pública. Desde el principio del proyecto, la Caixa quería construir un centro cultural social, en beneficio de los ciudadanos, para el bienestar de las personas. Abrir una plaza pública al espacio urbano circundante parece, por tanto, una consecuencia lógica.

El espacio abierto existente se consiguió de tres maneras distintas: la plaza de entrada desde el Paseo del Prado se ha creado por la eliminación de la gasolinera que ocupaba este lugar. Se excavó para añadir 2 plantas subterráneas y se ganó el espacio a nivel de la calle como entrada y eje vi-

sual. Desde aquí, la plaza continúa por debajo del edificio. La antigua central se apoya ahora sobre tres pilares y parece levitar sobre la plaza. Por último, se abrió el espacio antes delimitada por el patio de la central, al norte del edificio. Estas procedencias distintas se reflejan en tres subplazas que forman la plaza actual.

La plaza cubierta por el edificio:

Los tres apoyos del edificio se colocan dos al norte, uno en cada esquina, y uno al sur, en el centro del límite. Además de estas construcciones, el centro de la plaza está ocupado por la escalera serpenteante que constituye la única entrada pública al edificio – emerge en la plaza y lleva al foyer.



Esta colocación de los "pilares" deja, teóricamente, tres pasos que conectan la plaza con el espacio urbano circundante. Al oeste, hacia la calle Alameda, la diferencia de nivel entre calle y plaza se manifiesta en una fuente escalonada que conecta los dos niveles. Sin embargo, debido a la altura del techo de la plaza respecto al nivel de la calle, no se puede acceder a la plaza desde este lado. El lado norte y este, cada uno con una plaza a cielo abierto delante, quedan abiertos y dan acceso a la plaza cubierta. En el plano de la planta baja se percibe el alto porcentaje de superficie abierta en comparación con la superficie construida.

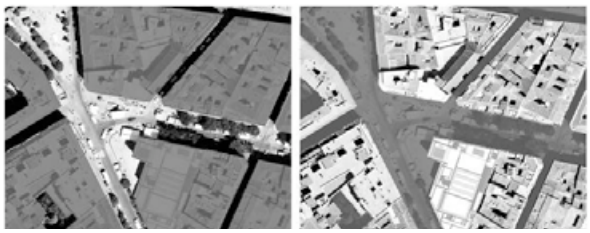
La plaza de entrada desde el Paseo del Prado se caracteriza por su apertura hacia la ciudad, ya que es accesible desde tres lados, sin ningún obstáculo. El cuarto lado está cerrado por un edificio existente que no tiene ningún acceso desde - u otro hueco hacia - la plaza. Delante de este muro se encuentra una fuente en el suelo.

Al oeste la plaza está delimitada por un edificio de viviendas. Las paredes de los pilares y de la escalera son opacas, cubiertas con planchas metálicas triangulares que se unen al techo del mismo material. Junto forman una superficie irregular, fuera de plano, con cada triángulo colocado según diferentes pendientes. Sólo existe un único acceso, el del centro de la plaza.

La plaza al lado del Paseo del Prado está abierta en tres lados, el cuarto lateral está formado por el muro de un edificio vecino, que está cubierto por un jardín vertical, ocupando la superficie total de 460 metros cuadrados.

## *2.3. Teatro Valle-Inclán*

El solar tiene una forma triangular, con la calle de Argumosa al norte, la calle de Valencia al oeste, y unas medianeras al este. El antiguo teatro Olimpia en el mismo solar, ocupaba toda la superficie, siguiendo el trazado de la calle. Paredes Pedrosa abren en su proyecto un nuevo espacio público, situado en la esquina noroeste, enfrente de la Plaza de Lavapiés, pensado para contribuir a la regeneración del barrio. Para ello, emplazan el edificio como continuación de la edificación existente y lo retranquean, dejando libre una plaza



triangular entre las calles de Argumosa y Valencia.

La plaza es continua, es decir, totalmente permeable desde las aceras en los dos lados abiertos. No se encuentra ningún atrezzo: no hay bancos, esculturas, etc. El suelo es continuo, se funde con las aceras. El desnivel de la calle de Valencia se compensa con unos escalones para subir a la plaza en este punto. El tercer lado de la plaza está cerrado, por el propio edificio del teatro. Aquí se encuentra la entrada principal y un escaparate que anuncia el programa. Vinculado a la Plaza de Lavapiés, este nuevo espacio urbano funciona como antesala del teatro y para el encuentro de las personas.

Los prismas ortogonales se abren mediante muros cortina sobre la plaza. Estos frentes acristalados permiten ver el interior de noche, cuando se transforman en prismas de luz. Durante el día reflejan el entorno urbano. La fachada forma el fondo de la plaza como una escenografía.

# Conclusiones

Tras la colección de los ejemplos de proyectos arquitectónicos que crean espacio público, y según la manera de cómo se genera la nueva plaza pública a partir de la propuesta arquitectónica, se llegó a la siguiente clasificación:

1. cubrir: construyendo una cubierta que define la plaza.

2. envolver: construyendo una envolvente que abraza la plaza.

3. retranquear: retranqueando el edificio en una o más frentes, dejando libre el espacio restante

4. enterrar: enterrando el edificio por debajo del nivel de la calle, dejando libre la planta baja

5. elevar: elevando la plaza por encima del edificio, a la cubierta

La última categoría se distingue claramente de las otras, porque no deja espacio libre en la planta baja, sino que lo eleva a otro nivel. Faltaría un ejemplo para una plaza enterrada, que conseguiría también el cambio de nivel, sin embargo, no se podría ocupar la planta baja por completo, ya que esa construcción eliminaría el carácter de plaza exterior. Como consecuencia de esta obligación a dejar la plaza sin cubierta, el tipo de plaza enterrada funciona igual que el tipo dos, envolver. Se observa, por consiguiente, que en todos los ejemplos de las primeras cuatro categorías se libera la planta baja en parte o casi por completo, siempre dejando como mínimo, el acceso al edificio y la estructura necesaria para que este apoye.

En los tres ejemplos analizados se encuentran: un ejemplo para la plaza creada por la acción de envolver y cubrir (ampliación del Museo Reina Sofía), uno que aplica el retranqueo (Teatro Valle-Inclán), y uno que entierra una parte del edificio, y eleva otra, creando así una cubierta que define la plaza (Caixa Forum). En todos se ve que no

hace falta añadir muchos elementos (atrezo como puede ser bancos, por ejemplo) para que la plaza funcione como tal. Se trata básicamente de definir el espacio, tratando al menos uno de los tres planos generales que lo configuran: el suelo, la "pared" y el techo. El suelo siempre existe, pero su diseño cobra mayor importancia en los casos que no existen los otros dos planos, como en las categorías *enterrar* y *elevar*. En las categorías *envolver* y *retranquear*, la "pared", es decir, el tratamiento de la fachada, juega el papel relevante, mientras que cuando se cubre la plaza, la cubierta protagoniza la escena.

Analizando, a partir de los ejemplos, los distintos planos que hacen falta o se pueden emplear para definir espacio exterior, se ve que Ashihara (1981) se queda corto con su explicación cuando dice que el espacio exterior es arquitectura sin cubierta que se delimita por los planos del suelo y de la pared: existen espacios exteriores que se definen únicamente por una cubierta, al igual que otros que sólo se marcan con el suelo. Además, un espacio abierto con cubierta pero sin paredes es igual de exterior que un espacio con paredes y sin cubierta. Para definir un espacio exterior sólo hace falta uno de los tres planos: suelo, pared o techo.

La clasificación ayuda a entender las posibles estrategias para la creación de espacio público en la ciudad, y con ello a contribuir a la construcción de la ciudad - la ciudad como entidad compartida, vivida y experimentada por todos sus ciudadanos.

# Referencias


- Maderuelo, J. (2006). *El paisaje: Génesis de un concepto*. Madrid: Abada Editores
- [i]Wines, J. (2008). *Grüne Architektur*. Köln: Benedikt Taschen Verlag

[i] ver Parent, C., Virilio, P. (1968). *Claude Parent, Paul Virilio: arquitectos*. Madrid: Alfaguara

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 525-536. ISSN 1697-8293. Madrid (España) PAULO MOREIRA: *The City of Red Sand*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# THE CITY OF RED SAND

## A School/Political Centre in the musseques of Luanda, Angola

**Autor: Paulo Moreira**

*estudiante de Doctorado / PhD candidate*

Department of Architecture and Spatial Design, London Metropolitan University. 40-44 Holloway Road London N7 8JL (UK) 0044 (0)7535393755 - moreirapaulo@gmail.com - www.paulomoreira.net

## Resumen

Este artículo se centra en una evaluación histórica e teórica de la arquitectura y urbanismo de los periodos colonial e pos-colonial de Luanda, donde los asentamientos de miseria social y económica conocidos como musseques ('tierra roja', el color del suelo) contrastan drásticamente con los elevados padrones de desarrollo en el centro de la ciudad.

Este trabajo incorpora el proyecto de una Escuela/Centro Político en la periferia de Luanda. El objetivo es proponer una respuesta a los conflictos urbanos de la comunidad, focalizándose en la arquitectura como medio de apoyar métodos innovadores de educación e participación social.

La idea es desarrollar un programa educativo que promueve igualmente disciplinas científicas y creativas, para fortalecer la relación entre escuela y comunidad. La investigación permite reflexionar sobre el rollo de las ONG y otras fuerzas político-sociales que serán movilizadas por este proyecto.

## Palabras clave

*musseques, asentamientos informales, Luanda, Angola*

## Abstract

This paper is situated within a historical and theoretical evaluation of architecture and urbanism of colonial and post-colonial Luanda, where settlements of social and economic misery known as *musseques* ('red sand', the colour of the earth) dramatically contrast with the high standards of development in the city centre.

The article incorporates the design of a School/Political Centre in the outskirts of Luanda. The aim is to propose an integrative complex that can respond to the community's

urban conflicts, focusing on the potential of architecture to support innovative teaching and social participation.

The idea is to develop an educational programme that equally promotes scientific and creative subjects, and strengthens the relation between the school and the community.The research allows for reflections on the role of NGO and other local socio-political forces that are mobilized by such a design project.


## Key words

*musseques, non-planned settlemets, Luanda, Angola*


# Introducción

This paper analyses the architecture and urbanism of the *musseques* or slum areas of Luanda, in Angola, looking particularly at its origins and current spatial configurations. Proposals for structuring this non-planned settlements are presented. This subject is part of a PhD investigation based in the Department of Architecture and Spatial Design, London Metropolitan University.

# Objetivos

The immediate circumstances and requirements for education, for the cultivation of political responsibility in the deprived *musseques* of Luanda, along with the development of local participation/commitment in the design and construction of the building itself, provide the raw materials for the research dimension of this investigation. There are, however, two areas of more general import, which deserve proper treatment as research:

a) The school is seen as a typical case, as part of a strategy of empowerment. This is embodied in the promise and nature of education to promote self-understanding and a public voice. The actual physiognomy of the school is itself seen as a type – not necessarily in its precise outlines, but rather as a way of interpreting the complex brief, and how to construct it. Lastly, the co-operative nature of the project offers insights into the transformation of a life of subjection and low-level resistance to one of empowerment through common commitment.

b) The project is not understood as the top-down provision of an educational facility, invoking the standard protocols of school codes and the building industry (although there are valuable lessons to be learned from both). Instead, it takes place in the sphere of practical knowledge, which is far less dependent upon the usual technical approach to design, to materials and their supply and fabrication, to the criteria for evaluation, to the ultimate meaning of the project. This is a new area of research in architectural studies, growing in part out of dissatisfaction with the results of Angola's late capitalist procedures and in part out of simply trying to be honest about how sophisticated knowledge (e.g.: statics, economics, statistical data) communicates with political or social

ideals in terms of the primordial experiences of decorum or setting that are the basis of any architectural or urban order.

# Metodología

The school project that is the basis for the proposed article is situated in the "shadow" of an architectural conflict that is largely directed by the increasing "overdevelopment" of Luanda's city centre. This study looks particularly at the nature of this conflict by studying the history and politics of architectural and urban development in the context of colonial and post-colonial Angola.

By way of understanding this context, the paper looks first at the nature of the impoverished settlements surrounding Luanda, where three quarters of the population live. Since 2002, when peace arrived to Angola after forty years of almost continuous wars, the profile of the city has begun to change dramatically, due to the neo-liberalist policies of economic growth pursued by the city administration. Even as the central business district acquires a familiar assembly of high-standard residential and commercial developments, the periphery expands with ever more populous slums. The indifference shown by local authorities and foreign investment toward the plight of these people requires a strategic consideration more sympathic to social justice.

On a more specific and detailed scale, the work on the school has two objectives. Firstly, according to the World Bank, educating all children worldwide will require the construction of 10 million new classrooms in more than 100 countries by 2015. At the same time, millions of existing classrooms are in serious need of repair and refurbishment. In the *musseques* of Luanda, it is estimated that half of the population are under fifteen years of age, therefore the first priority is to provide a decent education as the basis for claiming a place in the late capitalist trajectory of Luanda. Secondly, the proposed investigation undertakes a study of the *musseque's* existing and absent resources, so that the school can also serve as a common place for personal, social and cultural development. It is proposed that, through the comparatively modest investment in a school, this nucleus can stimulate the political and social solidarity requisite for participation of these marginalized people in the creative and civic debates of Luanda.

The originality of the proposal resides in seeing the school as a vehicle by which these dispossessed urban immigrants, a largely composite people from several regions, might begin to attain a proper urban presence. As a first public institution, the school/political centre will enable the communities to acquire a proper civic voice – eventually participating in the destiny of Luanda, instead of simply being dependent upon it. Implied within this is the gradual nucleation of the *musseque* as a town-within-the-city as part of the larger strategy for participation.

# 1. The City of Red Sand

## *1.1. Building from the Ground*

The genesis of the *musseques* almost coincides with the origin of the city of Luanda itself, in the 16th century. *Musseque* was the term used in Angolan toponymy to refer to the reddish sandy land that surrounded the city and extended through the plateau overlooking the ocean. *Musseque* is a naturally tinted clay containing aluminous matters such as iron oxide, that gives it a red-ochre appearance. The word gained a sociologic and urban meaning when it started including the quintals where slave traders accumulated their "product" and later the clusters inhabited by freed African slaves.

The expansion of the *musseques* is closely connected to the city's development. In every historical political change or economic impulse, there was a growth of migration from rural areas to the city. At the same time, each phase of planned urbanization corresponded to the disappearance of large number of houses, a dynamic process that is still happening in the 21st century.

The strategy of Luanda's *musseque* population is to take practical action of construction and to solve their own necessities: access to land, shelter building, illegal connection to basic sanitary and electrical infrastructures, opening of unplanned paths and streets. The observation of an extensive and highly dense unplanned periphery shows that the *musseques'* population has capacities and knows how to build their own houses according to the climate, the existing resources and their necessities. The houses are continuously improved and transformed into a more qualified and consolidated urban fabric.

*Imagen nº 1: Mapa de los musseques de Luanda*

***Fuente: Paulo Moreira***

The promoter of community empowerment John F.C.Turner states that the houses' deficiencies and imperfections are infinitely more tolerable if they are the owner's responsibility and not anyone else's. He argues that when inhabitants control the major decisions and are free to give their contribution to the design, building process and management of their houses, the social and personal welfare is stimulated. On the other hand, "when people don't have control or responsibility in key-decisions of

the housing process, the communities can become socially and economically instable".[1] This is what is happening in Luanda.

include a hierarchical network of streets and semi-public squares used by the local inhabitants.

The main streets are transitional areas concentra-

***Imagen nº 2: Plano de ubicación de la Escuela de Capalanca, Angola***

***Fuente: Paulo Moreira***

## *1.2. Self-built Urbanism*

The musseques cyclic development can be merged with the history of the country in many ways. These settlements have been more and more pushed into the natural plateau of Luanda's region, where less "obstacles" can be found, particularly the demonstrations of political power and economic progress. Its physiognomy is renewed or altered year after year, moving far and far away from the city center. The older musseques show a more consolidated structure when compared to the most recent ones. Public areas

ted with people realizing commercial activities under wooden shelters displayed disorderly, while the secondary streets connect ***to the inner core of the dense urban pattern. With the crescent increase*** of population, the structures were suffering transformations. Public areas were filled with more houses and common spaces became adulterated, in many cases reducing the notion of community spaces to tortuous "alleys", stinking labyrinths with open-air sewage systems. It is believed that a politics of intervention in the musseques should reformulate the existing spatial hierarchy, defining clear public, private,

*Imagen nº 3: Maqueta de la Escuela de Capalanca, Angola*

*Fuente: Paulo Moreira*

semi-public and semi-private areas. The musseques are organized as a city, in which the sense of self-sufficient community shapes the spatial arrangement. Private houses are mixed with public facilities such as the schools, nurseries and medical centres. This makes local involvement essential in an intervention like the building of the proposed school. The German pedagogue Friedrich Froebel (1782-1852) wanted the school to be an institution for the "cultivation of family life, and the forming of national life and even of all humanity".[2] This will for interaction between school and the close and distant environment justifies deepening the reasoning of the musseque's spatial configuration. The importance of social interaction and education is mentioned by the American educational reformer John Dewey (1859-1952): "True education comes through the stimulation of the children's powers by the demands of the social situations in which they find themselves". His opinions on the value and culture of family and community should be reflected in the life of the school. The school should grow gradually out of the home, it should "deep and extend the child's sense of values bound up in his home". The convictions arising from the interrelationship between education and urban context call for a closer understanding of the site's spatial logic, a complex task as the land's occupation is completely obstreperous. The situation varies according to the plot's owner, which is largely the State. Laws of nationalization transformed most of Luanda's urban plots as State's property, increasing the possibilities of control.

In suburbia areas the Government doesn't have such a strong capacity of intervening as in the city centre. In "no man's land" the first occupants become the "owners" and start to explore the site and building their houses until the vicious cycle of development forces the withdrawal. Besides establishing themselves and their families, the pioneer inhabitants usually divide the adjacent land and rent it. "Most of the times the occupants are not the owners. Usually the owners provide the materials necessary for construction but impose the compromise of staying their patrons."[3]

*Imagen nº 4: Foto-maqueta de la Escuela de Capalanca, Angola*

*Fuente: Paulo Moreira*

The houses of the *musseque* start from the most basic shape of a shelter, known as *cubata*, built slowly and in phases. Some are made of cardboard and plastic, while the more fortunate use adobe or cement blocks on the walls and straw or corrugated metal on the roofs. Usually, the typology consists in a two-room core which can be expanded if the inhabitants obtain further resources. The notion of precariousness and temporariness is substituted for that of believing that the intervention can go beyond structural constraints. Families can take up to ten years to complete their houses. Most are constantly upgrading and expanding them as families grow and eventually sub-dividing when children become adults.

The sanitary and infrastructural conditions of the *musseques* are extremely poor. A large part of the population lack access to running water, as well as other essential services that have to be taken from communal sources at high prices. Transaction of water can become an extremely lucrative business. The most wealthy families and groups of families store it in underground tanks and sell

it to their tenants. Other mobile agents include cistern-trucks and children who transport and sell ten-litter cans of non-treated water. However, this exchange is done at much higher prices than the conventional public water provision: "it is expensive to be poor".[4]

Regarding electricity, the public network serves only selected central areas and peripheral industrial sites. The distribution suffers from bad maintenance and irregular charges, mostly because of the number of illegal connections, the *puxadas*. In the garbage sector, the *musseques* are not supplied with containers. It is usually deposited in open-air housing areas and negligently collected by institutional services. Dumping in streets is a common scenario, originating major congestion problems, flooding in the rainy periods and the spreading of diseases. Even in areas where garbage collection is made by official services, the constant delays make the population to burn it or burry it. It is important to find ways to solve these problems. An efficient garbage collection system, raising the population's awareness and forming collection brigades within the local population, would bring positive changes to the *musseques* environment and reduce dramatically the number of infectious diseases.

The spatial problems need to be solved or alleviated, so that life conditions in the *musseques* can be improved. The provision of decent infrastructures implies road repositioning or planning. Drainage, sewerage systems, water sanitation and electricity should be included in the political program for the betterment of the *musseques*. The inhabitants shouldn't have the responsibility to improvise solutions only by themselves. However they can be active characters in this process, official technical and administrative assistance can be reconciled with communal and individual efforts. "Assisted self-construction" can be an alternative solution for infrastructural improvement.

## *1.3. A Tactic of Resistance*

General opinions report that Luanda's slum areas display crudely the dark colours of war-displacement and Western colonization. But Angolan writer Pepetela has a rather positive view on the contribute of the *musseques* to the Nation's progress. He believes that the heterogeneous and apparently disordered pattern has a rather logical explanation, as a strategy of "resistance", carefully thought to make colonial authorities' control more difficult. Pepetela explains that by the end of the 1950's, in the red sand settlements, groups of active young inhabitants started teaching others to write and read, because they believed people "had to be cult in order to be free". According to this author, social organizations started to appear in absentia of the authorities, "protected by the shadows of the alleys", serving as the starting point of unauthorized political movements. The silent work of those groups would be in the origin of the events of the 4th of February 1961, when 250 pro-independence militants stormed a police station and Luanda's São Paulo prison, killing seven policemen.

In the riot, forty of the attackers died, and none of the prisoners was freed. The government held a funeral for the deceased police officers on the 5th February, and during the funeral Portuguese citizens became enraged and massacred Africans in Luanda, initiating the *Guerra do Ultramar* or Colonial War that would last until 1974. "The 4th of February is undoubtedly the

work of the *musseques* of Luanda, where the idea was born and being nurtured, where the operations were prepared. Here, in the red sand, a shout was heard. A shout that echoed unstoppably through all the country."[5]

## *1.4. Participating versus "Bulldozing"*

The oil-fuelled boom that followed the peace process after the civil war was over, in 2002, brought billions of foreign investments and hope to the wounded nation. In the structure of Angola's current economy, natural resources, especially petrol and diamonds, represent 80% of the exports, particularly to China, India and the USA. The national GDP has been raising 14% each year since peaceful democracy has been established (2002-2009).

The Government embraced pro-business policies and offered major land concessions to commercial developers, mostly to international companies willing to create a new Luanda for the 21st century. An increasing demand for residential and business facilities in the city centre results in the raise of land value which is forcing the urban poor to sell their plots and migrate to the periphery where land is cheaper. There is a controversy about what all the new glazed high-rise buildings stand for. Tony Hodges proposes that the "political ideological shift" occurred after Peace arrived to the wounded nation was the reason for the current's social and economic paradoxes - and urban, too.[6]

The process hasn't been always clear - mass expropriation of land occupied by poor urban families with inadequate financial compensation is becoming a new feature of post-conflict city development in Angola. As Caroline Kihato explains in a sharp approach to African urbanism, the majority of the population doesn't see effective results with "progress". She argues that the policy of "bulldozing the slum areas" and relocating the urban dwellers in low-cost housing blocks is a superficial decision, as it doesn't help the people who live with the equivalent of only 2 US dollars per day to pay for basic facilities such as electricity and running water.[7]

It is believed that these "paradoxes" can't be solved with traditional ways of urban intervention. History shows that conventional large scale "master plans" can't be applied to the *musseques*, otherwise the problem seems to be insoluble. "It is necessary to concentrate in doable projects", says the Portuguese urban planner Manuel Fernandes de Sá. "It is the capacity of realization that should determine the Plan, contrarily to the traditional urban thinking where plan anticipates the project.

This doesn't mean that there shouldn't be a general strategy of urban planning, based in clear social and political aims. In summary, it is needed to elaborate and materialize projects that could be achieved in short-term, that allow for a future qualification of the urban fabric."[8]

The observation of Luanda's extended non-planned periphery allows for some conclusions: the inhabitants of the *musseque* have the capability and know how to build their houses in accordance to the climate, the existing resources and their necessities. Self-construction has been massively practiced, its non-consideration and the decision to follow other types of construction would be a serious mistake. It is important to learn from the existing, to consider the *non-*

*designed* buildings as a way to solve the housing problems. The acceptance and implementation of these practices is the basis of a politics of dignity and rehabilitation of the *modus vivendi* of these impoverished peoples.

Self-construction should be encouraged and supported from technical and financial perspectives. This would mobilize the communities because it involves local investments. It reinforces the community's identification with the environment. It allows for immediate recognition of the population's necessities because participation is absolutely directed for the resolution of their own problems.

Participation is essential in the sense that people have shown they have an enormous energy and capacity of realization. Following this idea, a positive change should involve a complete survey on the communities' social structures, their particular problems and capacities, which leaderships exist, which interests are involved,…

Another condition for a convenient structuring of the *musseques* would be the realization of a well defined registry. Legal normatives are necessary, defining private and collective parcels of the territory, a cadastre that defends the rights and limits of the owners. Access to land is the first step for a series of operations that allow the proprietary to build a house or a civic centre. "The cadastre is kept and will contribute decisively to the definition of a future urban pattern."[9]

"Any solution to distress migration will necessarily be complex, and will include several facets".[10] The implementation of the school in *Capalanca* can play an important role in the process of institutionalizing the *musseque*. It is an architectural response to a complex network of local, national and international implications. It is a proactive attempt to translate a crucial statement into a spatial dimension.

# Conclusiones

The objective of this paper is to use the design of a primary school in the *musseques* of Luanda as a vehicle to learn about social behaviours, architectural design and histories, post-colonial sensitivities, under the rubric of practical knowledge. The school is intended to serve as a nucleus for the development of the cultural and political self-empowerment of the people for and with whom it is designed.

In my current PhD research, I'm undertaking a theoretical and practice-led research about the recent urban transformation of Angola's capital and the dramatic contrast between the high standards of development in the city centre and the deprivation of the *musseques* or slum areas in the city's suburbs.

The understanding of the spatial logic of the slum areas is being analyzed in terms of the strategy of resistance by unauthorized political movements that started appearing in the late 1950's, which believed that the irregular urban pattern of the *musseques* could make authority's control more difficult during the *Estado Novo* regime. The *musseques* made a vital contribution to the nation, serving as the starting point of the colonial war, which started in Angola in 1961

and spread to other former Portuguese colonies, leading to their independence in 1975. The *musseques* suffered a dramatic expansion during the civil war years that followed independence and lasted until 2002, mainly due to migration from internally displaced people who had been attracted by the capital because it promised stability and economic security. This paper tries to understand these processes of space-making as a political act bearing social and cultural implications.

In my investigation I realised the complexity of what humanitarian or western aid means in contemporary Angola if the proposed project for the school should provide a long-lasting support for a deprived community. The intention to moderate a social injustice for which governments or political regimes have avoided taking responsibility could be compromised by an architect – and a Portuguese architect – simply providing a design which the inhabitants are required to accept. The necessity of embodying the ideals of local empowerment in the design and construction of the school became evident in the course of this research.

The topics covered in this investigation lead up to the more philosophical treatment of 'practical knowledge'. Documentation of the project is therefore set into a background established by conventional research into archival material illuminating the history and current life of the *musseques* of Luanda. This background material has two layers – a more general history/geography of colonial and post-colonial issues pertaining to Luanda, and a more detailed treatment of the current circumstances of the *musseques*. The practicalities for producing my research will involve a recurring involvement with the school design (and its recording), requiring several periods in Angola. I hope that the intense work with the community and literally the *builders* of the school will help me to understand the social relationships between people, as well as to learn from their skills and design practices. I am convinced that such collaboration in which both sides profit from a "practiced" cultural exchange would provide argument of further debates.

# Referencias


- Turner, J.F.C. (1976). Housing by People. Towards autonomy in building environments. London: Marion Boyers
- Singer, E. (1992). Childcare and the Psychology of Development. London: Routledge. p.52.
- Santos, J.A. (1972). Para a contenção e erradicação dos musseques de Angola. Luanda
- Granotier, B. (1980). La Planète des Bidonvilles. Paris: Seuil.
- Pepetela (1990). Luandando. Porto: Elf Aquitaine.
- Hodges, T. (2001). Angola from Afro-Stalinism to Petro-Diamond Capitalism. Bloomington: Indiana University Press.
- Kihato, C. (2008). African Urbanism. In R. Burdett & D. Sudjic (Eds.), The Endless City. London: Phaidon. p. 215
- Fernandes Sá, M. (1997). A questão do realojamento e a cidade de crescimento acelerado, Luanda

- Fernandes Sá, M. (1997). A questão do realojamento e a cidade de crescimento acelerado, Luanda
- Correa, C. (1989). The New Landscape: urbanization in the third world. Singapure: Oversea Printing Supplies

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 537-542. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Víctor Lope Salvador: *Lo urbano como espectáculo en las vanguardias cinematográficas*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LO URBANO COMO ESPECTÁCULO AUDIOVISUAL Y LO URBANO EN LAS VANGUARDIAS CINEMATOGRÁFICAS
## La atracción de la destrucción

**Víctor Lope Salvador**

*Profesor*

**Universidad Complutense de Madrid,** vlope@ccinf.ucm.es

## Resumen

El primitivo espectáculo cinematográfico encontró en la violencia y, de modo especial en los incendios, uno de los procedimientos más eficaces para atrapar la mirada del espectador. Ante esa emergencia incandescente de lo real en relación con lo urbano podemos distinguir dos grandes vías: 1) la que integraría el suceso destructivo dentro de un relato y 2) la que integraría ese tipo de experiencias dentro de las poéticas vanguardistas. Ciertos rasgos de las poéticas del desgarro de las vanguardias de los años veinte del siglo pasado se hacen presentes en el discurso audiovisual contemporáneo enfatizando el carácter espectacular de la destrucción

## Palabras clave

*Destrucción urbana, cine, vanguardias, espectáculo audiovisual.*

## Abstract

The primitive cinematographic spectacle found in the violence and, in a special way in the fires, one of the most effective procedures to catch the look of the spectator. Before this incandescent emergency of the real in relation to the urban we can distinguish two big routes: 1) the one that would integrate the destructive event inside a history and 2) the one that would integrate this type of experiences inside the avant-garde poetic arts. Certain features of the poetic arts of the tear of the avant-gardes of the twenties of last century

become present in the audio-visual contemporary speech emphasizing the spectacular character of the destruction.

## Key words

*urban destruction, cinema, vanguardias,*

# Introducción

Es un hecho constatado que en nuestra civilización occidental se desarrollan procesos en principio contradictorios. Por un lado se han alcanzado, gracias al avance tecnocientífico, altos grados de bienestar material. Por otro lado se extiende la sensación de la falta de sentido. En los textos audiovisuales encontramos una vía de análisis para reflexionar sobre este estado de cosas.

# Objetivos

Hacer una lectura de ciertos momentos de la historia del cine en relación con las pulsiones destructivas en el entorno urbano.

# Metodología

El método de análisis empleado es el propuesto por la teoría del texto de Jesús González Requena. Se trata de deletrear los textos en tanto espacio de experiencia del sujeto.

# 1. Lo urbano como espectáculo audiovisual y lo urbano en las vanguardias cinematográficas

## *1.1. Sucesos recientes*

Algún tiempo después de haber enviado mi propuesta de comunicación a este congreso y cuando empezaba a tomar notas para redactar esta comunicación acontecieron a principios de septiembre los disturbios de Pozuelo de Alarcón. Las imágenes de esos sucesos que se emitían en televisión y también por Internet, desde luego tienen que ver con el contenido de esta comunicación. He revisado tres de los vídeos que hay en Internet y he extraído los siguientes fragmentos con la intención de leer lo que ahí está en juego:

Vídeo 1

*Chico1:"Esto parece Irak…tío estoy grabando un vídeo de Irak".*

*Chico 2:"Ahí va! Ahí va! "*

Vídeo 2

*Chico: "Hay una hoguera ahí de la hostia".*

*Chica: "Bomberos cachondos…..Fiestas de Pozuelo 2009".*

*Chico 2: "Esto va a Youtube, violencia policial."*

Vídeo 3

*Chico: "No os quiere ni su puta madre, capullos, que estáis arrinconaos, estáis recibiendo botellazos. No te quiere nadie. Botellazos…y otro… en toda la jeta."*

*Chico: "Cabrón, que no te quiere nadie. Son siete con porra y mira, están arrinconaos. No te quieren cabrón, que sois unos homosexuales".*

*Chico: "Que no te quieren, cabrón, que esa pistola solo suena, que son de fogueo, que yo lo sé."*

Sin duda hay aquí una experiencia de notable intensidad para los jóvenes que oímos en las grabaciones, especialmente para el joven que habla en el tercer vídeo. Hay comparaciones con la guerra de Irak, se habla de violencia policial, se insulta y se agrede a la policía. Al margen de lo acertado o equivocado de esas impresiones y comparaciones, de lo que no cabe duda es de que los sujetos que así se pronuncian manifiestan cierta excitación por el hecho de tener una experiencia singular. Diríase que esa experiencia consiste en un acercamiento abrasivo a lo real de la violencia. Violencia ejercida contra cierta representación de la autoridad, unos policías que son agredidos físicamente e insultados. Parece, por lo que oímos en el tercer vídeo, que hay una división entre los humanos, los que son queridos y los que no son queridos, en este caso los policías. Es decir que lo que no se quiere es aquello que representa un orden, una ley, lo que se quiere es justo lo contrario, el caos, la ignición generalizada, el desorden, el goce más primario.

Lo notable es que este tipo de hechos no son sucesos aislados y puntuales. Recordemos solamente que, en 2007, París y otras ciudades francesas ya sufrieron una oleada de incendios y desórdenes nocturnos. Al margen de otros análisis sociológicos que puedan dar cuenta del fenómeno, en esta comunicación se trata de anotar que este tipo de sucesos suponen la puesta en práctica en la realidad de nuestras calles de algo que previamente ha formado parte de la representación cinematográfica.

## *1.1. Cien años atrás*

Retrocedamos a los comienzos del espectáculo cinematográfico. Sabido es que el primitivo espectáculo cinematográfico, como bien ha explicado Luis Martín Arias en su reciente libro, *En los orígenes del cine,* estaba basado en fragmentos diversos. No pocos de esos fragmentos que atrapaban la atención del espectador eran los incendios, es decir las huellas brutas de lo real capturadas por el cinematógrafo, huellas brutas de lo real que no distan mucho de las que hoy se emplean para abrir los telediarios.

Ese tipo de espectáculo aún estaba lejos del cine como arte. Un primer paso que acercaría al cine a su condición de texto artístico consistió en empezar a contar historias, es decir en dotar al espectáculo de posibilidades narrativas cada vez más sofisticadas y que los espectadores iban sancionando como aceptables e inteligibles. Un ejemplo que nos sirve para ilustrar ese proceso es un cortometraje de unos seis minutos realizado en Estados Unidos en 1903. Se trata de *The Life of an American Fireman* de Edwin S. Porter. Un incendio es el núcleo de esta pequeña narración. En ella tardamos tres minutos en ver el incendio, es decir, se demora la visión de lo que sin

embargo está en el núcleo narrativo, pues es el incendio lo que ha puesto en marcha a los bomberos y es en el incendio donde los bomberos, al cumplir con su tarea y salvar a una mujer y a un niño, alcanzan el estatuto de héroes.

*Una mano acciona la alarma. Los bomberos se ponen en marcha. Los carros de bomberos corren por las calles.*

*Una mujer y su criatura están a punto de perecer. Un bombero saca por la ventana a la mujer y luego al niño.*

Como vemos, esa emergencia de lo real como destrucción, queda integrada en un relato, un relato donde unos hombres se enfrentan al incendio, poniendo en riesgo sus propias vidas para salvar otras vidas. Estamos por tanto ante un ejemplo embrionario de lo que luego sería el relato clásico de Hollywood tal como lo ha descrito Jesús González Requena en *Clásico, Manierista, Postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood.*

Las vanguardias de los años veinte del siglo anterior , especialmente las vanguardias impregnadas por las poéticas del desgarro, tal como las define González Requena, integraron lo real destructivo de modo muy diferente, pues en ellas lo que se enfatiza es el goce al que empuja la pulsión destructiva. Un ejemplo que permite ilustrar este tipo de discurso nos lo proporciona Luis Buñuel en *Un perro andaluz* (1929).

*Un personaje, tras el cristal de una ventana, aguarda expectante y excitado que algún coche atropelle a la mujer que está en medio de la calle*

*Un coche atropella a la mujer.*

*El rostro del personaje acusa su intenso goce y su excitación. Se dirige entonces hacia la mujer que está junto a él.*

Otro ejemplo no menos relevante se encuentra en *Octubre* (1927) de Eisenstein. Cuando los revolucionarios asaltan el palacio de invierno, el texto fílmico, en vez de intentar dotar de cierta densidad simbólica a ese acto, se explaya en el vértigo de la destrucción pulsional tanto de las bodegas donde se acumulan miles de botellas como de la habitación de la zarina.

*Uno de los revolucionarios golpea con su arma las botellas. En la habitación de la zarina, otro revolucionario rasga con su arma el colchón de la cama. En el trono del palacio recién asaltado un niño ríe y patalea.*

### *1.3. Ciudad sin nombre*

En este breve recorrido histórico conviene recordar también una película manierista como *La leyenda de la ciudad sin nombre* (1969) de Joshua Logan. Una ciudad emerge, se desarrolla fugazmente y se destruye, pues los cimientos son socavados por los túneles que sirven para recoger el polvo de oro que cae al suelo de los edificios de madera. Así, lo urbano queda como un conjunto de fachadas que se desmoronan debido a la avaricia. Se trata de un discurso cínico y jocoso acerca de los motivos dudosamente honrados que alientan la creación de ciudades y, por extensión, de la civilización, pues es indisociable lo urbano de cualquier noción de desarrollo civilizatorio. Por ello, el contemporáneo goce que la destrucción urbana comporta nos habla también de un cierto goce por el socavamiento de la civilización. Al fin y al cabo, el manierismo hollywoodiense conlleva

una cierta conexión con las corrientes de la vanguardia.

## 1.4. El espectáculo apocalíptico

Más recientemente, en el filo del cambio de siglo, hay que mencionar dos películas notables: *Matrix* y *El club de la lucha*.

*Matrix* (1999) de Larry y Andy Wachowski plantea la visión de las urbes contemporáneas, con sus altos edificios acristalados, como un universo puramente imaginario generado por un programa de ordenador, pues, en la realidad, lo que hay son sólo unos ruinas negras e inhabitables. Es decir, la destrucción de la civilización ya se ha producido, pero sobreviven las imágenes de una civilización tecnológicamente desarrollada como una pura ilusión vacía.

*Morfeo: "Has estado viviendo en mundo imaginario, Neo. Este es el mundo como es hoy en día".*

*Morfeo: "Bienvenido al desierto de lo real".*

*Morfeo: Matrix es un mundo imaginario generado por ordenador.*

Pero las batallas, la lucha, contra los entes que controlan ese mundo imaginario se desarrollan en espacios virtuales, dentro de programas informáticos donde los personajes disponen de habilidades y posibilidades verdaderamente fantásticas. Es un mundo seductor pues la muerte real no tiene lugar allí, del mismo modo que allí tampoco está el cuerpo real. De ese modo, toda violencia como espectáculo de la destrucción es posible.

En *El club de la lucha* (1999) de David Fincher lo que se plantea es precisamente ese escenario apocalíptico en el que la locura, la búsqueda de ese contacto abrasivo con lo real, lleva a la destrucción urbana a gran escala. Y por cierto que, como ha hecho notar González Requena, esos rascacielos que se derrumban guardan un asombroso parecido con las torres gemelas de Nueva York que, dos años después, tras el ataque de los terroristas islámicos, también cayeron en la realidad.

*Durden: "Confía en mí, todo va salir bien".*

*Durden: "Me has conocido en un momento muy extraño de mi vida".*

## 1.5. El espectáculo de la ingeniería

Las ciudades hoy tienden a la espectacularización arquitectónica. Ante nuestros ojos desfila la ciudad a velocidades distintas. Vemos fragmentos, trozos de un espectáculo tan constante como imprevisible. El espectáculo de la geografía urbana contemporánea bascula entre el diseño al servicio del delirio narcisista y las ruinas, entre la melancolía y los deseos morbosos.

El valor simbólico de edificios y espacios públicos tiende a ser abolido. Los edificios institucionales hoy no se perciben más que como monumentos del poder desde el momento en que la corrupción política y económica hace que las instituciones sean pensadas al servicio del poder y no del sistema de valores democráticos.

El espectáculo audiovisual postclásico adopta lo urbano como el marco para la emergencia de lo siniestro, como una especie de nueva naturaleza, en tanto que ahí late lo real caótico, lo imprevisible, lo amenazante, como un espacio

físico donde circula la pulsión. Junto a la fascinación por una arquitectura grandilocuente, espectacular, que exhibe las virtudes de la moderna ingeniería en las formas alambicadas de sus estructuras o en sus desafíos a la ley de la gravedad, hay también una fascinación por la destrucción, por el arrasamiento, por el vacío, por la explosión, por el derrumbe, por la ruina. Como si se percibiera que tras el brillo no hay otra cosa que un inmenso vacío de sentido.

# Conclusiones

La poética del desgarro y la tendencia a la espectacularización de lo real hacen del discurso audiovisual contemporáneo un espacio en el que prolifera la destrucción de lo urbano como experiencia fascinante.

# Referencias


- González Requena, Jesús. *S. M. Eisenstein. Lo que solicita ser escrito* (1992) Madrid: Cátedra.
- González Requena, Jesús. Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood (2006), Valladolid: Ediciones Castilla.
- Martín Arias, Luis. *En los orígenes del cine* (2009). Valladolid: Ediciones Castilla.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp.543-560. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Ximena Póo Figueroa :*América Latina imaginada*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# AMÉRICA LATINA IMAGINADA Y SUS MARCAS DE IDENTIDAD EN LA CRÓNICA PERIODÍSTICA ACTUAL[i]

## La historia del presente en la crónica urbana

**Ximena Póo Figueroa**

*Doctora © en Estudios Latinoamericanos por la Universidad de Chile, Magíster en Relaciones Internacionales y Comunicación por la Universidad Complutense de Madrid, licenciada en Comunicación Social y periodista por la Universidad Austral de Chile. Actualmente es académica y directora (s) de la Escuela de Periodismo de la Universidad de Chile, donde además es miembro del Centro de Estudios de la Comunicación (CECOM)*

Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile. Correo electrónico: xpoo@uchile.cl.

Teléfono en Chile: (56)(2) 9787905.

## Resumen

El texto periodístico-literario como viaje en varios planos; viaje con estaciones y flujos en el registro híbrido que es la crónica, género que en América Latina se sostiene en una línea que parte con Darío, Martí y Rodó, y que en los albores del siglo XXI cuenta con exponentes que han hecho de los contextos urbanos un espacio por donde indagar para develar simulacros sociales, culturales y políticos, en el marco de proyectos modernizadores que han quedado truncos y fragmentados entre discursos sobre lo que sostienen particulares "postmodernidades" latinoamericanas. La crónica es representación simbólica, sensorial, ideológica. Hay una voz que enuncia, que narra, que investiga, y voces re

presentadas como múltiples identidades "glocales". Este texto también es un viaje por los pasajes de la crónica, a través de autores clave elegidos por la resonancia que para estos imaginarios tienen sus escritos ligados al periodismo y la literatura: los mexicanos Carlos Monsiváis, Alma Guillermoprieto y Juan Villoro; los argentinos Martín Caparrós y Leila Guerreiro; el español

Manuel Vicent y el peruano Julio Villanueva Chang.

## Palabras clave

*Comunicación, crónica periodística, estudios culturales*

## Abstract

The journalistic-literary text conceived as a journey in different dimensions: a journey with stops and movements in that hybrid form of register which is the chronicle, a genre that in Latin America is sustained in a tradition that begins with Darío, Martí and Rodó and which in the early 21st century is represented by writers who use the urban context as a space to unveil the social, cultural and political simulations of modernizing projects which remain uncompleted and fragmented among discourses of particular Latin American "post-modernities". The chronicle is a symbolic, sensorial and ideological representation. There is a voice which states, narrates, investigates, and voices represented as multiple **"glocal"** identities. This text is also a journey along passages of the chronicle, through key authors linked to journalism and literature that have been chosen because of the resonance their writings have over the "imaginario" (imagination??): the Mexicans Carlos Monsiváis, Alma Guillermo Prieto and Juan Villoro; the Argentines Martín Caparrós and Leila Guerrero; the Spaniard Manuel Vicent; and the Peruvian Julio Villanueva Chang.

## Key words

*Comunications, chronichle, cultural studies*

# Introducción

## De laboratorio de ensayo a ensayo múltiple de una época

La crónica es representación simbólica, sensorial, ideológica. Hay una voz que enuncia, que narra, que investiga, y voces representadas como múltiples identidades "glocales". Este texto también es un viaje por los pasajes de la crónica, a través de autores clave elegidos por la resonancia que para estos imaginarios tienen sus escritos ligados al periodismo y la literatura: los mexicanos Carlos Monsiváis, Alma Guillermoprieto y Juan Villoro; los argentinos Martín Caparrós y Leila Guerreiro; el español Manuel Vicent y el peruano Julio Villanueva Chang.

Palabras que crean un texto, una textura. ¿La ciudad y sus identidades como texto? El texto leído a contrapelo de su temporalidad, como si sus pulsos tuvieran relación simbólica entre quien observa y escribe, inscribiendo, y entre el autor y sus cómplices lectores. Es aquí donde la figura de estos cronistas aparecen como una

excusa para hablar de ciudades vividas, creadas a partir de ese trabajo diario que involucra la rutina periodística, la práctica literaria y la fuerza de la palabra como portadora de signos de construcción de sentidos.

La crónica, para los cánones burgueses de la crítica literaria, ha sido, hasta hace muy poco, una especie de paria por su supuesta fugacidad, su relación con la realidad en tanto verosimilitud y su ropaje de dudoso estilismo. Falacias que en los última década se han ido destronando una a una para levantar los velos que caían sobre los escritos periodísticos de escritores, intelectuales y políticos como Rubén Darío, José Enrique Rodó y José Martí. Los tres escribieron de cara al espacio público, a las identidades latinoamericanas que debían resistir al imperialismo y a la necesidad de concebir una estructura de pensamiento y de sentimiento (Williams, R., 1980) adaptada a América Latina y sus heterogeneidades. Fueron los precursores del género, cronistas para vivir y para que sus escritos fueran "vividos" en la socialización de experiencias de representación de los imaginarios modernizadores y libertarios que comenzaban a formarse en medio de una crisis epocal que coincidía con el cambio de siglo. Y es en estas aproximaciones cuando la distinción que Susana Rotker hace de la crónica moderna, resulta de gran apoyo:

"Y, en verdad, la crónica es el *laboratorio de ensayo del "estilo"* –como diría Darío– modernista, el lugar del nacimiento y transformación de la escritura, el espacio de *difusión y contagio* de una sensibilidad y de una forma de entender lo literario que tiene que ver con la belleza, con la selección consciente del lenguaje; con el trabajo por medio de imágenes sensoriales y símbolos, con la mixtura de lo extranjero y lo propio, de los estilos, de los géneros, las artes. Lamentos aparte: *el cambio poético comenzó en los periódicos* y fue allí donde algunos modernistas consolidaron lo mejor de su obra". (Rotker, Susana, 2005: 108)

Las crisis e inflexiones epocales no son fáciles de reconocer sin un mayor plazo temporal para la perspectiva histórica. Pero sí permiten percepciones, supuestos que sugieren pesquisar para encontrar indicios que posibiliten elevar argumentos con el fin de sostener, aunque fuese a un nivel "micro", ciertas tesis en relación con movimientos disonantes que hablan de cambio, de nuevos tonos en el contexto de la memoria compartida y privada. Es ahí donde cabe la pregunta de si en la crónica latinoamericana actual se logran distinguir ciertos momentos y/o espacios que aludan a la América Latina en tanto representación de imaginarios desde una perspectiva social, política y cultural, y si estas representaciones dialogan entre sí para dar contenido y sentido en los bordes de mediaciones globalizadoras y postmodernas en las que los viajes por los "no lugares" físicos e inmateriales, a propósito de Marc Augé, se cruzan vertiginosamente con la crítica a la dominación del neoliberalismo. Es cuando una siguiente interrogante, teniendo como punto de partida a Darío, Rodó y Martí aparece: ¿los cronistas latinoamericanos, cuyas firmas se mueven al ritmo del jazz, pueden bordear el compromiso (escritor comprometido, intelectual comprometido) y a la vez desdeñar de él

dependiendo del contexto (incluso de industria mediática) que los acoge u oprime?

"Muchos (cronistas) oficiaban de poetas; de ahí el aliento poético que subyace en estas breves piezas, y que también trato de rescatar en su estado más puro, cuando ya los cronistas le habían torcido el cuello al lirismo. Otros eran filósofos sin pretenderlo; dejaban caer sus tesis sobre lo divino y lo humano, sin ánimo de pontificar, con la certeza de que esas palabras profundas terminarían en las profundidades del cesto de la basura… De cualquier manera, es de admirar la capacidad de los cronistas para comprimir un paisaje, la catedral del pueblo, un discurso parlamentario o un episodio callejero en una superficie literaria de quince centímetros cuadrados; o de discurrir sobre los más metafísicos, escatológicos o terrenales asuntos en un espacio tan reducido" (Vallejo Mejías, M., 1998) .

Esas huellas van, a la par entre autor, realidad y "efecto de realidad" –entre condiciones objetivos y subjetivas–, creando discursos que conforman cierta historiografía del presente sobre la que hay que detenerse unos minutos en el cruce entre historia y periodismo a través de los puentes del lenguaje y la creación de imaginarios ideológicos. Ronald Barthes escribió en su artículo *Information sur les sciences sociales*, en 1967, que "el discurso histórico es esencialmente elaboración ideológica, o, para ser más precisos, imaginario, si entendemos por imaginario el lenguaje gracias al cual el enunciante de un discurso (entidad puramente lingüística) "rellena" el sujeto de la enunciación (entidad psicológica o ideológica). Desde esta perspectiva resulta comprensible que la noción de "hecho" histórico haya suscitado a menudo una cierta desconfianza". (Barthes, R., 1994:174)

A partir del momento en que interviene el lenguaje (¿y cuándo no interviene?) el hecho sólo puede definirse de manera tautológica: lo anotado precede de lo observable, pero lo observable –desde Herodoto, para el que la palabra ya ha perdido su acepción mítica– no es más que lo que es digno de memoria, es decir, digno de ser anotado".

"Digno de ser anotado", algo que el historiador y corresponsal polaco Ryzschard Kapuscinski, nombrado en 1999 "mejor reportero del siglo XX" y autor de crónicas tan espléndidas como *La Guerra del Fútbol* o de las historias contenidas en *Ebano*, y maestro siempre invitado a los talleres de la Fundación del Nuevo Periodismo Iberoamericano que García Márquez dirige en Colombia, entendió muy bien:

"Fue precisamente la escritura desenmascaradora y acusadora, y a menudo simplemente informativa, la que tuvo un importante papel en el conocimiento de los Gulags y de los campos de concentración, así como en el derrumbe de muchos regímenes criminales, de dictaduras del tipo de Pol Pot, Mobutu, Amin o Duvalier. Ello fue posible porque la palabra escrita pudo siempre cambiar muchas cosas. Ella ha provocado durante siglos el temor de todo poder autoritario que la ha combatido mediante diversos métodos. De ahí la colocación de libros en los índices eclesiásticos, de ahí la quema libros en las piras, de ahí

obligar a los escritores al exilio, de condenarlos a muerte" (Kapuscinski, R., 2007.

## Objetivos

Establecer puentes entre la mirada teórica que proporcionan los estudios culturales y la crónica periodística literaria, como un género de texturas y niveles de comprensión diversos. Analizar ciertos autores y ciertos textos a la luz de la carga identitaria que estos otorgan a la ciudad y a sus habitantes. Relevar la cotidianeidad y las prácticas culturales significativas que ésta porta y cómo se despliega en la crónica, dando cuenta de espacios de diálogo y tensión que se articulan bajo las máscaras de múltiples voces. Dar cuenta de que la crónica latinoamericana actual tiene un valor por sí misma y por su relación dialógica con el espacio social e histórico en el que surge y para el que se desplaza, siendo un recurso cuya marca identitaria la encontramos en los inicios de la modernidad de este lado del mundo.

## Metodología

Ensayo sujeto al análisis crítico y exploratorio de crónicas escogidas de los autores seleccionados e investigación centrada en las reflexiones actuales respecto del género. El criterio de selección de los autores se basó en la impronta de que sus textos se inscriben en una corriente que releva a la crónica como un género mayor, en el sentido de que son estos textos y sus inscripciones los que están retratando una época, una inflexión en el marco de una mundialización heterogénea y de una pluralidad de identidades en juego.

## 1. Juan Villoro y Alma Guillermoprieto: la ciudad como telar y excusa

Los "apuros económicos" son parte de a vida de un cuentista o novelista que debe escribir crónicas para sobrevivir, suele decir el mexicano Juan Villoro (Ciudad de México, 1956). Villoro pertenece a una generación que ha reivindicado a la crónica como un género mayor en medio de una industria cultural que se ha atrevido, erróneamente, a plantear que el Nuevo Periodismo "nació" en Estados Unidos con Truman Capote o Tom Wolfe. Las vertientes literarias, unas más secas que otras, contienen aquel líquido con ras-

gos de realidad que dan a autores como Villoro las herramientas suficientes como para –como cual Sarmiento, Echeverría, Darío, Martí o Rodó de estos tiempos– lograr un encuadre perfecto entre las obsesiones del autor –ver *Dios es redondo*, libro de crónicas relativas al fútbol– y el pulso del acontecer cotidiano. Un encuadre tamizado por el modelo neoliberal y la hegemonía de Estados Unidos; ése que habla de resistencia cultural, de contrainformaciones emergentes desde los bordes de las letras; ése que habla de la revolución chavista y la crisis energética; ese que habla de las ciudades latinoamericanas y sus pulsaciones postmodernas y la representación de sus imaginarios; ése que habla de identidades movibles, fluctuantes, en el flujo de miradas de "peregrinos, turistas y vagabundos", a propósito de Stuart Hall, de migrantes, excluidos, vigilados, de ciudadanos en vías de serlo o de serlo a medias.

Los componentes históricos tensionan las historias de las ciudades que autores como Villoro buscan "atrapar" a través de microrrelatos que cartografían espacios culturales, sociales. Es la memoria que se desplaza para desaparecer en estaciones de trenes suburbanos y para emerger, luego, cargada de *graffities,* música *hiphopera* en la exaltación de la imagen, el hipertexto, la crudeza de los abandonos, las clases sociales cercadas y la modernidad que persiste entre fragmentos transnacionales.

En las crónicas no hay absolutos ni clausuras. Y en la articulación de los imaginarios latinoamericanos urbanos, sostiene Carlos Ossa, "lo moderno no es la ruina del pasado sino su futuro". En esa articulación, en donde el sujeto popular es relevado como protagonista discursivo, Villoro –admirador de textos como *Las ilusiones perdidas*, de Balzac– ha escrito más crónicas reunidas en *Los once de la tribu*, libro que aglutina, al igual que *Safari Accidental*, lo mejor de sus escritos registrados en diarios y revistas del continente. Su mirada está siempre en una y otra orilla, es la mirada desde la fisura, en el filo por donde se mueve el corresponsal que busca como zafarse en primera persona –la crónica no admite la supuesta asepsia de la simple nota informativa– del estigma barato y el estereotipo fácil. En el siguiente fragmento –extraído de *Nada que declarar: welcome to Tijuana*– se visualizan las referencias a un *ethos* cultural letrado común, la situación de viaje en la cultura, un discurso en cierto modo político y la síntesis entre ciudad "glocalizada" y la memoria –entre fragmentos de flujo– como garante de identidades.

"En una de sus mejores parodias, Adolfo Bioy Casares y Jorge Luis Borges inventaron a un escritor tan comprometido con su realidad que sólo describía lo que pasaba en la esquina nor-noroeste de su mesa de trabajo. Menos prudente que este personaje, acepté escribir sobre Tijuana, el ángulo nor-noroeste del país.

La principal desventaja de ser capitalino es que se nota. Los chilangos estamos tan desprestigiados en provincia que quizá deberíamos concentrarnos en nuestras domésticas superficies. Además, Tijuana es el sitio donde el periodista El Gato Félix promovió la campaña "Chilangos go home" antes de ser asesinado (hasta donde se sabe, no por un capitalino).

En mi descargo debo decir que la Gran Aduana de Baja California Norte repudia todo localismo; es la frontera más cruzada del mundo, la orilla emblemática de la Aldea Global, donde el paisaje cambia como si respondiera al *zapping* de la televisión, un duty-free que trafica con realidades y deseos. Para el antropólogo Néstor García Canclini, se trata de "uno de los mayores laboratorios de la postmodernidad"; para el narrador tijuanense Luis Humberto Cristhwaite, de una "ciudad inventada…mutable y polifacética". (Villoro, J., 2006:169).

Por su obra *El Testigo*, Villoro obtuvo el Premio Herralde de Novela. Ensayos de autoría se pueden encontrar en *Efectos personales* y sus cuentos en *La casa pierde*. En la revista peruana *Etiqueta Negra*, editada en Perú bajo la dirección de Julio Villanueva Chang, ha escrito y formado parte de su comité editorial desde que se fundó reuniendo las firmas de los más destacados exponentes de la crónica actual latinoamericana. Y así como si se habla de ciudades "translocales" también debería hacerse la distinción para autores como Villoro de cronistas "transleídas" por lectores que distan mucho de ser los mismos a los que hacía referencia Ángel Rama en *La ciudad letrada*. Se trata de lectores "translocales" sobre los que recaen a diario y casi compulsivamente ejercicios de identidad. Aquí, el cronista no es el que viaja a Europa e intenta mirar, a su regreso, el panorama bajo una óptica europea que condiciona las evidencias y los anhelos; tampoco es quien sólo busca resistir a los modelos imperialistas con una retórica de estrado, ni es el intelectual comprometido como Martí. Aquí el cronista está "traspasado" por los viajes físicos y virtuales, el aeropuerto es muchas veces su "no lugar" de culto, un territorio sin ciudadanía; se aproxima a la historia con entrevistas directas y documentación extraída de relatos de otros, a través de un historiografía social incipiente y a partir de un tamiz ofrecido por la tensión ética y estética que provoca la búsqueda de sensaciones y pulsiones simbólicas, en la corriente del siglo XXI que cuenta entre sus referentes literarios –a la hora de perderse "en" y trazar simbólicamente a la ciudad representada– a Walter Benjamín o Joseph Roth..

Villoro recoge en sus crónicas, como "efecto de realidad" determinante, nociones de identidades y no de "única identidad", sobre todo cuando se trata de México, aunque también esa visión es posible encontrarla cuando retrata un momento de interrogantes en La Habana o uno en Berlín. Para el caso mexicano las referencias críticas siguen siendo su apoyo para apelar al lector letrado al tiempo que sus textos bien pueden ser leídos con un anclaje moral y emocional por quienes leen textos como *Retrato de grupo: cien millones de mexicanos*, en donde se apoya críticamente en Martín Luis Guzmán, Roger Bartra y Octavio Paz.

"Definirse a sí mismo es un ejercicio de comparación. México y Estados Unidos comparten la frontera más cruzada del mundo y en buena medida lo "mexicano" sirve para distinguirnos de Gringolandia, esa Liberia donde el guacamole deja de picar. Hollywood padece el mismo afán de autoafirmación y ha codificado al mexicano como el hombre dormido junto a su burro, que despierta para traicionar a su madre por una botella de aguardiente, se arrepiente demasiado tarde y azota su sombrero contra el piso (siempre lleno de polvo). Las películas recientes repiten el canon. En *Pulp Fiction*, unos gánsters asaltan una

cafetería de Los Ángeles al grito de: "¡Saquen a los mexicanos de la cocina!", y en *Traffic*, las escenas que ocurren en Tijuana parecen reveladas en aceite para freír quesadillas: una amarillento refugio para narcos". (Villoro, J., 2006).

Villoro, quien ha sido también profesor de literatura en la Universidad Autónoma de México, Yale y Pomeu Fabra, vive de sus crónicas en hora de cierre. Al género lo califica, por su completa y compleja hibridez, como el "ornitorrinco de la prosa" en donde el cronista es el testigo y el juego de intensidades se dan en varias direcciones a partir de un exceso de información por jerarquizar, sintetizar y narrar como si a la vez dialogara el cuento, la novela, el drama, la entrevista, el ensayo y la autobiografía. Si el arquitecto de los contenidos que contiene la crónica y la hacen autosustentable no calcula bien las dimensiones y las distancias siempre en tensión argumental la crónica se puede derrumbar en sí misma y arrastrar en la caída al autor, su firma y a la publicación a la que adhiere. El autor mexicano lo concede cuando cita a modo de ejemplos a Egon Edwin Kisch, Bruce Chatwin, Álvaro Cunqueiro, Ryszard Kapuscinski, Joseph Plá, Rubem Braga y Carlos Monsiváis, y sostiene que "una crónica lograda es literatura bajo presión".

Bajo una presión de la que bien sabe Alma Guillermoprieto (México D.F., 1949), colaboradora de *New Yorker* y emparentada con Villoro –y con los que siguen- a través de *Etiqueta Negra* y *Gatopardo*. Ella ha documentado las transiciones sociales, políticas y culturales de un continente americano consagrado al cambio y a la movilidad, en una cancha rayada por el poder y las articulaciones culturales que dejan espacios inconclusos en la ciudad. Sus crónicas no se basan en la observación directa como único eje de exploración sino en el interrogatorio permanente a contextos urbanos que surgen como fuentes directas y a ciudadanos cuyas voces se difuminarían, de otro modo, en las páginas diarias de periódicos no dedicados a ellos. Y para ello tiende a levantar un telar como crónica, un telar hecho de referencias musicales, religiosas, políticas; cada historia es una especie de ideograma extendido. Hoy puede ser Cuba, mañana Brasil, ayer Bolivia. Las condiciones sociales determinan sus texturas geográficas y cómo éstas se proyectan al mundo. Porque no hay ciudad no vivida.

"Villa Tunari es un pequeño poblado tropical del centro de Chapare, una provincia boliviana. Hace tres años, se expresaron aquí las profundas raíces y el poderío de la revolución étnica de esta nación andina. En la capital administrativa, La Paz, varios hombres influyentes de tez clara y vestidos de traje, con los que hablé días antes de la reunión, contemplaban con una mezcla de desprecio y asombro la posibilidad de que ganara. ¿Un presidente indígena? No triunfaría jamás. O bien, será elegido, pero su gobierno estaría condenado al fracaso en el corto plazo".(Guillermoprierto, A., 2008a).[ii]

Guillermoprieto intenta, en esta crónica, revelar el poder de Evo Morales e al lector lo involucra en su viaje, editando cada voz recogida. Y las ciudades, sus caminos, la lluvia, la pobreza, la desesperanza y el proyecto de país quedan definidos identitariamente bajo el paraguas de sus preguntas ensayadas para no naturalizar la inscripción cultural.

"Le pregunté a Mamani si él era indígena y sonrió irónicamente: "Soy un líder indígena surgido de los movimientos políticos protagonizados por los indígenas y otras personas empobrecidas –dijo–. Pero no provengo del campo. Mis abuelos sí, al igual que sus ancestros. Se podría decir que son originarios. Pero mis padres emigraron a la ciudad y ahí nací yo. Mis hijos sí que están completamente urbanizados". Se encogió de hombros, con las palmas de las manos hacia arriba. "Además, hay otra cosa que considerar. El Alto es una de las tres ciudades más grandes del país. Está conformada por una mezcla de personas de todos los rincones de Bolivia y de todas las clases sociales. Entonces, ¿el líder de un lugar lleno de indígenas y otros tipos de personas debe ser cabeza sólo de los indígenas?". Los políticos nacionales que declaran serlo se enfrentan a algunas cuestiones morales difíciles, añadió. Si fueran ricos, ¿serían menos indígenas? ¿Se puede decir seriamente que el color de la piel define el carácter? Y, continuó, definitivamente él no era un *qara*, que significa "blanco". (Guillermoprieto, junio de 2008). (Guillermoprieto, A., 2008a).

Para la autora de textos como *¡Las cholitas se defienden!* (Guillermoprieto, A., 2008b), el periodismo es un asunto de experiencia de vida, de condiciones materiales que imbrican un discurso basado en expresiones culturales y en la oralidad, en "contar América Latina".

"Una de las cosas que se han de hacer es empezar a vivirnos como latinoamericanos… Tenemos una lengua, una religión, grandes aspectos culturales en común, y hasta hace quince años yo diría que hemos vivido en perfecto aislamiento los unos de los otros, sin instituciones latinoamericanas. Entonces, ¿qué reivindico del Che a estas alturas? Que fue el primer latinoamericano, que se vivió a sí mismo como latinoamericano. ¿Cuántas instituciones latinoamericanas hay? Muy pocas. Creo que la Fundación de Nuevo Periodismo, de la que me enorgullece formar parte, es una de las primeras y de las más importantes instituciones latinoamericanas, porque tenemos talleres a los que acuden periodistas jóvenes de todos los países de América Latina, y conviven y se descubren a sí mismos como latinoamericanos. Eso a mí me parece maravilloso. Crear un periodismo latinoamericano empieza por ahí, por ser conscientes de que existimos como tal (…). España va descubriendo América Latina como una zona con la que se puede dialogar y como una zona de renovación vital, me atrevo a decir, para una España que lleva demasiados años existiendo en la rutina". (Cruz, J., 2009).

La tradición de contar, de trabajar las historias como si fueran las últimas, proyectando ese pulso, es lo que logra Guillermoprieto en cada una de sus historias segmentadas en crónicas como *Nostalgia de Cuba*, en donde, a través de Buena Vista Social Club, va calando en el alma de un imaginario que nos hace imaginar Cuba más allá de las claves musicales, siendo la isla sueño y deseo progresivo en el que el regreso afrocubano se da en un contexto revolucionario de comienzos del siglo XXI, tal como Marcos aparece en México bajo el título de *Historia de un rostro*. Es así como contar América Latina es la consigna de la autora de *Al pie del volcán te escribo*, para quien los actores sociales construyen las claves identitarias de los espacios vividos.

# 2. Martín Caparrós a la distancia, sin anclaje posible

Desde muy joven Martín Caparrós (Buenos Aires, 1957) ha ejercido el oficio de periodista. Sus primeros pasos en el periodismo los dio en el diario *La Nación*, en 1973. En París, capital donde vivió exiliado entre 1976 y 1983, se licenció en Historia. Madrid también fue para él una ciudad de residencia y de crónicas. Ha publicado unos veinte libros, transitando entre la novela (como *Valfierno*), las crónicas y los ensayos. Es en Larga distancia donde reúne sus mejores crónicas escritas hasta 1992. Fue reeditado en 2004 y contó con un prólogo del también argentino Tomás Eloy Martínez. En 1994 publicó más crónicas en *Dios Mío*, y en 1995 *La patria capicúa*. Con Eduardo Anguita escribió los tres volúmenes de *La Voluntad. Una historia de la militancia revolucionaria en Argentina (1966-1978)*.

Caparrós sigue así con una tradición literaria argentina que ha mantenido a la crónica como el género por excelencia para narrar la Historia, así con mayúsculas, de Argentina, el país en donde Domingo Faustino Sarmiento inaugura la tradición con una voz que desde la aparición de *Facundo* retumba hasta hoy con la misma pregunta sobre ¿qué fuerza tienen las palabras desde la voluntad política que trasciende al texto?

Contemporáneo a Villoro, incluso cercano, Caparrós obtuvo con *Larga distancia* el Premio Rey de España de Periodismo y de paso se introdujo en un campo editorial que lo sitúa como un cronista que releva al viaje a un plano mayor. El es, a diferencia de Villloro, un "anotador" de los tiempos más fugaces, actuando en varios planos temporales para incitar a la reflexión a partir de "efectos de ficción" sobre una realidad que Caparrós aborda con ironía y desparpajo. De él ha dicho el periodista argentino Jacobo Timerman –cuyo registro está en la edición de 2004 de *Larga distancia*– que cada vez que lee "algún artículo sobre Bruce Chatwin, vuelvo a recorrer las páginas de Larga distancia (…). Chatwin es un humanista. Pero Caparrós es un revolucionario y, si el siglo termina como está terminando, un temible rebelde. Quizá porque tiene una idea precisa del futuro, no sólo indaga y describe a los hombres, las montañas, las ciudades; también se atreve con la historia".

Semblanzas y viajes por el mundo se recorren en las crónicas que escogió para este libro. En ciertas páginas aparece Hong Kong, luego Madrid, más allá Haití. Para el imaginario latinoamericano hay una que destaca por situar la mirada en un pequeño pueblo boliviano que permite graficar la ruta de la coca y el entramado de poderes e intereses políticos, permitiéndose recrear un diálogo entre George Bush y Paz Zamora. La crónica fue escrita en 1991 y Evo Morales protagoniza una de las historias que Caparrós recoge para escribir este documental escrito, esta crónica social y política

que, encuadrado en una larga distancia determinista, tituló *Bolivia. Los ejércitos de la coca*.

El reportaje adquiere una densidad mayor cuando se trabaja en el registro de la crónica y la mirada del corresponsal es la del testigo que aguarda, aborda y jerarquiza entre diálogos, datos y observaciones que se detienen en fisuras e inflexiones de sentido –de lugar y pertenencia– que para otros podrían pasar inadvertidos. "… hay *posters* de encuentros campesinos, un almanaque y un cartel que dice "A 500 años de opresión/la hoja sagrada/de coca vive (…). Evo Morales tiene 31 y es de Oruro, en el altiplano…". (Capparrós, Martín, 2004:41). La entrevista –la voz del sujeto– es fundamental en la crónica y ésta la escribió Caparrós luego de estar en el valle del Chapare, en el centro de Bolivia, y en Cochabamba, donde Morales presidía la Federación Especial de Trabajadores Campesinos del Trópico de Cochabamba.

"-Nosotros producimos nuestra coca, la llevamos a los mercados primarios, la vendemos y ahí termina nuestra responsabilidad- dice Morales-. Sabemos que nuestra coca va al problema ilegal, pero estamos obligados a sobrevivir, y no tenemos otras fuentes- dice y no dice, pero insinúa, que tampoco le importa mucho si los americanos quieren drogarse con ella. Se podría pensar, incluso, que la cocaína es algo así como la venganza de Atahualpa". (Caparrós, M., 2004:41).

Las narraciones orales, los testimonios nutren al cronista, un narrador sobre el que Walter Benjamín –más allá de referirse al paseante del siglo XIX, el *flaneur*– hace una distinción atendible para casos como el de Caparrós: "… los grandes de entre los que registraron historias por escrito, son aquellos que menos se apartan en sus textos, del contar de los numerosos narradores anónimos". (Benjamín, Walter, 1991:112). Porque, considerando los pasos primigenios de la literatura moderna, se impone un cierto orden modernizador, ya visto en Sarmiento cuando "la literatura era el lugar adecuado para la mediación necesaria entre la civilización y la barbarie, la modernidad y la tradición, la escritura y la oralidad". (Ramos, J., 1989:20).

En el siguiente fragmento de una crónica escrita sobre Lima el eje está dado por una arquitectura de información, tanto de fondo como de estilo, que apoya la mirada en desbancar –*Lima. Perfume del final*, 1992–, mitos en torno a los imaginarios de inseguridad que rodean –sabe que será leído por "otros" en América Latina– a capitales como la peruana.

"Me habían hablado tanto del agujero negro que, cuando decidí que había llegado al centro de Lima me senté en un zaguán y dediqué cuatro minutos a mofarme –solo– de los mojigatos, tilingos y pusilánimes que me habían descrito ese lugar como la última frontera. Gente que se impresiona por cualquier cosa: se nota que no han estado en Haití o en La Matanza o el puerto de Shanghai; les falta mi experiencia. Me sentí un auténtico cortapalos. Después, satisfecho, me levanté, caminé otros diez minutos, y llegué realmente al centro de Lima". (Ramos, J., 1989:134).

En los espacios discursivos que construye un cronista como Caparrós hay militancia, un punto de vista sobre el que Sarmiento, en el espacio de la modernidad, y Tomás Eloy Martínez, en el espacio de la transición epocal actual. Es este último, autor de Santa Evita, quien ha hecho varios esbozos de genealogía de la crónica argentina a partir del troncal narrativo configurado por Sarmiento, Walsh, Artl, Borges y Galeano. Caparrós es uno de los exponentes más jóvenes de la corriente y sus textos periodísticos cumplen con las tres "fidelidades" consideradas por Tomás Eloy Martínez a la hora de distinguir a la literatura del periodismo (aunque no desconoce las fuentes literarias del estilo).

## 2. Carlos Monsiváis y Manuel Vicent: maestros en la ruta, antes y ahora

La memoria ya no se cierra sobre si misma a través literatura, como solía suceder cuando el canon sólo reconocía en la literatura la narrativa digna de ser depositaria del patrimonio latinoamericano, movible en sus identidades. Una memoria sobre la que el autor mexicano Carlos Monsiváis (Ciudad de México, 1938) regresa una y otra vez en sus crónicas esculpidas esencialmente por retazos mexicanos. Contemporáneo –aunque de una generación anterior– a Villoro y Caparrós, se podría decir que ha sido para ellos una especie de maestro en la crónica. Sus textos contienen, desde la trinchera de la sociedad civil y la lucha por sus derechos, los cambios sociales que han tenido lugar en México durante los últimos cuarenta años.

Elena Poniatowska, José Emilio Pacheco y Sergio Pitol son, además de amigos, quienes mejor componen el universo de Monsiváis, escritor comprometido en la lucha por expandir los espacios democráticos en México y, de paso, irradiar –si lo permite la distribución, siempre débil, de sus libros en América Latina– formas ideológicas de entender la noticia, la información y su interpretación desde el borde en la resistencia a la agenda que imponen medios, partidos, gobiernos y las redes comerciales y financieras locales y transnacionales. Monsiváis enuncia que para él la crónica se fortalece para "…darles voz a los marginados y desposeídos, cuestionando los prejuicios y las limitaciones sectarias… registrar y darle voz e imagen a este país que, informe y caóticamente, va creciendo entre las ruinas del desperdicio burgués…". (Monsiváis, Carlos, 2001). La crónica es una "reconstrucción" que aporta a la memoria histórica en diversos planos (social, cultural, política, emocional), según su propuesta enunciativa y el relato que construya:

"La crónica es una reconstrucción literaria de los sucesos y figuras, géneros donde el empeño formal domina sobre las urgencias informativas (…). El reportaje, por ejemplo, requerido de un tono objetivo, desecha por conveniencia la individualidad de sus autores (…). En la crónica el juego literario usa a discreción la primera persona o narra libremente los acontecimientos como vistos y vividos desde la interioridad ajena. Tradicionalmente –sin que eso signifique ley alguna–

en la crónica ha primado la recreación de atmósferas y personajes sobre la transmisión de noticias y denuncias". (Monsiváis, C., 2001).

Cinco antologías de crónicas periodísticas-literarias recogen su mirada social sobre México: *Días de guardar* (1970), *Amor perdido* (1977), *Escenas de pudor y liviandad* (1981 y 1988), *Entrada libre: crónicas de la sociedad que se organiza* (1987) y *Los rituales del caos* (1995).

La cultura urbana es primordial para Monsiváis, referente que, como lo visto hasta aquí, permite visualizar a, por ejemplo, la Ciudad de México como la ciudad habitada, la ciudad transitada, tejida por el mercado, los flujos financieros, las hibridaciones-migraciones, la publicidad, la comunicación hipertextualizada y la imaginería montada por las representaciones locales/globales de sus espacios públicos y privados. Cito en este texto uno especialmente significativo que Monsiváis escribe sobre el desplazamiento por Metro de la capital mexicana  La crónica no sólo es personal por estar escrita en primera persona, y en la que sigue el autor mexicano logra una exquisita mirada mixta entre el ensayo y el reporteo, entre la literatura, el ensayo y el cronista, como si alzara entre las palabras el "ornitorrinco de la prosa" al que alude Juan Villoro.

En la crónica *Sobre el Metro las coronas*, Monsiváis transmite en el texto, es inmanente a él en tanto representación identitaria, el vértigo del desplazamiento por los rieles y la cadencia que deja el paso efímero por las estaciones. Existe una frecuencia, un desarrollo al que se le asignan círculos de tensión para mantener al lector hasta el final, hasta la estación de destino en el desplazamiento del que observa como un *voyeur* y teoriza en cierto modo como un etnógrafo. La anterior, imagen de una crónica bien lograda de una ciudad-sociedad que el cronista define como "post-tradicional".

"Con frecuencia en el Metro de ciudad de México me siento atrapado, al borde de la angustia (…). La persona se incrusta en la multitud y allí se queda, anulada, comprimida, y sin fuerzas siquiera para deprimirse (…). ¿Hay algo semejante al "voyeurismo auditivo"? (…). En el Metro el "voyeur auditivo" se frustra, llega tarde a los intercambios noticiosos y debe retirarse antes de las revelaciones:

-¿Pero qué le contó su mamá? ¿A poco todo?

-Sí, te lo juro, ya sabes que Chabe no miente (…).

Y en el segundo o el minuto donde se agolpan las revelaciones, uno sale del vagón abrazando la derrota. Ay amor, qué incompleta es la vida cuando los chismes se truncan (…).

El Metro es la Ciudad… Casi al pie de la letra. Es la vida de todos atrapada en una sola gran vertiente (…). Y es la Ciudad más palpable, la que no necesita de la televisión para verificarse a sí misma…". (Monsiváis, C., 2004:305-318).

El Metro, bajo la superficie y hurgando en las cotidianeidades, es también fuente, como si se tratara de una columna partida, para Manuel Vicent (Castellón, España, 1936), un referente periodístico y literario de la transición española, ligado a esa crítica social que Monsiváis bien ha sabido retratar. Nadal y Alfaguara lo han premiado en más de una oportunidad, Entre sus obras

destacan *Contra paraíso*, *No pongas tus sucias manos sobre Mozart*, *A favor del placer*, *Crónicas urbanas*, *Del café Gijón a Ítaca*, *Tranvía a la Malvarrosa*, el libro de viajes *Por la ruta de la memoria* y textos periodísticos en *Espectros*.

Y es el Metro ese gusano que cruza la ciudad en Nueva York con los cinco sentidos, tal vez una de las mejores crónicas urbanas de Vicent. En este texto son los pasos de Vicent los que se mezclan en la multitud en el Día de Puerto desplegado en la Quinta Avenida. Es una crónica que da cuenta de la diferencia, de lo "multi" por sobre lo "inter", de enclaves territoriales sobre los que él , un "afuerino", describe descarnadamente en un tiempo en donde comenzaba a imperar la ley de tolerancia cero. Algo se quema en Nueva York y Vicent la asume como una ciudad prendida y desprendida, una ciudad latina por un día en que la evidencia pasa por el Bronx, Harlem, Manhattan, Central Park, y Lenox Aveneu…. Los guiños culturales –música de fondo, cineastas en citas- matizan cada centímetro. Vicent es quien confecciona el collage y lo tiñe de frivolidad para dar cuenta del espectro social que cubre las políticas neoyorkinas y la exclusión.

"El metro de Nueva York ya no es aquel infierno de hierro cubierto de grafitos que era el excipiente de terror que a veces produce el propio cerebro. Ahora estas tripas han sido lavadas con la más potente lejía, esa que ahuyenta a la vez a los asesinos y a las ratas. Nueva York vive bajo el lema policiaco de Tolerancia Cero: si matas a un prójimo, puede que te asista un abogado; si sustraes un simple monedero, te sulfatan directamente como a las cucarachas o al pulgón de los rosales". (Vicent, M., 2004:35-44).

Para Vicent, columnista de El País, el texto pareciera ser una muñeca rusa y en pocas páginas da vuelta a Nueva York con el signo del vértigo y del mal sabor sintetizado en la crónica que es periodismo y literatura en papel de diario y en empaste de libro.

"Decía Dylan Thomas que la primera obligación de un buen periodista es ser bien recibido en el depósito de cadáveres. Quiero decir que el periodismo, el nuevo periodismo, el periodismo como literatura, surgió en las páginas de sucesos de los grandes periódicos americanos. Cómo hacer de ese suceso, de ese crimen, ya no digo una obra de arte, sino una obra literaria, partiendo de la realidad. Ahora bien, si en el día de mañana la gente que lea o que quiera saber cómo éramos, cuáles eran nuestros sueños, nuestros crímenes, tendrá que leer los periódicos. Y pasado el tiempo, ese papel podrido en las hemerotecas que fragmenta se convierte en materia literaria, se convierte en imaginación. Porque ya hoy leer un periódico es leer un fragmento de la imaginación. Nada es en la realidad como te viene en un periódico. Cuando vas al kiosco de la esquina a comprar un periódico físico, las páginas del periódico, ya hay un periódico digital que eso lo ha convertido en una cosa obsoleta. Lo que te ha costado un euro, ya es una noticia atrasada. Ya es la noticia literaria, ya es la noticia que no existe, ya es la noticia imaginativa". (Kirschbaum R. & Algarañaz J., 2009).

*Nueva York con los cinco sentidos* es una crónica en donde autor, narrador e historia no se pueden desarticular. La crítica social opera bajo un texto que es dispositivo que enfrenta al vagabundo y al turista, al inmigrante y al ciudadano del soul, el blues, el jazz y la papa frita. Y las frases no muertas se dan tiempo para revivir la historia bajo efectos del presente, como en un carrusel. El texto es también un enclave territorial entre elementos residuales, dominantes y emergentes. Lo que sigue constata esta mirada:

"…. En este hotel se reunieron Fidel Castro, Nasser y Kruschov durante una sesión de Naciones Unidas, y ante una masa de negros congregada en la calle, se asomaron a una ventana donde ahora colgaba el anuncio de soul-food, una clase de pollo. En la acera de enfrente del Apolo también se exhibe el artista Franco Gaskin, como atracción turística de Harlem, un artista que pinta paredes y persianas metálicas de las tiendas con escenas costumbristas. Los autobuses de las agencias tienen una parada obligatoria delante de este personaje que saluda a los admiradores mientras una japonesa impávida le da un masaje en los pies". (Vicent, M., 2004).

## 3. Leila Guerreiro y Julio Villanueva Chang: una etiqueta y un destierro

Leila Guerreiro y Julio Villanueva forman parte, como todos los cronistas de este ensayo, de una tribu mediada por una industria cultural cuyas expresiones, en este caso, están determinadas por dos revistas cuyos cambios recientes han presionado sus escrituras, tanto así que uno de ellos, Julio Villanueva Ghana, se automarginó de la revista que ayudó a fundar en una Lima abierta: Etiqueta Negra. Para Guerreiro, editora de Gatopardo en el cono sur, las páginas que van quedando de la línea original -que la mexicana Editorial Mapas capitalizó- son defendidas por esta periodista argentina. Ambos están en contramuros distintos, mientras la gran industria del papel *cuché* les permita respirar en plena crisis económica, cuando a las agencias de publicidad se les seduce con ventas.

"¿Hasta dónde puede una crónica iluminar el mundo que retrata?", se pregunta Villanueva, ex editor general de una revista donde Fernando Savater, Joaquín Sabina, Johm Lee Anderson han estampado sus ideas e impresiones, sus ciudades imaginadas en un vuelo que cruza el cielo de Madrid, las plazas de Lima, las montañas de Bogotá, los odios y los amores vertidos en páginas contrastadas, bajo la irreverencia de un comienzo de siglo marcado por la crítica a un neoliberalismo extremo y los giros políticos hacia la izquierda que en países del Cono Sur encuentran sus referentes .-y sus diferencias- en los gobiernos de Lula, Correa, Morales y Chávez, cuyas improntas materiales son trabajadas desde una mirada muy similar a la que emplea New Yorker al abordar las historias.

Los testimonios, la observación participante y los guiños culturales están presenten en los texto de Guerreiro, quien persigue historias en la Patagonia (*Los suicidas del fin del mundo* y *Frutos Extraños*) con la misma destreza que lo hace al entrar a una carpa de gitanos. El miedo del pasaje, el miedo urbano está presente en la desolación, en la irreverencia, en los cruces de señales culturales, en la osadía de buscar el desengaño bajo condiciones de obsesión; una obsesión que es propia de las ciudades, de los marginales de sus clases, en de la crónica urbana alcanza un parentesco cercano con la novela negra y en donde es posible visualizar una experiencia colectiva, transgeneracional y transcurltural. La crónica, y ahí está la seducción para Villanueva y Guerreiro, siempre estará bajo sospecha.

Villanueva Chang compila en *Elogios Criminales* sus mejores crónicas basadas en perfiles de vida que van dando cuenta, a través de sus protagonistas, de sentidos de mundos tan dispares, y a la vez conectados por ciertas hegemonías culturales occidentales, como los que se retratan al escribir sobre el escritor colombiano García Márquez o el chef catalán Adriá. Son también las personas, la materialidad de sus experiencias de vida, las que dan sentido a las referencias identitarias de los lugares que Guerreiro trabaja en sus crónicas traducidas en imágenes y paisajes que hieren, como en *Bajo la ley de los gitanos*, publicada en Gatopardo:

"Natalia muestra fotos. Los viajes y los días.

Cuando no hay trabajo acá nos vemos a…a…allá, donde cae la nieva-se sonríe Natalia.

Y muestra, Allá donde cae la nieve. Esquel. Bariloche. Su vida en fotos. Papá Raúl levantando un nieto hasta el cielo (…). Las polleras de ellas quemando la nieve. Todos esos colores. Todo ese blanco. Casi una insolencia". (Guerreiro, L., 2004:74).

# Conclusiones

La crónica como un ornitorrinco al estilo de Villoro, una mezcla "casi perfecta" entre literatura y periodismo, en movimiento, matizada por la hibridez en sus formas y en sus fondos, en las temáticas que aborda anclada en las ciudades, en los espacios públicos y privados de las identidades latinoamericanas. Es un género que Darío, Martí y Rodó inauguran en América Latina como parte del proceso modernizador, y que la academia ha ido incorporando lentamente como objeto de estudio y representación de los imaginarios sociales.

Cronistas como Monsiváis, Guillermorpieto, Guerreiro, Villanueva Chang, Caparrós, Vicent o Villoro pueden viajar hoy a través de las calles de Ciudad de México, Buenos Aires, La Habana, Buenos Aires, Santiago de Chile, Río de Janeiro y bucear en dos planos: uno en donde interpelan al tránsito y otro desde el que lanzan una cuerda a los intersticios que se forman entre los "efectos

de realidad" y los lugares practicados como experiencia propia y de la de quienes observan y entrevistan en las ciudades "glocalizadas" de un cambio epocal, mundializadas y en tensión.

Esos cronistas también pueden detenerse en esos lugares y en los de origen para utilizar sus textos –cuando la industria editorial y periodística "lo permite"– como lanzas sobre políticos corruptos, la insolencia de la desigualdad, el autoritarismo, los estigmas y las injusticias que ahoga a ciudadanos latinoamericanos victimizados y/o criminalizados. Ciudadanos que no pocas veces encuentran sus espacios públicos en el breve espacio de la crónica, registro periodístico por excelencia en una época en que los grandes discursos de las ciudades vividas se pueden leer en microhistorias construidas desde supuestos fragmentos

# Referencias


- <Barthes, Ronald (1994). *El susurro del lenguaje*. México: Paidós.
- Caparrós, Martín (2004). *Larga distancia*. Buenos Aires: Planeta/Seix Barral.
- Caparrós, Martín (2006). En *Eblog (periodismo, cibercultura, publicidad, medios),* diciembre. http://eblog.com.ar/1372/martin-caparros-parte-3. Revisado el 1 de agosto de 2007.
- Benjamín, Walter (1991). El narrador. En *Para una crítica de la violencia y otros ensayos. Iluminaciones IV*. Madrid: Taurus.
- Cruz, Juan (2009). Siento que el oficio se está acabando, en *El País*. Madrid, 1 de febrero. En http://www.elpais.com/articulo/reportajes/Siento/oficio/acabando/elpepusocdmg/20090201elpdmgrep_3/Tes?print=1. Visitado en marzo de 2009.
- 
- Efe (2006). En *El País*, de España, en su publicación del 4 de septiembre. http://www.elpais.com/articulo/cultura/escritor/mexicano/Carlos/Monsivais/gana/Premio/Literatura/Juan/Rulfo/2006/elpporcul/20060904elpepucul_2/Tes
- 
- García Canclini, Néstor (1997). *Imaginarios urbanos*. Buenos Aires: Eudeba.
- Guerreiro, Leila (2004). "Bajo la ley de los gitanos". En *Gatopardo* nº50, septiembre. México: Editorial Mapas.
- Gullermoprieto, Alma (2008a). El nuevo orden de Bolivia, en *Revista National Geographic*, 30 de junio de 2008. En http://ngenespanol.com/2008/06/30/el-nuevo-orden-de-bolivia/. Visitado en agosto de 2009.
- Guillermoprieto, Alma (2008b). ¡Las cholitas se defienden! En *Revista Gatopardo*, 1 de septiembre de 2008. En http://ngenespanol.com/2008/09/01/%c2%a1las-cholitas-se-defienden. Visitado en agosto de 2009.
- Kapuscinski, Ryzschard (2007). *La fuerza de la palabra escrita*. En www.saladeprensa.org, Nº98, febrero.
- Kirschbaum, Ricardo y Algarañaz, Juan Carlos (2008). Manuel Vicent y Juan Cruz. El periodismo y la literatura, en discusión, en *Revista Ñ, Clarín*, Buenos Aires. En http://www.revistaenie.clarin.com/notas/2008/04/19/01654069.html. Visitado en julio de 2009.
- Monsiváis, Carlos (2001). Crónica y fin de siglo en Hispanoamérica. En *Revista Chilena de Literatura Nº 59*, Santiago de Chile, 2001.
- Monsiváis Carlos (1988). *Entrada libre. Crónicas de la sociedad que se organiza*. México D.F., Ediciones Era.
- Monsiváis, Carlos (2004). Sobre el Metro las coronas. En Sergio González y Leonardo Tarifeño (coord.): *Enviados especiales. Antología de Nuevo Periodismo Hispanoamericano.* Ciudad de México: Nuevo Siglo Aguilar.

- Martín-Barbero, Jesús (2004). Medios y culturas en el espacio latinoamericano, en *Pensar Iberoamérica*. OEI, N°5 (enero-abril).
- http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric05a01.htm. Visitado en julio de 2007.
- Neyret, Juan Pablo (2002). Novela significa licencia para mentir. En *Espéculo. Revista de estudios literarios.* Madrid: Universidad Complutense de Madrid. http://www.ucm.es/info/especulo/numero22/t_eloy.html. Visitado en marzo de 2009.
- 
- Ramos, Julio (1989). *Desencuentros en la modernidad de América Latina*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rotker, Susana (2005). *La invención de la crónica*. México, Fondo de Cultura Económica.
- Revista Etiqueta Negra. http://www.etiquetanegra.com.pe
- Revista Gatopardo. http://www.gatopardo.com.
- Sarlo, Beatriz (1997). *Instantáneas. Medios, ciudad y costumbres en el fin de siglo*. Buenos Aires: Ariel.
- Varios autores: http://fnpi.blogspot.com/2008_04_01_archive.html) .
- Vallejo Mejía, Maryluz (1998). La crónica en Colombia: medio siglo de oro, citada en la revista *Alma Mater*, Universidad de Antioquia, No. 2, Colección Documentos, octubre.
- Vicent, Manuel (2004). Nueva York con los cinco sentidos. En Sergio González y Leonardo Tarifeño (coord.): *Enviados especiales. Antología de Nuevo Periodismo Hispanoamericano.* Ciudad de México: Nuevo Siglo Aguilar.
- Villoro, Juan (2006). *Safari accidental*. Lima: Ediciones Etiqueta Negra.
- Williams, Raymond (1980). *Marxismo y literatura.* Barcelona: Ediciones Península

.


[i] Este trabajo se inserta en una investigación mayor que la autora desarrolla en la Universidad de Chile y una primera versión de este ensayo está publicada en la revista *Mapocho,* N°64, segundo semestre 2008, Santiago de Chile.

[ii] Gullermoprieto, Alma. "El nuevo orden de Bolivia", en *Revista National Geographic*, 30 de junio de 2008. En http://ngenespanol.com/2008/06/30/el-nuevo-orden-de-bolivia/. Visitado en agosto de 2009.

ICONO14

# 5

# La ciudad creativa, virtual y real

ICONO14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 563-575. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Alfonso Cuadrado Alvarado: *La evolución del modelo urbano en los videojuegos*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# DE SIMCITY A LIBERTY CITY: LA EVOLUCIÓN DEL MODELO URBANO EN LOS VIDEOJUEGOS

**Alfonso Cuadrado Alvarado**

*Profesor Titular*

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad Rey Juan Carlos. Camino del molino s/n. 28943 Fuenlabrada, Madrid.. Tlfn: 91 488 72 62 - alfonso.cuadrado@urjc.es – http://www.acuadrado.com/>

## Resumen

Son muchos los mundos sobre los que discurren las aventuras y experiencias de los personajes del videojuego pero en muy pocos la ciudad adquiere un protagonismo destacado. La ciudad representada en el videojuego es heredera de dos patrones que a lo largo de los años se han mantenido constantes. Por un lado, el tipo de ciudad que nace de *SimCity*, el primer simulador urbano de Maxis y que luego dará lugar a los barrios suburbanos de *Los Sims* y la ciudad plenamente urbana, propia de historias de acción, que toma como modelo el prototipo neoyorkino. La ciudad de *Los Sims* es una urbe idílica, que se muestra como modelo de convivencia y bienestar, que parte de la representación de una comunidad relativamente pequeña donde cada grupo, casa o familia posee su espacio y papel social, donde la tónica general es la armonía social. Sin embargo la urbe de juegos como *The Getaway, Mafia* o la saga de *Grand Theft Auto* es la imagen de la ciudad como metrópolis destructora, como antítesis de la sociedad perfecta, desorden, corrupción y muerte se oponen al equilibrio, orden y prosperidad que reina en los simuladores de la saga *Sims*. Esta doble concepción tiene sus raíces sin duda en el imaginario cinematográfico, donde la ciudad del cine negro es el espacio inverso de la utopía de convivencia social que representa la imagen de la pequeña población suburbana.

## Palabras clave

*videojuego, imaginario, ciudad, jugabilidad, punto de vista.*

## Abstract

They are many the worlds on those that the adventures and the characters of the video game experi-

ences reflect but in very few the city acquires an outstanding protagonism. The city represented in the video game is heiress of two patterns that have stayed throughout the years constant. On one hand, the city type that is born of *SimCity*, the first urban pretender of Maxis and that then he will give place fully to the suburban neighborhoods of *The Sims* and the city urban, characteristic of histories of action that takes like I model the prototype neoyorkino. The city of *The Sims* is an idyllic city that is shown like I model of coexistence and well-being that it leaves of the representation of a relatively small community where each group, he marries or family possesses its space and social paper, where the general tonic is the social harmony. However the city of games like *The Getaway, Mafia* or the saga of *Grand Theft Auto* is the image of the city like metropolises destructora, as antithesis of the perfect society, disorder, corruption and death oppose you to the balance, order and prosperity that *The Sims* reigns in the pretenders of the saga. This double conception has its roots without a doubt in the imaginary one film, where the city of the black cinema is the inverse space of the utopia of social coexistence that represents the small population's suburban image.

## Key words

*Videogame, imaginary, city, gameplay, point of view.*

## Introducción

En el presente trabajo expondremos las huellas del imaginario cinematográfico que se esconden tras los espacios urbanos hegemónicos en el mundo interactivo, el suburbano y el metropolitano. Para ello tomaremos como objeto de estudio los juegos de la saga *GTA*, *Mafia* y *Los Sims*, relacionándolos con la imagen de la ciudad en el cine negro y varios filmes donde se presenta la ciudad como arcadia idílica.

## Objetivos

Esta labor de análisis no busca rastrear las huellas de ciudades específicas, ni filmes concretos en ambos juegos, sino que tiene por objetivo establecer los rasgos fundamentales del imaginario urbano de la metrópoli y de la ciudad suburbana transmitidos por el cine y cómo se traslucen en elementos específicos del lenguaje interactivo como el repertorio de acciones y el punto de vista.

# Metodología

Se describen los elementos característicos de los entornos urbanos en varios filmes y se comparan con la configuración espacial de los juegos.

# 1. De la ciudad como juego a la nostalgia imaginaria

En 1989 aparece el videojuego SimCity, desarrollado por el estudio Maxis de la mano de Will Wright, el también creador de éxitos posteriores como Los Sims o Spore. Es la primera vez que una ciudad protagoniza un videojuego. El jugador no sólo puede construir edificios y con ellos la ciudad, como si estuviera en un típico juego infantil de bloques, sino que además debe gestionar el entorno urbano. Para ello cuenta con un dinero de partida con el que invertir y abastecer a la ciudad de los servicios básicos para su mantenimiento equilibrado: agua, luz, ostión de residuos, educación, etc. (todos ellos representados por edificios). Una mala gestión lleva al caos a la ciudad. El juego fue un éxito y ello permitió que se mantuviera en el mercado hasta el año 2008 en varias versiones, la última para el iPhone. Pero la imagen tan abstracta de la ciudad que ofrecía SimCity, heredera de los juegos de mesa, pronto quedó eclipsada por otros videojuegos que se convertirían en la imagen de las verdaderas ciudades digitales y que sería inspirada por la tradición cinematográfica.

Podríamos pensar que la ciudad imaginada en la era de los mundos virtuales, de internet y de los videojuegos, debería ser una ciudad acorde con la estética futurista digital: una ciudad limpia, ordenada, bañada por colores luminosos y saturados, deslumbrante por el acero y el cristal, transida por el impulso constante de la información viajando a través de la fibra óptica. Sin embargo, la brecha que el ciberpunk marcó sobre las utopías urbanas en *Blade Runner* (Ridley Scout, 1982) con el seminal ejemplo de un Los Angeles del año 2013, con lluvia permanente en una oscuridad, que junto con el abigarramiento de razas y replicantes casi indistinguibles de los humanos, se auguraba como profecía de la muerte de la ciudad del futuro, ha condicionado las representaciones urbanas posteriores. La ciudad virtual modela sobre esos valores digitales verdes que *Matrix* (Andy y Larry Wachowski, 1999) ha consolidado ya como la imagen estereotipada del pulso digital, un repertorio de espacios urbanos tan intercambiables como máscaras pero que curiosamente no miran hacia la construcción de un espacio nuevo, hacia un marco de convivencia que signifique un tiempo nuevo. Sin embargo tras la tecnología más avanzada se esconde la nostalgia del pasado, de la ciudad real que construía un espacio símbolo de un tiempo y de una ideología.

Esta tendencia no se ha limitado al ámbito audiovisual sino que su influjo ha determinado la for-

ma en que los nuevos medios se han enfrentado a la hora de construir imaginarios urbanos. El videojuego, tan ligado al cine desde sus comienzos, no ha contravenido esta norma y a través de varios títulos ha impuesto unos modelos que transmiten fielmente el principio nostálgico de la representación de la ciudad. Dejando a un lado los escenarios y mundos medievales y retrofuturistas, la ciudad que aparece en los mundos interactivos gravita en torno a dos modelos bien definidos. Por un lado la metrópoli extensa, abigarrada, heredera de la imagen consolidada por las dos ciudades por antonomasia del cine negro norteamericano, Nueva York y Los Angeles, y que encontramos con referentes más o menos explícitos en videojuegos como *Mafia* (Illusion Softworks, 2002) y la saga *GTA* (Rockstar Games, 1996-2009) y por otro la nostalgia del orden idílico que reina en los barrios suburbanos residenciales donde habitan los personajes del juego más vendido de la historia hasta la fecha, *Los Sims* (Maxis, 2000-2009) en sus diferentes versiones.

Las influencias de un medio como el audiovisual sobre el videojuego son más que evidentes y cada vez salen más a la luz fruto del trabajo de investigación analítico. Tras la más inmediata dependencia de lo cinematográfico como sustento del videojuego cuando se lanza un título con el nombre y contenidos de un filme y que se concibe como una pieza más del merchandising del filme, se esconde una comunicación más inasible pero de efectos más perdurables. El cine se nutrió y se nutre de la literatura, el comic y el teatro en sus adaptaciones más directas, pero también supo adaptar bajo su propio lenguaje el imaginario y los hallazgos narrativos de esos medios. Esta misma operación esta realizando el videojuego, que no sólo se limita a la más epidérmica traslación a imágenes digitales de escenarios y personajes sino que adapta a un lenguaje propio, quizás aún inmaduro pero en proceso de constante construcción, el caudal de imaginarios audiovisuales.

Pero antes de abordar dicho trabajo es necesario hacer una puntualización inicial sobre las diferentes representaciones de las ciudades en entornos digitales, una distinción que sin llegar a establecer una taxonomía permite acercarnos a los espacios urbanos de ambos juegos con un mayor conocimiento.

Podemos distinguir cuatro tipos de representación urbana en videojuegos y entornos virtuales.

- Los juegos que tienen como tema la construcción y gestión de un entorno urbano, como el ya emncionado y pionero *SimCity*.

- Las ciudades virtuales. Son aquellas que buscan la replica directa de una ciudad real, bien sea actual o del pasado y cuyo fin suele ser didáctico o informativo como *Ancient Rome 3D* de Google Herat.

- Los metaversos, tipo *Second Life* o juegos como *World of Warcraft*. Son espacios, que aunque poseen un marco de reglas definidas y limitadas, dejan amplia libertad al comportamiento de los usuarios a través de sus avatares, tanto para construir espacios como para realizar acciones. Los metaversos poseen otra característica fundamental y es su actividad permanente, como trasunto de la vida real. Aunque el usuario deje de jugar, la vida virtual continua tanto por sus propias reglas de programación como por la actividad de múltiples usuarios, de forma que cuando volvemos a conectarnos al metaverso se han producido cambios. Serían lo más parecido a la utopía de una doble vida virtual.

***Gráfico nº1: Imagen de SimCity (izquierda) y de Ancient Rome 3D***

***Fuente: http://www.mobygames.com***

Los juegos cuyo escenario es una ciudad. En este caso es donde se encuentran los que utilizaremos como objeto de estudio. Son juegos, generalmente pensados para un único usuario, donde tanto el diseño espacial, estético, como el de acciones posibles están condicionados a la narrativa del juego, sea ésta más explícita y lineal o más difusa y abierta.

***Gráfico nº2: Imagen de Second Life (izquierda) y Mafia***

***Fuente: http://www.mobygames.com***

# 2. La ciudad como espacio ideológico

"El espacio ha sido conformado y moldeado a través de elementos históricos y naturales, pero siempre éste ha sido un proceso político. El espacio es político e ideológico es un producto lleno de ideologías. El espacio que parece ser homogéneo, que parece ser completamente objetivo en su forma pura, así como lo estimamos

es un producto social… como todo, el espacio es un producto histórico" (Lefebvre, 1977).

Si la ciudad cinematográfica y la interactiva pueden estar teñidas de un imaginario concreto y por lo tanto ser producto de una ideología, es porque las ciudades reales han sido y son así. El filósofo y urbanista Henry Lefebvre abrió un camino a través de varias obras para interpretar la ciudad como algo más que un simple contenedor espacial o una colección de edificios singulares. Para él la ciudad es algo más que el fruto de la normativa local y del ejercicio de arquitectos y urbanistas, es el tejido creado por el conjunto de las relaciones sus habitantes y de las vivencias que estos tienen de sus espacios, imágenes y símbolos. En consecuencia el espacio público es un espacio de representación no sólo recibida y percibida por los habitantes sino también en parte construida por ellos mismos mediante sus trayectos, vivencias y relaciones con otros habitantes y con los usos y significados que se asignan a los distintos espacios. Del extenso trabajo de Lefebvre podemos extraer una distinción conceptual que vamos a ayudar a entender el espacio virtual. Lefebvre señala tres dimensiones del espacio. La primera es la creada a través del espacio más puramente objetual, por la arquitectura, la ingeniería, el urbanismo, es el conjunto de carreteras, edificios, obras civiles, etc. La segunda es una representacional donde se la ciudad se siente a través de las imágenes que ésta provoca o que se asocian a ella. Y la tercera es la que denomina como prácticas espaciales, el uso en al vida cotidiana por los habitantes de las dimensiones precedentes.

Esta visión no hace sino justificar en buena medida aquello que el arte ya sabe desde siglos: el espacio no sólo es un escenario de la acción, una arquitectura, sino que posee un diseño significativo y a su vez se crea con las relaciones de los personajes, lección que el cine ha tomado como uno de sus pilares fundamentales ya que el espacio fílmico está creado tanto por la escenografía, como por la dirección de arte y fotografía como por la puesta en escena y el montaje.

## 3. La metrópoli en guerra

La ciudad moderna por antonomasia en el imaginario cinematográfico es Nueva York, inspiradora de la gran urbe futurista nacida con *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927), con su profusión de abigarrados rascacielos entre los que circula un enjambre de avenidas, coches y hasta aviones en múltiples direcciones y que expresan perfectamente la idea de un mundo urbano continuo, una megalópolis de vida constante como un río, como un torrente sanguíneo. Esta imagen utópica se vio rápidamente empañada debido a la aparición del género negro, tanto en la literatura como en el cine. El cine de gánsters, que luego evolucionó hacia actitudes menos violentas físicamente pero con mayor carga de pesimismo existencial, nos presentó un escenario donde la ciudad se convertía en el reverso de esas proyecciones futuristas. Se mostraba como una jungla, la jungla del asfalto, donde la violencia, la desigualdad, la miseria, era el denominador común que se encontraba entre avenidas, apartamentos y callejones. Una jungla dividida en territorios

que el cine negro se encargó de estereotipar a base de ir repitiendo escenarios: la comisaría de policía, las calles, los barrios étnicos: Little Italy, el barrio Chino, los cabarets, los garajes y callejones donde se resolvían los problemas a ráfagas de plomo.

Estéticamente el Nueva York del cine negro es una ratonera oscura, donde la calle se hace pequeña, asfixiante ante los altos edificios que impiden que llegue el sol hasta las aceras. Una ciudad de claroscuros, de suciedad y cubos de basura donde la supervivencia depende de reglas que no precisamente están bajo la tónica de la legalidad. Es una ciudad que se muestra como un territorio en guerra donde las escaramuzas propias de los pelotones bélicos son las misiones y peripecias de gasnters, policías o pandilleros. Como muy bien ha señalado Edward Dimendberg en *Filme Noir and the Spaces of Modernity*, *La ciudad desnuda* de Jules Dasin (1948) es uno de los primeros filmes que considera la ciudad no ya como un fondo escenográfico, sino como un personaje más, como un ente vivo que mantiene un pulso especial. El filme comienza con unas imágenes de la isla de Manhatan a vista de pájaro desde un avión, mostrando unas perspectivas que recuerdan a las imágenes que los aviones de reconocimiento nos habían ofrecido no hace mucho del frente europeo de la Segunda Guerra Mundial.

La visión área se corresponde con la constante aprensión de la ciudad como un territorio donde se producen escaramuzas entre bandas y entre éstas y la policía, lo que obliga a posicionar a cada parte beligerante de forma constante en un mapa. El cine nos ha acostumbrado a los planos en los que vemos diseñar la estrategia de intervención en torno a un mapa de la ciudad tal y como sucede en el ámbito militar. Si la ciudad es un campo de batalla, los ciudadanos se dividen en grupos enfrentados que juegan al constante camuflaje que hace del anonimato propio de la ciudad una duda a resolver. Cualquier transeúnte es para los personajes un ser no fiable, cuya identidad es desconocida y que puede convertirse en una amenaza, por ello es importante el factor de la identificación: ¿será este personaje un policía, un asesino, de mi banda o de la enemiga? ¿qué ocultará, que me dirá, que información me proporcionará?. La ciudad, como el territorio de la guerrilla es un territorio que oculta, que se camufla, un espacio donde se deben descubrir las verdaderas intenciones de sus habitantes, una tarea que se realiza con angustia y tensión.

Otro elemento fundamental en este panorama en guerra son los trayectos de un territorio a otro, el metro neoyorkino y especialmente el coche, serán los medios de transporte que fomentarán el peligro de las misiones gracias a las eternas y espectaculares persecuciones que convierten el vehículo doméstico en un arma para la destrucción.

¿Y cómo se traslada esta visión urbana a los juegos?

*Grand Theft Auto* (*GTA*) es una saga de videojuegos de acción y aventura de la compañía Rockstar Games y lanzados en varias plataformas (PC, Playstation 2, PS3, Xbox y Xbox360). *Grand Theft Auto* se centra en las aventuras de varios criminales ambientadas en distintas ciudades: Liberty City, Vice City y el estado de San Andreas en el que se encuentran las ciudades de Los Santos, San Fierro y Las Venturas. La saga comenzó en 1996 como un simple juego de conducción que pronto atrajo el interés del público por la libertad de acciones que otorgaba al jugador. Las entregas más populares han sido *Grand Theft Auto:*

*San Andreas* y *Grand Theft Auto IV*. Básicamente las ciudades del juego toman como modelo ciudades reales como Los Angeles, Las vegas o Miami.

*Mafia: The City of Lost Heaven*, un juego realizado por la compañía checa Illusion Softworks en 2002 para PC, PlayStation 2 y Xbox. El protagonista del juego, personaje con el que participará el jugador es Thomas Angelo, un conductor de taxi que por azar entra a formar parte de la organización criminal que dirige un capo mafioso llamado Don Salieri. El juego está ambientado en los años 30, la época por antonomasia en la que el cine y la literatura nos han narrado las peripecias, guerras y traiciones de la mafia.

Lost Haven es un trasunto del Nueva York de esa época: una pequeña isla con grandes rascacielos unida a tierra por un puente colgante y varios túneles, un barrio denominado Little Italy, el puerto, etc.

Ambos juegos poseen la misma jugabilidad: se estructuran en torno a una trama principal que se subdivide en niveles o misiones que el jugador debe de ir resolviendo para progresar en el juego. La estructura básica de la misión se compone generalmente de un prólogo donde se plantea el objetivo, casi siempre es un personaje el que cuenta al protagonista lo que debe de realizar y le advierte de los posibles peligros, un trayecto hasta el lugar de la misión (la conducción puede entrañar un riesgo o simplemente debe de localizarse el lugar en un determinado tiempo), la misión que inevitablemente comporta algún tipo de lucha y el epílogo o final donde se evalúa el avance conseguido. Para facilitar el movimiento del personaje por las ciudades se acompañan los juegos de mapas que permiten una mejor orientación. El mapa se convierte en el instrumento imprescindible para la misión, porque la ciudad se muestra como un conglomerado de difícil legibilidad, un laberinto que se debe descifrar. La ciudad no es por tanto una tierra amigable y conocida. Los espacios entre un lugar y otro de interacción se convierten en una tierra de nadie, donde el viaje que se realiza para ir de uno a otro provocan un clima de soledad ante la magnitud del espacio que hace que el protagonista se empequeñece frente a la megalómana urbe.

El punto de vista es el llamado en tercera persona. El jugador ve al personaje pro detrás y la cámara se desplaza según se mueva éste.

# 4. La ciudad hogar

Las tensiones propias de los movimientos sociales de entre guerras y de la posguerra también generan una imagen mítica de un espacio que supere los problemas y permita la convivencia. Son muchos los directores que han volcado en algunos de sus filmes, entre los años treinta y cincuenta del pasado siglo esta imagen de un espacio acogedor que sería el reverso de la guerra urbana. Si bien es cierto que este tipo de proyección utópica busca dimensiones más pequeñas, como si la megalópolis estuviera reñida con la felicidad, se podría decir que el cielo es íntimo frente a la inmensidad incontrolable del infierno. Así el espíritu vitalista y positivista de Capra en filmes como *¡Qué bello es vivir!* (1946) o *Vive como quieras* (1938) reducen el ámbito a una pequeña ciudad y una caserón res-

pectivamente. En el último caso el hogar es una vieja mansión donde vive una familia de chiflados aunque bien avenidos pese a sus manías y excéntricas actividades, que se podría ver como la metáfora perfecta de la convivencia, del libre albedrío sin tensiones ni conflictos. Es el hogar perfecto, protegido de las tensiones externas, un refugio amigable sin territorios, ni trayectos, ni viajes. El espacio se funde con los habitantes que forman parte de él y lo sienten como conocido, acogedor y nada amenazante. Este microcosmos se expande en la pequeña ciudad de provincias como la de ¡*Qué bello es vivir!*, una ciudad donde todos se conocen, que se muestra como la representación de una sociedad en pequeño, donde cada personaje esta definido por su función como en los estereotipos de los cuentos de hadas y parecen encajar en un puzzle perfecto: el cartero está en su sitio, el policía, el vendedor de helados, etc.

Otro elemento fundamental de esta arcadia urbana es el tiempo, se diría que no pasa, que está congelado y que los personajes vivirán eternamente así sin cambiar. Dado que no hay conflictos, no hay evolución. Las acciones reproducen una y otra vez los caracteres de cada uno sin entrar en una acción lo suficientemente alteradora que lleve al cambio, a la tensión de la pérdida, al descubrimiento de algo nuevo y por lo tanto a una evolución irreversible que aporte además la conciencia de la irreversibilidad, en definitiva de la muerte. La muerte es generalmente una simple desaparición (y consiguiente sustitución) que no afecta las conciencias ni a las relaciones ni estructuras del grupo. Estos espacios representan una comunidad frente a la impronta solitaria del personaje del cine negro que está generalmente solo aunque a veces se una con compañeros de pandilla, policías o amantes, pero está filiación se muestra inconsistente y no duradera, el que hoy es mi compañero puede ser mi enemigo, puede volverse en mi contra, mi jefe puede quitarme su respaldo, mi amante traicionarme.

Si la lucha, el enfrentamiento, la competencia y la tensión dominan las interacciones de los personajes del cine negro, en la ciudad acogedora reina la interacción social cooperativa derivada de la coexistencia pacífica, se diría que el trabajo que ejerce cada uno, una función más que una personalidad dentro de un engranaje que protege y cobija, no causa enfrentamiento ni conflictos con los convecinos. Las tensiones que parecen ser estructurales en el cine negro e inseparables de su geografía, son causadas por un elemento externo, un personaje, empresa o institución ajena que desaparece al final dejando invariable el estado de la comunidad feliz, con lo con lo que se demuestra la validez del modelo de convivencia, el paraíso se justifica y legitima. Esta corriente positivista y utópica atraviesa, con diversos matices, múltiples obras de cineastas americanos y europeos durante dos décadas. Lo encontramos en las metáforas sociales de filmes tan aparentemente dispares como el neorrealista *Milagro en Milán* (Vittorio De Sica, 1951) o el británico producido por los famosos estudios Ealing, *Pasaporte para Pimlico* (Henry Cornelius, 1949), en las arcadias rurales de John Ford en ¡*Qué verde era mi valle!* (1941) o *El hombre tranquilo* (1952) o en nuestro país en los pueblos de los filmes del primer Berlanga: *Bienvenido Mister Marshall* (1953), *Novio a la Vista* (1954), *Calabuch* (1956) y *Los jueves milagro* (1957). Si recorremos algunas de las imágenes de estos filmes abstrayéndonos de las tramas particulares, observaremos cómo se coincide en una intención, que aún salvando las distancias de países, industrias y el estilo propio de cada director, similar en la visión de esos espacios que condiciona

a soluciones de puesta en escena, composición y tratamiento visual similar.

La sociedad bien avenida es vista en algunos casos desde una perspectiva distante, a través de un narrador omnisciente que cuenta la historia, que sabe todo de los personajes, e incluso que los mira desde arriba como un dios (en el caso de *¡Que bello es vivir!* es el propio dios el que cuenta la historia a un ángel, en *Bienvenido Mister Marshall* es un narrador típico de los cuentos infantiles) y que pude parar el devenir del tiempo y que contempla el escenario como un niño, ve a sus muñecos desplegados en el campo de juego. Los personajes viven para sus quehaceres cotidianos y abundan las composiciones globales, espacialmente dominadas por el maestro Ford, donde el grupo familiar o de amigos se dispone de tal forma que se ordenan bajo un espíritu armónico. El grupo, los grandes planos generales, el sujeto fundido con el espacio no hacen sino reforzar el constante imaginario de la arcadia feliz, del espacio de la convivencia con roces pero sin conflictos amenazantes, del paraíso. La planificación y la puesta en escena evitan el uso del espacio off como un elemento de dualidad, de tensión que evidencie lo desconocido. Todo es visible, todo es dominado, el espacio es global, conocido y no amenazador. Se diría que los personajes viven simplemente para mantener el orden y el status cotidiano.

El videojuego *Los Sims* recoge este espíritu a través de un singular diseño. *Los Sims* son el mayor éxito de ventas en la historia de los videojuegos. Creados por la empresa Maxis, se han convertido en el simulador de vida por excelencia. Su estructura básica, que se mantiene de un juego a otro, parte no de una ciudad continúa como la saga *GTA* o *Mafia* sino de un conjunto de barrios independientes formados por casas unifamiliares. Los barrios reciben los nombres de Vista gentil, Las Rarerzas y Villa Verona. Están compuestos de solares donde es posible edificar o bien de casas vacías listas para albergar familias o bien de casa ya habitadas por familias.

Si tuviéramos que mencionar una trama que atraviese el juego, sería una tan genérica y ambiciosa como la propia vida, pues de eso trata el juego, de hacer vivir a los miembros de las familias. Los trayectos no existen a diferencia de los juegos anteriores, el barrio está impregnado por la vida feliz de las familias que basan su actividad cotidiana en las tareas domésticas y en las relaciones personales. Los barrios son pequeños núcleos modelo que representan como en una ciudad de recortable diversos estilos y tamaños de casa y los centros o núcleos con los servicios esenciales. Al contrario que en los juegos lineales anteriores el deambular no es apenas posible ya que existen las elipsis, el personaje sale de una casa, toma un taxi y la pantalla cambia al nuevo escenario al que llega. El espacio aquí no es un continuo inmenso que nos hace empequeñecer sino un conjunto accesible de espacios conocidos y significativos. Es como si fuera un gran cuarto o casa conocida donde todo queda a mano. El mapa en *Los Sims* no existe, no se necesita porque el espacio es legible, accesible y no nos podemos perder, es relativamente pequeño. Frente a la ausencia de mapa, el juego nos permite subir la cámara hasta una visión casi cenital, cosa que no ocurre en *GTA* ni en *Mafia* que aunque podamos girar la cámara, no salimos de la posible visión de un humano y es muy importante, ya que en *Los Sims* adoptamos la visión de dios, frente a la visión de un solo personaje. Punto de vista y espacio marcan o más bien cohabitan en una relación de interdependencia con la narrativa. Si el personaje diminuto de la ciudad no puede ver todo tendrá que descubrir

los espacios y por lo tanto lo que ocurre en ellos, por eso necesita un desarrollo lineal. La linealidad no está tan presente en *Los Sims* ya que la visión global, la de dios, nos permite entrar como el diablo cojuelo, en todas las casa y ver qué ocurre. Por lo tanto el gameplay, la jugabilidad, no puede orientarse hacia el descubrimiento y la progresión propios de los modelos lineales. Eso no quiere decir que no exista progresión, pero está orientada no tanto a la novedad de la tarea nueva que constituye la base del modelo lineal, como a la búsqueda del equilibrio de una situación dada. Más que avanzar en un desafío, *Los Sims* nos obliga a sostener el equilibrio de las fuerzas que lo amenazan. En cierto sentido es el modelo del film *¡Qué verde era mi valle!* y otros donde el estado idílico, circular se mantendría tal cual sino fuera por esos agentes externos que lo trastocan. Hemos entrado sin querer en otro elemento fundamental, el tiempo. En *Los Sims* el tiempo se pude parar y seguimos viendo a los personajes (somos dios como en *Bienvenido Mister Marshall* o en *¡Qué bello es vivir!*) y es un factor casi secundario que marca el devenir de los ciclos (día, sueño, la circularidad de los estados míticos), recordemos también que lo doméstico es la base de las acciones de *Los Sims*, no lo excepcional, y por ello es lo que más sujeto está a los ciclos. Sin embargo el tiempo en *GTA* y *Mafia* es inmanejable como es inmanejable en la vida, el tiempo es un obstáculo que nos puede llevar a fracasar la misión y por tanto morir, el tiempo es irreversible.

***Gráfico nº3: De izquierda a derecha y de arriba abajo: lucha en GTA, el hogar idílico de Los Sims, Liberty City de GTA IV y Villa Verona de Los Sims.***

***Fuente: http://www.mobygames.com***

# Conclusiones

Este breve recorrido por la imagen de la ciudad nos permite arrojar varias conclusiones que sin duda podrán ampliarse en un estudio más extenso.

-El videojuego bebe del cine no sólo en lo epidérmico, lo que nos revela la necesidad para futuros estudios de buscar conexiones más cercanas al concepto de género o imaginario que al de adaptación de una obra concreta.

-La conexión entre ambos medios se produce más allá de la pura traslación temática o de iconografía audiovisual. Se realiza en lenguaje del videojuego: jugabilidad, tiempo, espacio y punto de vista.

-La ciudad representada en los videojuegos de más éxito es deudora del devenir cinematográfico. Una trayectoria que ha decantado una imagen ya añeja y que se instala en la nostalgia de un tiempo pasado donde la ciudad se articulaba en la dualidad guerra/hogar. Cabría preguntarse si el cine y el videojuego, son capaces de imaginar/representar una ciudad actual.

Resumamos, para finalizar en un cuadro comparativo las características de ambos juegos y su relación con el espacio.

| JUEGO | Estructura | Tipo de acción | Punto de vista | Espacio | Tiempo | Temas claves presentes |
|---|---|---|---|---|---|---|
| *GTA Mafia* | Objetivo global y misiones parciales Lineal. | Exploración, conducción, manejo de armas, lucha. | Visión individual del personaje protagonista | Gran ciudad. Preeminencia del exterior. Ciudad como territorio de lucha. | Finito(estructura lineal) Ensayo y error. Incontrolable.(lucha contra el tiempo en las misiones) | Búsqueda Identidad Conflicto Soledad Lucha Tensión Fracaso Muerte |
| *Los Sims* | Construcción y simulación, sin objetivo determinado. | Acciones domésticas y relaciones personales. | Visión de dios permite al jugador ver todo lo que sucede. | Pequeña ciudad. Preeminencia del hogar. Ciudad como paraíso de relaciones. | Infinito, controlable por el jugador | Disponibilidad de las cosas y las gentes. Seguridad en sí mismo. Comunidad Devenir Control, Construcción, poder Felicidad Dios |

# Referencias


- Dimendberg, E. (2004). *Film Noir and the spaces of modernity*. Cambridge: Harvard University Press.
- Lefebvre Henri. (1976). Espacio y política. *Historia, ciencia y sociedad. Núm. 128*.

- Lefebvre Henri. (1977). De reflexiones sobre la política del espacio. En Peet, Richard, *Radical Geography*. London: Methuen.
- Mennel, B. (2008). *Cities and Cinema*. Nueva York: Routledge.
- Schweizer, B. (2009). *Representations of the city in videogames*. Master Thesis. Georgia Institute of Technology. En
- http://smartech.gatech.edu/bitstream/1853/28251/1/schweizer_robert_t_200905_mast.pdf

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 577-591. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Mª Luz Barbeito y Anna Fajula: *La sono-esfera digital*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA *SONO-ESFERA DIGITAL* COMO NUEVO ENTORNO CREATIVO

**Mª Luz Barbeito Veloso; Anna Fajula Payet**

*Investigadoras*

Grupo Publiradio. Dept. Comunicación Audiovisual y Publicidad II. UAB. Edificio I. Campus Bellaterra. 08193. Cerdanyola del Vallès. Barcelona. Telf. 93581.44.64
Mariluz.barbeito@uab.es Anna.fajula@uab.es
http://www.publiradio.net

## Resumen

La multiplicación de canales de recepción auditiva conlleva, inevitablemente, un aumento de los mensajes sonoros que podemos llegar a recibir y, por tanto, una mayor saturación. La integración y la interacción de diferentes dispositivos electrónico-digitales dibuja un contexto diferente para la creación y recepción de dichos mensajes. Este espacio, del que afloran nuevas maneras y nuevos hábitos de consumo que superan los límites de los formatos tradicionales, conforma lo que podría denominarse la sono-esfera digital, donde se abren nuevos horizontes para la creatividad. Por ello, el grupo Publiradio, de la Universidad Autónoma de Barcelona, dentro del proyecto CSO2009-12236 *La sono-esfera digital como nuevo entorno de recepción de mensajes sonoros entre los jóvenes. Estudio de los hábitos de escucha para el desarrollo de nuevos formatos de publicidad institucional,* pretende profundizar en el concepto de sono-esfera digital y en el rol que ésta puede desempeñar en la configuración del paisaje sonoro. En esta comunicación vamos a apuntar algunas de las principales características de dicho término y aportaremos algunas líneas de trabajo que permitan crear mensajes sonoros adaptados a este nuevo ámbito y que generen impacto en los receptores, utilizando, por ejemplo, el sonotipo como estrategia de captación de la atención del target urbano o a la creación de mapas urbanos de los sonidos publicitarios

## Palabras clave

*Sono-esfera, sonido, creatividad, recepción, digital*

## Abstract

The multiplication of auditive reception channels entails, inevitably, an increase of the sonorous messages that we can receive and, therefore, a major saturation. The integration and the interaction of different electronical - digital devices draw a different context for the creation and reception of these mentioned messages. This space, in which there

show new ways and new habits of consumption that overcome the limits of the traditional formats, shapes what might be named the digital sono-sphere, where new horizons for the creativity are opened. For that reason, the group Publiradio, of the Autonomous University of Barcelona, in the project CSO2009-12236. *Digital Sound-sphere as new enviroment for the reception of sonorous messages among young people. Studying the habits of listening, for the development of new formats of institunional advertising,* pretends to deep into the concept of digital sono-sphere and the role that it can play in the sonor landscape configuration. In this paper, we are going to aim at some of the principal characteristics of that term and we will contribute some lines of work that allow to create sonorous messages adapted to this new area and that generate impact in the recipients, using, for example, the sono-type as strategy to attract the attention of the urban target or to create of urban maps of the advertising sounds.

## Key words

*Sound-sphere, sound, creativity, reception, digita*

# Introducción

"Escuchar es lo más peligroso, es saber, es estar enterado y estar al tanto, los oídos carecen de párpados que puedan cerrarse instintivamente a lo pronunciado, no pueden guardarse de lo que se presiente que va a escucharse, siempre es demasiado tarde"

*Corazón Tan Blanco*. (Javier Marías, p.80)

No podemos dejar de oír, no podemos cerrar nuestros oídos a aquello que nos desagrada o nos molesta. Como dice Javier Marías, los oídos carecen de párpados que puedan cerrarse, no como los ojos, que se cierran ante lo que no queremos ver, y no como las manos, que evitan tocar algo que no nos gusta. Pero sí tenemos la capacidad de elegir y priorizar lo que queremos escuchar y, sobre todo, lo que queremos recordar. Sonidos que formarán parte de nuestro hábitat más íntimo y que se convertirán en parte de nosotros mismos.

Estamos rodeados de sonidos, almacenamos sonidos como Ludwing Schimitt, el personaje del *El coleccionista de sonidos*, de Fernando Trias de Bes, cuya misión personal era la de encontrar el sonido perfecto. Con el desarrollo tecnológico las fuentes sonoras se han ido multiplicando exponencialmente, desembocando en enmascaramientos que no sólo dificultan el proceso de la escucha, sino que, en muchas ocasiones, transforman los sonidos en ruidos que distorsionan la rutina diaria. ¿Qué papel juegan aquí los medios de comunicación sonoros? ¿Consideramos los mensajes mediáticos como ruido? La respuesta a estos interrogantes puede venir dada por el objeto central de esta comunicación: la configuración *sono-esfera digital.*

La integración y la interacción de diferentes dispositivos electrónico-digitales dibujan un nuevo entorno en la recepción de estos

mensajes sonoros, del que afloran nuevas maneras y nuevos hábitos de consumo que superan los límites de los formatos tradicionales. La digitalización sonora experimentada en los medios de comunicación convencionales durante la década de los 90 permitió la integración de distintos dispositivos y sistemas de producción, con el objetivo de homogeneizar rutinas productivas y plataformas-formatos, reducir los ritmos de trabajo, reducir los costes de infraestructura y de recursos humanos, aumentar la cobertura de la difusión y mejorar la calidad de la señal. "La producción de un nuevo sentido (creatividad) se traslada a las redes de creación y, dado que la innovación depende de la habilidad para canalizar la creación en cada campo de trabajo, la creatividad en la cultura digital va de la mano de los nuevos procesos de creación y de las nuevas formas de expresar la experiencia humana" (Castells, M. 2008: 52)

En la actualidad, la convergencia digital, materializada por la integración o la interacción entre sí de diferentes dispositivos electrónico-digitales, está generando, como se acaba de señalar, un nuevo entorno en la recepción de los mensajes audiovisuales y está propiciando la aparición de nuevas formas y hábitos de consumo que superan los límites de los formatos tradicionales. En este contexto, la industria audiovisual da muestras de estar cada vez más preocupada por la naturaleza de la producción y emisión de los contenidos y, especialmente, por la definición-comercialización de los servicios ofrecidos. Presentar de forma concisa y clara el objeto, el contenido de la investigación, y su contexto científico

# Objetivos

Es por esta razón por la que el grupo de investigación *Publiradio,* adscrito al Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad II de la Universidad Autónoma de Barcelona, se plantea estudiar precisamente la naturaleza y los mecanismos que determinarán la recepción de estos nuevos contenidos, a través del proyecto *La 'sono-esfera' digital como nuevo entorno de recepción de mensajes sonoros entre los jóvenes. Estudio de los hábitos de escucha para el desarrollo de nuevos formatos de publicidad institucional* (CSO2009-12236), financiado por el Ministerio Ciencia e Innovación. *Publiradio* entiende que la integración o interacción entre sí de nuevos medios y nuevos dispositivos como la radio digital, la radio por Internet (*web-linked radio stations*), la telefonía móvil (*mobil media*), los *podcasts*, la televisión para no-videntes, los paisajes sonoros (*soundscapes*), los ambientes musicales (*muzak*), etc., generarán, inevitablemente, unas nuevas maneras de recibir y *escuchar* el mensaje audiovisual.

# Metodología

Tal y como hemos comentado anteriormente, esta comunicación pretende ofrecer una primera aproximación teórica al concepto de *sono-esfera digital*. Con esta finalidad, hemos recurrido a la revisión de diferentes fuentes bibliográficas nacionales e internacionales relacionadas con este tema. Del mismo modo, se plantea la viabilidad de la creación de nuevos formatos publicitarios sonoros derivados de este nuevo entorno de recepción.

# 1. La sono-esfera digital

Desde una perspectiva estrictamente sonora, entendemos que este nuevo entorno conforma lo que podría denominarse la *sono-esfera digital*. El término *sono-esfera* o *sonosfera* no está aceptado por la RAE y, aunque no somos los primeros en utilizar esta denominación, como veremos más adelante,[i] sí que la aproximación propuesta para la definición y el análisis del concepto es una novedad. Pretendemos trabajar el concepto de *sono-esfera* siguiendo las aportaciones del musicólogo canadiense Robert Murray Schafer sobre la construcción de los paisajes sonoros (*landscape* o *soundscape*):"*Yo denomino Soundscape (paisaje sonoro) al entorno acústico y con este término me refiero al campo sonoro total, cualquiera que sea el lugar en que nos encontremos. Es una palabra derivada de Landscape (paisaje); sin embargo, y a diferencia de aquella, no está estrictamente limitada a los lugares exteriores. El entorno que me rodea mientras escribo es un soundscape, un paisaje sonoro*" (Schafer, 1994, p.10). En ocasiones, se ha tomado como sinónimo del concepto de paisaje sonoro el *de sono-esfera,* sobre todo para recrear el espacio individual que se genera con la percepción de los sonidos. En este sentido es ilustrativo el texto del filósofo alemán Peter Sloterdijk "un paisaje sonoro, una sono-esfera que atrae a los suyos hacia el interior de un globo terráqueo psicoacústico" (Sloterdijk, P. 1995:30).

El objetivo prioritario de esta comunicación es reflexionar sobre el concepto de *sono-esfera digital* y sus posibilidades creativas-, entendiendo dicha *sono-esfera* como un entorno de percepción acústica en el que el oyente decide qué escucha en función de su umbral de audibilidad. Adoptando términos propios de la ecología acústica, o lo que es lo mismo, la influencia de los paisajes sonoros sobre las características físicas o de comportamiento de quienes los habitan, y acuñados por el propio Murray Shafer, la *sono-esfera* se crearía entre los niveles *hi-fi* y los niveles *lo-hi*. La estandarización o la especificidad acústica permite diferenciar los paisajes sonoros: "Aunque lo que voy a decir pueda ser una simplificación, resulta muy representativo: los paisajes sonoros "hi-fi" son variados y excepcionalmente locales; los paisajes sonoros "lo-fi" son uniformes e iguales en todas partes. Desde un punto de vista ecológico, en el paisaje sonoro "hi-fi" habitan muchas "especies" individuales que son el resultado de las condiciones locales. Son ricos en información, y lo que es más importante, son interpretados con claridad por los vecinos que comprenden sus significados contextuales. El paisaje sonoro "lo-fi" es sólo el resultado de la hegemonía de

los sonidos más fuertes que aniquilan, o como mínimo enmascaran, toda la variedad local. Es más, el paisaje "lo-fi" parece crear un hábito común de no-escucha, algo que según la teoría del paisaje sonoro es perjudicial tanto para el individuo como para el paisaje sonoro entendido como un todo, ya que puede deteriorarse hasta desaparecer" (Truax,B: 2000)

Será interesante comprobar si los nuevos entornos sonoros digitales y los mensajes transmitidos a través de ellos se convierten en paisajes "hi-fi" o por el contrario se transforman en elementos enmascarados y/o vacíos de significado en la *sono-esfera digital*. Si la escucha se moldea a través de parámetros culturales, la introducción de la tecnología digital sonora (radio digital, TDT, teléfonos móviles, Internet, dispositivos móviles -mp3, mp4-), puede delimitar nuevas formas en los hábitos de escucha. "Los sonidos funcionan entonces como elementos de cohesión o de diferencia. Las culturas poseen sus propias acústicas a partir de las que se crea una red de significados, una relación en la cual se solapan sonidos "útiles" y "residuales" construyendo una "identidad" aural, una conciencia de pertenencia a uno o a varios grupos, en un entramado de realidades transversales en las que se funde memoria y presente conformando un paisaje sonoro" (Gil, J. 2007).

Tal y como se ha podido comprobar, los autores que han tratado este tema lo analizan desde el punto de vista acústico (físico-acústico o estético-musical) como paisaje sonoro –*soundscape*- (unión de comunicación oral y adición de 'sonidos sociales' –generados por el tráfico, los edificios, etc. y contaminación acústica) y, en pocos casos, trascienden sus implicaciones socio-comunicativas. En nuestro caso, la acotación del término *sono-esfera digital* tiene en cuenta: el nuevo entorno caracterizado por la convergencia de los nuevos medios digitales de comunicación; la multiplicidad de aparatos que permiten la recepción de los mensajes sonoros y que destierran al aparato de radio como único posible emisor y receptor de los mensajes publicitarios sonoros, y los nuevos hábitos de consumo de medios por parte de la audiencia. La representación mental de la *sono-esfera digital* podría semejarse a la de una esfera imaginaria formada por el conjunto de sonidos que nos rodean y que, a su vez, sería la suma de las esferas individuales de cada uno de los individuos. Así pues, debemos entender que existen infinidad de *sono-esferas* que al coincidir en un determinado espacio y tiempo se funden, conformando una *sono-esfera* mayor. En cierto modo la concepción del término se aproxima a lo que Bull define como burbuja "(the) creation of a privatised auditory bubble" (Bull, M. 2005. 344) aunque dicho autor insiste en el carácter "privado" de ésta. Bull se refiere a *las sono-esferas* individuales en las que cada usuario crea -a partir de las nuevas tecnologías y, de manera particular, a través de los dispositivos móviles- "their own soundworlds (that) simplify the user's environment" (Bull, M. 2005: 347-348). Así, según Bull, los dispositivos móviles de reproducción de sonido tales como mp3, iPod, etc. permiten a los individuos crearse esferas privadas o burbujas que les permiten aislarse de su entorno; "enclaves acústicos" (Arkette, S. 2004: 64) dentro, y rodeados por, el paisaje

sonoro exterior (Beer,D. 2007:856). Estos "enclaves acústicos" ofrecen espacios propios de libertad dentro de un entorno opresivo (Beer, D. 2007:857), una especie de reductos sonoros privados en los que cada individuo se crea un espacio acústico privado (Sterne,J. 2003:24) y propio. Bull entiende esta *sono-esfera* como un espacio impenetrable que envuelve y aísla a la persona del resto de su entorno sonoro -de su *soundscape*-. Por su parte, Beer retoma este concepto cuestionando esta teoría del aislamiento: "(…) mobile listeners are constantly and inescapably integrated or networked in these territories" (Beer,D. 2004: 859) ya que "our 'bubble' is often burst by heavy or noisy traffic, alarms, shouting, doors slamming, car horns, dogs barking, construction work, louder music, muzak, sirens, the list goes on" (Beer,B. 2004:859). Aunque estas aproximaciones ofrecen puntos de vista distintos sobre la función que desempeñan los nuevos dispositivos móviles de reproducción de música, comparten el interés común por las implicaciones que la expansión y la popularización de dichos dispositivos provoca en la configuración –o la re-configuración- del paisaje sonoro.

En nuestro caso, entendemos que aunque los dispositivos móviles tienen la capacidad de "desengancharnos" del entorno, transportándonos, en palabras de Bull, a nuestra propia "burbuja"; esta burbuja es permeable y no nos aísla de manera definitiva de nuestro entorno más inmediato. Esta permeabilidad, esta capacidad de penetración en *las sono-esferas* individuales es lo que abre las puertas, por ejemplo, a la creación de nuevos formatos publicitarios sonoros que nos permitan llegar a los receptores de manera individualizada. Sin duda la configuración de la *sono-esfera digital* como nuevo entorno afecta de manera definitiva a los mensajes publicitarios, tanto desde el punto de vista de la recepción como desde el punto de vista de la creación. Es por eso que podemos afirmar que la *sono-esfera digital* se perfila como un terreno fértil para la creación de mensajes publicitarios, como un espacio que abre las puertas a la innovación, a la experimentación y a la creación de nuevos formatos publicitarios; en definitiva, a la aparición de un nuevo entorno creativo.

# 2. Nuevas posibilidades creativas

Se entiende por saturación publicitaria la "situación que se produce cuando un mensaje publicitario tiene un nivel excesivo de frecuencia o de presencia en los medios o soportes utilizados en una campaña de publicidad" o "la situación que se produce cuando el espacio o el tiempo que un medio o soporte destina a la publicidad en relación al total de su contenido está ocupado enteramente con publicidad" (Termcat. 1999: 212). La saturación se relaciona así con la omnipresencia del mensaje publicitario y se correlaciona con el concepto de impacto, es decir, con la conciencia de ver o escuchar un determinado anuncio publicitario. Sin embargo, en el transcurso de nuestra vida diaria podemos llegar a estar sometidos a multitud de impactos publicitarios sin que

seamos conscientes de ello. A la razón de base neurológica, según la cuál si prestáramos atención a todo lo que nos rodea nuestro cerebro literalmente se cortocircuitaría, se le pueden añadir dos más: una de carácter psicológico-comportamental y una referida a la evolución del mercado publicitario.

En el primer caso, parece obvio pensar que las creencias, las motivaciones y los intereses individuales actúan a modo de veleta a la hora de orientar nuestra atención. Cuando tengo interés hacia algo soy más receptivo en el momento de recibir información referente a ello; mis sentidos están predispuestos a identificar y aislar del entorno aquella información que me interesa, ya sea en forma de noticia, artículo o, como no, de mensaje publicitario. En el segundo caso, debemos hacer referencia a la ampliación del concepto "publicidad" entendido en el sentido clásico. Las definiciones que podemos encontrar referidas a la comunicación publicitaria se pronuncian en un sentido similar a "Comunicación persuasiva y/o informativa sobre los productos, los servicios, las marcas, etc. de un anunciante por medio, fundamentalmente, de anuncios suscritos y pagados por el anunciante, que se propone como objetivo incidir directamente o indirectamente en los comportamientos de compra y de consumo a los que se dirige" (Termcat. 1999:192) Sin embargo, el auge de fenómenos como el marketing radical[ii] y el marketing viral[iii] pusieron de relieve la existencia de nuevas técnicas y nuevos formatos que no encajaban dentro de las definiciones más clásicas del término (ni de las clasificaciones estándar existentes) y cuyo nexo de unión era el aprovechamiento de las posibilidades que ofrece el nuevo entorno tecnológico. Sirva de ejemplo el caso de la acción publicitaria "Amo a Laura" creada por la agencia Tiempo BBDO Madrid para el canal temático musical MTV, que obtuvo un éxito asombroso sin utilizar ninguno de los medios convencionales[iv]. Así, asistimos a la ampliación del concepto publicidad[v] y a la aparición de nuevos formatos publicitarios.

# 3. Nuevos formatos publicitarios sonoros

El nuevo entorno tecnológico se presenta como un terreno propicio para la creación de nuevos formatos publicitarios. Sin embargo, resulta curioso observar cómo la mayoría de estos formatos que han ido apareciendo giran alrededor del concepto visual. Así, los formatos publicitarios "visuales" o "audiovisuales" han evolucionado de la mano de los medios transmisores y/o contenedores de este tipo de formatos. Esto es lo que ha permitido que podamos hablar de nuevos formatos en el medio televisión, en el medio prensa, en el medio cine, en el medio exterior, pero… ¿qué ocurre cuando nos trasladamos al terreno "audio"? Siguiendo el mismo discurso,

la evolución de los formatos publicitarios "audio" o sonoros deberían haber ido de la mano de la evolución de su medio transmisor: la radio. Sin embargo, el medio que carece explícitamente de imagen visual parece no moverse, no evolucionar. No hay innovación en la radio: "Este panorama de inmovilismo que caracteriza hoy el modelo estructural de la radio española (…) opera finalmente para el sector publicitario como un espejo donde la complejidad de los problemas se sintetiza en una imagen cargada de defectos y muy poco atractiva" (Balsebre, A. *et al.* 2006:21). Y este inmovilismo repercute de manera determinante en la creatividad: "Esta percepción sobre la caída de los niveles de creatividad y la falta de aire fresco en el sector publicitario siempre ha sido más fuerte en el medio radiofónico" (Barbeito, M. y Fajula, A.2005:56).

La *sono-esfera digital* ofrece un marco que puede romper con esta tendencia que parece arrojar al medio radiofónico al terreno de la mediocridad creativa, especialmente porque destierra a la radio como único emisor de los mensajes publicitarios sonoros y erige a cualquier dispositivo con conexión al *estatus* de medio transmisor de información y, desde el punto de vista que nos ocupa, de información publicitaria sonora. La incorporación de la tecnología digital ha cambiado los sistemas de producción, y ha mejorado tanto la calidad del sonido como la calidad de la recepción, transformando los panoramas espacio/temporales de consumo de los mismos. El nuevo entorno tecnológico ha permitido lo que la mayoría de religiones prometen y ninguna ha conseguido demostrar: liberar a la mente del cuerpo físico. De manera análoga, la *sono-esfera digital* permite que el mensaje se desvincule del medio. Si antes se pensaba en términos de formato vinculado a un medio, ahora se impone la existencia de un mensaje, una *idea-concepto* que adoptará formas distintas en función de los medios que utilice para su transmisión. Un mensaje que existe independientemente y más allá del medio; un nuevo concepto en el que la integración y la hibridación de tecnologías y formatos parece ser la tónica dominante. La *sono-esfera* se libera, pues, de la tiranía del medio al modificar la naturaleza de la mediación tecnológica, donde el medio era el mensaje. Oír la radio a través de la radio no era lo mismo que oír un mensaje hablado a través del móvil. Pero si ahora aceptamos que la radio y el móvil son sólo dispositivos de un medio superior que los engloba, la *sono-esfera digital*, hemos de aceptar también que el mensaje que oímos a través de la radio digital y el mensaje que oímos a través del móvil puede ser el mismo. El mensaje recupera su centralidad en la comunicación global y pasa a ser el centro de todo. El medio no es el mensaje. El receptor no se relaciona "con" los medios, sino que está inmerso "en" los medios. La *sono-esfera digital* elimina la singularidad del medio y consagra la universalidad del mensaje, que es, de alguna manera, lo que han pretendido siempre los medios convencionales. Lo que hace la *sono-esfera* es certificar el *estatus* del *yo sonoro*. Los medios convencionales han estado persiguiendo siempre hacer llegar sus mensajes a un receptor universal, pero nunca lo han logrado, porque cada receptor era o radioyente, o telespectador, o usuario de Internet… Esta

división mediática es eliminada por la *sono-esfera digital*, con el valor añadido de que en esta *sono-esfera digital* el "yo" particular de cada individuo tiene más facilidades para expresarse como *sono-oyente*.

Del mismo modo, y recuperando la idea apuntada anteriormente acerca de la saturación publicitaria, existen intentos de cuantificar los impactos publicitarios a los que estamos sometidos diariamente, pero también comparten como característica común el concepto visual que comentábamos al inicio de este apartado. A pesar de que se habla del concepto de "contaminación acústica" entendido como exceso de sonido en el ambiente o como ruido provocado por la actividad humana y hay tanto normativas legales[vi] como acciones encaminadas a identificar y cuantificar el nivel de contaminación acústica[vii], no existen aproximaciones al concepto de saturación publicitaria desde el punto de vista sonoro o lo que es lo mismo, al nivel de contaminación acústica publicitaria; un tema que dentro del concepto y en el marco de *la sono-esfera digital* resulta pertinente y puede arrojar datos muy interesantes.

Es la conjunción de todos estos factores en la configuración de este nuevo entorno el que "obliga" a la creación de mensajes sonoros que sean fácilmente identificables, creen vínculos con los destinatarios y eviten la saturación a través de rasgos particulares. Es decir, la identidad sonora "puede ser definida como el conjunto de rasgos sonoros característicos de un lugar que permiten a quien lo habita, *reconocerlo*, nombrarlo, pero también *identificarse* con dicho lugar, es decir, sentirse parte de él al tiempo que es capaz de hacerlo propio" (Atienza, R.2008:17). Y es precisamente en este entorno donde podemos experimentar con nuevos formatos publicitarios sonoros, como por ejemplo el *sonotipo,* y donde podemos llegar a crear mapas urbanos de los sonidos publicitarios

Un concepto que en el terreno publicitario ya ha sido utilizado es el de *sound branding, sonic branding* o *branding sonoro*, es decir, una estrategia que pretende asimilar una marca a unos determinados sonidos: "*sonic brands are sound identities that penetrate the emotional and logical mind. A hybrid of voice, sound design and original music, the sonic brand works by harnessing music's power to trigger an emotional response*" (Bill Nygren, citado por Barnet, K.2001:1)

En España, uno de los ejemplos de lo que aquí queremos mostrar es el caso de Renfe. Coincidiendo con su cambio de identidad corporativa en el año 2005, la compañía apostó por la presencia sonora de su marca en "diferentes áreas y productos". De hecho, la empresa ferroviaria pretende "construir marca desde el sentido auditivo y desde la propia identidad de Renfe de forma consistente con el resto de dimensiones de la marca. El doble objetivo de la identidad sonora consiste en representar de forma auditiva la identidad de Renfe y en construir y proyectar la marca hacia nuevas dimensiones sólo alcanzables con el uso del oído." (Fuente: http://www.renfe.es/comunicacion/marca/index_sonora.html)

Si la identidad corporativa muestra percepciones tanto racionales como emocionales de una empresa o institución, la identidad sonora, siendo parte de la misma, tiene el objetivo de proyectar esas asociaciones a través del sonido. En este ámbito todo comunica, y muchos de los elementos que construye la marca son susceptibles de ser oídos, tal y como afirma Luís Manzano director general de *Landor Associates*: "En el caso del *branding* sonoro, también tenemos que crear un universo en el que la marca habla a las audiencias. Este universo puede incluir la firma sonora (el equivalente a un logo), una expresión sonora para publicidad institucional, la música de espera en un *call center*, el tono de voz de los empleados, las voces en *off* en locuciones, el tono de llamada de los móviles de la empresa, el tipo de música que suena en una red de tiendas o en los aviones al aterrizar… todo depende de dónde la marca interactúe con el público objetivo. La firma sonora es el resumen del concepto de marca" (Manzano, L. 2006:69)

Ese universo en el que "la marca habla a las audiencias", como dice Manzano, es de alguna forma lo que defendemos desde aquí. Como hemos dicho anteriormente, el « yo sonoro » elige las unidades que quiere para formar parte de su *sono-esfera*. Llegar a ser uno de esos mensajes de amplia presencia en las diferentes *sono-esferas* conlleva trabajar de una forma original y efectiva los elementos sonoros.

En este aspecto, el *branding sonoro* puede aprovecharse de la amplia tradición del uso del lenguaje radiofónico: los rasgos no verbales que conforman la expresión fonoestésica (tono, intensidad, timbre, ritmo, etc.), los valores tanto semánticos como estéticos de la música, los efectos sonoros y el silencio. Todos estos recursos son los que han dotado a la radio de la capacidad para generar imágenes auditivas y, eso, puede aprovecharse de forma útil por parte de la publicidad sonora: "Así, entre sus ventajas, se ha destacado cómo la música y los efectos sonoros, bien empleados, favorecen de forma decisiva los procesos de memorización de la marca y de su imagen. Esto es de vital importancia en publicidad- basta con tener en cuenta que uno de los factores que más decididamente marcan la efectividad de una campaña publicitaria es el recuerdo-, y conlleva que su función persuasiva lleva su función más allá del momento en el que se recibe el mensaje; en este sentido, la música tiene una función persuasiva a posteriori. Además, puede funcionar como eslogan auditivo, influyendo en la personalidad de la marca y atribuyéndole determinados valores" (Santacreu, O. 2004: 242)

De esta sinergia surgen alternativas como el *sonotipo*. Desde Publiradio acuñamos este concepto, en vez de *audio logo*, *sono logo*, o *sonic logo*, porque, atendiendo a la raíz etimológica del término, preferimos sustituir el *logos* griego por algo más genérico que englobara a todos los fenómenos sonoros. Dicho esto, entendemos que el *sonotipo* podría convertirse en la unidad que construye la *sono-esfera digital* publicitaria. El sonido de *intel*, el *zoom-zoom* de *Mazda*, el tono del móvil *Nokia*, *autoemoción* de Seat, un PC encendiéndose o apagándose son algunos de los ejemplos. Los *sonotipos* deben ser breves, reconocidos y reconocibles, independientes de factores sociales o culturales y, sobre todo, deben ser recordados. Esta es la razón por la que pensamos en este formato

como alternativa a otras formas de publicidad sonora, especialmente a la trasmitida por medios y soportes convencionales. El *sonotipo* se asemejaría a las *soundmark* de Murray Shafer, la huella sonora a la que "nos sentimos atados y a la que prestamos un valor simbólico y afectivo" (Chion, M. 1998: 30). Y aunque Chion afirma que para el campo audiovisual "es poco pertinente y no tiene más que un valor pintoresco (…) que se crea enteramente mediante el modo en que un sonido cualquiera se retoma varias veces a lo largo del montaje, al asociarlo con un lugar o una situación, de forma que se le confiere el papel simbólico consistente en encarnar y resumir ese lugar o esa situación" (Chion, M. 1998: 30) esta argumentación es adecuada, precisamente, para lo que hemos estado describiendo.

El uso del *sonotipo*, y de otros mensajes persuasivos sonoros podría desembocar en la construcción de mapas publicitarios sonoros que facilitaran la estrategia de marketing de los profesionales. Saber qué podemos oír, dónde lo podemos oír, cuándo lo podemos oír, e incluso quién nos puede oír, es una de las vías de *targetización* más efectivas que se puede aplicar a este sistema. Es más, el hecho de que ciertos sonidos sólo puedan ser percibidos por franjas concretas de edad podría facilitar todavía más esta tarea y así evitar tanto la posible saturación publicitaria sonora, como el temido efecto desconexión –no se presta atención, no se percibe- por parte del receptor.

# Conclusiones

En definitiva, y como conclusión en relación con lo expuesto en esta comunicación, entendemos que el concepto *sono-esfera digital* contempla la configuración de un nuevo espacio de creación y recepción de los mensajes sonoros que supera los límites de los dispositivos tradicionalmente asociados a este fin -y de manera especial, del aparato de radio- gracias a la miniaturización y portabilidad de los nuevos dispositivos móviles. La convergencia tecnológica es lo que permite liberar al mensaje del medio y posibilita que la *sono-esfera digital*, como espacio genérico para la recepción de mensajes, sea una realidad.

Este espacio acústico genérico –entorno- convive con las *sono-esferas* individuales de cada individuo. Así pues, una persona que transite por la calle de una ciudad cualquiera conectado a su dispositivo móvil de reproducción de música o a su teléfono móvil, transita inmerso en su *sono-esfera* y, a la vez, forma parte de la *sono-esfera* del entorno. La *sono-esfera digital*, pues, existe como espacio común genérico del que forman parte todos aquellos individuos que coinciden en espacio y tiempo en un mismo lugar -aquí y ahora- y los que de manera virtual pueden coincidir de manera sincrónica con ellos compartiendo las mismas experiencias sonoras -a través de *webcam*, por ejemplo, asistiendo a la transmisión de sonidos en

directo- y, además, existe como espacio individual -yo y mi dispositivo móvil-.

Esta individualidad de la *sono-esfera digital* es la que permite a cada individuo crearse su propio universo sonoro; un mundo acústico privado que conecta totalmente con sus gustos y necesidades en cada momento y lugar. Es, en palabras de Bull, *su mundo-burbuja*; un mundo en el que el sonido despierta emociones y es capaz de modificar la percepción del mundo exterior, del entorno. Es la reivindicación del "yo sonoro". Pero no tenemos que olvidar que estas *sono-esferas digitales* individuales no son impenetrables. Los *sono-oyentes* están inmersos en el entorno; aparentemente desconectados pero no aislados. Esta permeabilidad es la que nos permite pensar en fórmulas que nos permitan llegar a impactar a los diferentes *targets* en cualquier momento y lugar, irrumpiendo desde el entorno –desde la globalidad, desde la macro *sono-esfera*- en las *sono-esferas* individuales. La característica de permeabilidad que acabamos de comentar es lo que abre las puertas a la creación de nuevos formatos publicitarios sonoros. Por eso, apostamos por la *sono-esfera digital* como nuevo entorno creativo y creemos que se perfila como un terreno fértil para la creación de mensajes publicitarios sonoros innovadores y novedosos.

La *sono-esfera digital* destierra a la radio como único emisor de los mensajes publicitarios sonoros y erige a cualquier dispositivo con conexión al *estatus* de medio transmisor de información y, en nuestro caso, de mensajes publicitarios sonoros. En la *sono-esfera digital* el mensaje se desvincula del medio. Será el mensaje –en realidad, una *idea-concepto*- el que podrá adoptar formas distintas en función de los medios que utilice para su transmisión; es más, el mensaje "buscará" los mecanismos más idóneos para llegar a impactar al público objetivo. La *sono-esfera digital* libera, pues, al mensaje de la tiranía del medio y pone el acento en la singularidad de lo que se transmite. Este mensaje es el que irá a la "caza" del receptor allí donde esté.

Otra característica de la *sono-esfera digital* es la variabilidad y ésta viene determinada por los niveles de "audibilidad" de cada individuo, sus intereses y sus vivencias y experiencias previas. Estos factores afectan de manera determinante a la atención que una persona presta a su entorno y discriminan entre el fondo -a lo que me acostumbro a oír y no presto atención- y el *punto aquí* -el primer plano, al sonido o sonidos a los que de manera consciente presto atención-; elementos que deberán ser tenidos en cuenta a la hora de elaborar mensajes publicitarios sonoros relevantes para la audiencia a la que se dirigen.

La *sono-esfera digital* es un medio superior que engloba a otros medios, un entorno auditivo y audible, un ente sonoro dinámico y mutable que nos envuelve y tiene la capacidad de interaccionar con nosotros. Es el *soundscape* de R.M. Schaffer, y dentro de este "paisaje sonoro" vamos a prestar especial atención a lo que podemos llamar "audio- adverspace", el paisaje publicitario sonoro.

Tradicionalmente, los estudios sobre los niveles de saturación publicitaria han ignorado a los mensajes publicitarios de carácter sonoro. El concepto de *sono-esfera digital* no sólo ayuda a poner en primer plano el concepto de contaminación acústica publicitaria y abre una línea de investigación interesante y novedosa sino que, además, focaliza el interés en un sentido –el oído- bastante olvidado y abre nuevas vías para la creación de formatos publicitarios centrados en la característica "audio" que ayuden a evitar la saturación y creen vínculos emocionales marca-receptor.

El *sonotipo* es uno de estos formatos publicitarios innovadores centrados en el universo sonoro. Desde nuestro punto de vista, el *sonotipo* podría convertirse en la unidad que construye la *sono-esfera digital* publicitaria. Un sonido claramente vinculado a una marca, breve, reconocido y reconocible, independiente de factores sociales o culturales, memorable y capaz de vincularse a cargas emocionales positivas. El *sonotipo* se integra en la construcción de la imagen de marca partiendo de su creación desde su identidad.

La *sono-esfera digital* nos permite pensar en la posibilidad de construir mapas publicitarios sonoros de diferentes ciudades, barrios y calles. Saber qué podemos oír, dónde lo podemos oír, cuándo lo podemos oír e incluso quién nos puede oír, puede convertirse en una herramienta muy útil para la superación de la saturación publicitaria y de la atención selectiva de los destinatarios. Del mismo modo, puede ayudar a mejorar los índices de impacto del mensaje y convertirse en un valioso aliado para la *targetización*

# Referencias


- Arkette, S. (2004) "Sounds like city" en *Theory, Culture & Society*, vol. 21, nº1, pp.159-168.
- Atienza, R. (2008) "Identidad sonora urbana : tiempo, sonido y proyecto urbano" en : *Les 4èmes Journées Européennes de la Recherche Architecturale et Urbaine EURAU'08 : Paysage Culturel*. Madrid, pp. 16-19. http://www.cresson.archi.fr/EQ/Identidad%20sonora%20urbana.pdf. (Fecha de consulta Octubre 2009.)
- Atkinson, R. (2005) "The aural ecology of the city " en *Theory, Culture & Society*, vol. 21, nº1, pp. 159-168.
- Balsebre, A. et al. (2006) Los mitos de la publicidad radiofónica. Madrid, Cátedra.
- Barbeito, M. y Fajula, A. (2005) "La radio publicitaria: el peso del inmovilismo" en *Quaderns del CAC*, nº 22, pp.49-62.
- Barnet, K. (2001) "Sonic Branding finds its voice" en http://www.brandchannel.com/features_effect.asp?pf_id=63 (Fecha de consulta octubre 2009)
- Beer, D. (2007) "Tune out: music, soundscapes and the urban mise-en-scène" en *Information, Communication & Society*, Vol. 10, pp. 846-866.
- 
- Bull, M. (2005) "No dead air! The iPod and the culture of mobile listening" en *Leisure Studies*, vol. 24, nº 4, pp.343-355.
- Castells, M. (2008): "Creatividad, innovación y cultura digital.

Un mapa de sus interacciones" en *Telos Cuadernos de comunicación e innovación*, nº 77, p.52.

- Chion, M. (1998): *La Audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós. Barcelona.
- Gil, J. (2007): "La auralidad consensuada. Paisaje sonoro y redes sociales" en *Actas primer encuentro iberoamericano sobre paisajes sonoros*. Madrid, Centro virtual Cervantes. http://cvc.cervantes.es/artes/p_sonoros/gil/gil_04.htm (Fecha de consulta Octubre 2009.)
- Green, N. (2002) "On the move: technology, mobility, and the mediation of social time and space" en *The information society*, Vol. 18, nº 4, pp. 281-292.
- Manzano, L (2006) "Sonic Barnding, un universo sonoro para la marca" en *Ipmark. Revista de comunicación y márketing*. 1 de julio 2006, p.69.
- Marías, J. (2006) *Corazón tan Blanco*. Barcelona, Debolsillo
- Santacreu, O. (2004) *La Música en la publicidad*. Tesis Doctoral. Universidad de Alicante.
- Schafer, R.M. (1977) *Five village soundscapes*. Vancouver, ARC.
- Schafer, R.M. (1978) *The Vancouver soundscape*. Vancouver, ARC.
- Schafer, R.M. (1994) *The Soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester, Destiny Books.
- Sloterdijk, P. (1995) En el mismo barco. Ensayo sobre la hiperpolítica. Madrid, Siruela.
- Sterne, J. (2003) The audible past: cultural origins of sound reproduction. Durham, Duke University Press.
- Termcat (1999) Diccionari de comunicació empresarial. Publicitat, relacions públiques, màrqueting. Barcelona, Enciclopèdia Catalana.
- Truax, B. (1984) "Soundscape Composition as Global Music", en *la Soundscape Conference*, Trent University, Pterborought, Ontario, Julio de 2000. http://www.sfu.ca/~truax/soundescape.html (Fecha de consulta Octubre 2009.)

Otras fuentes.

- http://www.escoitar.org (fecha de consulta octubre 2009)
- http://www.renfe.es (fecha de consulta octubre 2009)

[i] (Sloterdijk, 1995; López, 2007),

[ii] Concepto introducido por Sam Hill y Glenn Rifkin en su obra « marketing radical » (2000). La base de esta disciplina del marketing se asienta sobre una visión del mercado que va más allá de los conceptos tradicionales. Se trata de un nuevo enfoque tanto en la forma de ver el mercado como en las técnicas y los enfoques utilizados.

[iii] Engloba a las técnicas del marketing que utilizan al usuario como transmisor de información permitiendo, así, que el mensaje goce de mayores tasas de aceptación ya que la « fuente » suele ser próxima y fiable. Así, el mensaje adquiere una velocidad de expansión exponencial - similar a la de los virus, de ahí la denominación viral-. Con la popularización de los nuevos medios digitales, el marketing viral ha encontrado al aliado perfecto. De hecho la denominación viral coincide con la introducción de estas técnicas dentro del universo tecnológico (internet, dispositivos móviles) siendo una evolución del concepto tradicional de publicidad « boca-oreja ».

[iv] Infoadex introdujo en el año 1998 a Internet dentro de la clasificación de medios convencionales junto con televisión, radio, cine, revistas, diarios, dominicales y exterior. Sin embargo, aunque la campaña « Amo a Laura » utilizó el medio internet, no recurrió a ninguno de sus formatos estandarizados (Internet Advertising Bureau -IAB- y Asociación Europea de Publicidad Interactiva –EIAA-) sino que se limitó a colgar un video en la plataforma *Youtube*. El marketing viral hizo el resto y consiguió que el video "Amo a Laura" obtuviera más de tres millones de descargas. Esta campaña se alzó con el Gran Premio a la Eficacia (EFI) 2006.

[v] Los edificios tales como el museo Guggenheim de Bilbao o el Hotel Marqués de Riscal, ambos diseñados por Frank O. Gehry, se han convertido en las mejores campañas de promoción turística de sus respectivas ciudades y entornos. Por su parte, los fenómenos literarios "El código da Vinci" de Dan Brown o la trilogía de "Millenium" de Stieg Larsson han dado lugar a la creación de rutas turísticas para conocer los diferentes escenarios en los que se desarrolla la trama de estas obras de ficción.

[vi] Directiva Europea 2002/49/CE y 2003/10/CE; Ley estatal 37/2003 y Real Decreto 1513/2005, 286/2006, 1367/2007 y 1371/2007.Además algunas Comunidades Autónomas cuentan con disposiciones propias.

[vii] Mapa del ruido de la ciudad de Granada. http://www.cedecom.es

ICONO 14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 593-601. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Mª Carmen Cruces y Antonio Torrubia : El rincón del ordenador : un recurso
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# EL RINCÓN DEL ORDENADOR:

# Un recurso

**Autores: Mª Carmen Cruces Martín**

*Profesora*

***Antonio Torrubia Sánchez***

*Profesor*

C.E.I.P. María Zambrano. C/ Ferrocarril del puerto, 7. Tlfn: 952356462- antoniotorrubia@andaluciajunta.es – www.juntadeandalucia.es>

## Resumen

Los maestros somos conscientes de que debemos preparar a nuestros alumnos para el presente y el mañana. Por tanto, si reflexionamos sobre las nuevas demandas sociales realizaremos esta tarea de forma más acorde con nuestros tiempos. Con la finalidad de desarrollar estas destrezas, podemos utilizar diferente software (mercado o red) educativo o diseñar nuestro propio material (plantilla o web). Proponer capacidades que se pueden desarrollar utilizando el ordenador (rincón) y ejemplificarlo con una actividad que se vaya a realizar en el ordenador, es una forma genérica de dar respuesta a este primer interrogante

## Palabras clave

*Maestros, herramienta, ordenador, rincón, interacción*

## Abstract

Teachers are aware that we must prepare our students for today and tomorrow. Therefore, if we reflect upon the new demands social perform this task more in tune with our time pos. In order to develop these skills, we can use different software (market or network) or design your own educational material (template or web). Propose capabilities can be developed using the computer and exemplify with an activity to be performed on the computer, is a generic way to answer this first question

## Key words

*Teachers, tool, computer, corner, interaction*

# Introducción

Nuestra pretensión era recopilar softwares educativos que cubrieran necesidades curriculares en infantil a través de un rincón de ordenador en clase. Para ello creamos un grupo de trabajo: *La Nuevas tecnologías en Educación Infantil*, con el fin organizar las herramientas que teníamos al alcance. Al final, escogimos el software Jclic por su versatilidad y flexibilidad para adaptarlos a la batería de actividades que nos proponíamos realizar sobre cada área. El uso de las TIC, en los centros educativos se impone y sustituye a antiguos usos y recursos. El uso del ordenador y el software educativo como herramienta de investigación, manipulación y expresión tiene una cualidad muy motivadora y atractiva para el alumnado de los distintos niveles educativos.

El trabajo cotidiano con y en la informática permite al alumnado una intervención creativa y personal, mantener un ritmo propio de descubrimiento y aprendizaje, así como el acceso a la información más integral, permitiendo iniciar un proceso de universalización del uso y conocimiento de las TIC.

El profesor ha de adquirir un nuevo rol y nuevos conocimientos, desde conocer adecuadamente la red y sus posibilidades hasta como utilizarla en el aula y enseñar a sus alumnos sus beneficios y desventajas.

En la actualidad, los niños asumen con total normalidad la presencia de las tecnologías en la sociedad. Conviven con ellas y las adoptan sin dificultad para su uso cotidiano. En este sentido los docentes debemos propiciar una educación acorde con nuestro tiempo realizando nuevas propuestas didácticas e introduciendo las herramientas necesarias para este fin.

Es a la edad de tres años cuando la mayoría de niños tienen el primer contacto con un centro escolar, y a diferencia de épocas anteriores, en las cuales no se otorgaba gran importancia a esta etapa de la educación Infantil, en la actualidad se considera relevante, ya que sienta las bases de futuros aprendizajes, se adquieren hábitos de conducta y de convivencia, se suceden grandes cambios de crecimiento intelectual, adquieren gran capacidad de aprendizaje, etc.

Estas y otras características permiten considerar que la acción educativa que se lleve a cabo en este período será fundamental en su posterior proceso evolutivo. Esta acción educativa debe plantearse la utilización del ordenador como recurso para favorecer:

- -La estimulación de la creatividad.
- -La experimentación y manipulación.
- Respetar el ritmo de aprendizaje de los alumnos.
- El trabajo en grupo favoreciendo la socialización.

-La curiosidad y espíritu de investigación.

# Objetivos

-Establecer un listado de softwares que nos ayuden a desarrollar el curriculum.

-Desarrollar una formación continua que nos permita afrontar las aplicaciones informáticas.

-Planificar la organización de las aulas.

-Implicar al alumnado en su proceso de enseñanza-aprendizaje.

-Mejorar el rendimiento de los alumnos.

Evaluar las aplicaciones informáticas aplicadas a nuestros alumnos.

# Metodología

Hemos empleado una metodología observacional participante en la que se registraban las actividades que daban mejores resultados. La organización en clase se basaba en crear grupos de alumnos con símbolos. El grupo 1 sería el monitor, el grupo 2 el ratón, el grupo 3 el programada. teclado y el grupo 4 la torre. Cada grupo podía usar el rincón del ordenador en una sesión de la mañana y se establecen turnos dentro del grupo para que adquieran su protagonismo con el ratón cada uno de los alumnos en cada actividad

# 1. El ordenador como recurso didáctico

Existen muchas posibilidades de aprendizaje que se pueden adquirir utilizando el ordenador (Bartolomé, 1995). Se trata de incluir en nuestra acción educativa una herramienta como el ordenador, como *un medio más al alcance del niño/a*, de forma que obtengan de él experiencias suficientes para complementar, ampliar y reforzar todos sus aprendizajes.

El ordenador les ayudará a estimular la creatividad, les ofrecerá diferentes formas de experimentar y manipular (formas, tamaños, colores, letras, sonidos etc...) siempre respetando el ritmo de aprendizaje del alumno. También favorecerá el trabajo en grupo y por tanto, la socialización, y cómo no, provocará en ellos la curiosidad y el espíritu de investigación que tanto valoramos, *razones indiscutibles para incluir este medio.*

Entre otros estudios que demuestran su valor así como su eficacia, está el realizado por Fletcher-Flinn y Suddendorf (1996) cuya pretensión era examinar la relación entre el uso del ordenador y el desarrollo de habilidades metacognitivas. Demostrando según los hallazgos obtenidos que existe una relación

significativa entre disponer de un ordenador o tener acceso al ordenador (utilizarlo frecuentemente) y el desarrollo metacognitivo de los niños/as, llegando a la conclusión de que el uso del ordenador, por parte de los niños/as parece acelerar el desarrollo natural de la habilidad de representación que constituye la base de la interacción social y de su autoconcepto a través del tiempo.

Con la finalidad de desarrollar estas destrezas, podemos utilizar diferente software (mercado o red) educativo o diseñar nuestro propio material (plantilla o web). Proponer capacidades que se pueden desarrollar utilizando el ordenador y ejemplificarlo con una actividad que se vaya a realizar en el ordenador, es una forma genérica de dar respuesta a este primer interrogante.

En este momento buscamos desarrollar competencias en relación al uso de los procesadores de texto y en programas de tratamiento de imágenes, superando la utilización exclusiva de los programas educativos al uso y desarrollando competencias diversas, secuenciadas por edades.

En el último nivel de la etapa, la mayoría de los niños es capaz de abrir ventanas, escribir en diferentes tamaños, tipos de letra, rellenar una tabla con los teléfonos y los nombres de sus compañeros,... imprimir, hacer sus propias fotos con la web-cam o manipular las imágenes con programa de tratamiento de imágenes. Realizamos actividades para familiarizar al alumnado con el ordenador y adquirir destrezas en el uso del teclado, el ratón, el micrófono, la impresora, la cámara digital o el

escáner. Este último se ha descubierto como un recurso versátil con muchas posibilidades para la expresión creativa.

## 2. El scanner

Se nos ha mostrado como un periférico esencial a la hora de desarrollar la creatividad y la originalidad en el uso de las nuevas tecnologías, así como para entender la imagen digital en edades tempranas desde 1-2 años. Permite manipular objetos libremente y facilita el uso creativo del ordenador Multitud de posibilidades se nos abren: escanear dibujos, objetos estáticos y en movimiento, el propio cuerpo: manos, pies,..Todo tipo de materiales: texturas, tramas, telas... Libros, cuentos. Las canicas, pelotas y todo lo que gire genera unas trayectorias muy curiosas.

Otra utilidad que le hemos encontrado al escáner ha sido posibilitar que todos tengamos copias de los materiales físicos. El libro viajero es un buen ejemplo de esta función. Cada clase tiene que fabricar la historia de la mascota. El libro va creciendo a medida que pasa por las familias.

# 3. La cámara de fotos

La cámara de fotos es considerada por nuestros alumnos como un elemento más del aula, siempre está disponible para ellos cuando la solicitan. La experiencia de tener una cámara de fotos en cada clase, nos lleva a poder asegurar que los niños tienen un gran criterio a la hora de decidir qué es fotografiable y qué no merece la pena. La importancia de la propia imagen en educación Infantil es fundamental para abordar la propia identidad. La posibilidad de manipular su propia foto, de hacérsela a los otros, es una gran ventaja que ofrecen las TIC a los niños, por el abaratamiento que supone frente a la cámara analógica, la facilidad para duplicarlas, copiarlas infinidad de veces… Cuando salen los niños en grupo a hacer y hacerse fotos, estamos facilitando la socialización, la interacción y el conocimiento más profundo del otro.

# 4. La cámara de video

La inclusión significativa de las Nuevas tecnologías en los proyectos de la escuela tiene gran importancia en las actividades (Alonso y Gallego, 1995), por ejemplo, si grabamos una actividad realizada en clase.

# 5. La web-cam

La web cam nos permite obtener imágenes fijas y en movimiento de baja resolución pero de fácil manejo para los niños. El cable impide que se puedan hacer fotos alejadas de la unidad, sin embargo lo que en principio es una dificultad, la libertad de movimiento de la cámara, se convierte en la posibilidad de investigar otros puntos de vista, otros encuadres. El niño tiene que adaptarse a la cámara, al contrario que con las cámaras de foto y vídeo. La búsqueda del encuadre es un reto creativo muy interesante.

# 6. La impresora

Uno de los periféricos fundamentales para trabajar en el aula es la impresora, herramienta que ayuda al niño a entender la imagen virtual y que posibilita la socialización dentro del aula,

integrando al ordenador en actividades individuales, de pequeño y gran grupo. El niño, más que el adulto necesita tocar, mostrar y guardar. La impresora en blanco y negro es asequible y permite imprimir fotos, imágenes escaneadas y de Internet, de la webcam, textos, dibujos realizados con programas de tratamiento de imagen…

## 7. El micrófono

Otro ejemplo del uso creativo de los periféricos es el micrófono, altavoces, la grabadora de sonidos, el reproductor de MP3. Los programas que utilizamos en nuestra escuela escuelas son: la grabadora de sonidos de windows y el programa Audacity.

## 8. Programas de tratamiento de texto

Partimos del hecho de que el ordenador es una herramienta más de la clase pero con nuevos formatos y nuevas formas de abrir, archivar y recuperar la información, tanto la que el niño crea con el ordenador como la que se recupere desde el ordenador.

Planteamos una organización parecida a la que tienen los niños en clase a la hora de archivar o recuperar un documento. En la clase este formato, que se basa en casilleros físicos con el nombre del niño y una bandeja donde guardar sus trabajos, pasa al ordenador como casilleros virtuales con el nombre de cada niño y diferentes carpetas donde guardar sus trabajos. Cada carpeta contiene diferentes trabajos con Paint, con Word, con escáner y con las fotos que son personalizados por los niños al principio del curso.

## 9. Programas de tratamiento de imágenes: paint, photo suite, power point…

Con los niños, manejamos algunos programas de tratamiento de imagen muy sencillos: Paint principalmente; programas con los que además de hacer nuestros dibujos (de una manera bastante sencilla), permiten recortar, modificar, insertar, retocar; en definitiva, transformar todo tipo de imágenes: procedentes de la cámara de fotos, de la webcam y escaneadas.

# 10. El cañón

Después de experimentar con los recursos tecnológicos decidimos incorporar el cañón y una pantalla a nuestro trabajo. Son muchas las aplicaciones que le hemos encontrado a ésta.

# 11. El manejo del ordenador desarrolla habilidades motrices en educación infantil

La mayoría de niños y niñas se sienten enormemente motivados ante el aprendizaje *con* el ordenador. Las aportaciones de este medio son más que evidentes y la relación que se establece entre este medio y el niño/a es de complicidad. Estos y otros motivos hacen más que justificable y razonable plantearnos la utilización de ordenador junto al repertorio de herramientas ya utilizadas con normalidad en Infantil. Formar parte de ese conjunto de medios que hacen posible un mejor desarrollo de las habilidades de nuestros alumnos/as. Por ejemplo con el *juego:*

*El Manejo del ratón de Carlos Abarca Fillat*
http://www.cnice.mec.es/eos/MaterialesEducativos/mem2001/ index.html (Vega, 1997).

# 12. Objetivos a través del manejo del ratón

-Estimular la percepción oculo manual: presionar y soltar los botones.

-Identificar zonas interactivas e identificar cómo responden (clic o doble clic)

-Desarrollar la motricidad fina: movimientos precisos (recortar, doblar y pegar, etc… , diferentes elementos de la pantalla-gráficos).

Desplazar el ratón en la alfombrilla manteniendo unos límites.

-Reforzar la orientación espacial. Lateralidad, etc…

# 13. Uso de softwares educativos en el rincón del ordenador

Nuestra pretensión era recopilar softwares educativos que cubrieran necesidades curriculares en infantil a través de un rincón de ordenador en clase. Para ello creamos un grupo de trabajo: *La Nuevas tecnologías en Educación Infantil*, con el fin organizar las herramientas que teníamos al alcance. Al final, escogimos el software Jclic por su versatilidad y flexibilidad para adaptarlos a la batería de actividades que nos proponiamos realizar sobre cada área.

## *13.1. Jclic se compone de las siguientes aplicaciones*

jclic applet, jclic player, jclic author y jclic reports server.

## *13.2. Jclic applet*

Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página web. Se descarga automáticamente la primera vez que se visita alguna página que contenga un proyecto JClic incrustado.

## *13.3. Jclic author*

Es la herramienta que permitirá diseñar nuevas actividades y editar, para modificarlas, otras ya existentes.

## *13.4. Jclic player*

Es la herramienta que ejecuta dichas actividades en el navegador por defecto de tu ordenador y por tanto el componente de JClic que será utilizado por el alumnado para trabajar con ellas.

## *13.5. Jclic reports server:*

Recopila los resultados de los usuarios/as en las actividades de JClic y ofrece un informe estadístico sobre ellos. Actualmente se encuentra en fase de desarrollo y no está disponible todavía.

# Conclusiones

Los resultados han sido muy positivos, puesto que un 60% de los alumnos a los que se les ha aplicado los programas han mostrado alto grado de aprendizaje y motivación sobre esos conceptos.

Por lo que podemos afirmar lo útil que es el ordenador como recurso didáctico en el aula y fácilmente reforzado con actividades en el entorno familiar, ya que es un objeto cotidiano y cercano hoy en día.

Además, hemos podido comprobar cómo las nuevas tecnologías alcanzan un enfoque interdisciplinar de las áreas de aprendizaje que posibilitan el desarrollo de numerosas competencias en los alumnos.

# Referencias


- Alonso, C.M. y Gallego, D. (1995). Aprendizaje y Ordenador. Madrid: UNED
- Alonso, C.M. y Gallego, D. (1995). Recursos Audiovisuales para la Educación Infantil, Madrid: MEC. UNED.
- Alonso, C.M. y Gallego, D. (1996). Metodología del Ordenador como Recurso Didáctico. UNED: Madrid.
- Bartolomé, A. (1995). Los ordenadores en la enseñanza están cambiando. A Aula de Innovación Educativa. n. 40-41, pp. 5-9.
- *Suddendorf*, T., & *Fletcher-Flinn*, C. (1996). Some correlates of the emerging theory of mind. *Australian Journal of Psychology*, 48 (Suppl.), 26-27.
- Vega,M. XTEC. PIE. (1997). Web de la XTEC.
- MEC. PNTIC. (1997). Recursos para el aula.
- http://clic.xtec.cat/es/jclic/index.htm, visitado el 25 de septiembre de 2009.
- http://www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/, visitadoel 15 de septiembre de 2009.
- www.java.com, visitado el 30 de septiembre de 2009.

ICONO 14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 603-614. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Mª Carmen Cruces Martín: *La convivencia en contextos socioeducativos*
*Recibido: 15/09/2009 Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# EN MI CIUDAD CONVIVO DESDE LA PAZ Y LA TOLERANCIA DE FORMA CREATIVA

## La convivencia en contextos socioeducativos

**Mª Carmen Cruces Martín**
**Antonio Torrubia Sánchez**

*Profesora y Jefa de Estudios*

Centro: CEIP CERRO CORONADO.
Institución: Universidad de Málaga. Tlfn: 649351237 – email: carmencruces@hotmail.com, atorrubias@hotmail.com

## Resumen

Nuestra comunicación es una propuesta desarrollada en el Centro educativo "Cerro coronado" (Málaga), para fomentar la igualdad de oportunidades a través de la educación, partiendo de una serie de principios (interculturalidad, normalización, aprendizaje cooperativo, implicación de las familias, colaboración de entidades del entorno e integración social y educativa), que deben inspirar la toma de decisiones sobre los objetivos, medidas, actividades, medios y formas de evaluación más adecuados a cada situación.

Tanto los procesos educativos como el desarrollo integral de nuestros alumnos/as se ven condicionados por la realidad social de la barriada Palma-Palmilla, algunas de cuyas especiales características, propias de un barrio marginal, influyen de forma directa y negativa sobre cada uno de sus miembros en edad escolar.

Así mismo exponemos las medidas para favorecer la convivencia en el centro, ya que en la actualidad, la conflictividad escolar se ha convertido en una de las preocupaciones mayores de todas las sociedades.

## Palabras clave

*Convivencia, Educación, Creatividad, integración y paz.*

## Abstract

Our communication is an offer developed in the educational Center " Cerro Coronado " (Málaga), to foment the equality of opportunities across the education, departing from a series of beginning (inter-culturalidad, normalization, cooperative learning, implication of the families, collaboration of entities of the environment and social and educational integration), that must inspire the capture of decisions on the aims, measures, activities, means and forms of evaluation most adapted every situation.

Both the educational processes and the integral development of our pupils / aces meet determined by the social reality of the slum Palma-Palmilla, some of whose special typical, own of a marginal neighborhood, they influence of direct and negative form each of his members school age.

Likewise we expose the measures to favor the living together in the center, since at present, the school conflict has turned into one of the major worries of all the societies.

## Key words

*Living together, Education, Creativity, integration and peace.*

# Introducción

En esta investigación se destaca la importancia de la utilización de una metodología dinámica, unos materiales relevantes y unos recursos atractivos para los alumnos. Motivando al alumnado para que sienta la tarea educativa como positiva y necesaria.

# Datos de identificación del centro

El C.E.I.P. Cerro Coronado, ubicado en la barriada malagueña Palma-Palmilla, barriada declarada Zona de Actuación Educativa Preferente en el Decreto 168/1984, de 12 de

junio, de educación compensatoria en zonas urbanas, ha sido centro de Actuación Educativa Preferente desde 1988.

La población escolarizada en este centro se caracteriza por la diversidad social y cultural presente en las aulas y por encontrarse en su conjunto muy desfavorecida en lo socio económico, presentándose en amplios sectores del alumnado situaciones de marginalidad.

Existe, asimismo, un importante colectivo de población de etnia gitana (alrededor del 60%) que, aunque inmersa en un proceso de integración, se halla en una situación de desventaja en el sistema escolar. La desventaja se acrecienta cuando concurren circunstancias de marginación.

El centro escolariza un importante número de hijos e hijas de familias inmigrantes (alrededor del 20%), población que se halla en clara progresión y que constituyen en la actualidad la mayoría de alumnos que se integran en el Centro iniciado el curso, presentando enormes dificultades para su acogida e integración. En la mayor parte de los casos la lengua materna no es el castellano, con lo que se encuentran con mayores dificultades para alcanzar los objetivos educativos por el inicial desconocimiento de la lengua vehicular del proceso de enseñanza-aprendizaje.

# Objetivos

-Desarrollar medidas que aseguren la efectividad del principio de igualdad de oportunidades en la educación del alumnado que se encuentra en situación de desventaja.

-Favorecer la acogida y la inserción socioeducativa del alumnado perteneciente a sectores sociales desfavorecidos y a la minoría étnica gitana en situación de desventaja.

-Potenciar la incorporación al centro de los diferentes valores que aportan las distintas culturas representadas en la comunidad educativa.

-Ofrecer al alumnado una respuesta educativa adaptada a sus características particulares que le permita alcanzar los objetivos de la enseñanza obligatoria.

-Fomentar la participación del alumnado con necesidades de compensación educativa y de sus familias en la vida del centro.

-Motivar al alumnado para que sienta la tarea educativa como positiva y necesaria,

-Lograr una disminución del grado de absentismo escolar del centro, persiguiendo su erradicación, y aumentar la puntualidad en su incorporación al colegio cada mañana.

Erradicar la xenofobia y el racismo, incorporar valores de otras culturas a la propia del alumnado y potenciar la tolerancia de las diferencias y la solidaridad entre los pueblos.

-Eliminar el machismo de los comentarios y comportamientos de nuestros alumnos/as educándolos para la igualdad de los sexos.

-Descartar en nuestros alumnos la violencia como medio para lograr ningún fin y fomentar el diálogo y la cooperación como métodos de trabajo y resolución de situaciones mediante el desarrollo de habilidades sociales de mediación.

# 1. Justificación de las acciones a desarrollar

## *1.1. Contexto de intervención: Estudio del entorno sociocultural del centro*

Como se ha dicho, el centro se halla ubicado en la barriada Palma-Palmilla de la provincia de Málaga, barriada con un bajo nivel sociocultural y un amplio número de familias desestructuradas, con grupos de población escolar especialmente desfavorecidas a causa, fundamentalmente, de factores de empobrecimiento socio ambiental, lo que justifica la utilización de medidas correctoras y compensadoras de los déficit que sufren con respecto al alumnado de otras zonas educativas.

La Palma-Palmilla, es una zona periférica en la que existen amplias bolsas de marginación, caracterizadas por el paro, escasa cualificación laboral, empobrecimiento socioeconómico creciente, analfabetismo y apatía, delincuencia, drogadicción, alcoholismo, prostitución y un largo etc. de conductas antisociales, ante las cuales la escuela se considera impotente, máxime cuando en estos ambientes se desconoce e infravalora la labor del docente. Existe poca confianza en la enseñanza y formación académica, lo que se traduce en un alto índice de absentismo escolar así como, en el abandono prematuro de los estudios, renunciando a continuar los niveles superiores de la enseñanza. Y es de estas familias de las cuales proceden fundamentalmente nuestros alumnos/as.

El barrio está constituido por distintos núcleos urbanos que componen la barriada: La Palma: 720 viviendas, U.V.A, Huerta La Palma y la Palmilla: Los Verdiales, 26 de Febrero, La Virreina.

La población total censada se eleva a unos 29.000 habitantes, pero se estima que la real se eleva a 33.000 de los cuáles más de 30% son inmigrantes (marroquíes, subsaharianos, centroamericanos y de Europa del Este), en muchos casos ilegales. Los menores de 16 años suponen alrededor del 20%.

La población activa se cifra aproximadamente en 20% de la población. Dato que por si sólo, demuestra la grave crisis económica del

barrio.

La población activa ocupa, en general, empleos que están mal remunerados debido a la escasa cualificación profesional que los habitantes de la barriada poseen, según se desprende de su nivel cultural. No es fácil determinar el porcentaje de población ocupada marginal, pero si no atenemos a la información que transmiten los alumnos en el colegio es bastante elevado. Por último, nos encontramos ante el sector mayoritario de la población, con un alto índice de paro en las familias y un nivel de cualificación profesional bajo o muy bajo, lo que conlleva ciertas dificultades para acceder al empleo, convirtiéndose en demandadores constantes de ayuda social, con un acceso precario a la vivienda lo que posibilita un cierto hacinamiento familiar en determinados hogares.

*NIVEL CULTURAL*

El nivel cultural de la zona es muy bajo. El número de analfabetos, más el número de personas que no tienen ningún tipo de estudios, descontando los menores de 16 años, pueden representar alrededor del 75% de la población. Que tengan el Graduado Escolar, alrededor del 10% y con estudios de Bachillerato, Grado Medio y Grado Superior, apenas el 5%.

Como resumen podemos decir que en el ámbito de actuación de nuestro centro aparecen bolsas de marginación, grupos de población con modelos de vida extraños a la norma social, economía sumergida, actividades marginales (venta de drogas mayoritariamente) que hace que un gran número de alumnos/as tengan familiares en prisión con el desajuste familiar que ello supone.

## *1.2. La problemática planteada*

Tanto los procesos educativos como el desarrollo integral de nuestros alumnos se ven condicionados por la realidad social, ya descrita, de la barriada Palma-Palmilla, algunas de cuyas **especiales características,** propias de un barrio marginal, influyen de forma directa y negativa sobre cada uno de sus miembros en edad escolar.

Hay que poner de manifiesto y destacar la **heterogeneidad del alumnado** que forma nuestras clases. Existe un porcentaje, cada vez menor, de alumnos con hábitos sociales "normalizados" y estructura familiar consolidada, capaces de alcanzar un aceptable rendimiento escolar, junto a una gran mayoría, cuyos rendimientos escolares son bajos o muy bajos, con graves carencias en su educación familiar, fruto de la precariedad de la estructura de la misma. A veces los problemas derivan de los hábitos sociales tradicionales de las familias a la que pertenecen, desajustados a las exigencias que requiere la escolarización de un niño/a. Al alumnado tradicional de la barriada (mayoritariamente de origen gitano) se está sumando, de manera creciente, el alumnado inmigrante, (magrebíes y

gitanos rumanos) cuyo contexto familiar, en líneas generales, no difiere en absoluto del descrito anteriormente, uniéndose a su condición de marginal la de inmigrante o viceversa

El bajo rendimiento escolar, puesto de manifiesto en las pruebas de diagnóstico aplicadas tanto en el pasado como en el presente curso, que intentamos combatir, también con este proyecto de compensatoria, viene motivado, además de por lo anteriormente señalado, por diversas causas, entre otras las que ahora apuntaremos:

El **escaso nivel de motivación** con el que nuestros alumnos llegan al Centro y que se manifiesta en la actitud que adoptan ante las tareas de aprendizaje y educativas en general. Esto se explica por vivir en un entorno donde el interés de los familiares por los problemas educativos y culturales son mínimos. Esto también se agrava por no tener unos horizontes claros de promoción social, con lo cual no llegan a ver una salida clara a sus estudios.

**Las limitaciones** que caracterizan **el lenguaje,** tanto oral como escrito de nuestros alumnos/as, es otro aspecto importante a la hora de explicar el fracaso escolar.. Como consecuencia: a nuestros alumnos/as les resulta muy difícil comprender las explicaciones del maestro/a o afrontar textos escritos y por ende, llegar a las cotas mínimas de lenguaje que en todas las asignaturas se hace imprescindible.

**El absentismo,** es otro factor a tener muy en cuenta, ya que está presente en nuestro Centro con distintas intensidades y casuística variada. Los casos de alumnos / as con un número de faltas sin justificar que le dificultan el seguimiento correcto del curso siguen siendo más elevados de lo que sería deseable

**La agresividad verbal e incluso física** llegan a convertirse en algo "normalizado", como fiel reflejo de la realidad social en la que viven. Pese a que el clima escolar, es decir la convivencia dentro del Centro, nada tiene que ver con el ambiente de la calle, del barrio en el que estamos insertos, sí se resiente de la negativa influencia que ese ambiente le ejerce.

**Escasa participación de la familia en la vida del centro** que se manifiesta fundamentalmente en un desinterés por la tarea cotidiana de sus hijos en el colegio y por una falta de apoyo, en el entorno familiar, a los valores que el colegio fomenta.

**La gran movilidad geográfica** al que este tipo de población está sujeto, (muchas veces entre los distintos barrios marginales de Málaga) debido a las múltiples facetas que intervienen en sus modos de vida. Ello hace que muchos de los alumnos / as hayan pasado por diversos centros educativos, lo cual incide de forma negativa en su proceso formativo.

Dicho en otros términos, y a forma de resumen, la problemática viene

planteada por las escasas expectativas de las familias y el alto índice de fracaso escolar. Existe poca confianza en la enseñanza y formación académica, lo que se traduce en un alto índice de absentismo escolar, falta de expectativas, abandono prematuro de los estudios y renuncia a continuar en los niveles superiores de la enseñanza. Tenemos un alumnado muy difícil de motivar, con una baja autoestima, necesidades básicas de higiene, sanidad, alimentación y relación.

## *1.3 Alumnado Destinatario*

Este alumnado, al provenir del entorno deprimido y con la problemática que, acabamos de describir, tiene una serie de características diferenciadoras, que les dificulta la adaptación escolar. De una manera sintetizada y esquematizada entre esas características destacamos:

### A) CARACTERÍSTICAS SOCIALES

• Ubicación en uno de los entornos sociales más deprimidos desde el punto de vista socioeconómico (barriada Palma-Palmilla), lo que se concreta en:

-Desarraigo cultural y social.

-Desestructuración familiar.

-Falta de hábitos sociales para comportarse adecuadamente en situaciones novedosas o desconocidas.

-Pérdida de valores familiares.

-Inadaptación al marco social normalizado, con pautas de actuación y de interrelación más cercanas a la marginalidad que a la integración.

-Pautas educativas familiares inconsistentes.

-Carencias afectivas.

Deficientes hábitos higiénicos dietéticos

-Alto porcentaje de alumnos pertenecientes a minorías étnicas, especialmente a la cultura gitana .

-Desinterés familiar hacia las actividades educativas de los hijos, lo que conlleva un altísimo índice de absentismo.

-Nivel sociocultural familiar muy bajo.

Número creciente de alumnos pertenecientes a familias inmigrantes, con desconocimiento del idioma y cultura española.

### B) CARACTERÍSTICAS INTELECTUALES

-Gran dificultad para seguir la tarea escolar , lo que se concreta en:

-Escasa capacidad de procesamiento de la información: organización, elaboración, presentación de resultados, etc.

-Estilo cognitivo predominantemente impulsivo.

-Dificultades para lograr un autocontrol que facilite la ejecución de las tareas.

Dificultades en la generalización y abstracción de la información.

-Malos resultados en actividades donde predominen los componentes verbales. Pobreza en el área de expresión

-Dificultad para extraer la información relevante de una fuente.

-Predominio, a la hora de abordar la tarea, de métodos poco analíticos.

-Apego a la información concreta y cercana.

-No poseen herramientas de trabajo intelectual.

-Falta de hábitos de trabajo personal.

-Poca persistencia en las tareas, atención dispersa.

**C) CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS**

-Escasos recursos para resolver conflictos interpersonales.

-Predominio de patrones de comportamiento agresivos.

-Hipermotricidad y conducta agresiva

Baja motivación e interés de superación.

-Poca tolerancia a la frustración.

-Incapacidad para establecer demoras en las respuestas.

-Baja autoestima y autoconcepto.

# 2. Propuestas de mejoras para el centro

## *2.1 Principios*

Cualquier propuesta de intervención para fomentar la igualdad de oportunidades a través de la educación, debe sustentarse en una serie de principios que deben inspirar e iluminar la toma de decisiones sobre los objetivos, medidas, actividades, medios y formas de evaluación más adecuados a cada situación.

Normalización.

-Interculturalidad.

-Aprendizaje cooperativo.

-Implicación de las familias.

-Colaboración de entidades del entorno.

-Integración social y educativa.

3.2. PROPUESTAS DE MEJORAS PARA EL CENTRO

Nos proponemos crear un sentimiento positivo de las posibilidades de nuestro alumnado e incentivar el interés por mejorar su rendimiento escolar. Perseguimos *educar en la convivencia y la paz* para prevenir la violencia puesto que algunos alumnos y alumnas, por sus condiciones familiares o personales, viven en situación de riesgo de ser víctimas o agresores. Por ello, se hace necesario buscar alternativas que puedan mejorar el ambiente de trabajo, el nivel de convivencia y en definitiva el clima de aula y el de Centro adoptando medidas que hagan que el alumnado, las familias, el profesorado y demás miembros de la comunidad realicen progresos en el ámbito convivencial y de

relación. Incentivar el interés por mejorar el rendimiento escolar, nos lleva a pensar en la necesidad de que la enseñanza debe ser cada vez más personalizada para que pueda afrontar los problemas específicos y singulares de cada uno de los alumnos/as, evitando así la discriminación de alguno de ellos o el menoscabo de sus posibilidades, por pequeñas que sean.

# 3. Contenidos

## *3.1. Medidas para compensar el desfase curricular del alumnado en situación de desventaja educativa*

El desfase y el retraso madurativo escolar son dos de las consecuencias, por desgracia, endémica en centros escolares como el nuestro. Nuestros alumnos/as se ven condicionados e influenciados por la realidad social de la barriada en la que viven. Esta influencia los hace ser maduros y fuertes para poder sobrevivir en las calles. Sin embargo, también los hace inmaduros para poder llevar a cabo un aprendizaje escolar normalizado.

Las medidas que creemos son más conveniente para paliar de alguna manera esta influencia son las que a continuación proponemos:

1. Disminución de la ratio.

2. Apoyos dentro de los grupos ordinarios.

3. Constitución de grupos de Apoyo

4. Desdoblamientos flexibles en las áreas de lenguaje y matemáticas.

5. Intensificación de los servicios de logopedia a tiempo total.

6. Aula ATAL para alumnos/as Inmigrantes.

## *3.2. Medidas para facilitar la integración escolar del alumnado que se ha incorporado tardía o irregularmente al sistema educativo*

Como respuesta a estas situaciones, se tomarán las siguientes iniciativas:

a) Aula de acogida

b) Refuerzo de la tutoría a través de un Plan de Acción Tutorial específico.

c) Plan de Apertura de Centros:

d) Gratuidad de materiales escolares

e) Como el resto de los alumnos se beneficiarán de las medidas adoptadas en el apartado de medidas para compensar el desfase curricular del alumnado en situación de desventaja socioeducativa aplicando a cada caso y en cada situación las que, tras estudio, se consideren más oportunas y eficaces

## 3.3.- Iniciativas para favorecer un adecuado clima de convivencia en el centro

La mejora de la convivencia escolar es, no cabe duda, uno de los elementos esenciales de este proyecto. Entendemos que para que un maestro/a pueda ejercer su labor educativa es necesario que exista un clima de respeto en el aula, sin el que no es posible la transmisión de conocimientos ni la educación en valores.

La convivencia escolar debe fundarse en compromisos y prácticas responsables de toda la comunidad -Complementariedad: Se interviene directamente con el alumnado más conflictivo.

-Causalidad: Se buscan las causas verdaderas y profundas que originan ciertos comportamientos atípicos.

Entre las medidas que el Centro está desarrollando y continuará aplicando para la mejora de la convivencia escolar, se encuentran, como más significativas. Actuación de Mediadores

educativa, decididas a través de los órganos de gobierno correspondientes, de manera que toda política de prevención tenga las siguientes características:

-Coherencia: Todas las actuaciones del centro deben estar ligadas unas a otras.

-Totalidad: Todos los miembros de la comunidad educativa se implican.

-Orientación comunitaria: Los centros educativos despliegan esfuerzos concertados, duraderos y completos para mejorar las relaciones sociales:

a) Actuación de Mediadores

b) Talleres de resolución de conflictos.

c) Potenciación de la comisión de convivencia del Centro

d) Taller de Violencia de Género

e)Potenciar la participación de los alumnos y alumnas en el centro.

f) Plan de convivencia y Proyecto Escuela:Espacio de paz

## 3.4. Actividades complementarias de compensación educativa

La Educación no formal se convierte en muchas ocasiones en la metodología más oportuna para hace llegar a nuestros alumnos/as algunos contenidos que de otras formas, les resultan monótonos o poco motivadoras.

A)- Actividades de apreciación de la cultura, el arte y que permitan conocer el patrimonio.

Actividades de contacto con la naturaleza.

Actividades de carácter lúdico.

Actividades de refuerzo y de ampliación de conocimientos.

Actividades deportivas.

Actividades para mejorar la integración del centro en su entorno.

Un taller de música

B)- Plan de acompañamiento

C)- Actuaciones dirigidas a la prevención, control y seguimiento del absentismo escolar.

La intervención irá encaminada a motivar, orientar e informar a los padres sobre la importancia de la asistencia a la escuela, así como a impulsar su participación en la vida escolar y a la obtención de un compromiso en la escolarización de sus hijos.

En colaboración con el Secretariado Gitano se aplica un Plan que trabaja la prevención del absentismo en determinados alumnos/as de etnia gitana. En resumen consta de una intervención global sobre un número reducido de familias, una docena y media aproximadamente, con las que se trabaja para ayudarlas a poner los medios para que la estancia de sus hijos en el Colegio se traduzca en resultados escolares positivos.

# 4. Estrategias metodológicas

Proponer actividades que le permitan realizar el aprendizaje partiendo siempre de lo que ya sabe. Para la presentación de conceptos utilizaremos la exposición general. Para la asimilación y consolidación de aprendizajes utilizaremos los pequeños grupos y trabajo individualizado. (no olvidemos que estos alumnos sólo reciben la ayuda que el profesor le puede ofrecer, ya que en casa no tienen ninguna atención en este sentido).

Elaboración de materiales y actividades propias para los distintos niveles

Cohesionar a todo el centro y los ciclos realizando actividades conjuntas

Tratar de alcanzar una empatía en los grupos para que la disposición a la actividad de los mismos sea positiva.

# 5. Recursos

Si los recursos materiales son necesarios en estas zonas, ni que decir tiene la importancia que concedemos a los recursos humanos. No hace falta explicar que se puede tener muchos

ordenadores, un buen laboratorio, mucha infraestructura..... pero esto no cubre las ne

cesidades personales, en materia educativa, de cada uno de nuestros alumnos/as. Para llegar a alcanzar la enseñanza de calidad que pretendemos y subsanar el déficit apuntado, debemos considerar lo siguiente:

-Un educador social, a tiempo completo,

-Un logopeda a tiempo total en nuestro

Un maestro más de apoyo de Compensatoria

-Un segundo Orientador/Orientadora, que amplíe la plantilla del Equipo de Orientación Educativa,

Los aspectos a evaluar por parte de la comunidad educativa serán:

Grado de consecución de los objetivos propuestos.

-Adecuación de las medidas tomadas.

-Funcionamiento de cada uno de los talleres o actividades extraescolares

-Organización, coordinación y ejecución del plan.

-Grado de reducción de absentismo.

Grado de reducción del fracaso escolar.

-Grado de satisfacción del alumnado.

-Grado de satisfacción del profesorado.

-Grado de satisfacción de los padres.

-Implicación de los diferentes estamentos de la comunidad educativa.

# Conclusiones

La convivencia escolar debe fundamentarse en compromisos y prácticas responsables de toda la comunidad educativa, decididas a través de los órganos de gobierno correspondientes. Siendo la mejora de la convivencia escolar y la prevención de la conflictividad escolar dos de los elementos esenciales de todo proyecto educativo orientado a la construcción de la Cultura de Paz.

# Referencias


- Abajo, J. E. *La escolarización de los niños gitanos*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales (1997).
- Alzate, R. (1998): *Análisis y resolución de conflictos: una perspectiva psicológica*. Bilbao: Universidad del País Vasco, Servicio Editorial.
- Calvo, A. R. *Problemas de convivencia en los centros educativos. Análisis e intervención*. Madrid: EOS. (2003).
- Calvo Buezas, T. (2003): *La escuela ante la inmigración y el racismo: orientaciones de educación intercultural*. Madrid : Editorial Popular, 2003
- Lluch, X. *"Educación intercultural y currículum: una oportunidad para repensar la cultura escolar"* (2005), en Fernández García, T. y Molina J. G. (coords.): Malik, B. y Herraz, M. *Mediación intercultural en contextos socio-educativos*. Málaga: Aljibe. (2005).

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 615-625. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Gonzalo Martin Sánchez: *Lo virtual fue real*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LO VIRTUAL FUE REAL

**Gonzalo Martín Sánchez**

Universidad Nebrija, 28240, Hoyo de Manzanares, Madrid . 91 452 11 01. www.nebrija.com
gmartin@nebrija.es

## Resumen

Además de servir como herramienta para la presentación de futuros proyectos, la infografía también permite observar los cambios propiciados por la evolución de la ciudad a lo largo del tiempo. Mediante la reconstrucción en su ubicación original de edificios de distintas épocas, se promueve realizar un ejercicio de análisis para que el ciudadano pueda formar una opinión propia sobre la evolución de la ciudad y así promover un mejor desarrollo de la misma.

## Palabras clave

*Infografía, virtual, reconstrucción, 3d, ciudades, monumentos*

## Abstract

Besides serving as a tool for the presentation of future projects, computer graphics also shows the changes brought about by the evolution of the ci-udad over time. Through its original location reconstruction of buildings from different eras, it promotes an exercise of analysis so that the citizens can not form an independent opinion on the evolution of the city and thus promote better development of it.

## Keywords

*Infography, virtual, reconstruction, 3d, ciudades, monuments*

## Introducción

En esta comunicación se pretende explicar cómo el uso de la infografía permite recrear edificios y elementos urbanos ya desaparecidos. De esta forma se pretende invitar al ciudadano a tomar conciencia del desarrollo que sufre el entorno

donde vive y así poder comprender las acciones pasadas para mejorar las futuras.

## Objetivos

Demostrar la utilidad de la reconstrucción virtual de las ciudades para conocer su evolución a lo largo de la historia.

## Metodología

La investigación de los distintos usos de la infografía aplicada a la arquitectur. La recopilación de herramientas que permiten observar de forma tridimensional e interactiva las ciudades (Google Earth) y la reconstrucción de un monumento para analizar la viabilidad del proyecto (Iglesia de San Isidoro de Ávila reconstruida con el software Autodesk Maya.

# 1. Lo virtual fue real

Conviene comenzar explicando de forma breve la infografía que, como define la Real Academia de la Lengua Española, es la técnica de elaboración de imágenes por ordenador". Un proceso que abarca tanto imágenes planas como tridimensionales; imágenes fijas y en movimiento.

Por lo tanto, la imagen infográfica permite realizar una representación, generar un elemento virtual en cuyo proceso de elaboración intervienen a menudo el modelado, texturizado, iluminación y *render*. Es decir, diseñar un volumen al cual se le asigna una serie de materiales con sus respectivas texturas, por lo general imágenes fotográficas. Una vez terminado el objeto se le ilumina y se renderiza: el proceso por el cual el ordenador calcula toda la información asignada para conseguir la imagen final (Jariego y López, 2002, p. 32).

Ocurre que la imagen virtual es tan útil que su uso se ha generalizado en múltiples disciplinas, pues su propia evolución ha permitido la posibilidad de simular todo tipo de elementos y, por tanto de realidades. Ejemplos son las simulaciones para la industria del automóvil, para la reconstrucción forense, animaciones para películas, los personajes y escenarios de los videojuegos…

## *1.1. Urbanismo e infografía*

La interacción entre infografía y arquitectura permite la visualización de todo tipo de elementos urbanos. Esta posibilidad permite encontrar distintos usos:

-Representación de futuros proyectos urbanísticos

-Informar de espacios de la ciudad

-Reconstruir edificios ya desaparecidos o deteriorados

# 2. Representación de futuros proyectos urbanísticos

Es aquí donde se engloban las simulaciones y recreaciones de futuras construcciones o desarrollos urbanísticos, con una finalidad más comercial que arquitectónica.

Es cierto que *softwhares* como el AutoCAD[1] ayudan a los arquitectos en la elaboración de sus proyectos. Con ellos simulan de forma geométrica los espacios y distribuyen los elementos que conforman una construcción. Un uso de la infografía que queda limitado al estudio del arquitecto. Pero ocurre que, cuando se quiere mostrar la obra, y esta aún no se ha realizado, se debe recurrir a la simulación infográfica que permitan al espectador, a la persona a quien se dirige la imagen, identificar rasgos pertinentes y caracterizadores del contenido. Es decir, la simulación debe respetar el "código de representación icónica que establece qué artificios gráficos corresponden a los rasgos del contenido" (Eco, 1995, p. 305)

En realidad, la infografía no ha aportado algo nuevo en este sentido, lo que ocurre es que se sustituye a las maquetas, modelos en tamaño reducido de un edificio o construcción, por la imagen virtual (**fig.1**).

Lo que antes se reconstruía en miniatura para poder mostrarlo, ahora se realiza mediante el uso del ordenador: de esta forma se puede realizar imágenes fijas, vídeos que recorren los edificios… y las posibilidades de interactividad que permiten.

**Fig.1** Imagen de la película *Zabriskie Point,1970*. Maqueta de un campo de tenis proyectado para construir en el desierto por parte de una empresa constructora.

Este uso de la infografía abarca tanto los más grandes proyectos arquitectónicos como los más pequeños. En este último ejemplo, a menudo se adorna la imagen con coches, de lujo, cielos impolutos y otros elementos que alejan el resultado de la realidad. Es decir, la imagen virtual se convierte en un elemento de *márketing*, de promoción de la obra.

[1] Autodesk AutoCAD (CAD "Computer Aided Design", Diseño Asistido por Computadora).

usa.**autodesk**.com/

# 3. Informar de espacios de la ciudad

En lo que se refiere al uso de la infoarquitectura para la información de espacios urbanos, ocurre lo mismo que en el ejemplo anterior, no aporta una función novedosa, sino que sustitutiva. Se usa la imagen infográfica (**Fig.2**) en vez de los planos. Resulta más fácil entender un espacio (sus entradas, salidas y distintos niveles) si se representa de una manera figurativa que si representa mediante la linealidad de los planos.

El uso de la imagen generada por ordenador con una finalidad informativa aparece también en la interesante aplicación informática Google Earth, Lo que lleva al uso de la infografía para recrear monumentos y ciudades.

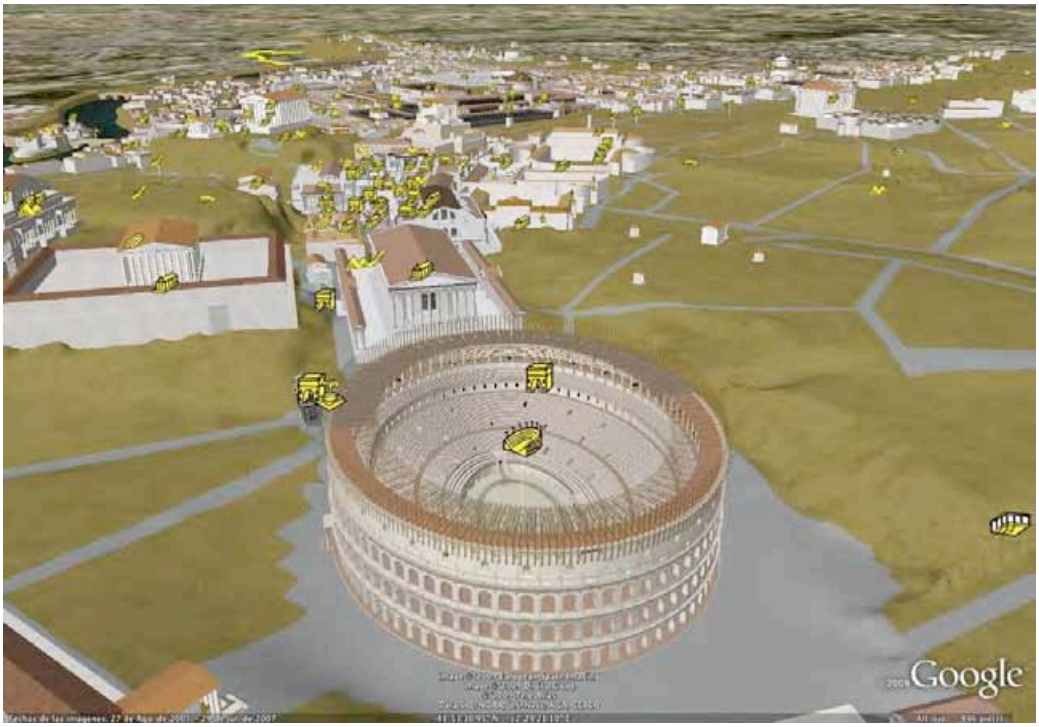
*Fig 2: el intercambiador de Moncloa*

# 4. Reconstruir edificios ya desaparecidos o deteriorados

Volviendo al Google Earth, podemos encontrar la representación de multitud de edificios, incluso de grandes zonas urbanas, como la isla de Manhattan de Nueva York (**Fig.3**). Pero también permite observar en 3d ciudades y monumentos que ya no existen, un uso muy interesante y que lleva al objetivo de esta comunicación. La ciudad que Google Earth nos muestra en todo su antiguo esplendor no podía ser otra que Roma **(Fig.4).** De esta forma podemos viajar de forma virtual y desde nuestra propia casa por ciudades actuales y por antiguas capitales, conociendo la distribución de sus calles, el volumen de sus edificios, en definitiva, permite conocer el como es y cómo fue la ciudad.

*Fig. 3. Recreación tridimensional de la Nueva York actual (Google Earth).*

*Fig.4. Reconstrucción de la Roma clásica (Google Earth).*



La reconstrucción de ciudades que ya no existen se viene usando desde hace tiempo en la industria audiovisual. El ejemplo más ilustrativo de ello también es la ciudad de Roma: recreada en películas, documentales, series de televisión,… Para lo cual se ha recurrido desde maquetas, decorados y *mate paint* hasta la infografía.

Las pirámides de Egipto, las pirámides Nubias y múltiples monumentos más también han sido reconstruidos mediante las técnicas digitales. Un uso interesante de la infografía, pues permite conocer los edificios más singulares y significativos de distintas épocas. Su uso amplía dos conocimientos, pues permite generar dudas a los historiadores e investigadores y también permite hacer pensar al ciudadano. Permite observar cómo fue su ciudad.

Resulta muy interesante el proceso de elaboración de la reconstrucción infográfica de un edificio del que apenas quedan restos o documentos, pues estos sólo pueden interpretarse. No es un simple proceso técnico, es una labor de investigación. Para ilustrarlo hablaré del proceso de reconstrucción de la Iglesia de San Isidoro de Ávila.

## *4.1 La aplicación de la infografía en la reconstrucción virtual de un monumento. El caso de San Isidoro de Ávila*

San Isidoro de Ávila es una pequeña iglesia románica construida en el siglo doce. Situada extramuros de la ciudad medieval, fue perdiendo importancia con el paso del tiempo hasta llegar a un estado que amenazaba ruina en el siglo diecinueve. En vez de restaurarla, lo que se decidió fue desmontarla piedra a piedra y trasladarla a Madrid. Su nueva ubicación sería el jardín del museo arqueológico, pero terminó en su lugar actual, el Parque de El Retiro madrileño (**Fig.5**).

se observa, por el grabado de Vingaerde, que

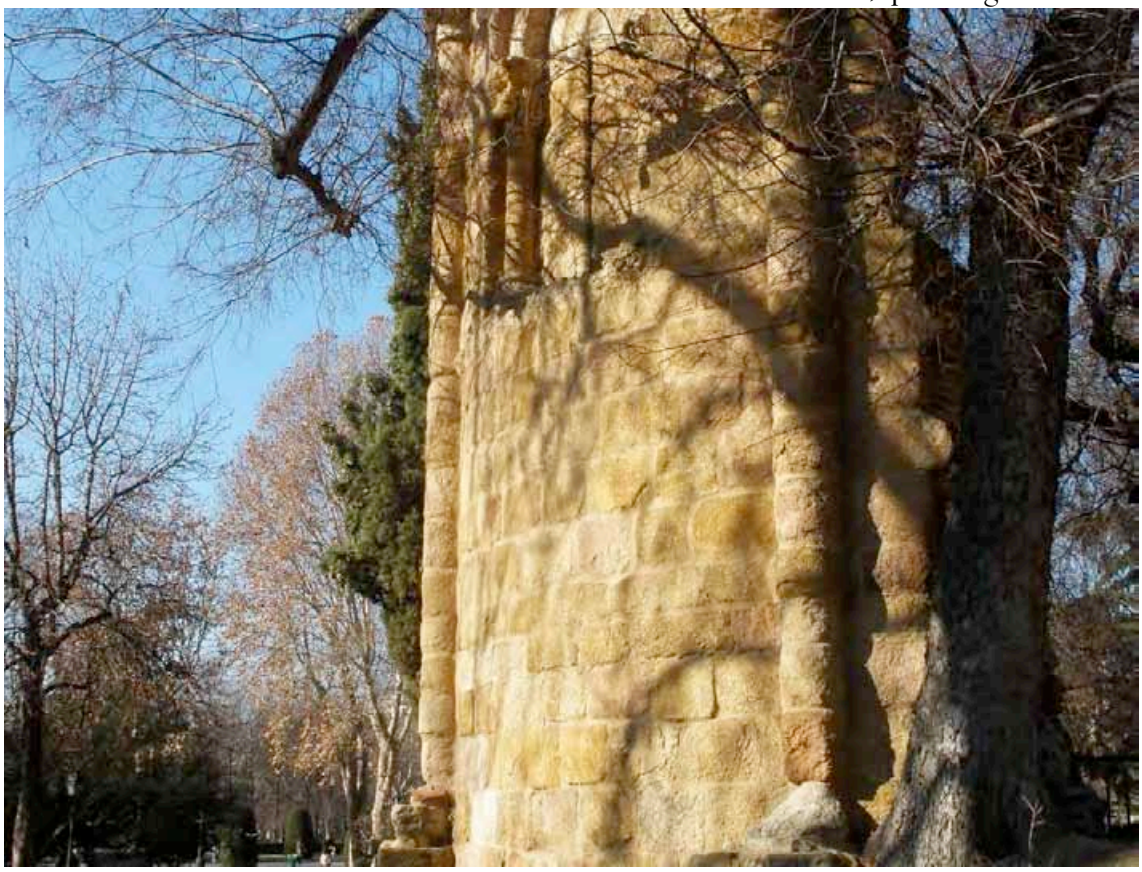


**Fig. 5.** Restos deteriorados del ábside en el Retiro de Madrid.

Los datos que se cuentan para acometer la reconstrucción infográfica son los restos conservados en el Parque del Retiro de Madrid, las descripciones de Gutiérrez Robledo (1982, pp.141-151) y la panorámica de la ciudad de Ávila del pintor holandés Anton Vingaerde, del siglo XVI (Pajares, 1998, p.p. 120-121).

Esto supone tres fuentes de información. Tres fuentes que se complementan y que a su vez generan dudas. Conocemos la planta, el material, como era su ábside e incluso poseía una espadaña a modo de campanario. Sin embargo se genera una duda. Vingaerde pinta un pórtico, orientado hacia el oeste, mientras que se conserva un pórtico Sur que no aparece representado en el grabado del holandés. A esto hay que añadir la información que aporta el plano: la iglesia tenía dos pórticos, uno en la cara sur y otro en la oeste.

A partir de la planta se levanta el cuerpo de la iglesia, cuya altura se calcula gracias a los restos del ábside. Al modelo tridimensional se le asigna la textura que se obtiene a partir de la fotografía de las piedras que componen los restos del ábside y se añaden los pórticos. En este caso está claro cómo es el orientado al sur. El oeste se desconoce, se realiza uno por imitación del que se encuentra

en la iglesia o buscando iglesias de estructura similar. Es la parte reservada a la interpretación.

Al cuerpo de la iglesia se le añade a su vez una cornisa de ladrillos, por encontrarse en otras iglesias de la ciudad. Modelada la iglesia y aplicadas las texturas, se procede a la iluminación y *renderizado* para obtener las imágenes finales y así volver a ver la iglesia de San Isidoro en su lugar original (**Fig. 6**).

Es importante recalcar que la reconstrucción virtual no deja de ser una interpretación y por tanto está sometida a cambios.

En este ejemplo de San Isidoro de Ávila se ha buscado una recreación lo más exacta posible, aún queda realizar correcciones en formas y texturas, pero busca una representación que integre en la fotografía para que el que vea la imagen y reconozca el entorno pueda darse cuenta del cambiado. La iglesia no ha cambiado, pero su entorno sí.

Este es un ejemplo para ilustrar cómo la reconstrucción virtual no es mero mecanismo ni permite una interpretación totalmente exacto.

*Fig. 6. La iglesia en su lugar original*

# 5. La evolución de la ciudad en el tiempo

No podemos viajar en el tiempo, pero podemos conocer el pasado. De esta forma, podemos volver a recrear de forma virtual monumentos y estructuras que han desaparecido de las ciudades. ¿No sería interesante conocer cómo ha ido evolucionando la ciudad? En cierto modo, hoy en día se puede apreciar esta evolución. Sólo en algunas ciudades y por un periodo de tiempo muy limitado. Hay que volver a hacer referencia a la aplicación Google Earth. Esta aplicación posee

una herramienta que permite ver las imágenes históricas de las ciudades,

*Fig.7. Las Torres Gemelas antes y después del atentado y la Zona Cero en la actualidad.*

entendiendo por imágenes históricas a aquellas tomadas desde satélite. Un ejemplo lo tenemos en la Zona Cero de Nueva York (**Fig. 7**), gracias a esta herramienta, podemos ver cómo era antes y después de los atentados de las torres gemelas.

**Fig.7.** Las Torres Gemelas antes y después del atentado y la Zona Cero en la actualidad.

Tenemos por tanto un archivo fotográfico, pero también la posibilidad de mostrar de forma tridimensional los edificios y estructuras urbanas, no sólo de ahora, sino también de épocas pasadas. El ejemplo de Nueva York y de la Roma Clásica **(figs 3 y 4)** permite hacerse una idea del potencial que tiene la infografía para recrear las ciudades a lo largo de la historia. No limitarnos a grabados o fotografías, sino ver la evolución real.

Podría desarrollarse una herramienta que permita conocer la evolución de las ciudades mediante una recreación virtual. Las ciudades se reforman constantemente, seguidas por distintos intereses. El conocimiento de su evolución, sus etapas de crisis y desarrollo quedaría reflejado de una forma didáctica que permitiría a los ciudadanos interesados observar la evolución de su ciudad y poder sacar sus propias conclusiones acerca del modo en que se desarrolla el urbanismo. El ciudadano será capaz de ver las transformaciones que sufre su entorno y así podrán surgirle hipótesis y dudas, para las que encontrará conclusiones y respuestas. Se potencia el diálogo ciudad-ciudadano.

El uso de la infografía no sólo tiene que servir para la recreación de futuras edificaciones, sino también para mostrar aquello que existió y que el paso del tiempo ha deteriorado o que los intereses del hombre ha decidido borrar.

# Referencias

Anonioni, Michelangelo (1970). Zabriskie point

- Anonioni, Michelangelo (1970). Zabriskie point
- Eco, Umberto ( 1995). Tratado de semiótica general. *Editorial Lumen.*
- Jariego Gallego, Frenando & López Guerrero, Abraham (2002). Vida digital. Creación profesional de personajes 3D. *Anaya multimedia.*
- Gutiérrez Robledo, José Luis (1982). Iglesias románicas de la ciudad de Ávila. *Caja General de Ahorros y Monte de Piedad de Ávila.*
- Pajares, José Luis (1999). Redescubrir Ávila: Artículos, fotografías y grabados antiguos. *Miján, Industrias Gráficas Abulenses*.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 615-625. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Gonzalo Martin Sánchez: *Lo virtual fue real*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LO VIRTUAL FUE REAL

**Gonzalo Martín Sánchez**

Universidad Nebrija, 28240, Hoyo de Manzanares, Madrid . 91 452 11 01. www.nebrija.com
gmartin@nebrija.es

## Resumen

Además de servir como herramienta para la presentación de futuros proyectos, la infografía también permite observar los cambios propiciados por la evolución de la ciudad a lo largo del tiempo. Mediante la reconstrucción en su ubicación original de edificios de distintas épocas, se promueve realizar un ejercicio de análisis para que el ciudadano pueda formar una opinión propia sobre la evolución de la ciudad y así promover un mejor desarrollo de la misma.

## Palabras clave

*Infografía, virtual, reconstrucción, 3d, ciudades, monumentos*

## Abstract

Besides serving as a tool for the presentation of future projects, computer graphics also shows the changes brought about by the evolution of the ci-udad over time. Through its original location reconstruction of buildings from different eras, it promotes an exercise of analysis so that the citizens can not form an independent opinion on the evolution of the city and thus promote better development of it.

## Keywords

*Infography, virtual, reconstruction, 3d, ciudades, monuments*

## Introducción

En esta comunicación se pretende explicar cómo el uso de la infografía permite recrear edificios y elementos urbanos ya desaparecidos. De esta forma se pretende invitar al ciudadano a tomar conciencia del desarrollo que sufre el entorno

donde vive y así poder comprender las acciones pasadas para mejorar las futuras.

## Objetivos

Demostrar la utilidad de la reconstrucción virtual de las ciudades para conocer su evolución a lo largo de la historia.

## Metodología

La investigación de los distintos usos de la infografía aplicada a la arquitectur. La recopilación de herramientas que permiten observar de forma tridimensional e interactiva las ciudades (Google Earth) y la reconstrucción de un monumento para analizar la viabilidad del proyecto (Iglesia de San Isidoro de Ávila reconstruida con el software Autodesk Maya.

# 1. Lo virtual fue real

Conviene comenzar explicando de forma breve la infografía que, como define la Real Academia de la Lengua Española, es la técnica de elaboración de imágenes por ordenador". Un proceso que abarca tanto imágenes planas como tridimensionales; imágenes fijas y en movimiento.

Por lo tanto, la imagen infográfica permite realizar una representación, generar un elemento virtual en cuyo proceso de elaboración intervienen a menudo el modelado, texturizado, iluminación y *render*. Es decir, diseñar un volumen al cual se le asigna una serie de materiales con sus respectivas texturas, por lo general imágenes fotográficas. Una vez terminado el objeto se le ilumina y se renderiza: el proceso por el cual el ordenador calcula toda la información asignada para conseguir la imagen final (Jariego y López, 2002, p. 32).

Ocurre que la imagen virtual es tan útil que su uso se ha generalizado en múltiples disciplinas, pues su propia evolución ha permitido la posibilidad de simular todo tipo de elementos y, por tanto de realidades. Ejemplos son las simulaciones para la industria del automóvil, para la reconstrucción forense, animaciones para películas, los personajes y escenarios de los videojuegos…

## *1.1. Urbanismo e infografía*

La interacción entre infografía y arquitectura permite la visualización de todo tipo de elementos urbanos. Esta posibilidad permite encontrar distintos usos:

-Representación de futuros proyectos urbanísticos

-Informar de espacios de la ciudad

-Reconstruir edificios ya desaparecidos o deteriorados

# 2. Representación de futuros proyectos urbanísticos

Es aquí donde se engloban las simulaciones y recreaciones de futuras construcciones o desarrollos urbanísticos, con una finalidad más comercial que arquitectónica.

Es cierto que *softwhares* como el AutoCAD[1] ayudan a los arquitectos en la elaboración de sus proyectos. Con ellos simulan de forma geométrica los espacios y distribuyen los elementos que conforman una construcción. Un uso de la infografía que queda limitado al estudio del arquitecto. Pero ocurre que, cuando se quiere mostrar la obra, y esta aún no se ha realizado, se debe recurrir a la simulación infográfica que permitan al espectador, a la persona a quien se dirige la imagen, identificar rasgos pertinentes y caracterizadores del contenido. Es decir, la simulación debe respetar el "código de representación icónica que establece qué artificios gráficos corresponden a los rasgos del contenido" (Eco, 1995, p. 305)

En realidad, la infografía no ha aportado algo nuevo en este sentido, lo que ocurre es que se sustituye a las maquetas, modelos en tamaño reducido de un edificio o construcción, por la imagen virtual (**fig.1**).

Lo que antes se reconstruía en miniatura para poder mostrarlo, ahora se realiza mediante el uso del ordenador: de esta forma se puede realizar imágenes fijas, vídeos que recorren los edificios… y las posibilidades de interactividad que permiten.

**Fig.1** Imagen de la película *Zabriskie Point,1970*. Maqueta de un campo de tenis proyectado para construir en el desierto por parte de una empresa constructora.

Este uso de la infografía abarca tanto los más grandes proyectos arquitectónicos como los más pequeños. En este último ejemplo, a menudo se adorna la imagen con coches, de lujo, cielos impolutos y otros elementos que alejan el resultado de la realidad. Es decir, la imagen virtual se convierte en un elemento de *márketing*, de promoción de la obra.

[1] Autodesk AutoCAD (CAD "Computer Aided Design", Diseño Asistido por Computadora).

usa.**autodesk**.com/

# 3. Informar de espacios de la ciudad

En lo que se refiere al uso de la infoarquitectura para la información de espacios urbanos, ocurre lo mismo que en el ejemplo anterior, no aporta una función novedosa, sino que sustitutiva. Se usa la imagen infográfica (**Fig.2**) en vez de los planos. Resulta más fácil entender un espacio (sus entradas, salidas y distintos niveles) si se representa de una manera figurativa que si representa mediante la linealidad de los planos.

El uso de la imagen generada por ordenador con una finalidad informativa aparece también en la interesante aplicación informática Google Earth, Lo que lleva al uso de la infografía para recrear monumentos y ciudades.

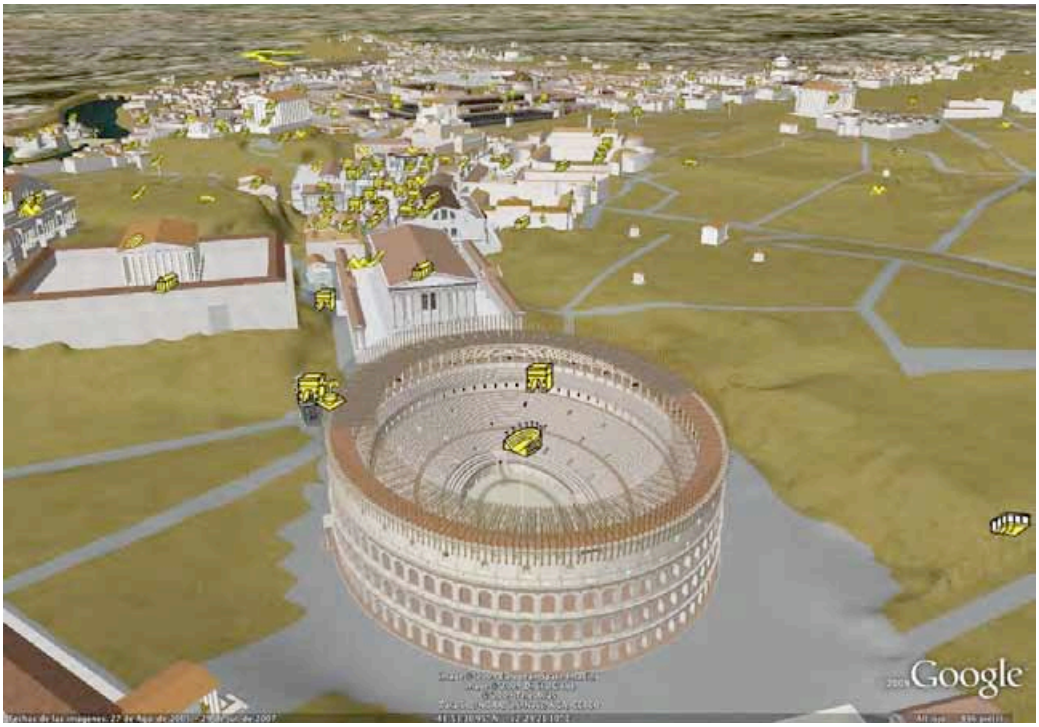
*Fig 2: el intercambiador de Moncloa*

# 4. Reconstruir edificios ya desaparecidos o deteriorados

Volviendo al Google Earth, podemos encontrar la representación de multitud de edificios, incluso de grandes zonas urbanas, como la isla de Manhattan de Nueva York (**Fig.3**). Pero también permite observar en 3d ciudades y monumentos que ya no existen, un uso muy interesante y que lleva al objetivo de esta comunicación. La ciudad que Google Earth nos muestra en todo su antiguo esplendor no podía ser otra que Roma **(Fig.4).** De esta forma podemos viajar de forma virtual y desde nuestra propia casa por ciudades actuales y por antiguas capitales, conociendo la distribución de sus calles, el volumen de sus edificios, en definitiva, permite conocer el como es y cómo fue la ciudad.

*Fig. 3. Recreación tridimensional de la Nueva York actual (Google Earth).*

*Fig.4. Reconstrucción de la Roma clásica (Google Earth).*



La reconstrucción de ciudades que ya no existen se viene usando desde hace tiempo en la industria audiovisual. El ejemplo más ilustrativo de ello también es la ciudad de Roma: recreada en películas, documentales, series de televisión,… Para lo cual se ha recurrido desde maquetas, decorados y *mate paint* hasta la infografía.

Las pirámides de Egipto, las pirámides Nubias y múltiples monumentos más también han sido reconstruidos mediante las técnicas digitales. Un uso interesante de la infografía, pues permite conocer los edificios más singulares y significativos de distintas épocas. Su uso amplía dos conocimientos, pues permite generar dudas a los historiadores e investigadores y también permite hacer pensar al ciudadano. Permite observar cómo fue su ciudad.

Resulta muy interesante el proceso de elaboración de la reconstrucción infográfica de un edificio del que apenas quedan restos o documentos, pues estos sólo pueden interpretarse. No es un simple proceso técnico, es una labor de investigación. Para ilustrarlo hablaré del proceso de reconstrucción de la Iglesia de San Isidoro de Ávila.

## *4.1 La aplicación de la infografía en la reconstrucción virtual de un monumento. El caso de San Isidoro de Ávila*

San Isidoro de Ávila es una pequeña iglesia románica construida en el siglo doce. Situada extramuros de la ciudad medieval, fue perdiendo importancia con el paso del tiempo hasta llegar a un estado que amenazaba ruina en el siglo diecinueve. En vez de restaurarla, lo que se decidió fue desmontarla piedra a piedra y trasladarla a Madrid. Su nueva ubicación sería el jardín del museo arqueológico, pero terminó en su lugar actual, el Parque de El Retiro madrileño (**Fig.5**).

se observa, por el grabado de Vingaerde, que

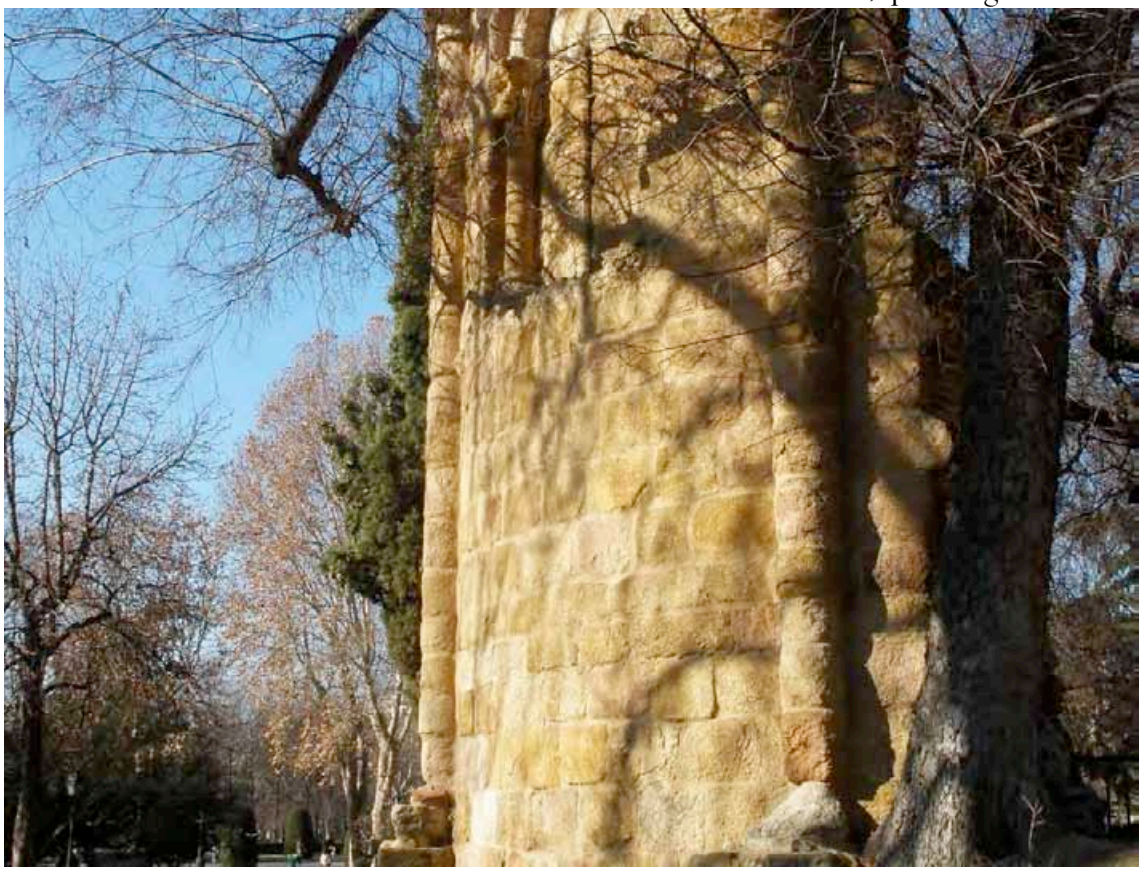


**Fig. 5.** Restos deteriorados del ábside en el Retiro de Madrid.

Los datos que se cuentan para acometer la reconstrucción infográfica son los restos conservados en el Parque del Retiro de Madrid, las descripciones de Gutiérrez Robledo (1982, pp.141-151) y la panorámica de la ciudad de Ávila del pintor holandés Anton Vingaerde, del siglo XVI (Pajares, 1998, p.p. 120-121).

Esto supone tres fuentes de información. Tres fuentes que se complementan y que a su vez generan dudas. Conocemos la planta, el material, como era su ábside e incluso poseía una espadaña a modo de campanario. Sin embargo se genera una duda. Vingaerde pinta un pórtico, orientado hacia el oeste, mientras que se conserva un pórtico Sur que no aparece representado en el grabado del holandés. A esto hay que añadir la información que aporta el plano: la iglesia tenía dos pórticos, uno en la cara sur y otro en la oeste.

A partir de la planta se levanta el cuerpo de la iglesia, cuya altura se calcula gracias a los restos del ábside. Al modelo tridimensional se le asigna la textura que se obtiene a partir de la fotografía de las piedras que componen los restos del ábside y se añaden los pórticos. En este caso está claro cómo es el orientado al sur. El oeste se desconoce, se realiza uno por imitación del que se encuentra

en la iglesia o buscando iglesias de estructura similar. Es la parte reservada a la interpretación.

Al cuerpo de la iglesia se le añade a su vez una cornisa de ladrillos, por encontrarse en otras iglesias de la ciudad. Modelada la iglesia y aplicadas las texturas, se procede a la iluminación y *renderizado* para obtener las imágenes finales y así volver a ver la iglesia de San Isidoro en su lugar original (**Fig. 6**).

Es importante recalcar que la reconstrucción virtual no deja de ser una interpretación y por tanto está sometida a cambios.

En este ejemplo de San Isidoro de Ávila se ha buscado una recreación lo más exacta posible, aún queda realizar correcciones en formas y texturas, pero busca una representación que integre en la fotografía para que el que vea la imagen y reconozca el entorno pueda darse cuenta del cambiado. La iglesia no ha cambiado, pero su entorno sí.

Este es un ejemplo para ilustrar cómo la reconstrucción virtual no es mero mecanismo ni permite una interpretación totalmente exacto.

*Fig. 6. La iglesia en su lugar original*

# 5. La evolución de la ciudad en el tiempo

No podemos viajar en el tiempo, pero podemos conocer el pasado. De esta forma, podemos volver a recrear de forma virtual monumentos y estructuras que han desaparecido de las ciudades. ¿No sería interesante conocer cómo ha ido evolucionando la ciudad? En cierto modo, hoy en día se puede apreciar esta evolución. Sólo en algunas ciudades y por un periodo de tiempo muy limitado. Hay que volver a hacer referencia a la aplicación Google Earth. Esta aplicación posee

una herramienta que permite ver las imágenes históricas de las ciudades,

*Fig.7. Las Torres Gemelas antes y después del atentado y la Zona Cero en la actualidad.*

entendiendo por imágenes históricas a aquellas tomadas desde satélite. Un ejemplo lo tenemos en la Zona Cero de Nueva York (**Fig. 7**), gracias a esta herramienta, podemos ver cómo era antes y después de los atentados de las torres gemelas.

**Fig.7.** Las Torres Gemelas antes y después del atentado y la Zona Cero en la actualidad.

Tenemos por tanto un archivo fotográfico, pero también la posibilidad de mostrar de forma tridimensional los edificios y estructuras urbanas, no sólo de ahora, sino también de épocas pasadas. El ejemplo de Nueva York y de la Roma Clásica **(figs 3 y 4)** permite hacerse una idea del potencial que tiene la infografía para recrear las ciudades a lo largo de la historia. No limitarnos a grabados o fotografías, sino ver la evolución real.

Podría desarrollarse una herramienta que permita conocer la evolución de las ciudades mediante una recreación virtual. Las ciudades se reforman constantemente, seguidas por distintos intereses. El conocimiento de su evolución, sus etapas de crisis y desarrollo quedaría reflejado de una forma didáctica que permitiría a los ciudadanos interesados observar la evolución de su ciudad y poder sacar sus propias conclusiones acerca del modo en que se desarrolla el urbanismo. El ciudadano será capaz de ver las transformaciones que sufre su entorno y así podrán surgirle hipótesis y dudas, para las que encontrará conclusiones y respuestas. Se potencia el diálogo ciudad-ciudadano.

El uso de la infografía no sólo tiene que servir para la recreación de futuras edificaciones, sino también para mostrar aquello que existió y que el paso del tiempo ha deteriorado o que los intereses del hombre ha decidido borrar.

# Referencias

Anonioni, Michelangelo (1970). Zabriskie point

- Anonioni, Michelangelo (1970). Zabriskie point
- Eco, Umberto ( 1995). Tratado de semiótica general. *Editorial Lumen.*
- Jariego Gallego, Frenando & López Guerrero, Abraham (2002). Vida digital. Creación profesional de personajes 3D. *Anaya multimedia.*
- Gutiérrez Robledo, José Luis (1982). Iglesias románicas de la ciudad de Ávila. *Caja General de Ahorros y Monte de Piedad de Ávila.*
- Pajares, José Luis (1999). Redescubrir Ávila: Artículos, fotografías y grabados antiguos. *Miján, Industrias Gráficas Abulenses*.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 527-537. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Israel V. Márquez: *La ciudad de la Web*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA CIUDAD DE LA WEB: ENTRE LA SOBRECARGA Y LA EMERGENCIA

**Israel V. Márquez**

Investigador predoctoral FPU

Departamento de Periodismo III (Teoría General de la Información). Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. isravmarquez@gmail.com

## Resumen

El número de metáforas empleadas para designar las actividades, experiencias y tendencias de la web no deja de ir en aumento: el "océano" de informaciones, la "selva" informacional, los "nativos" e "inmigrantes" digitales, la computación en "nube", etc. Este artículo se centra en la metáfora de la web como "ciudad", metáfora que nos permitirá entender algunas de las características de la web de hoy, tales como la sobrecarga de información (y sus consecuencias para nuestro aparato perceptivo), o la formación de sistemas emergentes a partir del reconocimiento de patrones de conducta y del rastreo de las *huellas* que dejamos en nuestros sucesivos "paseos" por el espacio digital.

## Palabras clave

Metáfora, sobrecarga de información, emergencia, ciudad, ciudad digital, web 2.0

## Abstract

The number of metaphors used to describe the activities, experiences and trends of the web never ceases to be increasing: the "ocean" of information, the informational "jungle", digital "natives" and digital "immigrants", "cloud" computing, etc. This article focuses on the metaphor of the web as "city", metaphor that will help us understand some features of the web today, such as information overload (and their consequences for our perceptual system), or the formation of emergent systems through pattern recognition and tracking of the *prints*

we leave in our successive "walks" by the digital space.

## Key words

*Metaphor, information overload, emergency, city, digital city, web 2.0.*

# Introducción: La web y sus metáforas

"Quizá la historia universal es la historia de unas cuantas metáforas", decía Borges. Y quizá la historia de Internet esté siendo también la historia de algunas metáforas, unas con mayor éxito que otras. Las metáforas poseen un ciclo de vida propio, esto es, nacen, crecen, se reproducen y mueren. Esta evolución revela la temporalidad de las metáforas, el hecho de que tienen una vida propia, y, por tanto, una mortalidad. Ahí tenemos el ejemplo de nuestra primera aproximación a la web, caracterizada por metáforas procedentes de las industrias de los transportes y de las comunicaciones, tales como "autopistas de la información", "velocidad de transferencia" o "conducto" (Pisani y Piotet, 2009: 58). Estas metáforas murieron hace tiempo y fueron siendo sustituidas por otras, en un proceso que continúa hasta hoy. Así, la web ha sido vista como un "mar", un "océano", un "diluvio", una "selva", un "bosque", un "desierto", etc. Todas estas metáforas han ido variando a lo largo del tiempo el modo de referirse a Internet como un intento de hacerla accesible al pensamiento humano por medio de palabras y conceptos que nos resultan más familiares. No otra es la esencia de la metáfora: *"entender y experimentar un tipo de cosa en términos de otra"* (Lakoff y Johnson, 2007: 41).

Sin embargo, también hay metáforas inmortales, metáforas que se resisten a morir y ser sustituidas por nuevas generaciones para dejar de ser simplemente metáforas y pasar a formar parte del lenguaje natural. El ejemplo paradigmático en este sentido es, por supuesto, la metáfora de la "navegación". Es ésta una metáfora que, debido a un uso reiterado de la misma, se ha convertido en un tópico o palabra común de nuestro lenguaje, adquiriendo una naturalidad que ha hecho desaparecer las huellas de su origen metafórico. Por lo tanto, en este caso no cabe hablar tanto de metáfora como de una superación de ésta que acaba incorporándose completamente a nuestro lenguaje, incluso de manera oficial (de ahí la inclusión de la palabra "navegación" en su sentido de desplazamiento por una red informática en las instituciones oficiales de la lengua).

Así, lo propio de las metáforas es ese proceso evolutivo que señalábamos antes y en el que unas metáforas dan paso a otras. Como señala Delclós (2009: 10), "Internet necesita poblarse de palabras para llamar a sus nuevas actividades y tendencias". Surgen bellos préstamos, como el de "indígena" o "nativo" digital, para señalar la persona que ha nacido inmersa en la era digital y el aprendizaje de sus herramientas le resulta prácticamente inadvertido. O como el de su contrario, el "inmigrante digital", esto es, aquél que ha llegado tarde a las nuevas tecnologías de la web. Surgen nuevas formas de designar la actividad en la web, como la metáfora de la "nube", que se refiere al hecho de emplear todos

los programas directamente desde Internet, sin necesidad de descargarlos, y almacenar allí todos nuestros archivos. O como la metáfora de la "ciudad", en la que aquí nos detendremos, la cual permite ver la web como una ciudad del mundo real y donde, por ejemplo, cada nuevo documento almacenado representaría un "edificio" que se levanta y se extiende a través del espacio, el vasto espacio de la ciudad de la web.

# Objetivos

El objetivo del artículo es aproximarnos a una visión de la web de hoy como una gran ciudad donde es posible rastrear los dos tipos de complejidad metropolitana expuestos por Steven Johnson en el libro *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*: la complejidad como sobrecarga sensorial y la complejidad como sistema autoorganizado.

# Metodología

El artículo parte de la línea de pensamiento metafórico seguida por autores como Lakoff y Johnson (2007) y se sirve de una serie de metáforas, imágenes y analogías entre la ciudad real y la web o ciudad virtual/digital para establecer conexiones entre ambos objetos de estudio.

# 1.La ciudad de la web y la sobrecarga de información

Como sabemos, las TIC han multiplicado de manera exponencial la masa de informaciones disponibles. Aproximadamente desde mediados de la década de 1990 hemos vivido un período de expansión de la información incomparable que continúa hoy día con una cantidad de información disponible en línea que no para de crecer. Esto es fascinante e inquietante a la vez. Fascinante porque Internet ha democratizado enormemente la información permitiendo a muchas personas acceder a todo tipo de documentos y difundir sus propias opiniones y pensamientos a escala mundial. Inquietante, porque la fascinación que ejerce Internet y el libre acceso a la información plantea problemas en relación a cómo discriminar, verificar y hacer frente a tal cantidad de datos e informaciones almacenados en la vasta red.

Surge entonces el conocido problema de la sobrecarga de información, provocado por los miles de millones de páginas web que habitan el ciberespacio y que reclaman una atención que nos desborda y excede nuestras posibilidades de procesamiento. Como recuerda Steven Johnson (2003: 97), "hay límites para la cantidad de información que nuestros cerebros pueden

manejar en un momento dado". De ahí la necesidad de herramientas como las *interfaces visuales* en los escritorios de nuestros ordenadores, porque la enorme cantidad de información almacenada en el disco duro excede con mucho la capacidad de almacenamiento de la mente humana. De ahí también el desarrollo de *portales y motores de búsqueda* en un espacio tremendamente desordenado como el de la web, donde el desorden crece en paralelo al volumen de información general:

*Yahoo y Google funcionan, en cierta forma, como antídotos fabricados por el hombre para el caos natural de la Web, un intento pensado para proporcionar estructura en un sistema incapaz de generar estructura por sí mismo. Ésta es la consabida paradoja de la Web: cuanta más información fluye en sus reservados, más difícil es encontrar algo en ese mar de información (Johnson, 2003: 105).*

Johnson compara el universo de documentos de la web con una ciudad donde cada documento representaría un edificio en el espacio. La ciudad de la web resulta ser mucho más anárquica que cualquier ciudad del mundo real. La ciudad de la web sería simplemente una masa de datos indiferenciada que se hace más compleja y confusa con cada nuevo documento (edificio) que se levanta, sobrecargando cada vez más nuestros sentidos y generando una mayor ansiedad ante tal profusión de posibilidades.

Autores como Simmel o Benjamin ya nos advirtieron sobre las consecuencias de la ciudad moderna para la *experiencia* y la *sensibilidad* humanas. La ciudad tensa el sistema nervioso humano al extremo y lo conduce a un estado de sobrecarga sensorial que se traduce en complejidad y confusión. Al mismo tiempo, le ensaña una nueva serie de reflejos y le abre el camino para un tipo de valores estéticos complementarios a los que termina adaptándose y familiarizándose. Para Benjamin, al igual que las entonces nuevas tecnologías de reproducción (fotografía, fonografía, cine), la ciudad, sus calles, sus fábricas, sus gentes y sus cuerpos -así como la aceleración del tráfico y el ritmo de transmisión de noticias-, incidía y conformaba el *sensorium,* esto es, el conjunto de procesos de sensación, percepción e interpretación de información respecto del mundo, hasta el punto de transformar la experiencia social, estética, corporal y afectiva de cada uno.

La ciudad de la web lleva estas transformaciones al extremo al ser su ritmo mucho más acelerado y la cantidad de información y estímulos almacenados (su tráfico) muy superior al de la ciudad del mundo real. Si la multitud y el ruido eran en la ciudad moderna algo a lo que uno se arrojaba por pura poesía (Benjamin), como una forma más de experiencia estética, ahora navegamos en esta *poesía de la complejidad y la abundancia* como *flâneurs* digitales en una ciudad donde los escaparates de datos y documentos son fuente de sobrecarga sensorial, estética e informacional que transforma el *sensorium* y otorga más caos a un espacio ya de por sí caótico. De ahí la necesidad de esas herramientas que señalábamos antes, herramientas que supuestamente nos ayudan a digerir una plétora que no para de crecer y hacerse cada vez más confusa; tan confusa, de hecho, que los "cartógrafos" (Yahoos y Googles del mundo) generan casi tanto interés como la ciudad misma (Johnson, 2003: 105).

Estos cartógrafos funcionan como mapas para ubicarnos en la ciudad de la web, en el universo de documentos HTML que habitan el ciberespacio, y no deben confundirse con servicios como *Google Maps* o *Google Earth*, que son aplicaciones destinadas a mostrar imágenes y fotos satélite del mundo real. Los cartógrafos de la web funcionan, pues, como una metáfora más que intenta captar el sentido de esos portales y motores de búsqueda que nos ayudan, como los mapas, a ubicarnos en la vasta red informática y hacer frente al tráfico de informaciones. Los cartógrafos de la web son totalmente necesarios para movernos por esta ciudad digital, lo cual no implica que, como en la ciudad real, nos perdamos y no encontremos lo que estamos buscando sino después de varios e infinitos rodeos.

La web 2.0 ha incrementado enormemente el número de aplicaciones que intentan funcionar como cartógrafos de la ciudad digital, pero en lugar de partir de servidores o editores centralizados, como en la web anterior, ahora lo hacen desde catalogaciones, indexaciones y clasificaciones realizadas por los propios usuarios. Surgen así herramientas como el "etiquetado social" o *tagging*, esto es, el sistema por el que cualquier usuario puede marcar contenidos o páginas web con sus propias palabras clave (etiquetas; *tag* en inglés); o las iniciativas de "prescripción en red" o *digging,* que también utilizan la sindicación de contenidos para establecer valoraciones sociales de artículos y noticias, dando lugar a conjuntos de informaciones organizados, valorados y presentados no ya según los criterios de sus autores o medios, sino según los grados de interés que colectivamente van otorgándoles el conjunto de usuarios. Como vemos, ambos casos revelan nuevas formas sociales y colaborativas de cartografiar la gran variedad de "edificios" de la ciudad de la web, pero se trata de una cartografía que no sigue ya una proceso *top-down*, animado por las corporaciones o "cartógrafos oficiales", sino un proceso *bottom-up* animado por los propios consumidores, o mejor dicho, "prosumidores" de la web.

## 2. La ciudad como sistema emergente

Johnson habla de dos tipos de complejidad vinculadas a la ciudad, dos tipos de experiencias con consecuencias muy distintas. Una es la complejidad como sobrecarga sensorial, que ya hemos analizado, y la otra es la complejidad como sistema autoorganizado. El concepto de autoorganización se originó en los primeros años de la cibernética, y se refiere básicamente a la emergencia espontánea de orden en la mayoría de las redes. Fritjof Capra cuenta cómo en los años 50, los científicos empezaron a construir modelos reales de redes binarias, incluyendo algunos con bombillas que se encendían y apagaban en los nodos:

*Para su gran asombro descubrieron que, tras algún tiempo de parpadeos aleatorios, emergían algunos patrones ordenados en la mayoría de las redes. Podían observar ondas de parpadeos fluyendo a través de la red, o bien ciclos repetidos. Aun cuando el estado inicial de la red fue escogido al azar, al cabo de un tiempo emergían espontáneamente los patrones*

*ordenados. A esta emergencia espontánea de orden, se la denominó "autoorganización" (Capra, 2009: 101).*

Tan pronto como el término apareció en la literatura científica, muchos autores empezaron a utilizarlo profusamente en diferentes contextos. Así, se empezó a observar la ciudad como un sistema autoorganizado en el que a partir de acciones locales no coordinadas pueden emerger patrones mayores, de tal forma que la ciudad parece tener vida propia. Comparándolo con el otro sentido de la complejidad metropolitana, el de la sobrecarga sensorial, Johnson señala que este tipo de complejidad vive en un sistema superior que describe el sistema de la ciudad en sí mismo y no su recepción empírica y sensorial por parte del habitante: "La ciudad es compleja porque abruma, sí, pero también porque tiene una personalidad coherente que se autoorganiza a partir de millones de decisiones individuales, un orden global construido a partir de interacciones locales" (Johnson, 2003: 37).

Desde los trabajos pioneros de autores como Lewis Mumford o Jane Jacobs sabemos que las ciudades tienen una vida propia, con grupos, barrios y vecindarios asentados en lugares que no habían sido planeados desde arriba y de donde surgen patrones de conducta humana y toma de decisiones que quedan inscritos en la textura de la ciudad. Para estos autores, las ciudades tienen la capacidad de autoorganizarse a lo largo del tiempo. A pesar de que las ciudades están fuertemente condicionadas por fuerzas descendentes o "de arriba abajo" (*top-down*), tales como leyes de edificación o comisiones de urbanismo, las fuerzas ascendentes o "de abajo arriba" (*bottom-up*) juegan también un papel fundamental en la formación de la ciudad, creando barrios y vecindarios singulares no planificados. Esto hace que la organización de la ciudad descanse tanto en jerarquías como en "heterarquías" que se organizan espontáneamente mediante redes locales que toman su orden desde abajo y donde el comportamiento de agentes individuales es menos importante que el sistema en su conjunto. Sin embargo, y al contrario de las jerarquías, estas formas de organización desde abajo revelan la verdadera *magia* de la ciudad, esto es, su habilidad y capacidad para autoorganizarse y generar patrones de inteligencia emergente.

Así lo entiende Jane Jacobs (1973), para quien las ciudades no fueron creadas por comisiones centrales de urbanismo, sino "por la acción de un nivel inferior, de desconocidos no clasificables que van y vienen alrededor de sus asuntos en la vida pública" (Johnson, 2003: 84). Para Jacobs, las aceras son en este sentido un espacio fundamental para el desarrollo de la ciudad como sistema emergente y autoorganizado. Las aceras existen para crear el "orden complejo" de la ciudad y funcionan porque permiten interacciones locales que se traducen en un orden global. Son lugares de encuentro entre vecinos y desconocidos cuyas interacciones dan lugar al surgimiento de leyes que los habitantes viven sin que ninguna autoridad legal se lo ordene. Tal es el caso de las leyes que observamos en la formación de barrios dentro de una ciudad. Nadie los hace existir por voluntad propia sino que emergen espontáneamente de algún tipo de consenso tácito que hace que los artistas se sitúen en una zona determinada, los colectivos inmigrantes en otra, los gays y lesbianas en otra distinta, etc. Ahí tenemos los casos de barrios como Lavapiés o Chueca en Madrid, verdaderos ejemplos de la conducta

emergente y autoorganizadora en determinadas zonas de una ciudad.

Las aceras de una ciudad son también para Jacobs los lugares por donde circula el flujo de información entre sus residentes. Los vecinos se enteran de lo que les pasa a otros vecinos porque se cruzan y conversan con ellos, y porque pasan por delante de los comercios y viviendas de otros mientras caminan por la acera, ateniendo a sus posibles cambios y transformaciones. Las aceras y, por ende, las ciudades, revelan así su capacidad para la inteligencia emergente, es decir, su capacidad para almacenar y recabar información y responder a patrones de conducta humanos. Como recuerda Johnson, todos nosotros contribuimos de forma decisiva al desarrollo de esa inteligencia emergente, pero es casi imposible percibir nuestra contribución pues ésta se pierde en la magnitud del conjunto, que es lo verdaderamente decisivo y singular. Así, nuestras contribuciones serían micromotivos que se combinan entre sí para formar una macroconducta de orden superior en la que el comportamiento de agentes individuales es menos importante que el sistema en su conjunto.

Características como éstas nos conducen a la necesidad de aprender a leer la ciudad como escritura/textualidad que "se deshace y rehace día a día en munchos idiomas y con muy diferentes materiales" (Martín Barbero, 2008: 219), escritura en la que participan tanto los gobernantes y sus fuerzas descendentes, como los ciudadanos y sus conductas ascendentes. La ciudad se hace así "*lugar del común*, *espacio público*" (*Ídem*) a donde pueden no sólo llegar sino también residir, todos, los de adentro y los de afuera, ya sean extranjeros, turistas, emigrantes, etc., generando una población compuesta por gente heterogénea que participa igualmente en su escritura (y lectura), animando nuevas formas y patrones de conducta que se combinan y unen en la totalidad emergente.

# 3. La ciudad de la web y la inteligencia emergente

No es difícil ver las similitudes de este sentido de la complejidad como sistema autoorganizado en las nuevas formas de organización de la información en Internet. La ciudad de la web acoge en su seno una multiplicidad de cerebros e intelectos que originan una macrointeligencia superior a la suma de sus partes. Esta macrointeligencia emerge, como en la ciudad real, de la organización ascendente de la vida de la web y tiene su origen en el uso de tecnología del tipo *collaborative-filtering* (filtro colaborativo), la cual se populariza a raíz del éxito del *software* Alexa y su adquisición en 1999 por parte de Amazon.com. Este *software* se define por su capacidad para construir conexiones entre sitios y páginas web basadas en el tráfico de usuarios, aprendizaje que realiza observando sus patrones de conducta: por ejemplo, si un número X de usuarios visita Amazon y luego va a eBay, el *software* empieza a observar una conexión entre los dos sitios, conexión que puede debilitarse o fortalecerse según el seguimiento de la conducta:

*En otras palabras, las asociaciones no son el trabajo de una conciencia única, sino la suma total de miles y miles de decisiones individuales, una guía en la Web*

*que se crea siguiendo el rastro de un número inimaginable de huellas" (Johnson, 2003: 110-111).*

Así pues, lo único que hace este *software* es aprender del comportamiento de los usuarios y servirse de su conocimiento y sabiduría agregados (ese "número inimaginable de huellas") para buscar patrones de preferencias y rechazos e informar al usuario de sus hallazgos bajo la forma de "recomendaciones" o "sitios relacionados".

Frente a los medios tradicionales, que acotan la información y la fragmentan (esto es, la totalizan, la cierran, la dominan), este tipo de *software* emergente es más abierto, más libre y no se articula ya sobre el cierre semántico, sino por el contacto, por la interacción general que acepta todos los contenidos particulares y los conecta entre sí, dando lugar al nacimiento de una "inteligencia colectiva" (Lévy) que pone en común las competencias, imaginaciones, experiencias y energías intelectuales de los grupos humanos. De esta forma, las recomendaciones (¿imposiciones?) culturales y de otro tipo no se producen ya desde arriba, de manera unidireccional y bajo los dictados del entretenimiento, el marketing y la publicidad comerciales, sino desde abajo, desde la vida de las aceras de la ciudad de la web, por obra y gracia de un *software* que intenta reproducir el saber popular de intercambio de conocimiento e información que ocurre en las calles y aceras de los barrios, "incluso si los vecinos son completos extraños que se comunican en esa red de gran alcance que es la Web" (Johnson, 2003: 113).

Podemos ver en este tipo de *software* emergente un precedente de la dinámica abierta, relacional y comunitaria que caracteriza la web de hoy. La web 2.0 ha generado un nuevo tipo de comunicación en línea basado en el contacto directo y en el intercambio continuo de archivos e informaciones, prácticas que generan procesos emergentes de participación, colaboración e inteligencia colectiva derivados de las acciones de los usuarios, grupos y comunidades que circulan a todas horas por sus calles. Como la vida de las grandes ciudades, emergen continuamente nuevos grupos y comunidades *online* en forma de barrios que se forman y desarrollan de manera espontánea, mediante el conjunto de relaciones, contactos y vínculos que tienen lugar en el *espacio público digital*.

Un ejemplo significativo de esto último puede ser el mundo de Second Life (SL), con sus muchos países, ciudades, barrios, calles, vecindarios y guetos que se originan en su interior. Como ya expusimos en otro lugar (Márquez, 2008), en SL el espacio público común no es otro que el propio mundo virtual en el que tiene lugar las interacciones, pero dentro de ese mundo global podemos encontrar otros espacios o asentamientos virtuales en función de los intereses de cada grupo. No olvidemos que SL, más que un juego, es un mundo, y como en el mundo real podemos encontrar en él diversos tipos de grupos o comunidades con sus particularidades específicas. Como comunidad, SL es un grupo o conjunto de personas que tienen en común su interés por los mundos virtuales, por las nuevas tecnologías, por los negocios, por el ocio, etc. Dentro de SL, ese interés inicial se suma a otros intereses más particulares que hacen que se formen nuevas comunidades o grupos (barrios, guetos) para diferenciarse de los otros (por ejemplo, las comunidades de cristianos frente a las de musulmanes, budistas o satánicos, las

comunidades de obras benéficas frente a las de jugadores, alcohólicos o pervertidos, etc.). Es decir, basta que un grupo de gente comparta algo en común para conformar una comunidad dentro de la comunidad más amplia de SL, cuyos integrantes tienen a su vez en común su interés y pertenencia a dicho mundo. Por ejemplo, la comunidad Spanish Orientation ha creado una isla en SL, denominada Isla Ñ, que se dedica a enseñar a los nuevos avatares hispano-hablantes que llegan a SL a desplazarse por el nuevo mundo. Esta comunidad se ha formado espontáneamente, sin más ambición que la de ayudar a otros avatares a moverse con cierto desenvoltura por el mundo virtual. Sus ayudas sirven para que otros ayuden después a nuevos y más nuevos avatares, generando así un tipo de proceso emergente que ha surgido espontáneamente, de abajo arriba, desde los terrenos, barrios y aceras pixelizadas de este mundo virtual.

El éxito de sitios como Facebook, YouTube, MySpace, Twitter o Second Life, señala la emergencia de una nueva "dinámica relacional", como la han denominado Pisani y Piotet (2009: 52), "dinámica" que sustituye a la "mecánica" de ayer caracterizada por el movimiento lineal, más lento y controlado de las empresas y medios tradicionales. Por el contrario, la dinámica relacional de la web 2.0 establece un conjunto de movimientos no controlados, no lineales y con múltiples vertientes que se basan en la participación "de todos", del conjunto de personas, grupos y comunidades que colaboran, participan y pautan la vida de la web a partir de sus ricos y variados procesos de emergencia e inteligencia colectiva.

Estos sitios de redes sociales actúan cada vez más al modo de las aceras de una ciudad, las cuales, como recordaba Jacobs, existen para crear el "orden complejo" de la ciudad (de la web) y funcionan porque permiten interacciones locales que se traducen en un orden global. Al igual que las aceras, sitios como Facebook o MySpace, son lugares de encuentro por donde circula el flujo de información entre sus residentes. Los vecinos (los internautas) se enteran de los que les pasa a otros vecinos porque se cruzan y conversan con ellos bajo la forma de perfiles, "muros", estados de ánimo, mensajes públicos o privados, eventos, etc. Estas nuevas aceras virtuales permiten cruzarme con el otro, saber de él, seguirle en cada momento, en cada uno de sus pasos y movimientos por la ciudad digital; y esto tanto con nuestros conocidos como con esos completos desconocidos con los que también nos cruzamos en las aceras, calles y barrios de nuestra ciudad real, inaugurando así un nuevo tipo de *flânerie* digital que recuerda el espíritu aventurero de la gran ciudad moderna (lúcidamente retratado por autores como Baudelaire, Simmel o Benjamin) y nos permite vagar y navegar por entre los datos, informaciones, imágenes y perfiles de una multitud virtual.

Estos paseos virtuales por la ciudad de la web generan dinámicas espontáneas y emergentes que se separan de la unidireccionalidad tradicional para instaurar un tipo de retroalimentación basado en conexiones bidireccionales que van dando forma a un sistema autoorganizado que aprende a medida que crece. Así es como la web rastrea las huellas que vamos dejando en ella en nuestras sucesivas navegaciones en busca de compañeros potenciales, amigos o conocidos de los que hace tiempo no sabíamos nada (una de las

claves del éxito de Facebook), comunidades o grupos con ideas, intereses o sensibilidades comunes, agrupamientos de libros, música o cine en forma de recomendaciones extraídas de nuestro "historial" *online* de gustos y visitas, etc. A partir de estas formas emergentes comienzan a formarse todo tipo de acercamientos, relaciones, vínculos, grupos y comunidades que van dando forma a lo informe, orden al caos… Por lo tanto, podemos decir que la emergencia es una forma más de contacto, un modo de aproximación y reconocimiento *del* y *en el otro* a partir de sistemas que recorren la web para encontrar patrones de actividad *online* en una población altamente sobredimensionada: "en busca de vecinos en una tierra donde todos somos extranjeros por definición" (Johnson, 2003: 113).

# Conclusiones

Sirviéndonos de la metáfora de la web como "ciudad", una como tantas otras que caracterizan el lenguaje del ciberespacio, hemos propuesto un acercamiento a la misma a partir de los dos sentidos de la complejidad metropolitana expuestas por Steven Johnson en su fascinante libro *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Basándonos en esta clasificación, hemos expuesto algunas de las características de la ciudad en su sentido de complejidad como sobrecarga sensorial (cuyo equivalente en la aquí denominada "ciudad de la web" seria la sobrecarga de información y sus consecuencias para el usuario) y en su sentido de complejidad como sistema autoorganizado, en cuya elaboración el trabajo pionero de Jane Jacobs nos ha servido de referencia en nuestro objetivo de llevar algunas de sus observaciones sobre las grandes ciudades a la web de hoy, especialmente en el ámbito de las redes sociales. Creemos que ambos sentidos de la complejidad metropolitana son plenamente observables en nuestros diversos paseos por la ciudad de la web, paseos que afectan tanto a nuestra recepción empírica y sensorial (sobrecarga) como a nuestros modos de establecer contactos y aproximaciones con los otros a partir de interacciones locales que generan de forma espontánea y ascendente -de abajo arriba (*bottom-up*)- una organización de orden superior (emergencia).

# Referencias


- Benjamin, W. (2005): *Libro de los pasajes*. Madrid: Akal.
- Capra, F. (2009): *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*. Barcelona: Anagrama.
- Delclós, T. (2009): "Prologo" a Pisani, F., y Piotet, D. (2009): *La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona: Paidós, pp. 9-11.
- Jacobs, J. (1973): *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Peninsula.

- Johnson, S. (2003): *Sistemas emergentes. O qué tienen en común hormigas, neuronas, ciudades y software*. Madrid: Turner.
- Lakoff, G., y Johnson, M. (2007): *Metáforas de la vida cotidiana*. Madrid. Cátedra.
- Lévy, P. (2007): *Cibercultura. La cultura digital de la sociedad digital*. Barcelona. Anthropos.
- Márquez, I. V. (2008): "Comunidades virtuales en tiempos de flujos: el caso de Second Life", en *CIC. Cuadernos de información y comunicación*, nº 13, 2008.
- Martín Barbero, J. (2008): "Lo público: experiencia urbana y metáfora ciudadana", en *CIC. Cuadernos de información y comunicación,* nº 13, 2008.
- Pisani, F., y Piotet, D. (2009): *La alquimia de las multitudes. Cómo la web está cambiando el mundo*. Barcelona: Paidós.

ICONO14

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 639-648. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Paz Sastre: *Cartografías y territorios*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# CARTOGRAFÍAS Y TERRITORIOS: LAS CIUDADES Y LOS ARCHIVOS DIGITALES

**Paz Sastre Domínguez**

*Doctoranda*

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

## Resumen

La conversión de los lugares de la cultura en archivos a través de los medios digitales de comunicación e información transforma el espacio en interfaz gráfica de usuario y el tiempo en bases de datos. El propósito de estas reflexiones se dirige a mostrar algunas de las tramas que recorren la ciudad en tanto archivo abierto y dinámico de imágenes y representaciones, ideas y actores en circulación que atraviesan el nuevo espacio cultural dual del territorio globalizado, a un tiempo físico y digital. Desplazándonos a lo largo de ejemplos concretos en línea observaremos cómo la urbe se expande configurando diferentes geografías (Edward Said), comunidades (Benedict Anderson) y paisajes (Arjun Appadurai) imaginados a través de interacciones reticulares que superan sus límites físicos y cuestionan la concepción tradicional del territorio a través de nuevas prácticas cartográficas.

## Palabras clave

*datavis, cartografía social, arte, archivo, Internet*

## Abstract

The conversion of cultural places in digital archives transforms space in a graphical user interface and time in a database. The purpose of these reflections is directed to show some of the plots that traverse the city as an open and dynamic archive of images and representations, ideas and actors in circulation through the new cultural space, a double and global territory at once physical and digital. Moving along concrete examples online look at how the city is expanding by configuring different imagined geographies (Edward Said), imagined communities (Benedict Anderson) and imagined landscapes (Arjun Appadurai) by interactions that are beyond

their physical limits and challenge the traditional conception the territory through new cartographic practices.

## Key words

*datavis, social cartography, art, archive, Internet*

# Introducción

Homi k. Bhabha comienza de este modo la introducción al libro que tituló *El lugar de la cultura* (2002):

"El tropo de nuestros tiempos es ubicar la cuestión de la cultura en el campo del *más allá*. (…). El 'más allá' no es ni un nuevo horizonte ni un dejar atrás el pasado… Comienzos y finales pueden ser los mitos de sustento de los años intermedios; pero en el *fin de siècle* nos encontramos en el momento de tránsito donde el espacio y el tiempo se cruzan para producir figuras complejas de identidad, pasado y presente, adentro y afuera, inclusión y exclusión. Pues en el 'más allá' reina un sentimiento de desorientación, una perturbación de la dirección: se trata de un movimiento exploratorio, incesante, que expresa tan bien la palabra francesa *au-delà*: aquí y allá, en todos lados, *fort/da*, de acá para allá, adelante y atrás (en cursivas en el original" (Homi K. Bhabha, 2002: 17-18).

Las ciudades actuales son uno de los muchos lugares que hoy se sitúan siempre "aquí y allá", más allá de sus propias coordenadas espacio/temporales y de las nuestras, habitantes de un mundo en expansión. Ubicadas en la época de los flujos socioculturales y socioecológicos globales las referencias unitarias de la modernidad mantienen hoy sus límites de forma difusa, surcadas por interdependencias complejas. Las ciencias sociales responden a estos desafíos contemporáneos a través de la práctica interdisciplinar y el concepto de interculturalidad. Los Estados nacionales participan de redes transnacionales y ponen a trabajar de forma conjunta sus diferentes ministerios para afrontar la transversalidad de los problemas económicos, ecológicos, políticos y culturales. El arte adquiere cada día mayor fuerza como agente mediador que experimenta con nuevos modelos de representación de la complejidad cultural global, atendiendo a toda suerte de cuestiones de multidisciplinares que superan con creces el ámbito estético. El mercado rompe también las competencias adquiridas y su libertad y autonomía postuladas por el neoliberalismo se suspende, aproximándose cada vez más al rol del Estado, diseñando políticas culturales, comunicacionales, sociales, científicas… En estos juegos donde el desplazamiento y la hibridación de los fenómenos, los problemas y los actores parece ser la regla principal, los medios de información y comunicación se sitúan al centro de todos los cruces. Mostrar cómo estos juegos se reproducen a través del *más allá* de las ciudades y sus representaciones en línea es el cometido asignado a este artículo.

Manuel Castells (1995) y Saskia Sassen (2001) han transitado estos itinerarios desde la sociología, proponiendo estudiar lo urbano partiendo de su intersección con las tecnologías digitales. Por

el contrario, el recorrido que aquí se dibuja a la manera de una breve guía de viaje pretende aproximarse a la ciudad global desde la teoría de los nuevos medios y las prácticas de archivo en línea. La ciudad como lugar vivencial, habitado y representado ha sufrido un vuelco inexorable con la transformación del espacio y el tiempo en medios de comunicación digital. Lev Manovich lo expresa como sigue:

"Por primera vez, *el espacio se convierte en un tipo de medio*. Igual que los otros tipos de medios –el audio, el vídeo, las imágenes fijas y el texto-, ahora puede ser transmitido al instante, almacenado y recuperado; comprimido, reformateado, convertido en un flujo continuo, filtrado, computado y programado, y se puede interactuar con él. En otras palabras, todas las operaciones que son posibles con los medios como resultado de su conversión a datos informáticos ahora se pueden aplicar también a las representaciones de un espacio (…) (en cursivas en el original)" (Lev Manovich, 2005: 320). Lo mismo puede afirmarse del tiempo, convertido en ingentes bases de datos computerizadas capaces de alimentarse a tiempo real. De ahí que resulte urgente explorar la relación entre las nuevas cartografías digitales y el territorio, entre los archivos en línea y las ciudades. No sólo porque el ordenador como "metamedio" (Lev Manovich, 2005) ha digitalizado el espacio y el tiempo sino porque las redes transnacionales de ordenadores duplican el espacio cultural global en el territorio digital, replicando las redes de interconexión que traspasan los dos planos de la superficie transnacional común, aunque no homogénea, que denominamos globalización. Partiendo de los estratos digitales de la ciudad se vuelve evidente la complejidad derivada de la redefinición actual de las fronteras.

Esta pequeña guía de viaje parte y se nutre de una investigación doctoral más amplia centrada en las relaciones contemporáneas entre el territorio y el archivo. Su hipótesis principal propone una *reverse engeneering* aplicada a los procesos interculturales: se trata de partir de las representaciones que habitan el territorio digital para estudiar los fenómenos socioculturales y socioecológicos que acontecen sobre el territorio físico. Su intención es poner en práctica las estrategias diseñadas desde las ciencias sociales y las humanidades para afrontar el problema de los lugares de la cultura en la globalización, pero partiendo del territorio digital, es decir, invirtiendo el espacio del trabajo de campo de los investigadores. La interdisciplinaridad, la interculturalidad y la traducción son las tres estrategias transdisciplinares que serán exploradas desde la intermedialidad.

# Objetivos

El objetivo principal de la investigación doctoral consiste en elaborar una agenda de trabajo que posibilite el desarrollo de la geografía cultural del territorio digital, como herramienta de apoyo al trabajo transdisciplinar. La muestra que aquí se ha seleccionado se centra en la categoría de ciudad y permite a través de ella observar los múltiples niveles de relación que entran en juego cuando el espacio y el tiempo se digitalizan, las aproximaciones interdisciplinares que estos desplazamientos liminares demandan y la riqueza de los medios digitales como instrumentos de inves-

tigación, transformación y participación social. Una guía que pretende ofrecer una pequeña muestra de las trayectorias urbanas sobre los lugares que vivenciamos, habitamos y representamos en la ciudad. En este sentido, se excluye del equipaje de mano cualquier mención al concepto de virtualidad. Muy al contrario, la idea es que el viajero se aproxime a la comprensión de un espacio cultural ampliado y dual que es tan 'real' en su dimensión física cuanto en su dimensión digital. No se pretende, en cualquier caso, ofrecer respuestas de antemano o componer una breve sinopsis descriptiva del cuerpo completo de la investigación doctoral, sino fomentar el deseo de búsqueda y de exploración, de experimentación también, desde el territorio digital hacia el territorio físico, y viceversa, por parte de los investigadores sociales sea cual sea su área de especialización. Todo ello, resaltando la importancia de los nuevos modelos digitales de representación y transmisión del conocimiento.

# Metodología

La complejidad que muestra nuestro presente histórico no sólo nos obliga a repensar la ciudad como punto de condensación de unas tramas socioculturales y socioecológicas articuladas de forma transversal en redes económicas intermediales, redes políticas intercontextuales y redes de ideas interdiscursivas de alcance local y global. Las teorías y las metodologías de investigación deben responder también a la rearticulación heterogénea de los procesos contemporáneos. De hecho, están intentando hacerlo desde hace tiempo. Un ejemplo importante de estos esfuerzos es el diseño de estrategias comunes, como las mencionadas, para afrontar cuestiones que traspasan todo un rango de campos diversos del saber. A los desafíos políticos, económicos y culturales de la globalización se suma el desafío intelectual de construir objetos, teorías y metodologías transdisciplinares que trabajen desde la óptica de la interculturalidad. En este sentido, la investigación se centra en una doble traducción. Por un lado, se traducen y comunican teorías y metodologías de diferentes áreas como la antropología, la geografía, la sociología y la filosofía. Esto garantiza el requisito de la interdisciplinariedad. Por otro lado, se traduce la teoría sociocultural a los medios digitales para analizar cuáles son las posibilidades con las que contamos si queremos llevar a la práctica investigaciones abiertas en proceso, a tiempo real y basadas en la colaboración transnacional.

# 1. La ciudad y el lugar de la vivencia

Al igual que el territorio o la ciudad el archivo siempre posee una residencia que ocupa un fragmento del espacio y del tiempo (Jacques Derrida, 1995). La memoria se almacena tanto en el lugar vivencial que somos nosotros mismos, cuanto en edificios que conservan el registro del pasado y del presente en soportes diversos y que forman parte de la geografía urbana como los museos, las filmotecas o las bibliotecas. Los archivos digitales no están exentos de

residencia pero su carácter dinámico los autoriza a desplazarse con total comodidad entre los registros de la memoria privada y de la memoria pública. Observaremos con mayor detenimiento las complicidades entre estos dos tipos de residencia del archivo a través de los ejemplos siguientes. El criterio de selección principal consiste en alejar el itinerario de los sitios y los formatos más conocidos para desvelar las nuevas potencialidades que ofrece el uso combinado de la visualización de la información (conocida también por sus apelativos ingleses como datavis o infovis) con las bases de datos dinámicas. Ausencias relevantes en este sentido serán Facebook, YouTube, Flickr, Delicious o Twitter. De este modo, el usuario de la guía puede confrontar su propio archivo medial con el que aquí se presenta.

## *1.1. We Feel Fine*

Desde 2005, We feel fine rastrea los sentimientos de un buen número de bloggers anglosajones mediante una base de datos que selecciona todas las frases que comienzan por "I feel" y "I am feeling", y rastrea en ellas el tipo de emoción que expresan: tristeza, alegría, locura… Puesto que los blogs están construidos en su mayoría de forma estándar, se extraen también la edad, el género y la ubicación geográfica del autor de la frase, incluso se almacena información acerca de las condiciones climáticas del lugar que habita.

"El resultado es una base de datos de millones de sentimientos humanos, aumentando alrededor de 15.000 ó 20.000 nuevos sentimientos por día. Utilizando una serie de interfaces lúdicas, los sentimientos pueden ser buscados y ordenados a través de una serie de segmentos demográficos, ofreciendo respuestas a las preguntas específicas como: ¿los europeos se sienten tristes más a menudo que los estadounidenses? ¿Las mujeres se sienten gordas con más frecuencia que los hombres? ¿Las lluvias afectan a cómo nos sentimos? ¿Cuáles son los sentimientos más representativos de la mujer neoyorquina a los 20 años? ¿Qué se siente ahora en Bagdad?

¿Cuáles fueron las personas que más participan en el día de San Valentín? ¿Cuáles son las ciudades más felices en el mundo? ¿Y las más tristes? Y así sucesivamente". Este trabajo en línea está inspirado en una de las obras clave del arte digital, la instalación *Listening Post* de Mark Hansen y Ben Rubin, que extrae fragmentos en tiempo real de las conversaciones de miles de chats y foros en abierto de Internet.

## 1.2. Happy Spotting

La publicación digital especializada en estudios de mercado *Trend Watching*, explora las tendencias de consumo a través de una red de colaboradores voluntarios dispersos por todo el globo llamada Happy Spotting, que son recompensados a través de regalos. Otro tipo de investigación transnacional en tiempo real, en este caso, enfocada al marketing y al ciudadano en su rol consumidor. Esto le permite a *Trend Watching* no sólo realizar informes mensuales que están disponibles de forma gratuita en su página web, sino también combinar todos los datos para realizar prospecciones futuras acerca de las tendencias que dominarán al año siguiente. Los colaboradores deben responder vía email a un cuestionario mensual y registrarse previamente especificando su nombre, su residencia, su profesión y su experiencia en el campo.

## 1.3. City Comparator

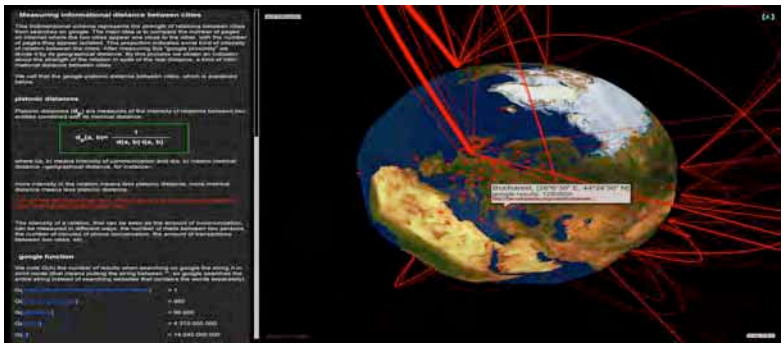
Aquí nos encontramos situados en una cartografía muy diferente del territorio urbano. Se trata de los comentarios acerca de distintas ciudades que realizan viajeros voluntariamente. La página ofrece la posibilidad de comparar las impresiones registradas de dos ciudades distintas y recorrer la información por continentes. No utiliza ningún sistema de *datavis* o visualización de datos para mejorar la interfaz gráfica pero el proyecto no deja por ello de resultar interesante. Los usuarios además pueden votar por su ciudad preferida.

## 2.1. Casas Tristes

Casas Tristes "es una plataforma para la reflexión sobre el problema del acceso a la vivienda abierta a la participación de los ciudadanos. El proyecto tiene como punto de partida la detección y localización de inmuebles en desuso y nace con el objetivo de hacer una aportación (o "proponer soluciones") a la problemática de la vivienda en España, tratando de proporcionar una visión amplia y general de la situación, con la pretensión de detectar algunas de las causas y evaluar sus consecuencias. (..). Asimismo, ha desarrollado una serie de visualizaciones de datos con las que de una manera gráfica y accesible se aclaran diferentes aspectos económicos y sociales vinculados al problema del acceso a la vivienda en España. Las visualizaciones, junto a las anotaciones en el blog del proyecto, pretenden informar y divulgar conceptos ambiguos. Pero son también herramientas de las que asociaciones, colectivos y ciudadanos de a pie que compartan esta reivindicación pueden utilizar libremente como medio para informarse, comunicarse y dar visibilidad a sus reclamaciones y propuestas".

## 2.2. City Distances

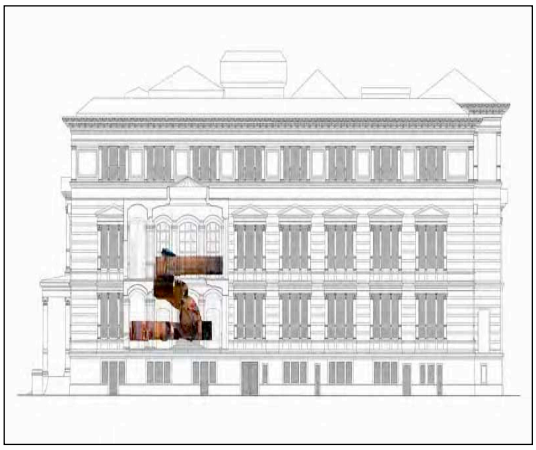
City Distances es un proyecto del colectivo Bestiario especializado en visualización de la información. En esta representación tridimensional del globo terráqueo las líneas rojas que unen distintas ciudades entre sí responden a las búsquedas que de ellas se realizan en Google. La idea principal es comparar el número de páginas en Internet donde dos ciudades aparecen juntas, con el número de páginas donde aparecen solas, de manera que se puedan visibilizar sus distancias y sus proximidades en el territorio comunicacional. Este trabajo propone nuevas líneas para la investigación de los flujos de información en Red que puede ser enriquecida si comparamos los itinerarios digitales con los itinerarios físicos de distintas variables como, por ejemplo, los flujos migratorios o de capital. También podemos situar los itinerarios digitales en relación a la política exterior de cada país, sus convenios financieros o sus lazos históricos.



En el caso de introducir gráficos, utilizar el modelo de lienzo de dibujo incorporado,

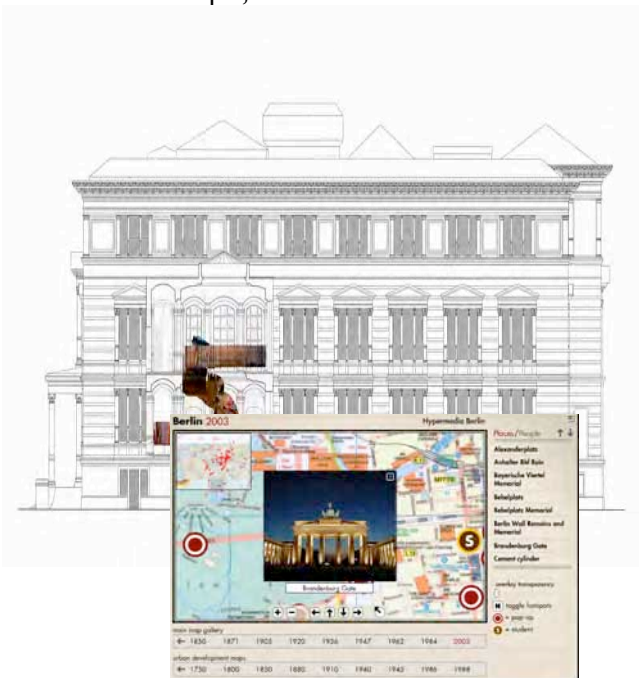
# 3. La ciudad y el lugar representado

El territorio y la ciudad han sido siempre objeto de las representaciones más diversas en la literatura, la prensa, la estadística, la pintura, la fotografía, el cine, la televisión, etc. A continuación se mostrarán dos ejemplos de cómo las nuevas cartografías reformulan las representaciones del espacio y del tiempo combinando los medios y los formatos del pasado con el binomio interfaz gráfica / base de datos.



## *3.1. The Invisible Shape of Things Past*

"*La forma invisible de las cosas pasadas* es una traducción de los parámetros de las películas en el espacio. Cuadros individuales de una secuencia de película se alinean en el espacio donde fueron rodadas, de acuerdo con el movimiento original de la cámara". Esto convierte la filmación en un objeto tridimensional. Este proyecto del colectivo alemán ART+COM, nos permite desplazarnos por una fragmento de la ciudad de Berlín, no sólo a través del espacio sino también a través del tiempo, mediante la combinación de




## *3.2. Hypermedia Berlin*

Otra representación de Berlín que forma parte del proyecto Hypercities, una colaboración entre la Universidad de California en Los Ángeles (UCLA) y la Universidad del Sur de California (USC). A través de la aplicación podemos navegar las distintas capas temporales de la ciudad. "Una HyperCity es una ciudad real cubierta con una rica variedad de información geo/temporal, que va desde la cartografía urbana y representaciones de los medios a las genealogías de la familia y las historias de la gente y las diversas comunidades que viven y vivieron allí." Actualmente, están desarrollando también Los Ángeles, Nueva York, Chicago, Roma, Lima, Ollantaytambo, Tel Aviv, Teherán, Saigón, Toyko, Shanghai y Seúl. La experimentación de herramientas digitales en el campo de la historia espacial (*spatial history*) está presente también en otras Universidades, entre las cuales destaca Stanford.

# Conclusiones

La ciudad contemporánea es un espacio dual, físico y virtual, que está reconfigurando los modos de vivir, de investigar y de comprender el territorio. Tan sólo este recorrido mínimo despierta interrogantes psicológicos, históricos, geográficos, mediáticos, políticos, económicos… públicos y privados. El territorio digital nos permite explorar cada uno de estos niveles y muchos otros que han sido excluidos de la muestra. Frente a esta profusión y experimentación social con las herramientas digitales sorprende la falta de adecuación de las políticas culturales nacionales e internacionales. Podemos observar bien estas deficiencias atendiendo al tratamiento oficial que se da al patrimonio, sostenido todavía por el imaginario nacional decimonónico. Intentos locales como el Archivo Fotográfico de la Comunidad de Madrid o Monumenta Madrid, no dan cuenta de las complejas interacciones que se dan de facto en el espacio cultural dual y global. Tampoco los programas internacionales de la UNESCO están logrando responder a esta encrucijada. Ni el proyecto de Memoria del Mundo ni el de Ciudades Creativas -centrado en el papel de la ciudad entorno a un solo medio de comunicación para atraer al turismo cultural- responden a la potencia de los archivos en línea y de los procesos urbanos contemporáneos. Todos ello se alejan, más que aproximarse, de la redefinición actual de las fronteras y los actores proyectando barreras artificiales a los flujos transversales que se producen de facto día a día. Un reflejo de la carencia de políticas públicas transnacionales adecuadas a la globalización es la dominante anglófona patente en todos los ejemplos. No se encuentra ningún proyecto de investigación en España dedicado al concepto de historia espacial, o enfocado a explorar la ciudad digital como el proyecto SENSEable City Lab del Massachusetts Institute of Technology (MIT). En esta situación la potencialidad para explorar cómo se rearticulan en la actualidad las geografías imaginadas de Edward Said, las comunidades imaginadas de Benedict Anderson o los paisajes imaginados de Arjun Appadurai está limitada a la destreza personal del investigador y del ciudadano que desea conocer más la ciudad que habita. Es por ello que esta guía pretende ser un instrumento útil capaz de despertar la curiosidad. A través de ella el usuario puede comprobar por sí mismo cómo el entramado urbano crece desde el interior del caminante y se extiende más allá del horizonte-marco de nuestra experiencia y de nuestras reflexiones.

# Referencias


- Anderson, Benedict (1993). *Imagined Communities*. London: Verso.
- Appadurai, Arjun (2001). *La Modernidad desbordada*. México DF: Trice & Fondo de Cultura Económica.

- Bhabha, Homi (2002). *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.
- Castells, Manuel (1995). *La ciudad informacional*. Madrid: Alianza Editorial.
- Manovich, Lev (2005). *El lenguaje de los nuevos medios*. Barcelona: Paidós.
- Said, Edward (1977). *Orientalism*. London: Penguin.
- Derrida, Jacques (1995). *Mal de archivo. Una impresión freudiana*, en http://www.scribd.com/doc/16645319/Derrida-J-Mal-de-archivo-1995 [13/02/09]
- Sassen, Saskia (2001). *The Global City*. Princeton: Princeton University Press.


# Webgrafía


- Archivo Fotográfico de la Comunidad de Madrid: http://www.archivofotograficodemadrid.com/
- Bestiario: http://www.bestiario.org/
- Casas Tristes: http://casastristes.org/
- City Comparator: http://www.citycomparator.com/
- City Distances: http://bestiario.org/research/citydistances/
- Ciudades Creativas, UNESCO: http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35257&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Google Earth: http://earth.google.es/
- Google Maps: http://maps.google.com/
- Happy Spotting: http://www.happyspotting.com/
- HyperCities: http://hypercities.com/about/
- Hypermedia Berlin: http://www.berlin.ucla.edu/
- La Memoria del Mundo, UNESCO: http://portal.unesco.org/ci/en/ev.php-URL_ID=1538&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html
- Listening Post: http://www.earstudio.com/projects/listeningpost.html
- Monumenta Madrid: http://www.monumentamadrid.es/AM_Monumentos3/AM_Monumentos3_WEB/index.htm
- SENESEable City lab, MIT: http://senseable.mit.edu/
- Spatial History Project, Standford University: http://www.stanford.edu/group/spatialhistory/cgi-bin/site/index.php
- The Invisible Shape of Things Past: http://www.artcom.de/index.php?option=com_acprojects&page=6&id=26&Itemid=144&details=0&lang=en
- Trend Watching: http://trendwatching.com/
- We Feel Fine: http:/http://www.wefeelfine.org/

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 649-660. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Rafael Cañadas Martínez: *Emerplex*
*Recibido: 15/09/2009 – Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# EMERPLEX

# La ciudad móvil y coherente

**Rafael Cañadas Martínez**

*Líder de innovación*

Arctaia. rcanadas@arctaia.com www.arctaia.com

## Resumen

Las TIC (tecnologías de la información de la comunicación) empiezan a invadir el mundo físico con nuevos conceptos y filosofía y nuevas posibilidades. En los próximos años el espacio físico se irá haciendo cada vez más sensible y más accesible mediante la inserción de "trozos computacionales" (nanocomputadores) en los bolígrafos, en las etiquetas, en la ropa, en los frigoríficos, en las paradas de autobuses, en las esquinas de las calles… La sensibilidad no le viene porque estos fragmentos del cómputo puedan pensar, sino porque pueden sentir, recibir, almacenar, procesar y transmitir información. Esto irá posibilitando, cada vez más, la integración y fusión entre el entorno físico (la ciudad) y el entorno virtual (el ciberespacio) e irán apareciendo nuevas formas de producir, de hacer negocio, de entretenimiento, de comunicarse (grafiti virtuales…) y de innovar. La ciudad quedará envuelta con una megared con sensores que posibilitará nuevos intercambios comerciales, nuevos canales de formación (realidad aumentada e inmersiva), nuevas formas de vigilancia y nuevas formas de interaccionar.
¿Cuáles serán los nuevos comportamientos cooperativos y creativos cuando millones de personas utilicen sistemas computacionales ubicuos móviles con sensores de localización espacial en entornos totalmente informatizados?

## Palabras clave

*Colaboración, complejidad, innovación, tecnología, red.*

# Abstract

CIT (communication and information technologies) are to invade the physical world with new concepts, philosophies and possibilities. During next years, the physical space will turn into, more and more, in a sensitive and accessible site due to small computational chips (nanocomputers) embedded into things; pens, labels, clothes, fridges, bus stops, street's corners… This sensitiveness is to provide capacity to sense, receive, store, process, and transmit information. This trend will make possible the integration between physical and virtual spaces causing new ways of business, entertainment, communication (digital graffiti…) and innovation. The city will be immersed in a mega-network with multiple sensors making possible new ways of commercial exchanges, new channels of education and learning, and new ways of interacting.

How will the new cooperative and creative behaviors be when millions of people use mobile and ubiquitous systems in high computerized environments?



# Key words

*Collaboration, complexity, innovation, network, technology.*


# Introducción

Si no hay otros yo, no hay yo.

Tchouang-Tsen

La ciudad puede describirse como una estructura especialmente equipada para almacenar y transmitir los bienes de la civilización.

L. Mumford

En este artículo se presenta las características de una ciudad coherente, creativa y en continua transformación donde se funde el entorno natural, el entorno ciudad y el ciberespacio (apoyado en las TIC, tecnologías de la información y de la comunicación). Esta ciudad se llama Emerplex. Las ciudades son los artefactos más complejos construidos por el ser humano. Son megaredes físicas y virtuales de colaboración en continuo movimiento que posibilitan nuevos comportamientos y nuevas formas de hacer, comunicar y trabajar (como por ejemplo, el teletrabajo que descentraliza la oficina para llevar el trabajo a los trabajadores).

En este artículo se describe las características de esta ciudad hiperconectada llamada Emerplex.

# Objetivos

Proporcionar un enfoque sistémico para facilitar el entendimiento de lo que es una ciudad fundamentada en lo social y lo tecnológico.

# Metodología

Para el estudio y desarrollo de las ciudades emergentes, se ha partido de las hipótesis:

El modo actual de conocimiento inhibe pensar lo humano y de concebir el complejo ciudad.

Mientras más conocemos (analizando y descomponiendo), menos comprendemos.

Esta investigación se ha apoyado en un amplio estudio bibliográfico y en observaciones experimentales basadas en la teoría sistémica.

# 1. El arte del movimiento, la circulación y la interactividad

Una ciudad es un todo interconectado, una entidad poliédrica, o dicho de otra manera un sistema complejo adaptativo cambiando y transformándose continuamente. Es decir es un sistema altamente relacional moviéndose en un espacio de incertidumbre, con propiedades emergentes y con una gran capacidad de aprendizaje y de comportamiento adaptativo.

Para hablar de esta entidad de gran complejidad vamos a utilizar la tétrada de contextualización que viene a continuación.

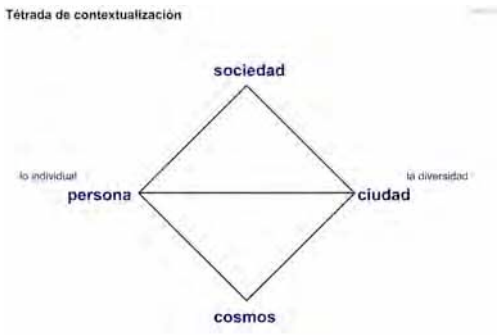



***Figura 1. Tétrada de contextualización (elaboración propia)***

Desde este enfoque, el ser humano, como elemento de un holograma, lleva el cosmos en sí (la ciudad también). Lleva una poliexistencia entre lo racional y lo irracional, entre lo lógico y lo mi-

tológico. Lleva dentro de sí galaxias de sueños y fantasmas.

Se pasa del egociudadano (individualismo, privilegios) al ecociudadano (cooperación. complementariedad, compasión, solidaridad, ética) al cosmociudadano (visión holística y sistémica) con sentido de la complejidad (sentido que lleva de por sí a la solidaridad) y multidimensionalidad de la realidad. La consciencia de la multidimensionalidad y complejidad nos hace comprender la relatividad de las cosas y de que no podemos escaparnos de la incertidumbre de una manera definitiva. Nos hace abrazar las crisis y comprender la oportunidad que está latente dentro de ella. Nos hace ser emprendedores (Flores05).

La ciudad, como soporte de realidad, es un dispositivo de almacenamiento y recuperación de información que facilita la polinización cruzada. Es un espacio de coinnovación apoyado en tecnologías de procesamiento, almacenamiento, comunicación y colaboración (Cooke07). Es un espacio mantenido por redes de energía y de información.

Donde se produce el encuentro entre lo racional, lo afectivo y los fantasmas internos (sueños, angustias, mitos, deseos…). Si este encuentro es armónico y coherente se produce alta temperatura que genera fantasía y alta creatividad.

Una ciudad es un "artefacto" que ocupa un lugar. Un lugar que es real y virtual. Apoyado en la naturaleza y en el ciberespacio. Es un transformador de capacidades y recursos en innovación y coherencia. Una ciudad es un atractor de talento, es un cluster complejo de conocimientos, emociones y mitos que tiene que facilitar y generar experiencias de alta calidad.

El siguiente mapa mental esquematiza los diferentes aspectos de la ciudad.

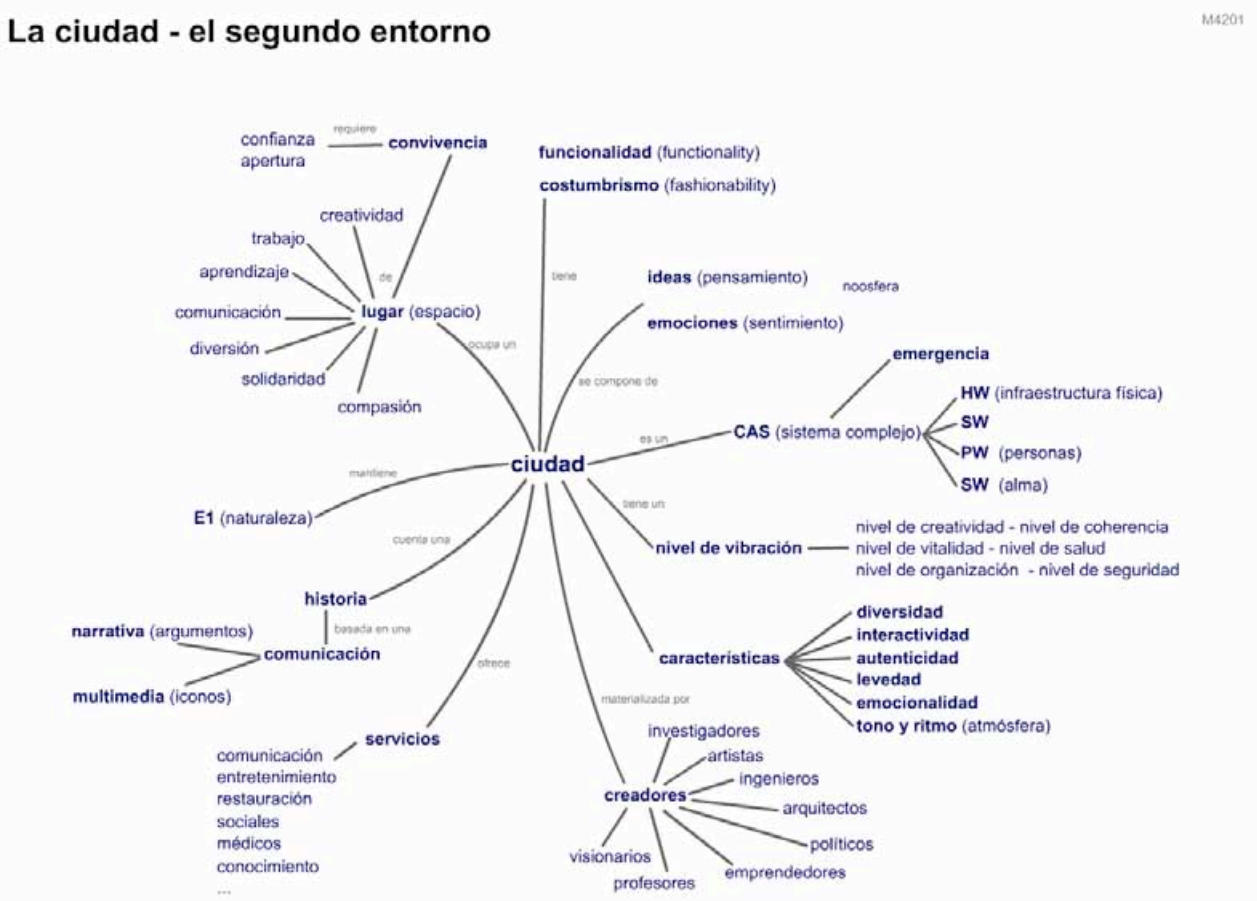



*Figura 2. Mapa mental de la ciudad (elaboración propia)*

# 2. La ciudad como sistema complejo adaptativo

Cuando hablamos de ciudades estamos hablando de ecosistemas, empresas, comunidades, personas, infraestructuras, comunicaciones, edificios… En definitiva de redes no lineales adaptativas. Es decir redes que manifiestan emergencia y aprendizaje y, por lo tanto, evolucionan a lo largo del tiempo siguiendo patrones complejos. Redes que son:

- dinámicas a través de procesos de refuerzo y de equilibrio,
- no lineales donde no se puede extrapolar una experiencia de un sistema a otro,
- interdependientes, se influyen mutuamente
- caóticas, pequeñas diferencias pueden alterar el comportamiento del sistema

- complejas, compuestas de muchas variables, conexiones y estados,
- autoorganizadas, mediante los circuitos de retroinformación,
- impredecibles, su comportamiento futuro es muy difícil de pronosticar,
- adaptativas, su comportamiento queda determinado en gran parte por el comportamiento de su entorno.

Distingamos entre lo complejo y lo complicado. Lo complicado es algo relacionado fundamentalmente con el aspecto mecánico de una situación u objeto. Lo complejo tiene más que ver con lo relacional, con la incertidumbre. Lo complicado se puede tratar con un enfoque programático (secuencia de pasos) y lo complejo con un enfoque estratégico (secuencia de pasos abierta al entorno). Lo complicado es "actuar en" y lo complejo "actuar con" (Landry06).

La adaptación se favorece con una realimentación profusamente interconectada.
La ciudad es un problema de complejidad organizada que se resuelve mejor con técnicas ascendentes que descendentes. Una ciudad sin cultura de calle (sin interacciones densas) se convierte en un lugar peligroso y descontrolado.
Por lo tanto estamos hablando de sistemas "embuclados" dentro de una jerarquía de niveles.

***Figura 3. Sistemas "embuclados" (elaboración propia)***

Para entender una ciudad necesitamos un pensamiento holístico, "redondo" y circular que nos permita ver desde múltiples perspectivas. Un ejemplo de este tipo de pensamiento lo tenemos en la escultura "Cloud gate" (Anish Kapoor) del parque del milenio de Chicago (Landry06).

***Figura 4. Cloud Gate. Anish Kapoor***

"No se puede hablar de un objeto sin hablar de uno mismo". F. Capra. Es decir, las propiedades del objeto estarán influenciadas por mi forma de observar, mi forma de sentir, mi weltanschauung (mi visión del mundo), mi marco de referencia, mi

experiencia, mis mapas de la realidad. Si observo un fenómeno y pregunto como "partícula", obtengo una respuesta partícula. Si pregunto como "onda", obtengo una respuesta onda.

La creatividad es la propiedad de un sistema complejo, y ninguno de sus componentes puede explicarla por sí solo.

La creatividad es como el color blanco, que no es propiamente un color, sino la integración de un rango de colores del espectro lumínico.

Un ejemplo de cómo el pensamiento complejo se plasma en la realidad de una manera efectiva lo tenemos en el siguiente caso.

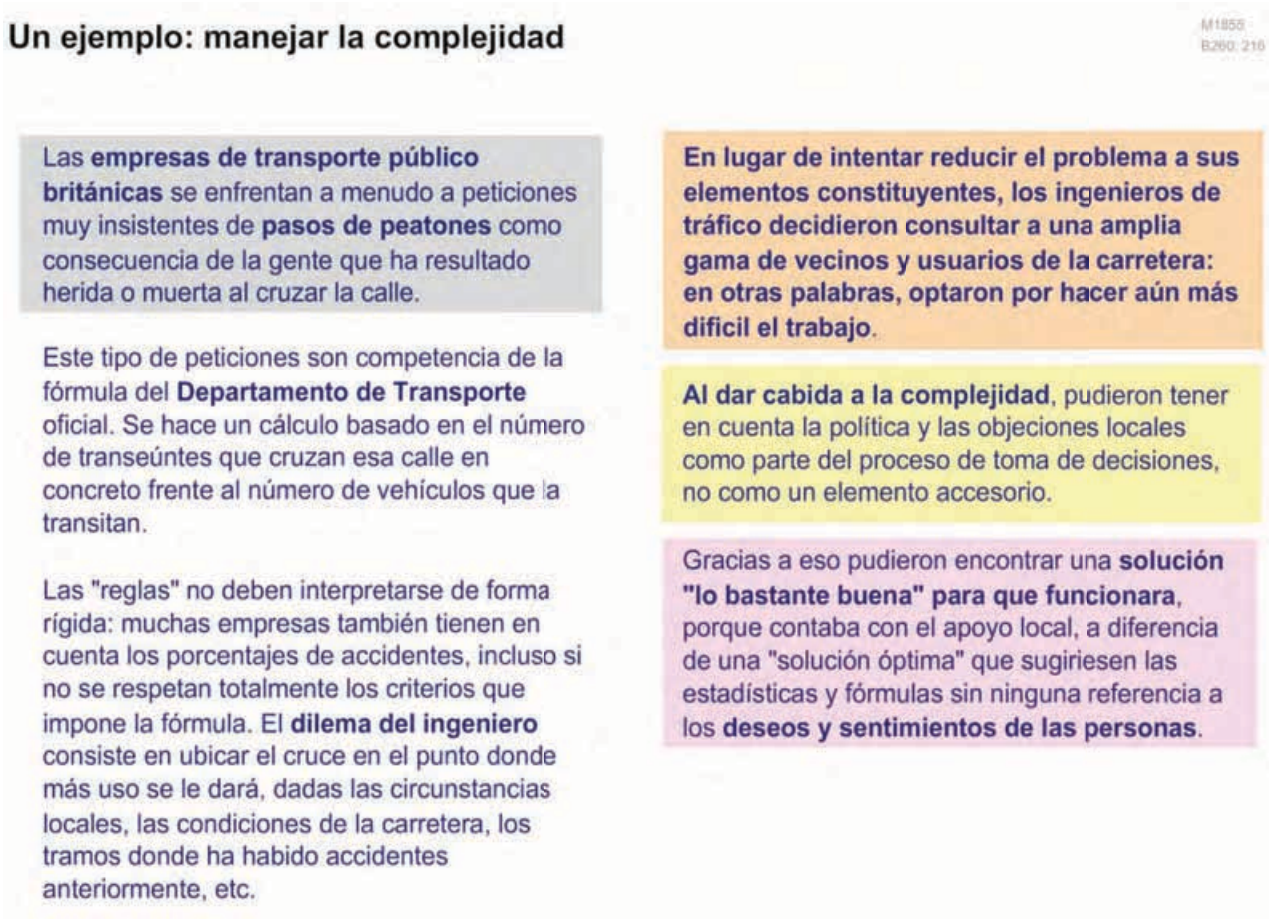



Figura 5. Ejemplo de cómo manejar la complejidad (Battram01)

La principal contribución de la teoría de la complejidad consiste en cambiar el modo que se tiene de hablar del mundo (de la ciudad) y así se cambia el modo de verlo. Desde este enfoque y mediante el diálogo y la metáfora podemos examinar la ciudad desde muchas perspectivas diferentes, buscando soluciones creativas a los problemas complejos de una ciudad, donde confluye lo natural, lo artificial y el ciberespacio.

# 3. Emerplex

Emerplex es una densa y dinámica red de ideas, conceptos, espacios, comunicaciones, emociones, personas, campos electromagnéticos, tuberías, formas de pensar, formas de ver, formas de entender, formas de vivir, formas de convivir, recursos… caracterizada por un alto "nivel de vibración" y de colaboración expresado en pensamientos y sentimientos.

Se caracteriza por:

- Interactividad
- Diversidad
- Autenticidad
- Aprendizaje
- Levedad
- Diversión
- Ética
- Solidaridad
- Creatividad
- Tecnología
- Redes inteligentes

Todas estas propiedades la podemos englobar en una: coherencia. La coherencia surge cuando hay una gran correlación entre talento, crecimiento económico y cultural, alta tecnología y calidad del espacio.

Emerplex es la combinación de emergencia y complejidad que genera la siguiente pirámide de valor.

*Figura 6. Pirámide valor (elaboración propia)*

Siendo valor una necesidad saturada de afectividad.

Su puerta de entrada es una puerta abierta a la diversidad, al conocimiento, a la innovación, a las emociones y, en defenitiva, a las personas.

Figura 7. Puerta de entrada

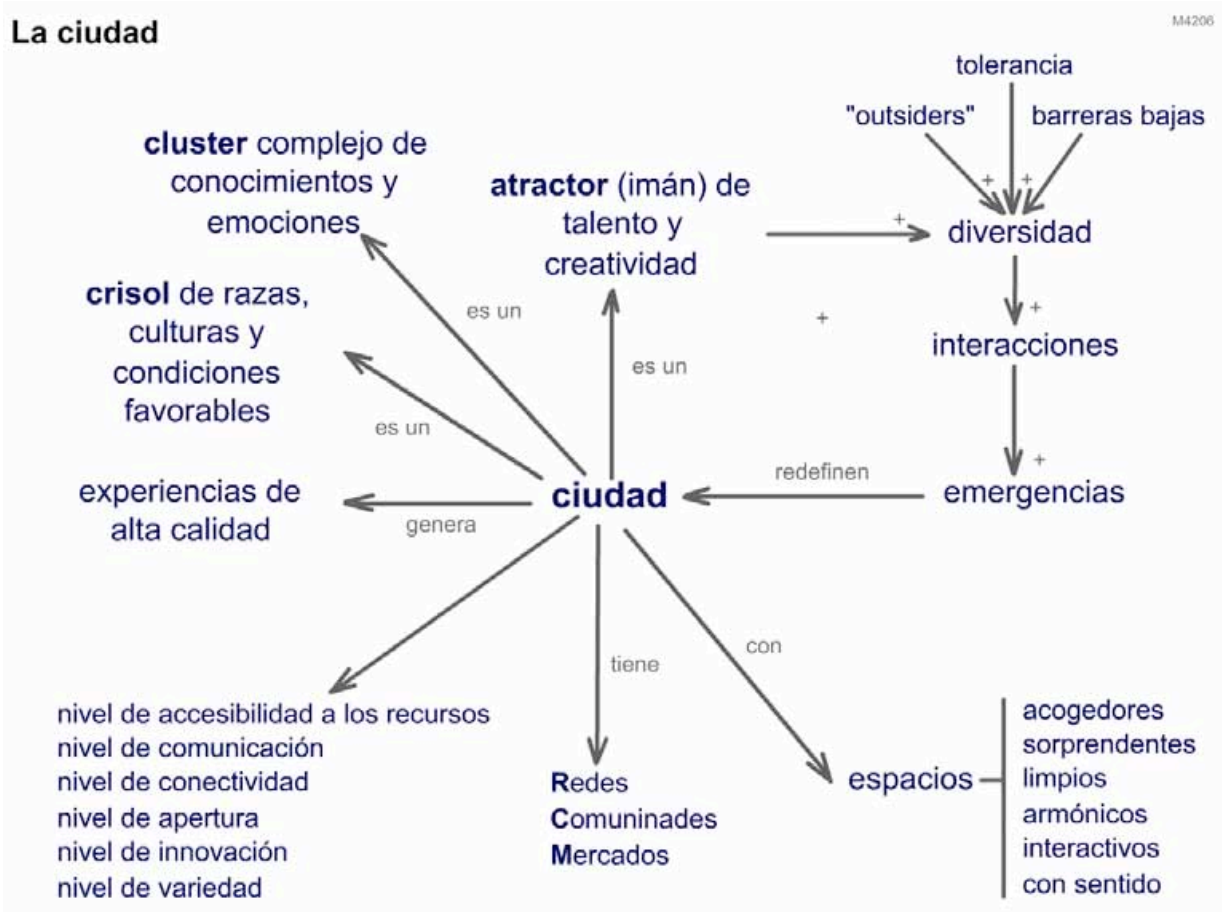



Figura 8. Mapa mental de Emerplex (elaboración propia)

Emerplex es un entorno sorprendente, emocionante, acogedor, abierto, móvil, interactivo, armónico, con sentido y donde el tiempo no es lineal, es fractal. Donde se integra la ciencia, la tecnología, la filosofía y la poesía. Es un lugar donde el yo se abre al nosotros, al mundo, a la vida a través de la complementariedad. Donde el elemento principal son los seres humanos (complejo físico y metafísico de cuerpo, emociones, mente y alma, es decir, de necesidades, sueños, esperanzas y fantasmas internos).

Emerplex es un lugar para "vivir para vivir". Y esto significa vivir poéticamente. Y, vivir poéticamente significa:

- vivir intensamente la vida
- vivir de amor
- vivir de comunión
- vivir de comunidad
- vivir de juego
- vivir de estética
- vivir de conocimiento
- vivir de afectividad
- vivir insertándose en la finalidad trinaria: individuo-sociedad-especie

En este tipo de ciudad surge una creatividad técnica (basada en artefactos), una creatividad estética (basada en la poesía), una creatividad intelectual (basada en teorías) y una creatividad social (basada en leyes e instituciones) y una creatividad espiritual (basada en el alma de la persona y de la ciudad).

Emerplex como una auto-eco-re-meta-organización del comportamiento individual. Es la ciudad abierta al cosmos, a la vida, a la humanidad. Siendo la humanidad una emergencia de trinidades, donde cada una genera y regenera a la otra.

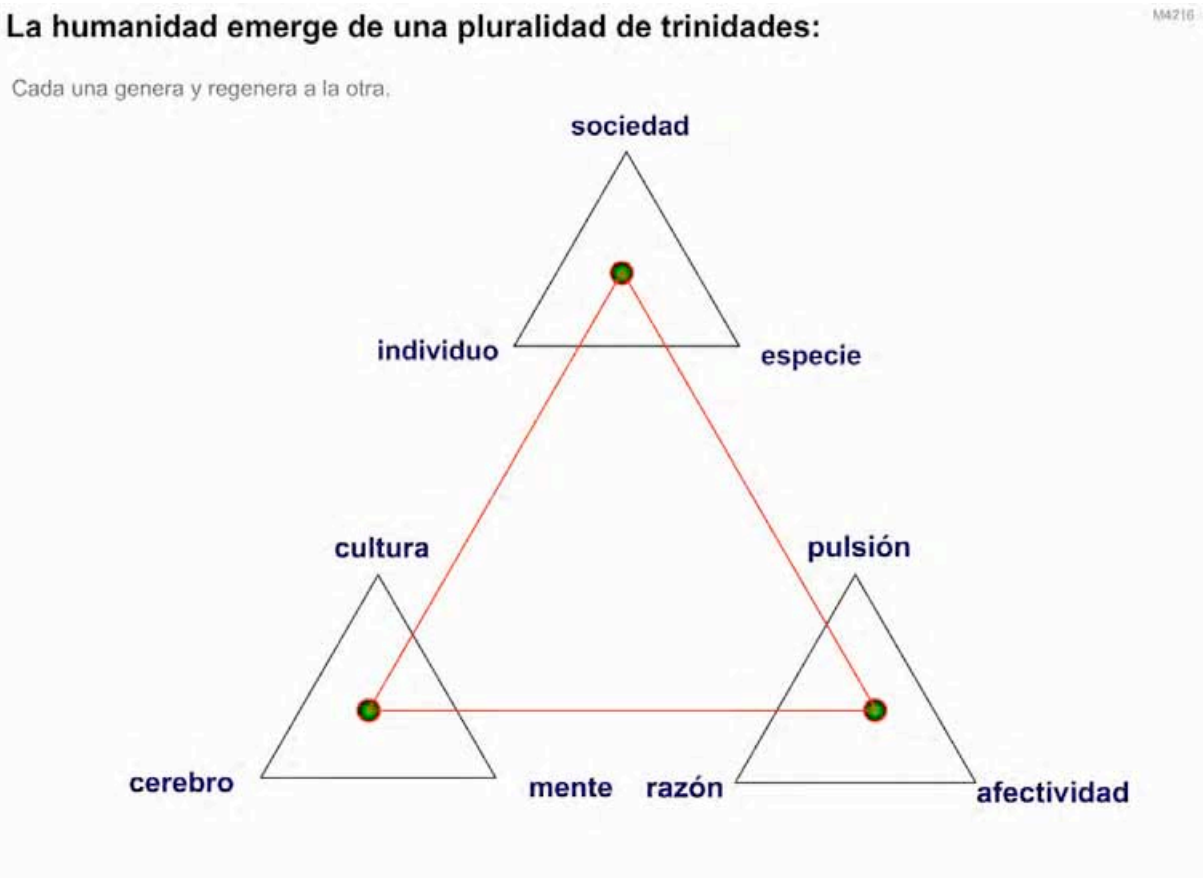



***Figura 9. Pluralidad de trinidades (elaboración propia)***

Emerplex es un lugar que facilita la emergencia de la felicidad utilizando fuentes de poder en una escala que empieza en el dinero, continua con la información, el conocimiento, la creatividad, la bondad, la ternura y, finalmente, el amor. Llegando así a la sabiduría (conocimiento con amor)

y esto conduce, directamente, a la felicidad.

# Conclusiones

Las sociedades se cambian con ciudades creativas, empresas innovadoras y personas emprendedoras que rompen los patrones (culturales, sociales, técnicos, artísticos, organizativos, de aprendizaje…) establecidos y hacen evolucionar los sistemas. La ciudad, como elemento central en la jerarquía de sistemas "embuclados" constituye una buena "palanca" para transformar la sociedad. Actuando en dicho nivel pueden amplificarse los pequeños cambios que se necesitan para desencadenar grandes efectos en todo el sistema.

Las ciudades tienen que ser reinventadas mediante nuevos macroconceptos (teóricos, técnicos, epistemológicos, emocionantes, artísticos, sociales…) que faciliten la emergencia de nuevas formas de convivir y generen espacios estimulantes, creativos, divertidos y de negocio.

Las TIC (internet, wikis, sitios web, blogs, motores de búsqueda, podcasts, correo electrónico, mensajería…) están generando nuevos modos de sentir, concebir, organizar y de interactuar en la realidad. Todos estos aspectos pueden sintetizarse en uno solo: coherencia. La coherencia es un gran atractor de talento y creatividad.

En la coherencia se integran armónicamente aspectos diferentes, opuestos, dinámicos e inciertos produciendo una realidad (ciudad) más compleja y comprensiva.

La ciudad es un problema (o mejor dicho una red de problemas), un ecosistema adaptativo que se resuelve mejor con técnicas ascendentes que descendentes.

# Referencias


- (Battran01) Battram, Arthur (2001). Navegar por la complejidad. Granica. Barcelona
- (Cooke07) Cooke, Philip (2007). Creative regions.Technology, cultura and knowledge entrepreneurship. Routledge. New York
- (Florida05) Florida, Richard (2005). Cities and the creative class. Routledge. New York
- (Kong09) Kong, Lily; O'Connor, Justin (2009). Creative Economies, Creative Cities. Asian-European perspectives. Springer
- (Landry06) Landry, Charles (2006). The art of city-making. Cromwell Press. Trowbridge

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp.661-673. ISSN 1697-8293. Madrid (España)
Gómez Tinoco, A. y Victoria Mas, JS. : *Los códigos bidimensionales en el panorama urbano*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LOS CÓDIGOS BIDIMENSIONALES EN EL PANORAMA URBANO

## Concepto, formatos y estrategias. Algunos ejemplos en el caso nacional

**Juan Salvador Victoria Mas**

*Profesor Titular*

**Alicia Gómez Tinoco**

*Alumna de Doctorado*

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Campus de Teatinos 29071 Málaga. Tlf.: 952134288 - jsvictoria@uma.es

## Resumen

En el presente estudio desarrollamos la historia, evolución y concepto de los Códigos Bidimensionales como nuevo soporte de comunicación y publicidad exterior. Esta tecnología, y su concepto implícito de comunicación, han encontrado en el contexto urbano el modo más frecuente de expresión. A priori, se le intuyen altas dosis de eficacia, ya que en este ámbito existen numerosos soportes con los cuales podría ser compatible, la información que almacenan y transmiten podría ser de gran interés para el viandante y el proceso de validación no presenta ninguna complejidad.

La filosofía de las empresas que trabajan con estos códigos, y las comunicaciones que están generando a través de esta herramienta, se orientan hacia un mundo interactivo ("clickeable"), de forma que el usuario no tenga que introducir ciertos caracteres en su dispositivo móvil para acceder al contenido deseado. Su relevancia y utilidad recae

fundamentalmente en la capacidad para posibilitar la interacción instantánea entre el mundo real y el virtual.


# Abstract

In this study we develop the history, evolution and the concept of bidimensional codes as a new outdoor media. This technology and its implicit notion of communication, has found in the urban media, the best form of expression. At first, most professionals attributed them a high effectiveness: there are lot of compatible media with them, the information stored and transmitted may be of great interest for the pedestrians and the validation process does not present any complexity. The philosophy of the companies that work with these codes, and the communication they are originating, are focusing toward an interactive world, where the user only need a "click" and doesn´t have to introduce certain characters in his mobile device to access to the desired content. Therefore, its relevance and usefulness is based on the ability to link the real world with a virtual world.



# Palabras clave

*Publicidad. Comunicación interactiva. Publicidad exterior. Código bidimensional (2D), Código QR, bidi, flashcode, semacode, datamatrix, marketing móvil y marketing de proximidad.*

# Key words

.

*Interactive Communication. Outdoor advertising, bidimensional code (2D), QR- Codes, flashcode, semacode, datamatrix, mobile marketing and proximity marketing.*


# Introducción

Es recurrente la afirmación de que vivimos en una época de profundos cambios tecnológicos y sociales que se desarrollan a gran velocidad y con modificaciones muy constantes dentro de un panorama audiovisual determinante en la época posmoderna. No es tan frecuente, sin embargo, la consideración de estos cambios en la medida en que modifican el contexto urbano o incluso, en sentido contrario, en la medida en que se adaptan a él.

Una herramienta que está interviniendo no sólo en los medios, sino en el ámbito social y en el campo de la comunicación comercial –y por tanto en el paisaje de la ciudad- es la telefonía móvil. Su uso está influyendo en numerosas áreas, incluso visibles a primera vista en nuestro entorno más cercano y cotidiano. La presencia de ciertos elementos gráficos o "códigos secretos" insertos en vallas publicitarias, marquesinas y mobiliario urbano es la nueva fórmula de interaccionar con nuestro entorno a través de dispositivos móviles. Todo ello está creando un escenario urbano con el que ahora sí es posible interactuar. Parafraseando el *Manifiesto Cluetrain*, las ciudades han pasado a ser conversaciones.

# Objetivos

El principal objetivo de este artículo es la descripción de los códigos bidimensionales como herramienta de comunicación, en relación con la publicidad exterior, y como uno más de los elementos del paisaje urbano de nuestros días. En primer lugar, acometemos este objetivo, mediante una aproximación al concepto, estableciendo una definición y acercamiento a la técnica. A continuación, analizamos su implantación en España. En último término, se trata de vislumbrar las bases y la proyección de esta tecnología a nivel comunicativo-comercial pero como paradigma de la actual "vida" urbana.

# Metodología

A través de una revisión bibliográfica y una búsqueda documental de las distintas fuentes especializadas, veremos qué es y dónde se ubica el uso de estos llamados "códigos 2D" en el ámbito de la comunicación publicitaria interactiva. Mediante la exposición de los principales casos de éxito en el territorio nacional pretendemos confirmar la hipótesis según la cual estas comunicaciones nacen desde un primer momento como propuestas interactivas en la medida en que buscan intrínsecamente una actuación por parte del receptor (de forma muy significativa los códigos 2D más utilizados con los QR: *Quick response*).

# 1. Introducción a los códigos 2D

Desde Japón se realizó el salto cualitativo del mundialmente conocido como código de barras unidimensional al código de dos dimensiones. En la primera versión, el código 1D era capaz codificar cierta información bajo sus trece dígitos. Sin embargo, esta capacidad era bastante limitada, de ahí que su uso se extendiese exclusivamente dentro la cadena logística y no se extrapolara a otros terrenos. Para Huidobro (2009) una nueva naturaleza bidimensional es la que permite codificar fácilmente gran cantidad de caracteres, la diferencia es que puede expresar datos en dos direcciones por lo que en un espacio mucho más reducido puede codificar hasta siete mil dígitos Según el Ministerio de Industria, Turismo y Comercio, y Andalucía QR (2008) se trata de un símbolo o icono formado por un conjunto de puntos y líneas de distinto grosor y espaciado, a modo de matriz conformada por cuadros oscuros y claros, que contiene información codificada. Ebner et al. (2008) establecen una clasificación de los códigos bidimensionales más extendidos, aunque a partir de la literatura analizada podemos afirmar que los Códigos QR y Datamatrix son los más utilizados, siendo GS1 la organización global

líder dedicada al diseño e implantación de soluciones que mejoran su eficiencia y visibilidad.

***Gráfico nº 1: Principales Tipologías de Códigos Bidimensionales***

***Fuente: Ebner et al. (2008)***

Concretamente los *códigos QR* fueron creados por la compañía japonesa Denso-Wave en 1994 y desde noviembre de 2007 *DoCoMo* creó su estándar basado en él. Su código es abierto, de forma que sus derechos de patente no son ejercidos ni reclamados según indica la propia web de la compañía creadora. Su uso es totalmente libre y la Norma que lo estandariza es la ISO/IEC18004, aprobada desde junio de 2000.

El código QR puede ser fácilmente identificado, su propio nombre corresponde a las siglas de "Quick Response" (respuesta rápida) y es que fue diseñado para ser descodificado a alta velocidad. Además debido a su naturaleza puede ser leído en todas direcciones e incluso se podrían rescatar los datos codificados en caso de estar dañados parcialmente.

Otra variante so los *Shotcodes* creados por la Universidad de Cambridge para codificar únicamente páginas web, por lo que precisan que el dispositivo posea conectividad a la red. Para González- Mesones (2005:128) esta forma posibilita la interacción instantánea entre el mundo físico y el on-line. Alexis Rondeu, director de Semapedia.org, afirma precisamente que la relevancia y utilidad de estos códigos recae en la capacidad de interrelacionar el mundo virtual y el real, su filosofía de empresa es diseñar un mundo "clickeable". Como refleja el documental realizado por Marketingdirecto.com (2008) una de las ventajas fundamentales es que el usuario no necesita teclear caracteres para acceder al contenido, el terminal lo descifra automáticamente y nos permite el acceso a la información. En Japón, lugar de nacimiento de esta tecnología y donde se están desarrollando nuevos modelos, insertándole imágenes y logotipos en los mismos

códigos. Convirtiéndose en un soporte publicitario doble, al incrustarle elementos gráficos o logotipos.

## 2. Los códigos bidimensionales como herramientas de Marketing Móvil de Proximidad

Autores como Rodríguez (2007) y Deza (2007:86) incluyen a los códigos bidimensionales dentro de los nuevos soportes móviles de proximidad. Nos los presentan como una tecnología que no es tan reciente, pero que ha resurgido para abrir un gran abanico de posibilidades publicitarias vía móvil y así lo han hecho múltiples empresas que han encontrado en este soporte una nueva forma de hacer publicidad.

Llobregat (2007) nos presenta el código de barras como una nueva herramienta de marketing, que se nutre de la inmediatez en el punto de venta y que permite redimirlo en el acto de compra. Huidobro (2009) también comparte esta opinión y piensa que esta clase de códigos se convertirán en la revolución del marketing móvil, por su gran capacidad de almacenar información y por poder encontrarlos en cualquier soporte ya sea impreso o digital.

Podríamos afirmar que esta técnica viene a prolongar la capacidad humana de percibir el mundo, permitiéndole al espectador la opción de descifrarlo y ampliar su concepto, imagen, perspectiva… Son mensajes metafóricos sobre lo más cotidiano o mundano.

Valèry Itey, director de Netsize Iberia e Italia, descarta el uso masivo de móviles y recomienda precisamente el uso a partir de códigos que permiten al consumidor descargar voluntariamente promociones y contenidos. (El Publicista, 2007: 22-46)

El traspaso de esta tecnología al mundo publicitario, aconteció en Japón en 2005, año según Ahonen (2009: 28) en el que tuvo lugar la primera campaña que utilizaba estos códigos en sus mensajes publicitarios.

Así pues, podríamos englobar esta tecnología dentro del marketing móvil de proximidad. Técnica que definiríamos a partir de las consideraciones de la MMA (Mobile Marketing Association) como una subespecialidad del marketing

que se encarga de la distribución inalámbrica localizada de un contenido multimedia –texto, imágenes, audio, video- con fines informativos o publicitarios. La distribución de estos contenidos está asociada a un lugar particular, y está dirigida a los dispositivos que se localizan en un área determinada y su recepción precisa del consentimiento expreso del usuario.

# 3.Función y usos

Según la Open Mobile Alliance (2008) los requerimientos básicos para que un terminal móvil pueda leer y traducir un código de estas características son:

En la actualidad, la **cámara** con calidad mínima necesaria, debe ser QVGA (320X240) o superior, para un mejor rendimiento.

**Conectividad GPRS** o 3G, e incluso acceso a Internet y GPS para aquellas campañas que estén destinadas a tal efecto.

**Software preinstalado**: De hecho ya existen ciertos modelos de *Nokia* que tienen preinstalado el "*Nokia Barcode Reader*", listo para escanear todos los códigos de tu alrededor. Y la idea es que en un futuro no muy lejano estén presentes en la mayoría de los terminales. Aunque a día de hoy, según *Movikyo* más del 76% de los japoneses tienen el lector instalado en sus teléfonos, caso que dista mucho del español.

Aguado y Martínez (2008:209) nos hablan de estos software gratuitos denominados *rich media*, que están encaminados a incrementar el nivel de interactividad de los elementos publicitarios fundamentalmente bajo demanda.

Otra posibilidad es la descarga gratuita de este software a través de bluetooth, realizado en España por Atenea Innova, trabajado en fase experimental por nuestro grupo de investigación para el X Congreso Internacional Cominteractiva.

OMA ha realizado el *Mobile Barcode Work Item*, cual establece que es poco probable que los consumidores adopten esta tecnología si no viene preinstalado en los dispositivos y ofrece una fácil interoperabilidad de los diferentes prestadores de servicios. Una de las ventajas de estos lectores es que son multioperador y pueden ser usados con independencia de la operadora móvil que utilicemos. Sin embargo, en Europa aún se está buscando un consenso para ponerse de acuerdo en el formato de los códigos y proveer a los distintos dispositivos de las aplicaciones Una vez capturado el código con la cámara de un terminal, el dispositivo lo interpreta en acciones especiales para las que ha sido diseñado. Su uso permite iniciar una descarga web, enviar un mensaje, llamar por teléfono, guardar datos de contacto de una tarjeta de visita o llevarnos vía GPS a un comercio que sea de nuestro interés.

necesarias para su lectura. Deza (2007:86) predice que las operadoras facilitarán su conocimiento durante 2008, sin embargo a día de hoy aún es necesario la descarga gratuita on-line a través de diversas web o a través de números cortos a las operadoras.

***Gráfico nº 2: Procedimientos de uso de los códigos bidimensionales***

***Fuente: Elaboración propia***

Su funcionamiento y los procedimientos de uso los hemos resumido en la siguiente gráfica:

Una aplicación móvil de este tipo nos permite leer un código publicado e impreso en diferentes medios a través de la cámara de nuestro terminal. Una vez codificado nos permitirá realizar diferentes acciones: generar una llamada a un *call center*, acceder a contenido informativo, conexión web…

Hemos comprobado que existen multitud de programas para generar códigos de manera automática pero el portal más divulgado es el de Kaywa. En 2007 Google lanzó el servicio *Google Print Ad* que también sirve para crear este tipo de códigos, aunque finalmente parece que esta idea no ha despegado.

La Interactive Advertising Bureau (2009:7) recoge a los "códigos 2D" dentro de las acciones especiales de los formatos publicitarios interactivos, haciendo referencia a un requerimiento no especificado por otros autores, ya que junto a los medios impresos donde aparece publicado el código, deben aparecer las instrucciones sobre cómo descargar gratuitamente la aplicación y cuáles son los terminales compatibles.

Por otro lado, tanto *Open Mobile Advertising* (OMA), *Code Scan Action Team* (CTIA) como el *GSM World Association* (GSMA) hacen una clara diferenciación entre códigos directos e indirectos. Mientras que los primeros son aquellos que contienen la dirección URL del servicio, los indirectos contienen un identificador que rige tanto las restricciones de acceso como el tipo de servicio prestado.

Tal y como nos anticipan González Mesones (2005: 128) en 2005 en España tan sólo un 15% de los dispositivos móviles cumplían los requisitos fundamentales (cámara de calidad mínima VGA y conectividad GPRS). Afortunadamente estos datos se alejan a la realidad actual, sin embargo aún nos encontramos bastante atrasados en la materia.

# 3. Algunos casos de estudio

Como apunta Aguado Durán (2008) se están desarrollado nuevas tecnologías móviles que permiten a los soportes tradicionales de exterior tales como vallas, lonas, mupis o vehículos, enviar mensajes de diversa índole. Gracias precisamente a innovaciones como el *bluetooth*, el NFC (*Near Field Communication*), el reconocimiento de imágenes, la realidad aumentada o los códigos bidimensionales se está reinventando este medio publicitario. Al mismo tiempo se están desarrollando experiencias interactivas que vendrían a solucionar la saturación predominante. La intención en cualquier caso es la de destacar o sobresalir en un entorno saturado y abrumador.

A día de hoy podemos hablar incluso de un arte urbano emergente, denominado como *Mobile Tagging Art*, que podría ser traducido como el "Arte del etiquetado móvil". Existe un proyecto conocido como el *Street Art Dealer* que se encarga de enlazar obras callejeras con páginas web a través de los citados Códigos QR, de forma que

el espectador podrá obtener información detallada, adquirir la obra, contactar con el autor… Por otra parte, existen ortos proyectos que buscan plasmar dichos códigos en diferentes soportes con técnicas muy variadas: pinturas, tatuajes, chapas esmaltadas… creando una obra de arte ensimisma y con una amplia proyección. Con estos ejemplos, queremos demostrar de forma muy gráfica las grandes posibilidades que posee esta técnica y hasta qué punto puede instaurarse en el panorama urbano.

De cualquier forma las campañas publicitarias exteriores con esta idiosincrasia, buscan producir una intensa interacción entre el usuario y el soporte, en definitiva con la marca. De hecho, en el caso de los códigos bidimensionales esta interacción es básica para que el soporte cumpla su objetivo publicitario y retransmita correctamente el mensaje.

Según Marketingdirecto.com (2008) en Japón podemos encontrar estos "códigos secretos con mensajes secretos" presentes en múltiples formatos en todo el país, almacenando información muy diversa, siendo un claro ejemplo de ubicuidad. Según Fowler (2005) treinta millones de móviles japoneses tenían instalados códigos QR y el 70% del acceso a Internet móvil se hacen a través de estos códigos. Para *GS1 Group* algunas de las experiencias más destacadas realizadas en esta región son campañas denominadas como "*Store Location*": a partir de un código bidimensional el usuario es redireccionado a una web que le mostrará el lugar donde puede conseguir el producto en función a la proximidad del consumidor y su ubicación en el espacio.

Visto todo lo anterior, sus oportunidades de negocio no parecen tener límites, y dependen de la creatividad de la agencia. Algunos de los servicios más utilizados en los soportes exteriores de Japón, China, Singapore o Corea son los servicios de: localización, autentificación, entradas, descuentos, concursos… Y algo aún más sorprendente, y que da cuenta de la implantación y evolución de este sistema en Japón, es la venta de sepulturas conectadas mediante códigos bidimensionales con información relativa del finado.

El *Magazine Spektacle*, ha sido la primera en utilizar en el mundo occidental los códigos QR para ampliar con información complementaria sus artículos. En el caso concreto de España, la presencia de esta simbología está muy por detrás de los países orientales. Sin embargo sigue en aumento desde que en 2007 Telefónica, fuese la operadora pionera en hacer la primera experiencia piloto en nuestro país, bajo el nombre comercial de "*Códigos bidi*", que permite la conexión a través de una URL. Anteriormente ya habían realizado una primera experiencia precomercial con las *ciberentradas* par la Caixa. Mientras que la operadora Vodafone realiza la primera tarjeta de embarque que utiliza estos códigos. Por su parte la especificación internacional *FlashCode* es ya utilizado comercialmente en España a través de Orange y se lanzó comercialmente en Francia a principios de 2008.

Estos fueron los primeros pasos en la implantación de estos códigos en España y muy pronto darían el gran salto a los medios exteriores, pudiendo encontrar campañas muy interesantes. Durante 2008 la agencia publicitaria Ubiqua nos presenta la primera ruta turística que utiliza esta tecnología en la localidad de Reus. De la misma forma la población de catalana de Roses ha colocado códigos QR en los edificios más emblemáticos a través de los que se puede acceder a información turística, convirtiéndose en la primera ciudad española en señalizar su patrimonio. Posteriormente ha sido implantado en la *Ruta de la Plata* para guiar aquellos peregrinos que pasen por León con dirección a Santiago, incorporando estos códigos en marquesinas y otros soportes urbanos.

Otro caso singular es el de la compañía *Bems*, que incorpora esta tecnología en una importante acción publicitaria llevada a cabo para la inmobiliaria *Gilmar* en una campaña multisoporte que incluye cartelería exterior, vallas y mobiliario urbano retroiluminado.

Otros ejemplos los encontramos en la promoción de estrenos de películas, *DeAplaneta* anunció el lanzamiento de su película *Bangkok Dangerous* con una campaña exterior en Madrid y Barcelona que llevaba la marca QR insertada en su cartelería. Posteriormente tenemos constancia de que tras compañías filmográficas se han valido de la misma técnica.

Su uso también está muy extendido en la organización de eventos y congresos, así en septiembre de 2008 en las Jornadas de Comercio Electrónico, un robot con webcam registraba la entrada de los ponentes y asistentes con este sistema. Su organizador, la Junta de Andalucía promueve el uso de esta tecnología entre los comercios de la comunidad autónoma con el servicio Andalucía QR. En *Cominteractiva* 2009 la empresa *Atenea Innova* ofreció el servicio "Agenda Cominteractiva:09", donde los asistentes podían fotografiar la cartelería exterior del congreso y acceder a la información de contacto de los ponentes y guardarla en su agenda de contactos personal. Además podían conocer cuál era la ponencia que estaba teniendo lugar en ese preciso instante.

Estos son claros ejemplos de la interrelación entre el medio exterior y los sistemas emergentes de comunicación interactiva. Muestran las posibilidades creativas y de expansión que se pueden llevar a la práctica. Aunque los problemas que ha habido en España y que han frenando su desarrollo han sido la falta de de interoperabilidad, la variedad de normas que puede producir fragmentación del mercado y la tardía implantación de Internet Móvil. Para evitar esto mismo y siguiendo las recomendaciones de GSMA las tres principales operadoras españolas (Vodafone, Orange y Movistar) en 2009 han decidido poner en marcha un estándar interoperable basado en estas recomendaciones.

# Conclusiones

A modo de resumen, esbozaremos un decálogo de conclusiones que representan al mismo tiempo las principales ventajas y desventajas de este sistema, aplicadas principalmente al medio exterior:

**1.** Tanto su lectura como su gestión son inmediatas y de fácil uso.
**2.** Este dispositivo tiene la posibilidad de generar, almacenar y enviar información muy diversa, pudiendo codificar más de siete mil caracteres.
**3.** La tecnología "B2" permite la descarga de contenido o el acceso a un servicio sin necesidad de teclear texto. Lo cual convierte sus mensajes en comunicaciones de "rápida respuesta" y fácilmente a éstas en "rápidas conversaciones".
**4.** Los "códigos B2" necesitan que el dispositivo móvil disponga de cámara y tenga preinstalado un software. Para ello deben aparecer junto al código las instrucciones sobre cómo descargar gratuitamente la aplicación y cuáles son los terminales compatibles. Este pequeño detalle viene en detrimento de la conclusión anterior.
**5.** Los procesos de manejo y creación de códigos son seguros y gratuitos. Lo cual viene a superar uno de los principales frenos de cara a la interactividad.
**6.** Permiten el acceso e identificación de los usuarios. Lo cual posibilita el ansiado *Data Mining* por parte del emisor.
**7.** Pueden aparecer insertados en cualquier soporte impreso o digital. En el caso de la publicidad exterior aparecen en: lonas, marquesinas, mupis, vinilo exterior de autobuses, cartelería y demás mobiliario urbano.
**8.** Son compatibles con otros formatos publicitarios móviles como el SMS, MMS, WAP, Bluetooth, NFC u otras etiquetas de radiofrecuencia.
**9.** Hasta la fecha dan problemas de interoperabilidad, ya que necesitan de convergencia de las operadoras.
**10**. Por todo lo anteriormente argumentado (desde el punto 7 y a pesar del 9), puede considerarse una potente herramienta emergente de marketing de proximidad y viral. Y en cualquier caso representa la virtual digitalización de todos y cada uno de los elementos del paisaje de la ciudad.

# Referencias


- *Aguado, JM., y Martínez. (2008). Sociedad Móvil. Tecnología, identidad y Cultura. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.*
- Aguado Durán, N (2008). Los soportes publicitarios emergentes del medio exterior: hacia una interacción con el consumidor. La tecnología y la creatividad al ser-

vicio de la publicidad exterior. Universidad Abata Oliva CEU

- Aneen (2009). *Armañac 2009*. Disponible en *http://www.tomiahonen.com/ebook/almanac.html* (fecha de consulta 23 de julio de 2009)
- Andalucía QR (2008), disponible en www.andaluciaqr.com (fecha de consulta 9 de septiembre de 2009)
- Code Scan Action Team (CTIA) (2008). *Camera- Phone based barcode scanning*. Disponible en http://files.ctia.org/pdf/WhitePaper_CTIA_WIC_CodeScan_9_08.pdf *(fecha de consulta 5 de febrero de 2009)*
- DENSO-WAVE (2008), *2D Code*, Disponible en http://www.denso-wave.com/ (fecha de consulta 9 de julio de 2009)
- Deza, M. (2007) *Consumidores Nómadas. El Siglo del Mobile Marketing*. La Coruña: Netbiblo
- Ebner, M; Kappe, F y Shcmidmayr, P (2008) *What's the Power behind 2D Barcodes?* Proceedings of I-KNOW'08, Austria, pp.234-242.
- El Publicista (2007). *Mobile Marketing, 24 horas en tu bolsillo*, n º 169 pp. 44-46
- Fowler, *GA (2005).* **QR codes: In Japan**, *Billboards. Wall. Street Journal. Disponible en* http://www.mindfully.org/Technology/2005/QR-Codes-Japan10oct05.htm *(fecha de consulta 12 de septiembre de 2009)*
- Gonzalez-Mesones,F., Marinas, M., y Román, F (2005). *Mobile Mk. La Revolución Multimedia*. Madrid: ESIC.
- GS1 (2008), Mobile Barcodes Position Paper, disponible en http://www.gs1.org/.../**mobile**/GS1_**Mobile**_Com_**Barcodes**_Position_Paper.pdf (fecha de consulta 8 de agosto de 2009)
- GSM World Association (GSMA) (2008), 2D Barcode public whitepaper, disponible en http://www.gsmworld.com/documents/**2D_barcodes**_B01_0_2.pdf *(fecha de consulta 7 de julio de 2009)*
- Huidobro, JM. (2009), Codigo QR. *Bit*, 172, 47-49. Disponible en http://www.coit.es/publicaciones/bit/bit172/47-49.pdf *(fecha de consulta 7 de julio de 2009)*
- INTERACTIVE ADVERTISING BUREAU (IAB) (2009), *Estándares de formatos publicitarios interactivos*, disponible en http://www.**iab**spain.net/.../**IAB_FORMATOS_MOVIL**_marzo_09.pdf *(fecha de consulta 9 de julio de 2009)*
- KAYWA (2009), *QR Reader*, disponible en http://qrcode.kaywa.com (fecha de consulta 9 de septiembre de 2009)
- Llobregat, F (2007). El *Marketing móvil integra el código de barras como nueva herramienta*. Disponible en http://www.interactivadigital.com/opinion/firmas *(fecha de consulta 10 de julio de 2008)*
- MANIFIESTO CLUTRAIN: http://tremendo.com/cluetrain/
- Marketingdirecto.com (2008). *Los Códigos QR/Bidi optimizan el marketing y la publicidad*. Disponible en http://http://www.marketingdirecto.com/tv/video.php? (fecha de consulta 17 de enero de 2009)
- Martín de Bernardo, C. y Priede, T. (2007) *Marketing Móvil. Una nueva herramienta de Comunicación.* La Coruña: Editorial Biblioteca Nueva
- MOBILE MARKETING ASSOCIATION (MMA) (2009): *Mobile Advertising Glosary*. Disponible en *http://www.mmaglobal.com* (fecha de consulta 10 de septiembre de 2009)
- OPEN MOBILE ALLIANCE (OMA) (2008). *White Paper on Mobile Codes*. Disponible en http://www.openmobilealliance.org/Technical/release_p

rogram/mc_v1_0.aspx *(fecha de consulta 10 de julio de 2008)*

- Rodríguez, H (2007). *Marketing de proximidad. Nuevos formatos y distribución*. Online Marketing España 2007. Congreso & Exposición para Marketing Digital y Publicidad en Internet. 7 y 8 de Febrero. Madrid

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 675-685. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Yolanda González Osuna: *La ciudad poética en José Val del Omar*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA CIUDAD POÉTICA EN JOSÉ VAL DEL OMAR

**Yolanda González Osuna**

*Estudiante*

Facultad Ciencias de la Información. Universidad Complutense

C/ Sarmientos 9 Colmenarejo, Madrid 647818126 yolandagonzalezosuna@gmail.com

## Resumen

***"Poéticamente habita el hombre"*** *Hölderling*

Poéticamente habitaba José Val del Omar su Granada natal y fruto de esa intensa vivencia artística, de ese saber mirar a los gitanos del Albaicín con vocación de poeta, y sobre todo, al agua y las piedras del Palacio de La Alhambra nace la cinegrafía "Aguaespejo Granadino", obra cumbre del autor y tema central de este texto.

A pesar de ser considerado cineasta, José Val del Omar (1904-1982) se revela como una figura absolutamente singular, difícilmente clasificable en las categorías cinematográficas convencionales, una conciencia que cabalga entre las disciplinas de el cine, la ciencia, la poesía, o la mecánica sin pertenecer con claridad a ninguna de ellas. Aunque en rigor no perteneciera al grupo de la Generación del 27 compartía con él algunas características fundamentales, especialmente la búsqueda de un lenguaje poético autónomo basado en la imagen y la metáfora.

Muchas de sus fantásticas ensoñaciones se las debe al embrujo de la ciudad de Granada. El microcosmos artificial que supone esta ciudad es capaz de desatar en V.D.O todo un universo poético autónomo cargado de símbolos, imágenes y nuevos significados.

## Palabras clave

*Val del Omar, Granada, Alhambra, Agua, Cinegrafía*

## Abstract

José Val del Omar inhabited its native Granada poetically and as a result of that intense artistic ex-

perience, of that ability to look at the gypsys of the Albaicín with the vocation of a poet, and above all, as a result of that ability to look at the water and the stones of the Palace of the Alhambra with that same vocation, its cinegraphy "Aguaespejo granadino / Watermirror of Granada", which is his masterpiece and the central theme of this text, is born.

Despite being considered a filmmaker, José Val del Omar (1904-1982) reveals himself as a completely singular figure, not easy to classify according to the conventional categories of filmmaking, his awareness travelled between the disciplines of cinema, science, poetry or mechanics without clearly belonging to any of them. Although he did not actually belong to the Generation of '27, he did share some fundamental characteristics, especially the search for a autonomous poetic language based on image and metaphor.

He ows many of his oniric creations to the charm of the city of Granada. The artificial microcosmos that this city represents is capable of provoquing in Val del Omar a whole autonomous and poetic universe full of symbols, images and new meanings.

## Key words

*Val del Omar, Granada, Alhambra, Water, Cinegraphy*

# Introducción

La presente investigación pretende abordar la obra del cineasta granadino José Val del Omar entendido ya no como un cineasta sino como un poeta de nuestro tiempo. Con él la poesía deja a un lado el texto literario para expresarse a través de imágenes y sonidos.

Desde que la aventura del cinematógrafo comenzó han sido muy pocos los que se han separado comprometidamente del cine narrativo heredero de las novelas y de las obras de teatro, del cine basado en los lienzos, para comenzar a hacer un cine que emplee los elementos que le son propios: la luz, el color, la imagen, el tiempo, el movimiento… El montaje es utilizado para provocar una verdadera revolución en el ser humano, para hacerle pensar, para educarle, para ayudarle a sentir y a pensar, para convertirle en mejor persona, evolucionar en seres totales. Nos encontramos con una novedosa visión del cine, no comercial. Un cine que se acerca más al arte como elemento trasformador de la sociedad en cuanto a la transmutación que sufre la persona que lo visiona.

# Objetivos

El presente trabajo de investigación pretende abordar la inclasificable obra del granadino José Val del Omar como la figura de un poeta de nuestro tiempo, insuflado por el mismo espíritu que animó a la Generación del 27.

El análisis exhaustivo de la obra "Aguaespejo granadino" podría haber supuesto el arranque de este trabajo de no ser por la dificultad con la que choqué al enfrentarme a tan complejo trabajo: el empeño constante y frustrado y sin embargo la imposibilidad de intentar analizar la obra de VDO como un poema. Para ello parecería oportuno recurrir a todos los elementos de análisis usados en la poesía literaria y a otros propios que nos permitiesen analizar la obra cinematográfica para llegar a entender la obra del autor y así alcanzar a comprender un texto poético audiovisual, si es que eso es posible.

Trataríamos de descifrar el lenguaje poético en que está expresada dicha obra aunque siendo conscientes de antemano del fracaso que supone dicha empresa puesto que toda poesía es por naturaleza inaccesible desde la razón. Como el propio autor enunciaría según expresa Pascual Cebollada en Insula Val del Omar, acerca de su Aguespejo granadino: "Esta cinta no está hecha para que la entiendan: floreció para que la sientan; no es razonable, es ardiente". En el mismo libro Jordi Grau pgm.124 Insula expone que Val del Omar gustaba de suscribir una frase de Einstein: "La preocupación del hombre y su destino debe ser siempre el móvil de todos los esfuerzos técnicos". En cualquier caso entendemos que el abordar semejante tarea servirá al menos para rodear, cercar y acercar su inefable obra.

# Metodología

La metodología principal que se empleará en la investigación es abordar el estudio de la obra de José Val del Omar como si se tratase de un poema. Ya que como hemos señalado probablemente se sentía más cercano a los poetas de la Generación del 27 que a los cineastas de su tiempo (hasta el punto de tener que acuñar nuevos términos como cinemista o cinegrafías para definirse a sí mismo y a sus trabajos) parece que la vía para acercarse a él pudiera ser la observación y el análisis de la obra como si de versos en vez de imágenes se tratase, pues los métodos habituales de análisis cinematográfico y audiovisual se desvelan ineficaces al intentar penetrar en tan extrañas composiciones. Debemos tratar de olvidar el concepto aprendido de cineasta y acercarnos al poeta.

Sin duda José Val del Omar es una rara avis dentro de la cinematografía española que, según escribió José López Clemente en 1960, intentaba en vano justificar su trabajo con arduas explicaciones que "cuando dirigidas a los poetas, iban cargadas de alusiones electroacústicas, y cuando a los técnicos, iban sobradas de poesía". Comenta su ayudante y amigo Juan José Serrano que "los amigos poetas decían que era un apasionado de los tornillos y los cineastas sin embargo que era un poeta. Un técnico para los poetas y un poeta para los técnicos". En el fondo se trataba de un artista total como se autodenominaría su admirado Moholy-Nagy.

Resulta esclarecedor que lo más importante de cualquier proyecto artístico es que es "la actividad humana más compleja, más vivificadora y más civilizadora" y que " el artista tiene que cumplir una función pedagógica en el frente ideológico" y finalmente que "la estética es inseparable de la ética", según palabras del autor.

El modo de acercarnos a esta obra será a través de la observación de los textos manuscritos del autor hablando de la misma para intentar averiguar hacia dónde dirigía sus pasos, seguir el camino del explorador que avanza al borde del abismo, y esto será posible únicamente si antes aceptamos olvidarnos momentáneamente de categorías convencionales.

# 1. Fragmentos Valdelomarianos

Es difícil encontrar casos de autores que hablen acerca de su obra, de sus procesos creativos, sus intenciones, sus miedos y fracasos desde el valor, la sinceridad y el compromiso. José Val del Omar ha dejado un buen legado de estos escritos. Miles de folios manuscritos en los que deja constancia de sus dudas, sus aciertos y sus fallos sin disfraces ni imposturas, escritos en la intimidad y para la intimidad.

Como he dicho el enfrentamiento directo al análisis de la obra de Val del Omar supuso un choque infructuoso contra el muro inaccesible de su poesía. Por ello mi historia no acaba en feliz desenlace. Mi historia sólo puede ser la historia de la búsqueda, la persecución de una figura tan atrayente y apasionante como escurridiza.

Existen muchas publicaciones acerca de José Val del Omar pero lo cierto es que al cabo todas se repiten, insisten en los mismos datos. Es cierto que unos, los más, hacen más hincapié en la técnica, otros, los menos, en la poesía o en lo adelantado a su tiempo, pero en el fondo nada nuevo. Siempre las vueltas a los mismos datos. Sin embargo Val del Omar perseguía un sueño, un secreto, un precipitarse hacia lo otro, como pocos artistas lo han hecho. Entraba al parecer en unos estados febriles que han sido descritos de forma asombrosamente similar en singulares ocasiones: Antonio Gaudí, San Juan de la Cruz, Santa Teresa… ¿Qué veía, qué soñaba, qué perseguía…?. Esas son las preguntas que nos intrigan. Lo más interesante en VDO está precisamente en las preguntas que se (nos) formula y no en las respuestas.

Desde el comienzo de la investigación he intuido que su trabajo no puede abordarse desde la perspectiva o metodología tradicional propia del séptimo arte sencillamente porque su trabajo no pertenece estrictamente al ámbito del séptimo arte. Su trabajo es nuevo, inclasificable, abre puertas, se asoma a universos que no son de este mundo.

Me ha parecido apropiado pues seleccionar algunos de estos textos emocionantes del autor comentando su propia obra.

La obra que tratamos, "Aguaespejo Granadino", es una pieza autónoma pero que se inserta armónicamente dentro de un todo, denominado "Tríptico Elemental de España" del que VDO comentaría lo siguiente:

"Tengo idea de que el tríptico en BN elemental sobre España es cosa de cine de arte y ensayo y de tres cortos de 20 minutos para la TV= 60

Galicia, Castilla, Andalucía-Tierra, Fuego, Agua

Su historia

Ralentizar Aguaespejo posiblemente pudiéndose convertirse en el suceso de 45 minutos

Aderezarle con una entrada de acariño y Fuego de 5 y 10 minutos respectivamente le haría alcanzar el tiempo de 60 minutos"

TIERRA, FUEGO Y AGUA DE ESPÑA

Tríptico elemental

Galica.- Acariño a la terra meiga

Castilla.. fuego en el páramo del espanto

Andalucia.. Aguaespejo Granadino

Tres cintas documentales audio-visules líricos

De 20 minutos cada una o dos juntas

O en un ciclo de análisis con

Conferencias críticas de 25 minutos

O a ralentí y análisis de 55 minutos

Cada una

Este tríptico puede revivir como fase

A Tientos de erótica celeste

"Ojalá tires tu reloj al agua"

Núcleo y centro vértice y vórtice

De estas res radiales apetencias

Ahora que en esta nueva producción que

Culmina a las 26 y 23 y 20 años de haber sido realizadas.

No son documentales frecuentes

Estándar. Constituyendo en curso

Biológico de retorno. El autor los estima

Dignos de análisis

Porque están engendrado en apasionada sinceridad poética y mística.

Aún siendo unidades no concebidas

Para darse en conjunto, como en su fondo

Atienden al mismo principio y aspira

Al mismo retorno, se prolongan

Son reciclajes, como giros variantes sobre la

Misma causa expresada por

Federico García Lorca en estos termino

Señor arráncame del suelo

dame oídos que entiendan a las aguas

y dame una voz que por amor arranque

"Estos tres impulsos creo deben ser expresados hoy frenados suspendidos invitando a la meditación.

Estos 25 años transcurridos los han ido parando y deben presentarse nimbados como en un sueño de cinematografía intuida insólita al andar sus imágenes flotando sin aparente coherencia. Casi mudos invitan al estupor de un cine sonoro blanquinegra su imagen se mentaliza ante un cine y sobretodo una televisión saturada de cromatismos horrendos que nos materializan y dispersan.

Lentitud silencio parpadeo blanquinegro invita a un sonido de audiencia, a contagiar reacciones, ante miradas… cruzando 25 años. El sonido en contracampo y contratiempo Diafónico.

Su exhibición en los cines puede y debe ser diafónica inductiva especialmente predispuesta.

Su exhibición por TV debe acudir en la conjunción Radio-Televisiva en estos días en los que se inicia el sonido estereofónico o stereo diafónico (propuesto por España en una reunión mundial de UNESCO hace 26 años)

Los tres vértices y el vórtice central forman el azulejo arábigo-andaluz esquema de este conjun-

to cine-gráfico. Tratan de poner en distribución el material valioso de estas cuatro cintas, es negativo si no se les prepara debidamente su presentación con los créditos conquistados y multiplicados en estos 25 años entre la realización y la exhibición. La vigencia actual de las técnicas empleadas en su día y la constante de sus valores poéticos o sea la magia al servicio de la mística deben ser causas de la atención pública.

Repito que se irá al fracaso si no se le prepara la debida presentación si acertamos a conectar los anhelos colectivos con el presentimiento ofrecido por tientos habremos dado en la diana internacional todo el mensaje debe ser comunicado por el medio, por el masaje del medio. Todo debe quedar esquemático, concreto, desnudo, cada nueva técnica debe ser portadora de un pensamiento en conexión.

Con esta presentación que considero capital conviene tener presente una idea de William Blake: "Los grandes fines nunca tienen en cuenta los medios, si no que los producen espontáneamente".

La presentación espectacular es con una corriente de polarización necesaria para vencer las resistencias elásticas, taladran los cauchos, de incredulidad que nos aíslan. Nuestro verdadero lenguaje será de temblor, con ellos hemos de conmover por simpatías y provocar la mutación la conversión la cristalización de la nueva estructura, todo el pensamiento sobre nuestros motivos se orientada en la idea de retorno al principio utilizando el fin. Andamos conociendo –nos paramos reconociendo, retrocedemos sin pensarlo. Un doble movimiento dialéctico la enajenación y el ensimismamiento apanorámico y diafónica entramos en un tiempo sin reloj el sistema ciclo táctil amalgama las formas todo anda entramado

De este modo VDO nos señala como soñaba o intuía ese Tríptico inconcluso, en qué dirección pretendía avanzar de haber tenido la oportunidad de terminarlo.

A continuación también nos comenta las sensaciones que quiere provocar en el especta-dor, lo que quiere conseguir con la obra, cómo quiere influir en la mente del mismo.

"Hay que provocar un gran encuentro choque

Los movimientos y caracteres deben ser goles

Definitivos esenciales genuinos Geométricos

Simbólicos hacen del medio su mensaje

Hay que romper con las formas quemarlas

Ya por rutinario uso.

Un tema como el que pretendo comunicar

Tienen que ser muy bien acogido por principios

Tu de disponer de su efectivo reclamo de atenciones a distintos niveles

Las ideas han de estar muy claras y ser evidentes y palpables

Cual es la conciencia social que en la

Actualidad nacional e internacionales

Puede asimilarla?

Con qué idea concreta, en que pretensión nítida

Podemos aspirar a incrustar y hacer la gran diana

El éxtasis es como salirse de la palpitación

Y quedar sin pies ni suelo, suspensos en

Un punto

Salirse de la vibración, del tiempo de muestro

Personal, de aquello que es asiento vital,

No acudí a la mente, sentirse arrebatado

Por presentimientos de clarividencia inaugurar un nuevo espacio fuera de nuestro cotidiano vivir.

Todos los viejos moldes de espacio y tiempo suprimí las viejas perspectivas y secuencias

Salí por la puerta más idónea como fenómeno

Sin precedente conocido

Hablar de aquello que a todos preocupa e interesa desmenuzar conocer aclarar definir."

De estos textos se desprende que la intención de VDO no es la de contar una historia, y mucho menos la de entretener a un espectador pasivo. VDO pretende ir mucho más allá. Se desliza, como diría su coetáneo Antonio Machado, a caballo entre las "dos Españas", la España que bosteza y la España que despierta. Él sin duda pertenece a esta segunda, pero no olvida sin embargo a los que habitan la primera, a quienes intenta de algún modo devolver a la vigilia.

"Gitanos enjaulados

Del tiempo no tenemos acopio, no podemos

nos lo están suministrando minuto a minuto

nuestra maquinaria vital en el mejor de los casos sólo tiene unas horas de vuelo.

Su trayectoria está condicionada por las trayectorias que también se mueven sin que nosotros podamos prever de

Forma fiable los acontecimientos de este

Complejo.

Vistas las cosas desde nuestro yo, todo desde el

principio, lo tenemos perdido, por mortales"

Si nos remitimos a los elementos plásticos y simbólicos utilizados por José Val del Omar en su obra vamos a tomar como principal el agua. Atendamo a las propias definiciones que él utiliza refiriéndose a ese elemento que tanto le obsesiona.

1.1 Imágenes de agua

Stroboscópicas del surtidor

Marcándose una gran serie

De ritmos frases palabras

Repeticiones nítidas lenguaje de agua y aire

Percusión surtidor

1.2 Imágenes de agua

Mundo de gotas salpiques

Lágrimas duendes

Silueteando extático

Dialogante insólito

Subiendo bajando

Estallándose

Conpuscular ondulatorio

1.3 Ni pies ni suelo

Imágenes estáticas meciéndose

Sobre los estanques

Sobremontándose sus tiempos

En un solo tiempo acumulado

Ciclo –táctiles

Plástica del éxtasis

1.4 Cohesión amor

Bajo un rayo de luz coherente desarrollo de formas de

La cohesión superiores a la reflexión figurativa o abstracta

Del mismo modo que emplea el agua como elemento simbólico también aporta ricos significados a la obra mediante el uso de imágenes que generan tensión, al tiempo que confieren ritmo a la obra. Tal es el caso de la hermosa secuencia en que Val del Omar hace bailar un surtidor de agua por seguiriyas.

1.5 Azulejo dinámico

Desarrollando el efecto

De tensiones de

Vértice y vórtice

Centrípeto y centrífugo

Al mismo tiempo

Clave del éxtasis

1.6 Nueva sintaxis

lenguaje por intervalos

tiempos, espacios, oscuros,

enfoque-desenfoque, colores

parpadeo, en escalas riímicas

el tiempo expresa todo parpadeo

continuidades de intervalos

1.7. Encadenamiento de imágenes

diapositivas enlazadas

fijas o ciclotáctiles

sobre impresas aladas

ondulatorias.

Fundidos

1.8.Efectos marcha atrás

Retrocesos, simbólicos en el

Tiempo en lazando con

Efecto, apanorámico en acorde o contracampo

Retrocesos

1.9 Efectos extrafobeales

de alejamiento

aproximación

desnivelado

concentración

expansión

marginales o desmontando

apanorámicos

José Val del Omar es un gran inventor. Inventó la óptica temporal de ángulo variable ( es decir, el "zoom") y tras ella y el denominado Sonido Diafónico, creado con la intención de aplicarlo en esta obra . De hecho para muchos "Aguespejo

granadino" es una obra cuyo único fin es de de el empleo de la técnica de sonido diafónico.

1.10.Efecto díafonicos

Para cine y para TV

Contracampos

Reacciones de auditorios

Efectos a tiempo real

Diafonía

1.11 Fortaleza Transparente

Alhambra cristalizada

Roja encendida sueño

Micro. Alhambra. Universal

Donde un grano de Granada

Contiene un mundo

Pero por encima de toda técnica para VDO está el instinto al que según él "siempre hay que hablarle en su propio lenguaje". Por eso sus textos son poéticos, de una gramáticas y sintaxis extrañas. No están están escritos desde la razón, sino que pertenecen al ámbito inmaterial de la intuición, del sentimiento, del instinto.

Fortaleza de ensueño

1.12 Granos de Granada

Roja savia condicionada apiñada de forma explotando de hermosura

Encerrando a los duendes del agua

Savia roja.

Pag. 1-4 Imágenes de agua

AMADA EN AMADO TRANSFORMADA

Vinimos por el agua

nos hicieron de barro

el fuego de la vida

nos va secando.

La gravedad

es una maldición

de la que el hombre

se libera

ardiendo

Que ciegas son las criaturas

que se apoyan en el suelo

si no encuentran más razones

que las que caen de su peso.

Val del Omar es al fin una fuente de ensoñación, mucho mayor que las propias fuentes que registró con tanta atención y emoción en "Aguespejo Granadino", un misterio abierto que dará que hablar, pensar y soñar a lo largo de muchas generaciones.

# 2. Guión "Aguespejo Granadino"

Escrito de José Val del Omar sobre el guión de "Aguaespejo Granadino" presentado en el Ministerio de Cultura. Obtenido del Archivo del MEC .

## *2.1 Idea*

El agua es espejo de la vida del hombre

## *2.2 Motivo Ocasional*

El surtidor granadino es el duende que baila una "siguiriya" sin fin.

## *2.3 Escenario*

Como peces en estanque, como girasoles en el monte, así están sujetas las criaturas en la palma de la mano del Destino. Sumergidas en un Ser que palpita, bailan y sueñan. El pleno misterio las envuelve.

La noche las lleva a los verdes estanques donde se entierra la luna. El día al azul como surtidores que aspiran a nubes y como nubes que se entregan a la luz.

En el valle de las diferencias, donde se acuna el río de la vida, las piedras y el agua cantan, y dos culturas se entredevoran alumbrando.

## *2.4 Movimiento Principal*

Un movimiento ascensional de subir, subir y subir, uniformemente retardado hasta que el agua se hace bola, cede, se demadeja, cae acelerada y retorna a la tierra.

## *2.5 Resumen*

Quiere ser esta cinta una ristra de gritos subiendo desde las malas entrañas a las estrellas. Ensartada para contagiar conciencia del baile de nuestra vida: LA GRAN SIGUIRIYA las de las ciegas criaturas que se apoyan en el suelo.

# Conclusiones

De hace algunos años a aquí se está poniendo de manifiesto la crisis del cine narrativo. Por supuesto las grandes producciones norteamericanas y las no tan grandes pero igualmente narrativas europeas siguen acaparando abrumadoramente las salas y el tiempo de espectadores y cineastas. Pero en otro orden, en la vanguardia, en el espacio de aquellos que apuestan, que avanzan, el cine narrativo está casi agotado. Lo que ocurre es que como sucede en cualquier sistema que entra en crisis, como ocurre en cualquier disciplina en la que se avanza de la única manera en que es posible avanzar: absolutamente a ciegas, las ideas se confunden, los caminos se vuelven variados e

imprecisos y hace falta un tiempo suficiente para volver la cabeza atrás e intentar comprender lo que se ha estado haciendo, para volver inteligible aquellas pinceladas que no se saben muy bien de dónde venían ni mucho menos aun a dónde iban. Sin duda José Val del Omar pertenece a este género de figuras incomprensibles en su contemporaneidad que han estado esperando pacientemente su momento para arrojar luz al futuro desde el pasado. Además las nuevas tecnologías están permitiendo abrir campos vedados a gran parte de cineastas hasta ahora por las altísimas cifras que suponía rodar en celuloide sin tener una cierta garantía de rendimiento comercial. Además esta mayor proliferación de ejercicios no convencionales están permitiendo generar un público cada vez más familiarizado con este tipo de trabajos y por tanto capacitado para entenderlos y valorarlos.

Tras el visionado del trabajo de José Val del Omar todo parece indicar que un nuevo cine es posible. En el caso que nos ocupa la ciudad poética, el arquetipo del Jardín de las Delicias, la magia granadina, fue el desencadenante que dio forma a esa gran obra. La ciudad creativa puede ser una fuente inagotable de recursos estimulantes para esta nueva tendencia que con trabajo parece que empieza a abrirse paso en un escenario muy difícil pero en todo caso estimulante.

# Referencias


- www.multidoc.rediris.es/valdelomar/

ICONO14

# 6

# La ciudad construida

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 689-694. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Ana María Belmonte Jiménez: Street Marketing en Londres, Sao Paulo y París.
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# CIUDADES CREATIVAS

# Street Marketing en Londres, Sao Paulo y París

**Ana María Belmonte Jiménez**
*Becaria de investigación*
Facultad Ciencias de la Comunicación.Universidad de Málaga, Campus de Teatinos s/n 29071. Telf. 658211771 anabelmonte@uma.es

## Resumen

El street marketing ( todas aquellas acciones publicitarias y comunicativas que se efectúan en la calle o en espacios comerciales mediante técnicas no controladas por las compañías de medios para intentar generar impactos en los consumidores de forma diversa) inunda nuestras ciudades convirtiéndolas en un vivo -en el más sentido literal de la palabra- escaparate de las marcas y de la creatividad , lo cual afecta tanto a la estética de las ciudades como a su ritmo.En el presente artículo se describen tres clases de ejemplos de éxito de street marketing en las ciudades de Londres, Sao Paulo y París respectivamente.

## Palabras clave

*Street marketing, guerrilla marketing, ciudades creativas*

## Abstract

The street marketing (all the publicity and communication actions that are performed on the streets or in commercial spaces using techniques not controlled by media companies to try to generate impacts on consumers in different ways) inundates our cities turning into a live-in most literal sense of the word "showcase for the brands and creativity, which affects the aesthetics of cities as to its beat.

This article describes three kinds of examples of successful street marketing in the cities of London, Sao Paulo and Paris respectively.

## Key words

*Street marketing, guerrilla marketing, creative cities*

# Introducción

El street marketing, también conocido como marketing de guerrilla, marketing radical, extreme marketing, o feet-on-the-street, es un término acuñado en 1984 por Jay Conrad Levinson que aparece por primera vez en su libro "Guerilla Marketing", y en el que se describe una técnicas de marketing para ser utilizada por negocios con poco presupuesto para publicidad, y que podríamos resumir en llamar la atención sobre tu producto de forma barata.

Según Gabriel Olamendi "El street marketing son todas aquellas acciones publicitarias y comunicativas que se efectúan en la calle o en espacios comerciales mediantes técnicas no controladas por las compañías de medios para intentar generar impactos en los consumidores de forma diversa.

En las ciudades es donde más se aprecia este fenómeno: casi todos hemos experimentado, al caminar por ejemplo por la capital española, cómo nos inundan con folletos, publicidad exterior, animaciones, juegos…

Las grandes empresas saben que la manera más directa y creativa de entrar en contacto con el consumidor es llamando su atención, acudiendo directamente a él; por eso no es de extrañar que cada vez más, intentando de acercarse a su público objetivo y a su entorno, la marca, ya sea de producto o servicio "salga" de su entorno natural, el cual sería el comercio donde lo adquirimos, para encontrar o atraer al posible consumidor. Ejemplos como los eventos que las marcas realizan en las aproximaciones de las universidades, en plena calle, se los encuentran los universitarios a diario.

# Objetivos

Mediante las reglas del street marketing según Gabriel Olamendi, comprobar cómo en los tres ejemplos de éxito de street marketing se cumplen las reglas mencionadas por el mismo.

# Metodología

Para describir los tres ejemplos de éxito de street marketing, se han utilizado las reglas de street marketing según Gabriel Olamendi, las cuáles son:

-Identificar los lugares públicos de encuentro del público objetivo (playas, recintos universitarios, eventos culturales, cercanía de almacenes …) a fin de mantener una acción perfectamente programada (lanzamiento de un nuevo producto…).

-Transmitir un sentimiento positivo de proximidad y de simpatía con un plan bien argumentado

-Provocar que el evento interese a los diferentes medios

-El street marketing se inscribe dentro de un marco de comunicación global, unido a las diferentes acciones clásicas (televisión, radio, prensa…)

-El buzz marketing es parte de su éxito

-El marketing efectivo no requiere gastar más que la competencia para triunfar. Simplemente, hay que vencerla en la calle con un planteamiento acertado.

# 1. Street Marketing en Londres, Sao Paulo y París

## *1.1 Londres: La agencia Curb y Extreme Channel*

Hacer publicidad usando como materia prima la nieve, no es algo muy usual que digamos, pero precisamente el street marketing se caracteriza por eso: por su creatividad y bajo coste, en este caso, nulo. Este ha sido el caso de la agencia Curb, la cual para publicitar la cadena de televisión de deportes extremos “”Extreme Channel” utilizó la nieve de la capital londinense para estampar más de 2000 logos de la cadena. Para la identificación de los lugares públicos objetivos se han elegido las 350 zonas más frecuentadas de Londres. El sentimiento de próximidad es innegable: toda Londres estaba cubierta de nieve, por lo cual la visión de los logos es innegable y la repercusión de la acción en los medios ha sido mundial.

## *1.2 Sao Paulo: La agencia Cubocc y Doritos*

Utilizando el concepto guinnes de los récords y un juego de adivinanza, la agencia brasileña Cubocc realizó una campaña de street marketing colgando de un edificio céntrico de la ciudad la bolsa más grande del mundo de Doritos (3 metros de altura) llena de auténticos doritos. El juego consistía en adivinar el número exacto de doritos que podía tener. El ganador obtendría la misma bolsa llena de doritos. El sentimiento de simpatía por parte del público hacia esta iniciativa quedó demostrado con espectáculos improvisados de mariachi y rock en el lugar donde estaba la bolsa; para crear buzz, además de regalar bolsas de 5kg de doritos a los bloggers, periodistas y usuarios de twitter y orkut (la red social más importante de Brasil), pusieron en el lugar una cámara con emisión las 24 horas durante un mes, lo cual se emitía en directo a través de la web de Doritos. Mediante estas acciones, vemos cómo el street marketing se ha implementado dentro de

un marco de comunicación global que incluye otros medios, en este caso, Internet e incluso Flickr, mediante la creación de una página que se dedico para tal iniciativa.

Resultado: según las cifras de google, las visitas a la web de Doritos Brasil subieron espectacularmente, por lo cual fue todo un éxito.

## *1.3 París: WWF Y Nokia*

La WWF es una red operacional de 96 países, 4,7 millones de miembros alrededor del mundo y 1200 programas de protección de la naturaleza. La organización es conocida a nivel mundial, pero para llamar la atención sobre una de sus causas, en este caso la protección del oso panda, decidieron recurrir a u na acción de street marketing que consistía en la inserción de 1600 pandas en papel maché (el numero actual de pandas existentes a nivel mundial) en París. Los lugares públicos del público objetivo los encontraron en los puntos más transitados de Paris, concretamente en las cercanías de los monumentos más importantes de París, como por ejemplo la plaza frente al ayuntamiento de París, lo cual, sin duda, atrajo a gran cantidad de medios interesados en contar y fotografiar la escena.

Para implementar la acción dentro de un marco de comunicación global, mediante un acuerdo con la empresa Nokia y su móvil "N96", Nokia ha realizado un sitio web en el cual mediante una video animación con estética oriental, podemos ver la edición limitada del teléfono, cuyos ingresos irán íntegramente a la causa de WWF.

*Gráfico 1.1: Londres*

*Gráfico 1.2: Sao Paulo*

STAMPED MA

# Conclusiones

-Las marcas, mediante sus acciones de street marketing, convierten a las ciudades en lugares creativos.

-Las empresas, con un presupuesto limitado, mediante el street marketing pueden obtener notoriedad en los medios y en su público objetivo.

-El street marketing permite un contacto directo e interactivo con el público.

-Mediante el street marketing, la marca capta toda la atención sobre su público objetivo, sin competencias, puesto que ésta no se encuentra en su entorno natural.

# Referencias


- Olamendi, Gabriel "Street marketing" en www.estoesmarketing.com[En línea].S.l, Disponible en: http://www.estoesmarketing.com/Marketing/Street%20Marketing%20_1_.pdf [Accesado el día 20 de agosto de 2009]
- Olamendi, Gabriel " Los pandas invaden Paris…y visten al Nokia N96" en www.culture-buzz.es [En línea].S.l, Disponible en:
- http://www.culture-buzz.es/blog/Nokia-colabora-con-la-WWF-2016.html [Accesado el día 20 de agosto de 2009]
- Olamendi, Gabriel "Guerrilla street marketing" en www.culture-buzz.es [En línea].S.l, Disponible en: http://www.culture-buzz.es/spip.php?page=categorie&id_categorie=75#pagination_maboucle. Accesado el día 20 de agosto de 2009]

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 695-709. ISSN 1697-8293. Madrid (España). Miguel Baños González y Teresa Rodríguez García: *La ciudad de los contrastes*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*
ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# LA CIUDAD DE LOS CONTRASTES

## Autores: Miguel Baños González

*Profesor Titular*

Universidad Rey Juan Carlos. Camino del Molino s/n. 28943. Fuenlabrada-Madrid. Tlfn: +34914887504- miguel.banos@urjc.es

## Teresa Rodríguez García

*Profesora Visitante Doctor*

Universidad Rey Juan Carlos. Camino del Molino s/n. 28943. Fuenlabrada-Madrid. Tlfn: +34914888197- teresa.rodriguez@urjc.es

## Resumen

Históricamente, algunas ciudades han mostrado una mayor capacidad de innovación que otras. Actualmente, se utiliza el término ciudades creativas en diferentes ámbitos y con diversos significados. Pero en la mayoría de las ocasiones, lo que se valora es el resultado final: la mayor producción de *algo* que es considerado creativo en ese ámbito.

Ahora bien, ¿qué es lo que hace que una ciudad favorezca la innovación? Para la mayoría de los investigadores, la creatividad surge de la asociación de varios elementos diferentes. Y a medida que esos elementos se encuentran más distantes, la asociación es más difícil y, por lo tanto, la originalidad es potencialmente mayor.

Nuestro planteamiento es que, al igual que sucede con las personas creativas y con el resultado de su trabajo, la ciudad creativa debería caracterizarse por mostrar grandes contrastes para facilitar a los individuos la tarea de producir respuestas más originales. Csikszentmihalyi (1998) propuso 10 pares de rasgos para los sujetos creativos, individuos que son capaces de expresar todo el abanico de rasgos potencialmente presentes en el ser humano, mientras que el resto de los sujetos tienen atrofiado el polo que consideran malo. Estos pares de rasgos son las dimensiones de la complejidad y, para nosotros, a una ciudad debería poder aplicársele estos rasgos para que sea considerada creativa.

## Palabras clave

*Creatividad, Ciudades creativas, Contexto creativo, Personalidad creativa, Originalidad e Innovación.*

## Abstract

Historically, some cities have shown a higher capacity for innovation than others. Currently, the term "creative cities" is used in different domains and with different meanings. However, most of the times what is valued is the final result: the higher production of something that is considered as creative in a given domain. But, what are the elements that allow a city to promote innovation? For most researchers, creativity is born through the association of different elements. The more distant those elements are, the more difficult the association is and, therefore, originality is potentially bigger. Our approach is that, similarly to what happens to creative persons and their creative work results, the creative city should be characterized by showing big contrasts in order to facilitate the individuals the production of the most original proposals. Csikszentmihalyi (1998) proposed 10 pairs of features for the creative subjects, individuals that are capable of expressing the whole range of features potentially present in the human being, whilst the rest of the individuals have stiffed the pole that they consider bad. These pairs of features are the complexity dimensions and, for us, they should be able to be applied to a city for it to be considered a creative city.

## Key words

*Creativity, Creative cities, Creative context, Creative personality, Originality and Innovation.*

# Introducción

Las investigaciones en el terreno de la creatividad se han clasificado, tradicionalmente, en cuatro categorías (persona, producto, proceso y ambiente), poniendo de relieve con una de ellas, el ambiente, la importancia que tiene el contexto en el que trabajan los creativos. Dentro del contexto amplio, la ciudad es, posiblemente, el entorno que más puede influir en la innovación.

En este trabajo vamos a analizar las posibilidades que una ciudad puede ofrecer a los creativos intentando definir unas características que propicien la innovación y la generación de ideas originales, independientemente del campo de actividad.

Actualmente, el término Ciudad Creativa se utiliza desde diferentes ámbitos, como son la cultura (UNESCO) o la economía (Richard Florida, 2009), por lo que las ciudades que merecen este calificativo, son totalmente diferentes en cada caso. El problema está en que no se establecen unos criterios para identificar y diferenciar a las ciudades más creativas. Sí existen criterios claros

cuando se habla de alguna actividad concreta (la publicidad, la música, el cine,…) ya que, normalmente, se valora por el volumen y la calidad de las producciones obtenidas en ese terreno.

# Objetivos

Comenzamos por hacernos varias preguntas en relación con las ciudades creativas:

1. ¿Existen ciudades donde el índice de innovación es superior a otras, hasta el punto de hacerlas merecedoras de ser consideradas ciudades creativa?
2. Actualmente se trabaja sobre ciudades creativas desde ámbitos muy diferentes, pero ¿cuáles son los criterios que se utilizan para calificar a una ciudad como creativa?
3. ¿Sería posible equiparar las características de una ciudad creativa con las que tienen los sujetos con una capacidad especial para innovar?

A partir de estas preguntas, nos planteamos como objetivos:

1. Analizar qué criterios se utilizan, en diferentes ámbitos, para que una ciudad sea considerada creativa.
2. Analizar diferentes teorías sobre los factores considerados, habitualmente, característicos de las personas creativas.
3. Comprobar si esas características que se asignan a las personas con una capacidad especial para la innovación se pueden aplicar a una ciudad creativa. La ciudad solamente tiene sentido cuando están los ciudadanos, personas que son quienes la dotan de una personalidad específica; por eso, pensamos que son las cualidades de las personas que habitan en ella las que se reflejarán en una ciudad creativa.

# Metodología

De acuerdo con los objetivos planteados en el punto anterior, para este trabajo, vamos a comenzar haciendo un breve recorrido por las fuentes que, en los últimos tiempos, han trabajado sobre el concepto ciudades creativas, centrándonos en los criterios que utilizan para identificar a las ciudades que se pueden incluir en la lista de las más innovadoras.

A continuación, llevaremos a cabo el análisis de diferentes fuentes en el ámbito de la creatividad con el objetivo de analizar algunas de las teorías más destacadas sobre la personalidad de los sujetos creativos y sus características diferenciadoras; a partir de este análisis, seleccionaremos un modelo aplicable a la ciudad creativa.

Por último, llevaremos a cabo la adaptación de ese modelo centrado en las características de los

sujetos creativos a la ciudad creativa, de tal forma que, si cumple con los criterios del modelo, podremos identificar este tipo de ciudades y su potencial para la innovación.

# 1. Las Ciudades Creativas

Históricamente, siempre ha habido ciudades que le han ofrecido al mundo más y mejores muestras de innovación que otras. La Atenas de Sócrates, Platón o Aristóteles (aunque nació en Estagira, podemos decir que se hizo filósofo en la escuela de Platón), más de dos mil años después, sigue sorprendiéndonos por sus filósofos, arquitectos, escultores,…

Actualmente, podemos decir que las ciudades creativas están de moda. Se habla de ellas en los más diversos ámbitos, se organizan congresos en diferentes lugares e incluso han merecido el reconocimiento de la UNESCO. Pero este término, el de ciudades creativas, no se utiliza con el mismo sentido en todas las ocasiones. Aquí vamos a ver, muy brevemente, dos formas diferentes de entender las ciudades creativas: en primer lugar, la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO puesta en marcha en los últimos años, en la que el calificativo creativo viene dado, sobre todo, por su valor cultural; en segundo lugar, la visión que de las Ciudades Creativas nos da Richard Florida, con una visión más próxima a la capacidad para alcanzar el éxito económico en lugares que van más allá de lo que tradicionalmente se ha venido considerando una ciudad.

En ambos casos, la consideración de ciudad creativa (o megarregión como sucede con Florida) es el resultado de valorar la producción obtenida en alguna actividad relacionada con la innovación en diferentes ámbitos.

## *1.1. La Red de Ciudades Creativas de la UNESCO*

La UNESCO entiende que muchas ciudades planifican su futuro teniendo en cuenta su pasado creativo e histórico, ciudades que buscan un reconocimiento internacional que confirme sus identidades en el actual mundo globalizado.

Por eso, pone en marcha en 2004 esta red que cuenta con siete áreas temáticas (literatura, cine, música, arte popular, diseño, arte digital y gastronomía) y desarrolla los conceptos de "economía creativa" e "industrias creativas" que son, tal y como se afirma en el portal de la organización, las que " tienen sus orígenes en la creatividad, los conocimientos técnicos y el talento individual y que tienen un potencial para crear empleos y riqueza a través de la producción y la explotación de la propiedad intelectual".

Y "el concepto de las ciudades creativas se basa en la idea que la cultura puede desempeñar un papel importante en la renovación urbana".

Con esta red se pretende poner en contacto a las ciudades que hayan sido previamente seleccionadas para que puedan compartir conocimientos, experiencia, tecnología,… A través de ella se potencia el intercambio y la colaboración especialmente con ciudades pertenecientes a países en desarrollo.

En torno a 20 ciudades de todo el mundo integran, actualmente, esta red que está en continua expansión; en el caso español, solamente Sevilla forma parte de la red dentro del apartado Ciudades de la Música.

Se seleccionan ciudades que deseen integrarse en alguna de las siete redes temáticas, por lo que previamente tienen que solicitar su incorporación, y que estén dispuestas a poner todo su talento y esfuerzo en esa red temática. Así, tenemos por ejemplo que cuando se propuso la ciudad de Edimburgo como primera asociada de la red de Ciudades de la Literatura, se hizo porque presentaba documentos que destacaban su patrimonio literario, "su perfil contemporáneo y su empeño por desarrollar la cultura literaria en la ciudad. También está tratando de compartir los conocimientos en el plano internacional y de preparar proyectos que sirvan de guía para las industrias literarias".

## *1.2. Las Ciudades Creativas de Richard Florida*

No se centra en la idea de ciudad tal y como lo identificamos habitualmente, sino en una unidad económica diferente: la megarregión que puede, incluso, superar las fronteras nacionales como es el caso de la que denomina megarregión binacional Barce-Lyon que incluye una buena parte del mediterráneo tanto español como francés.

Pero no todas las grandes ciudades merecen el calificativo de megarregión ya que necesitan además "mercados grandes, una capacidad económica significativa, una actividad innovadora relevante y personas con talento y muy cualificadas, además de grandes poblaciones" (Florida, 2009, 53). Por lo tanto, una megarregión debe tener:

1. En primer lugar, una densidad de población importante, aunque no es un criterio que determine la productividad de las regiones.
2. En segundo lugar, tenemos la "producción económica actual" de cada megarregión. Cada una de las 40 megarregiones que existen "producen más de 100.000 millones de dólares cada una. No es sólo que las megarregiones se estén convirtiendo en los motores económicos de las economías nacionales, sino que también son las encargadas de impulsar la economía global" (p. 34).
3. El tercer criterio es la innovación medida por las patentes concedidas, utilizando datos de la Oficina de Patentes y de Marcas Registradas de Estados Unidos y los datos de la Organización Mundial de la Propiedad Intelectual.
4. Por último, utiliza como criterio el lugar de residencia de los científicos estrella que son "los 1.200 científicos más citados en campos punteros" (p. 37).

Y en el apéndice de las megarregiones del mundo hace una clasificación de las mismas teniendo en cuenta estos cuatro criterios (población, producción económica, innovación/patentes y científicos estrella). En esta clasificación tenemos, en primer lugar, lo que denomina Gran Tokio que, con 55,1 millones de habitantes, ocupa el cuarto lugar del mundo en población (la primera megarregión en este apartado es Delhi-Lahore), la primera potencia en actividad económica con una producción de 2,5 billones de dólares, la segunda posición en Innovación/Patentes (superada solamente por Berlín) y la 24 en científicos estrella

(la primera es Nor-Cal, Norte de California, un centro que califica de líder en industria tecnológica, cuenta con universidades de prestigio,… y, sobre todo, en ella está Silicon Valley).

En España, sitúa este autor una megarregión y otra compartida con Francia: Madrid y Barce-Lyon.

Según la clasificación de Richard Florida (2009), formada por las 40 megarregiones del mundo, Madrid ocupa la posición 35 en población con casi 6 millones de habitantes, está entre la 38 y 40 en producción económica con 100.000 millones de dólares (el límite para formar parte de este selecto grupo), la 20 en Innovación/Patentes y la 26 en científicos estrella; es decir, está mejor posicionada por innovación y presencia de científicos que por su población o actividad económica.

La megarregión mediterránea compartida por Francia y España, Barce-Lyon, es la número 16 en población (25 millones de habitantes), ocupa el puesto 11 en producción económica con 610.000 millones de dólares, el 24 en Innovación/Patentes y el 20 en científicos estrella (pp. 308-309).

Para este autor la creatividad es un concepto muy amplio ya que la clase creativa "comprende empleos en ciencia y en tecnología, en arte y en diseño, en entretenimiento y en medios de comunicación, en derecho, en finanzas, en gestión de empresas, en atención sanitaria y en educación" (113). Y para algunos que siguen esta teoría, la clase creativa no se acaba aquí, por ejemplo, para Cubeiro (2008), incluso un recepcionista de hotel, dedicado a su trabajo, que le encanta, que "se sabe el nombre de los principales clientes. Los escucha con suma atención. Los atiende exquisitamente. Se compromete personalmente con cualquiera de las peticiones de los clientes" (pp. 26-27) está integrado en la clase creativa. En cualquier caso, lo importante es que el motivo para que este tipo de profesionales decida vivir en una megarregión se basa en la economía ya que es necesario vivir en una de ellas para lograr el máximo potencial económico, y esto solamente se puede lograr acercándose a la gente con más talento, con niveles educativos más elevados,…

## 2. El contexto en la creatividad

En general, los procesos cognitivos son importantes para la creatividad, pero no son los únicos factores determinantes, así Eysenck (1995) considera que para que se lleven a cabo las realizaciones creativas son necesarias tres tipos de variables: cognitivas (inteligencia, conocimientos, habilidades técnicas, talento especial), ambientales (factores político-religiosos, culturales, socio-económicos y educacionales) y de personalidad (motivación interna, confianza, disconformidad).

En la misma línea, Baños, García y Ramírez (2009), destacan los trabajos de Feldman quien propone siete dimensiones que confluyen en el desarrollo de la creatividad del individuo: "procesos cognitivos; procesos socioemocionales; aspectos familiares; educación, preparación,…; características del dominio y del cam-

po; aspectos contextuales y socioculturales; y las fuerzas históricas, sucesos, tendencias,…" (p. 37).

Para Csikszentmihalyi (1998) cualquier mente, por abstracta que sea, se ve afectada por los entornos físicos. El marco, tanto espacial como temporal, en el que se mueven los creativos tiene importantes consecuencias que, frecuentemente, pasan inadvertidas. El entorno hace referencia tanto al contexto próximo o microentorno (el más próximo al trabajo del individuo) como al amplio o macroentorno (contexto sociocultural en el que vive el sujeto). Sobre el primero puede influir directamente el creativo mientras que el segundo tiene una repercusión indudable para el sujeto que tiende a acercarse a los centros en los que existe una mayor producción y creatividad en su terreno de actuación.

Por este motivo, Csikszentmihalyi (1998) comienza preguntándose ¿dónde está la creatividad? en lugar de ¿qué es la creatividad? Para él, la creatividad no tiene lugar en la mente de las personas que él califica de especiales, "sino en la interacción de los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural" (p. 41).

Esa interacción se produce en un sistema compuesto por tres elementos fundamentales:

1. El campo: reglas y procedimientos simbólicos ubicados dentro de una cultura o conocimiento simbólico que comparte una determinada sociedad.
2. El ámbito: individuos encargados de decidir si la nueva idea o el nuevo producto merece su inclusión en ese campo.
3. La persona individual que, utilizando los símbolos de un determinado dominio, tiene una idea nueva y, además, esa idea es elegida por el ámbito de ese dominio para su inclusión en el campo correspondiente.

Amabile (1982, 1983, 1996) desarrolla un modelo componencial de la creatividad. De acuerdo con Rodríguez Fernández (2006), el punto de partida de la teoría es el siguiente: la creatividad se produce en el individuo, sin embargo, no se puede obviar la existencia de un contexto en el que la persona desarrolla esa actividad. Partiendo de este principio, Amabile establece tres categorías en las variables que influyen en la creatividad de cualquier persona, independientemente del campo en el que desarrolle su actividad.

1. El dominio o ámbito en el que el individuo realiza su actividad, incluyendo las habilidades que garantizan que las acciones tendrán la suficiente calidad y relevancia.
2. El ámbito o destrezas del individuo para la creatividad.
3. La motivación para realizar la tarea.

Hay otros investigadores de la creatividad que dan una gran importancia al contexto, así "para Gardner, la creatividad se une a un tiempo y a un lugar concretos, por eso, la creatividad es algo relativo que cambia de unas sociedades a otras y de un momento a otro. Lo que es considerado como creativo hoy puede no serlo en el momento siguiente" (Baños, 2001, p. 34).

También Sternberg y Lubart (1997) consideran que las conductas no se valoran de la misma forma en una sociedad o contexto que en otro: "La medida es siempre relativa a las normas y a las expectativas de un grupo particular en un

momento particular y en lugar determinado" (1997, 56).

# 3.Características de los sujetos creativos

¿En qué se parecen los creativos? se pregunta Monreal (2000), y para responder realiza una síntesis de diferentes investigaciones desarrollando una serie de agrupaciones de los resultados obtenidos en relación con la personalidad del creativo; pero, a pesar de esas características, hay que contemplar las grandes diferencias de personalidad que hay entre unos creativos y otros.

En un breve recorrido por algunas de las investigaciones llevadas a cabo en este terreno, tenemos a Guilford (1977) y Lowenfeld y Lambert (1980) quienes llegaron, por diferentes caminos, a unos criterios de la personalidad creativa similares, de los que podemos destacar: sensibilidad, capacidad de receptividad, facilidad de adaptación a nuevas situaciones, originalidad, capacidad para cambiar las funciones de los objetos, capacidad de síntesis,… Barron (1976) llevó a cabo un estudio en el que describe las características personales más destacadas de los individuos con mayores niveles de creatividad comparados con los menos creativos; los más creativos están mejor informados, muestran un mayor interés por los problemas importantes, son emprendedores, enérgicos y atrevidos, mientras que los sujetos menos creativos son conformistas, les interesan más los aspectos secundarios de los problemas, muestran más problemas para expresarse, sus ideas son más convencionales,…

Gervilla y Quero (2006) clasifican las características de los creativos diferenciando entre aptitudinales y actitudinales. En la primera categoría incluyen: fluidez y flexibilidad, originalidad, elaboración, imaginación y comunicación, análisis y síntesis, experimentación, organización coherente y concentración. Dentro de los factores actitudinales están: sensibilidad a los problemas, tolerancia, curiosidad, independencia y libertad, inconformismo, apertura y preferencia por lo complejo. Además, la personalidad creadora está influenciada por: las vivencias personales, el ambiente geográfico, la autoestima, el ambiente sociocultural, la inteligencia emocional, el ambiente familiar, el autoconcepto y la herencia.

## *3.1. Csikszentmihalyi: dimensiones de la complejidad*

Para este autor, a pesar de la diversidad de resultados obtenidos en las investigaciones, los especialistas sí han intentado describir los rasgos particulares de los creativos y han llegado a algunas conclusiones válidas; pero cree que estos rasgos son poco exactos para describir toda la complejidad del creativo, porque lo que les hace diferentes del resto de las personas es la complejidad; son personas que muestran tendencias de pensamiento y formas de actuar que no se dan juntas en la mayoría de las personas, como si tuviesen todo el abanico de las posibilidades humanas reunidas en sí mismos. No se trata de que tengan unas cualidades únicas, sino de que el resto de los sujetos tenemos esas mismas cualidades pero, por nuestra educación, sólo desarrollamos un polo de los dos posibles; el creativo es capaz de expresar todo el abanico de rasgos potencialmente presentes en el ser humano, pero no está en

una posición intermedia entre esos dos polos, sino que tiene la capacidad para pasar de un extremo a otro dependiendo de la situación y de las circunstancias.

Los 10 pares de rasgos son aparentemente antitéticos y se dan en los creativos de una forma integrada.

1. "Tienen gran cantidad de energía física, pero también están a menudo callados y en reposo. Trabajan muchas horas, con gran concentración, proyectando al mismo tiempo una atmósfera de frescura y entusiasmo" (Csikszentmihalyi, 1988, 80). Y la energía que muestran estos sujetos proviene fundamentalmente de su interior y de su capacidad de concentración.
2. Suelen ser sujetos muy vivos y, al mismo tiempo, ingenuos o, en otras palabras, muestran los polos de sabiduría y puerilidad. Son individuos que usan correctamente tanto el pensamiento convergente como el divergente.
3. Pueden combinar la responsabilidad y la irresponsabilidad, el carácter lúdico con la disciplina.
4. Son capaces de alternar la imaginación y la fantasía con un arraigado sentido de la realidad; dos extremos imprescindibles para apartarse del presente manteniendo el contacto con el pasado. Es decir, pueden saltar con su imaginación a un mundo diferente del presente, ir más allá de lo que consideramos real creando una nueva realidad, pero nunca cayendo en el territorio de la ensoñación.
5. Pueden mostrar tendencias opuestas entre extraversión e introversión. Necesitan la soledad para llevar a cabo su actividad, pero suelen necesitar, también, de otras personas, escucharlas, intercambiar sus ideas,…
6. Los creativos suelen ser sujetos humildes y orgullosos al mismo tiempo. Es una mezcla de ambición y desinterés, necesaria para realizar su tarea.
7. Suele ser capaces de escapar a los estereotipos clásicos del género. Los creativos pueden mostrar los dos rasgos, masculino y femenino, duplicando su capacidad de reacción y relación con el mundo que les rodea.
8. Generalmente son rebeldes e independientes, y, al mismo tiempo han tenido que interiorizar un campo concreto aprendiéndose sus reglas, lo que hace que sean, también, tradicionalistas.
9. Suele ser personas apasionadas por su trabajo y, al mismo tiempo, muy objetivas con él. La pasión es imprescindible para mantener la tensión y el esfuerzo que exige la creatividad, pero sin la objetividad nunca podrían realizar un trabajo valioso y creíble.
10. Frecuentemente, se ven expuestos al sufrimiento y al dolor, y también a una buena cantidad de placer. Al tratarse de individuos con una mayor sensibilidad, tienen más posibilidades de sufrir desaires y ansiedades que el resto de las personas. Pero cuando esa persona está trabajando en algo que de verdad le gusta, todas las preocupaciones desaparecen transformándose en satisfacción.

# 4.La ciudad creativa: ciudad de contrastes

"Con sus dos divinidades artísticas, Apolo y Dioniso, se enlaza nuestro conocimiento de que en el mundo griego subsiste una antítesis enorme (…) esos dos instintos tan diferentes marchan uno al lado del otro, casi siempre en abierta discordancia entre sí y excitándose mutuamente a dar a luz frutos nuevos y cada vez más vigorosos" (Nietzsche, 2009, 41).

La creatividad surge de la combinación o asociación de varios elementos diferentes. Y a medida que esos elementos se encuentran más distantes, la relación es más difícil y, por lo tanto, la originalidad es potencialmente mayor.

Para Guilford (1977), como para la mayoría de los autores e investigadores, la originalidad se relaciona con la producción de respuestas inusitadas y se puede plantear desde dos perspectivas diferentes: el número de veces que se repite la misma respuesta en un grupo determinado (infrecuente estadísticamente) y el carácter de la asociación que la ha generado (capacidad para sorprender de esa respuesta, algo que estaría provocado, normalmente, por las asociaciones más alejadas o remotas).

Nuestro planteamiento es que en la ciudad creativa tenemos que encontrarnos con algo similar: una "personalidad" con una gran variedad y diversidad de elementos que, combinados adecuadamente, dan lugar a algo original y facilitan la producción de respuestas innovadores. Partiendo de esta base, la ciudad creativa tiene que ser, casi por necesidad, una ciudad de contrastes.

## *4.1. La ciudad y su "personalidad" creativa*

Para responder a la última de las preguntas que nos planteamos en el apartado dedicado a los objetivos de este trabajo, vamos a seleccionar una serie de características atribuidas normalmente a los sujetos creativos: los 10 pares de rasgos que forman las dimensiones de la complejidad de Csikszentmihalyi (1998) y los adaptaremos a las particularidades de la ciudad.

Ya hemos anticipado nuestro planteamiento en relación con este punto: las ciudades son lo que son los individuos que viven en ellas; si la gente se esfuerza, trabaja duro por lo que cree que de verdad es importante y hay, por supuesto, personas capaces de canalizar ese entusiasmo, el resultado será una ciudad que puede enfrentarse a cualquier reto y salir airosa. Por eso, creemos que la propuesta de Csikszentmihalyi se puede adaptar a la idea de una ciudad creativa.

Antes de comenzar, tenemos que poner de relieve que cuando hablamos de las ciudades nos referimos a su conjunto y no a cada una de las personas que viven en ellas; es difícil conseguir la unanimidad en grupos reducidos, así que cuando hablamos de miles, cientos de miles e incluso millones de personas, tenemos que aceptar que nos referimos a la mayoría.

Por otra parte, dado que no estamos llevando a cabo la aplicación del modelo a una ciudad con-

creta, recurriremos a ejemplos explicativos de diferentes ciudades y países.

Partiendo de los 10 rasgos de las dimensiones de la complejidad aplicados a las ciudades creativas tenemos:

1. Las ciudades creativas muestran una gran energía, están llenas de vida; cuando se ponen en marcha, se vuelcan con la actividad que les ocupa, pero, al mismo tiempo, son capaces de tener momentos de ocio o de reflexión después de etapas de gran actividad. El caso de Madrid con las Olimpiadas podría incluirse como ejemplo en este punto; difícilmente se puede lograr un apoyo tan amplio por parte de los madrileños (recordamos que nos referimos a la mayoría y no a los casos que se oponían a este acontecimiento, que también eran importantes) ni se pueda desarrollar una actividad tan frenética si no es por la energía puesta en marcha por unos ciudadanos volcados en esa actividad; y una vez conocido el resultado, llega el momento de reflexionar (el fallo ha sido negativo, si hubiese sido positivo, seguramente tendríamos una etapa de disfrute hasta volver a ponerse manos a la obra para seguir trabajando en el proyecto).

2. Son ciudades que, cuando se enfrentan a problemas racionales, responden dentro de los patrones de la lógica, pero cuando tienen que solucionar problemas que necesitan poner en marcha todos los recursos de la producción divergente son capaces de ofrecer las respuestas más originales. La imagen que tenemos de Pekín es, seguramente, la de una ciudad que se rige por unos patrones muy lógicos (el régimen político ayuda, al igual que lo hacen las múltiples imágenes que nos llegan de las actuaciones de sus ejércitos), pero es una ciudad que nos ha sorprendido a todos con los edificios construidos para las Olimpiadas y, como no, por la propuesta desarrollada para la apertura de los juegos (no estamos valorando cómo se desarrolló el proceso, sino el resultado final).

3. Son ciudades capaces de enfrentarse a difíciles problemas realizando todo el esfuerzo imaginable y mostrando una gran responsabilidad y, al mismo tiempo, disfrutar con lo que se hace. Un ejemplo de este rasgo puede ser el esfuerzo que se realiza para disfrutar de espectáculos como los que tienen lugar durante el mes de agosto en la ciudad de Edimburgo, ciudad que está dentro de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO como Ciudad de la Literatura; durante el mes de agosto y hasta principios de septiembre (al menos en los últimos años) se ha celebrado el Festival Internacional donde se desarrollan cientos de actividades relacionadas con la ópera, la danza, el teatro, la música y las artes visuales; en la capital escocesa tiene lugar, más o menos en las mismas fechas, el Fringe Festival de Edimburgo, un festival de teatro alternativo con la mayor concentración de artistas callejeros del mundo (más de 2.000 espectáculos, cerca de 20.000 músicos y en torno a 250 escenarios); finalmente, vamos a mencionar el Festival Internacional del Libro al que asisten en torno a 800 escritores y se organizan cientos de eventos. Y no son los únicos festivales que se desarrollan en esta

ciudad durante el mes de agosto, por lo tanto, si podemos hablar de una ciudad volcada con una actividad, esa es Edimburgo con el teatro y la literatura, y quien ha podido visitarla en esa época del año puede ver que se disfruta con todo lo que se programa.

4. Son capaces de soñar e imaginar un futuro diferente,… pero con los pies en el suelo. Por muy lejos que vayan en sus propuestas, se mantienen siempre dentro de los límites de la realidad. Aunque, a veces, los límites de la realidad son muy amplios. ¿Qué futuro se ha imaginado, por ejemplo, Dubai (como emirato o como ciudad)? Fruto de esa visión del futuro es un lugar con edificios como el Burj Dubai de más de 800 metros de altura, hoteles de siete estrellas, exclusivos complejos turísticos en islas artificiales,… además de convertirse en uno de los centros financieros más importantes a nivel internacional. Es cierto que tienen petróleo, pero no son los únicos y no todos se han imaginado un futuro como éste (aunque ese futuro no sea igual, ni mucho menos, para todos sus habitantes).

5. Las ciudades creativas trabajan centradas en la actividad que desarrollan, como aisladas del mundo y, al mismo tiempo, saben escuchar, intercambiar ideas,… Al hablar de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO comentamos que uno de sus objetivos es el intercambio de experiencias e información entre las ciudades integradas en la red; conocer otras opiniones, escuchar a quienes ven la situación desde otra perspectiva, conocer las soluciones que han sido útiles en situaciones similares,… ayuda a la innovación y a descubrir mejores soluciones.

6. Son ciudades que saben reconocer sus limitaciones pero, al mismo tiempo, conocen su capacidad para enfrentarse a cualquier reto con la seguridad de que pueden superarlo. Hemos hablado en el primer rasgo de Madrid y en este caso, el ejemplo puede ser Río de Janeiro; cuando se presentó la ciudad el día de la votación para elegir la sede de los Juegos Olímpicos de 2016, se habló de su capacidad creativa, que en ese contexto era tanto como decir que tenía capacidad para superar ese reto, y demostraron ser conscientes de lo mucho que les faltaba por hacer, pero también fueron capaces de transmitir la seguridad de que podían hacerlo (o así lo dejaron claro en la exposición).

7. Son ciudades donde se aprovecha al máximo el potencial de todos sus habitantes, independientemente de su raza, religión, país de procedencia y, por supuesto, sexo. En este caso, no nos limitamos al género ya que la ciudad tiene que aprovechar todas las posibilidades que aportan las personas que forman parte de esa comunidad, con los diferentes puntos de vista, planteamientos,… Esta es una característica muy común en nuestra sociedad y, seguramente, el país o, en nuestro caso, la ciudad que no aprovecha este potencial está renunciando, entre otras muchas cosas, a ser creativa.

8. Es una ciudad que no se conforma, que corre riesgos mirando hacia al futuro, pero lo hace sabiendo que hay que cumplir

unas reglas. Hay ciudades que han solicitado en varias ocasiones la organización de unas Olimpiadas (es lo más frecuente ya que se presentan muchas candidatas y solamente gana una cada cuatro años); y, aunque no logran su objetivo, siguen intentándolo porque no se conforman con la situación pero, al mismo tiempo, saben que hay unas normas (escritas o no escritas) que tienen que cumplir necesariamente; por muy innovador que sea el proyecto que presentan a las comisiones que deciden, todas las ciudades tienen que construir unas determinadas infraestructuras deportivas, aceptar inspecciones, cumplir unas normativas (por ejemplo, para evitar el dopaje),… todo esto solamente si quieren tener la opción de ganar, ya que hay unos requisitos mínimos para poder ser considerada candidata.

9. Ante un reto, la ciudad se apasiona dedicándole todos los esfuerzos necesarios, pero también son objetivas para valorar con realismo su trabajo. La mayoría de nosotros tendemos a perder la objetividad cuando se habla de "nuestro" trabajo, el entusiasmo no nos deja ver la realidad; sin embargo, el creativo es el primero que sabe ver el verdadero potencial de sus ideas y sus limitaciones. En el caso de una ciudad, si no sabe ver los errores, necesariamente tendrá que fracasar porque no podrá resolverlos. Ya hemos hablado de una Ciudad de la Literatura como es Edimburgo y la inmensa actividad que ha venido desarrollando desde hace décadas en este ámbito; pues bien, en la misma área temática, recientemente, la ciudad de León solicitó su inclusión en la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO; seguramente se lo merece y no sé si ya se conoce el resultado y se ha aceptado la propuesta, sin embargo, en diferentes medios se destacan los errores cometidos en esta área como las ferias sin ayudas, la falta de propuestas y medios,… En este caso las críticas se dirigían a los responsables y no a la ciudad, pero un poco de autocrítica hubiese ayudado a mejorar la propuesta y presentar un proyecto más sólido.

10. Son ciudades que por innovar tendrán que enfrentarse, necesariamente a fracasos y a trabajar sin obtener ninguna recompensa, pero ese trabajo se desarrolla porque le gusta, le interesa y le apasiona, por eso la actividad, a pesar del fracaso, es también placentera. Solamente puede equivocarse quien asume riesgos; es posible que todos hayamos oído alguna vez la historia de la Torre Eiffel que, poco valorada por los parisinos, estuvo a punto de ver cómo se desmontaba hasta que sus posibilidades como antena hicieron que permaneciera en su sitio; hoy en día es uno de los grandes símbolos mundiales visitados por miles y miles de personas cada año.

Y, por supuesto, además de estos rasgos, de la misma manera que el sujeto creativo necesita motivación y libertad, los ciudadanos de esa ciudad creativa también tendrán que tener una motivación especial para innovar (valoración de las soluciones originales, mejorar el entorno en el que viven, obtener beneficios sociales,…) y tener las suficientes dosis de libertad para hacer propuestas y desarrollar este tipo de tarea.

Por último, para acabar este punto, no podemos obviar que, como sucede con los creativos, es

muy difícil que todos estos rasgos se den al mismo tiempo en una ciudad. Lo normal es que se den solamente algunos y ese será el motivo por el que podremos hablar, igual que con las personas, de diferentes niveles de creatividad.

# Conclusiones

En primer lugar, como respuesta a nuestra primera pregunta hemos visto que sí existen ciudades con un índice de innovación superior a otras, por lo que son consideradas ciudades creativas en diferentes ámbitos.

En segundo lugar, al analizar diversas clasificaciones de ciudades creativas, hemos visto que sí existen criterios para calificar a una ciudad como creativa; criterios que en unos casos tendrán que ver con la producción cultura, como es el caso de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO, y, en otras ocasiones, tendrá que ver con criterios más económicos, como son los trabajos sobre megarregiones de Richard Florida.

También hemos comprobado que de los diferentes autores que investigan sobre las características de los sujetos creativos, la propuesta de Csikszentmihalyi (1998) se puede adaptar para convertirla en las dimensiones de la complejidad de las ciudades, de tal forma que algunos factores característicos de las personas creativas pueden ser útiles para identificar a una ciudad creativa.

Con las clasificaciones de ciudades creativas que hemos visto, se deduce que una ciudad es creativa por su producción (artística, cultural, potencial económico,…) pero no se puede prever el potencial creativo de una ciudad. Contando con un modelo que defina las características asociadas a la creatividad, se podrá predecir si esa ciudad potenciará la creatividad de sus ciudadanos o la anulará. En un terreno concreto como es el de la creatividad publicitaria, "Moliné (1999) pone en boca de Bernbach unas palabras en las que afirmaba que cualquier agencia podía contratar a sus empleados y no ser los mismos trabajando en otro lugar, porque tendrían que contratar también las relaciones que había entre esas personas dentro de su agencia; (…) los creativos son como las plantas que florecen de una manera en un tipo de terreno y crecen de otra forma completamente diferente en un terreno distinto" (Baños, García y Ramírez, 2009, p. 13). Llevando esta frase al ámbito de nuestro trabajo, unas ciudades tendrán una "atmósfera" más favorable para la creatividad y otras no; y con un modelo predictivo, se podría conocer qué papel jugará una ciudad determinada en el desarrollo de la creatividad.

# Referencias


- Amabile, T. M. (1982). Social psychology of creativity: A consensual assessment technique. *Journal of Personality and Social Psychology, 43*, 997-1013.
- Amabile, T. M. (1983). *The social psychology of creativity*. New York: Springer-Verlag.
- Amabile, T. (1996*) Creativity in context*. Colorado: Westview Press.

- Baños, M. (2001). *Creatividad y publicidad*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- Baños, M., García, F. y Ramírez, F. J. (2009). *Las palabras en la publicidad*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- Barron, F. (1976). *Personalidad creadora y proceso creativo*. Madrid: Ediciones Marova.
- Csikszentmihalyi, M. (1998). *Creatividad. El fluir y la Psicología del descubrimiento*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Cubeiro, J. C. (2008). *Clase creativa*. Barcelona: Editorial Planeta S. A.
- Eysenck, H. J. (1993). Creativity and Personality. Suggestions for a theory. *Psychologycal Inquire, 4 (3)*. 147-178.
- Florida, R. (2009). *Las ciudades creativas. Por qué donde vives puede ser la decisión mas importante de tu vida*. Barcelona: Editorial Paidós Ibérica S. A.
- Gervilla, A. Y Quero, J. M. (2006). *Creatividad e inteligencia emocional*. Málaga: Dykinson, S. L.
- Guilford, J. P. (1977). *La naturaleza de la inteligencia humana*. Buenos Aires: Ed. Paidós.
- Lowenfeld, V. y Lambert Brittain, W. (1980). *Desarrollo de la capacidad creadora*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Monreal, C. (2000) ¿Qué es la creatividad? Madrid: Editorial Biblioteca Nueva.
- Nietzsche, F. (2009). *El nacimiento de la tragedia*. Madrid: Alianza editorial, S. A. (versión original 1886).
- Rodríguez Fernández, A. (2006). Dialogando con la teoría componencial de Teresa Amabile. En De la Torre y Violant (Coords.), *Comprender y evaluar la creatividad, vol. I* (pp. 69-83). Málaga: Ediciones Aljibe.
- Sternberg, R. J. y Lubart, T. I., (1997). *La creatividad en una cultura conformista*. Barcelona: Paidós.
- http://portal.unesco.org
- http://unesdoc.unesco.org

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 711-720. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Barros Filho et al: *Percepciones de tecnología*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA ACERCA DE LA TECNOLOGÍA Y SUS RELACIONES CON LA ESCUELA

**Jomar Barros Filho**

*Investigador y profesor*

Faculdade Municipal Prof. Franco Montoro/Mogi Guaçu/SP/Brasil. jomarbf@uol.com.br

**Estéfano Vizconde Veraszto**

*Investigador, profesor y director*

Investigador de la Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/SP/Brasil
Profesor y Diretor de la Faculdade Municipal Prof. Franco Montoro/Mogi Guaçu/SP/Brasil
Profesor de la Instituição de Ensino São Francisco/Mogi Guaçu/SP/Brasil
Investigador de la Facultad de Ciencias de la Información de la UCM/Madrid/España
Investigación financiada por CAPES/MEC/Brasil.
R.Jundiaí, 206, V.S.Carlos, Mogi Guaçu/SP. 13847-108. Tlfn: 55-19-9222-8909. estefanovv@gmail.com

**Tatiana Lança**

*Investigadora y profesora*

Colégio Ser/Jundiaí/SP/Brasil

**Rafael Pellizzer Soares**

*Investigador y profesor*

Colégio Ser/Jundiaí/SP/Brasil

# Resumen

Este artículo reflexiona sobre la práctica pedagógica en las disciplinas de la física y las matemáticas a los estudiantes de segundo año de escuela secundaria del Estado de São Paulo, en Brasil. La oportunidad de establecer la integración entre estas disciplinas se ha logrado en un evento anual celebrado en la escuela donde los estudiantes y los maestros presentaran actividades prácticas e experimentales para cerrar el contenido del año escolar. Específicamente, los estudiantes se enfrentan al reto de ofrecer solución a un problema tecnológico: la construcción de un vehículo impulsado por aire comprimido y agua y la construcción de un puente que consta de espagueti y pegamento caliente. El dispositivo de prueba de la primera terminó en una carrera y el segundo por una prueba de carga. Durante la preparación de los proyectos, fue posible investigar las concepciones de los estudiantes a respecto de la tecnología. Con el uso de herramienta de análisis cualitativo, mediante las técnicas de análisis de contenido, se constató que la mayoría de los estudiantes tenían ideas de sentido común sobre la tecnología, utilizando a menudo sólo como un sinónimo de computadoras y otros artefactos tecnológicos y que es algo que facilita, la vida del hombre.



# Palabras clave

*Tecnología; conceptos espontáneos; análisis de contenido; innovación en la educación, enseñanza-aprendizaje.*



# Abstract

This article reflects the pedagogical practice in the disciplines of physics and mathematics of students in second year of high school in the State of São Paulo, Brazil. The opportunity for integration between these disciplines has been an annual event held at the school where students and teachers present practical and experimental activities to close the content of the school year. Specifically, students are challenged to provide solution to a technological problem: the construction of a vehicle powered by compressed air and water and construction of a spaghetti' bridge and hot glue. The test device of the first ended in a run and the second by a load test. During project preparation it was possible to investigate students' conceptions about technology. Using qualitative analysis, techniques of content analysis, it was found that most students had common sense ideas about technology, often using only as a synonym for computers and other gizmos and is something that makes the life of man.



# Key words

*Technology, spontaneous concepts, content analysis, innovation in education, teaching-learning.*


# Introducción

Este trabajo hace una discusión crítica sobre las concepciones de tecnología de los estudiantes de una escuela privada en el estado de Sao Paulo, Brasil. El escenario que se permitirá investigar las

ideas de estos estudiantes es una práctica pedagógica que abarque las disciplinas de la física y las matemáticas.

Específicamente, los estudiantes fueron desafiados a presentar una solución para un problema tecnológico: la construcción de un vehículo impulsado por aire comprimido y agua (para un coche cohete) y la construcción de un puente que consta de espagueti y pegamento caliente. La primera prueba, para el vehículo, culminó en una carrera. En cuanto para el segundo, la puente de pasta, fue preparada en una prueba de carga en la escuela, con la participación de los espectadores de la comunidad.

# Objetivos

En este escenario, investigamos cuales son las ideas que los tienen sobre la tecnología y en qué medida una educación tecnológica podría ser desarrollado en un ambiente escolar. Dicha investigación se justifica, ya que la palabra tecnología está presente en el discurso de los estudiantes y, en la mayoría de los casos, se ha utilizado como sinónimo de computadoras, informática, Internet y los teléfonos móviles. Vivimos en un mundo donde la presencia de la tecnología es cada vez más presente, y por eso es importante discutir su significado para las generaciones futuras.

Comprender mejor las concepciones de los estudiantes acerca de la tecnología es importante porque, como afirma Veraszto, (2004), a diferencia de otras disciplinas, la tecnología requiere su propio conjunto de habilidades y competencias que tiene por objeto satisfacer una necesidad y puede proporcionar soluciones prácticas encaminadas al bienestar de la sociedad en su conjunto. Para entender un proceso tecnológico es necesario reconocer un problema central y, desde este, desarrollar un dispositivo o sistema capaz de resolverlo.

Así, la propuesta de construir un coche cohete y un puente de la pasta, hizo posible que los estudiantes creasen diferentes hipótesis en grupo para trabajar en colaboración con el objetivo de producir una solución. El hecho de que sus soluciones se pondrá a prueba en un evento público, hizo a los estudiantes participaren de las actividades con un alto grado de seriedad.

# Metodología

Cada año la escuela tiene una semana científica y cultural. Este evento busca integrar diversas disciplinas aisladas y la complementación de las cuestiones abordadas durante el año escolar. En el contexto de la preparación de este evento un conjunto de clases de la tarde se dedicó al proyecto: coche cohete y puente de fideos. Estas clases fueron impartidas por profesores de física y matemáticas como un programa de investigación. Estos alumnos fueron invitados a expresar sus opiniones acerca de la tecnología y para buscar juntos algunas soluciones que permitan la construcción de los coches de cohetes y las puente de fideos.

En concreto, comenzamos el debate con los alumnos pidiendo que se conteste las siguientes preguntas por escrito:

1. ¿Para usted, lo que es la tecnología?

2. Dé ejemplos de la tecnología.

3. ¿En su opinión, sería posible desarrollar la tecnología en el aula de física y matemáticas en la escuela? Dé ejemplos.

Para desarrollar el proyecto, después de responder a estas preguntas de forma individual, los estudiantes tuvieron la oportunidad de debatir en grupos pequeños y presentar sus puntos de vista a toda la clase. En este proceso el maestro actúa en la gestión y propone nuevas preguntas, buscando un consenso en los grupos.

Las respuestas individuales fueron recogidos por los profesores y luego analizados utilizando técnicas de análisis de contenido, clasificando las categorías que se describen las ideas de ese grupo de estudiantes. A lo largo de este proceso los profesores actuaron como profesores e investigadores.

# 1. Concepciones de tecnología

Quizás una de las concepciones que tiene la mayoría de la gente es que la tecnología es una mera aplicación de la ciencia. Esta es superior y tiene la tecnología como una herramienta para el desarrollo (Andrade et al, 2009; Martins, 2003; Vieira y Martins, 2005; Auler & Delizoicov de 2006, Ricardo et al 2007, Firme & Amaral, 2008). Por otra parte, los partidarios de este concepto, en general, comprenden que la tecnología es sinónimo de artefactos tecnológicos (León, 1997; Pacey, 1983; Acevedo Díaz, 2003a, 2003b; M. Osorio, 2002). Es decir, la tecnología es lo mismo que los ordenadores, Internet, teléfonos celulares, automóviles, microondas, etc. Estas ideas están presentes de una manera muy amplia entre los estudiantes, por ejemplo en las investigaciones de Andrade y Carvalho (2002), y profesores de diversos niveles, como en la investigación & Vieira Martins (2005), Ricardo et al (2007), Andrade et al (s/d) y constante y Amaral (2008), Veraszto (2004).

Silva et al (1998) sostiene que existe un gran lío al intentar definir la tecnología a largo plazo y que en general las personas creen que es el equipo que genera. En sus palabras: Esto puede hacer creer que el hecho de saber conectar el equipo, conocer los símbolos que los fabricantes de crear y utilizar a ser un experto en tecnología (Silva, et al, 1998). Es común encontrar gente que dice que les gusta el arte, o incluso de ser adictos a la tecnología, cuando en realidad sólo son grandes consumidores de todo tipo de artefactos puesto en marcha recientemente, tales como teléfonos celulares, televisión de alta definición, etc.

Un segundo diseño, a menudo vinculado a la primera es que existe la tecnología para beneficio de la población. En este sentido, el desarrollo tecnológico se lleva a cabo para mejorar la vida de los seres humanos (Andrade y el roble, de 2002, Vieira & Martins, 2005; Auler & Delizoicov, 2005; Firme & Amaral, 2008, Pinheiro et al, 2007). Estas ideas se pueden derivar de la observación de un único aspecto positivo de que la tecnología ofrece en la vida de las personas, como la electricidad y todos los presentes aparatos eléctricos y electrónicos en los grandes centros

urbanos. Sin embargo, es una idea un tanto limitada que no tiene en cuenta todos los problemas ambientales generados por estos dispositivos.

Otra idea, a menudo generada por los distintos instrumentos relacionados con el control de sistemas de automatización (informática y tecnología de la información) es la del determinismo tecnológico, donde el desarrollo no depende de la voluntad del hombre (Adrião, 2008; Jacinski, et al, 2008). Un ejemplo puede ser visto en una tienda cuando tratamos de negociar un descuento con el vendedor. Es común afirmar que el vendedor no puede hacer un descuento porque el sistema no permite, el equipo no se va. Implícito en la idea de que el sistema (software, una solicitud por desarrollado para esta situación) es algo externo e independiente, que no tenemos acceso, y que controla la gestión de los procesos dentro de esa tienda.

También existe la idea de la neutralidad. Esta concepción cree que la tecnología es neutral y está desarrollando de forma independiente de los valores presentes en la sociedad (Carvalho y Andrade, 2002; Angotti & Auth, 2001). Así, la tecnología no es ni buena ni mala. Su uso es que puede ser inadecuado, no el artefacto en sí. Los efectos negativos que la tecnología podría aportar al contexto social no es culpa suya, sino una política social equivocada o una falta de sofisticación que podría haber sido mejor empleados en la construcción de estos artefactos. Sería como decir que la tecnología está libre de cualquier interés particular en el diseño y su desarrollo y resultado (Carrera, 2001; Gómez, 2001; Osorio M., 2002).

Feenberg (2003) explica este concepto con el ejemplo siguiente:

> Las armas no matan gente, la gente mata gente. Las armas son un medio independiente de los usuarios para dar efecto a través de su uso, se están robando un banco o de proteger la ley. Así, el autor explica que esta idea preconcebida, adoptado por muchas personas, y confuso el dispositivo con la tecnología, sino que también presenta la idea de que la tecnología es neutral, ya que es ella quien elige la forma de uso (Feenberg, 2003).

En la preparación de un resumen de los principales conceptos de la tecnología, Feenberg (2003) muestra que puede ser definido a través de una combinación de cuatro ideas. Los dos primeros se refieren a los valores que los procesos tecnológicos son sometidos. La primera es que la tecnología es neutral y el segundo es que la tecnología depende de los valores de la sociedad en que surge. Así, bajo la idea de la neutralidad de la tecnología, un teléfono celular, por ejemplo, es simplemente el resultado de una serie de componentes técnicos que no tienen relación con los grandes propósitos. En el segundo enfoque, el mismo teléfono existe porque hay una necesidad y su uso por las personas nace de las actitudes y valores.

Las otras dos ideas se relacionan con la capacidad humana para el control de la tecnología, que son: la autonomía y la heteronomía. Es decir, la tercera idea, dice que las tecnologías se desarrollan de manera autónoma, independiente de la voluntad humana. En este sentido, la gente no puede cambiar las leyes generales que rigen su desarrollo. Ya la cuarta idea cree que la tecnología es controlable por el hombre.

Estas cuatro ideas: la neutralidad y la independencia de los valores sociales, la autonomía y la heteronomía en relación con los seres humanos, pueden ser combinados en la generación de pares de cuatro oportunidades para definir lo que res-

pecta a la tecnología, como se muestra en el cuadro 1 construido por Feenberg (2003):

***Cuadro nº 1. Definiciones de tecnología.***

| DEFINICIONES DE TECNOLOGÍA | AUTONOMA | CONTROLADO POR EL HOMBRE |
|---|---|---|
| NEUTRAL | Determinismo | Instrumentalismo |
| CARGADA DE VALORES | Sustantivismo | Teoría Crítica |

*Fuente: Feenberg, 2003.*

En la combinación de la idea de la neutralidad con la idea de que la tecnología es controlada por los seres humanos, tenemos la visión instrumentalista en la que la tecnología es vista como un mero instrumento para las personas. Desde la intersección de la idea de la neutralidad y la autonomía de la tecnología viene la visión determinista. Esto, además de que la tecnología sea independiente de los valores de la sociedad, esta también más allá del control de la voluntad humana. En esta teoría, los seres humanos son los que son controlados por la tecnología, moldeado a sus necesidades. Así, la gente se adapta a cada nueva tecnología.

El punto de vista sustantivista asume que la tecnología no puede ser controlada por los seres humanos, pero su elección está cargado de valor. El criterio para la elección de una tecnología en particular y no otro, se basa en lo que el individuo considera que es bueno para tu vida, o un valor.

En la teoría crítica, se considera que la tecnología también puede ser controlada por los seres humanos. Es una visión también cargada de valores. En este punto de vista, hay una ley general e inmutable que rige el desarrollo de la tecnología. Además de permitir su control, la elección de una determinada tecnología está fuertemente influenciada por los valores de los que la eligen. En la teoría crítica los fines y los medios están íntimamente relacionados. Un ejemplo reciente en Brasil fue el referéndum para prohibir las armas de fuego. La sociedad fue llamada a decidir sobre la presencia libre de este artefacto tecnológico (armas de fuego) en la sociedad. Otras decisiones recientes muestran que la posibilidad de control de la tecnología por la sociedad brasileña fue prohibir el consumo de tabaco en el control público y estricto de alcohol y la conducción.

## 2. Resultados y analises

El análisis de las respuestas de los estudiantes a la primera cuestión: *¿Para usted, lo que es la tecnología?*, sugirió un grupo de respuestas en cinco categorías de motivos que se muestran en el Cuadro 2 a continuación:

***Cuadro nº 2. Categorías de las respuestas para la pregunta: ¿Para usted, lo que es la tecnología?***

| CATEGORÍAS | Cantidad de respuestas |
|---|---|
| La tecnología es algo que hace que sea más fácil y mejor, la vida del hombre. | 47 |
| Buscaron el significado etimológico de la palabra. | 7 |
| La tecnología es el equipo y la electrónica. | 5 |
| Es sinónimo de invención. | 2 |
| La tecnología tiene sus pros y sus contras, que puede llevar a la humanidad a lograr grandes avances o sufrir reveses. | 1 |
| Total | 62 |

*Fuente: Preparado por los autores.*

Así, la mayoría de los estudiantes comprenden que la tecnología hace al hombre una vida mejor. Ejemplos de este tipo de ideas son:

[…] Nos hace la vida más fácil hacer las cosas más rápido para nosotros.
[…] Una forma de construir algo para el bienestar.
[…] Sirve para facilitar y entretener a la gente.
[…] La tecnología utilizada para mejorar nuestro día a día.
[…] Es un instrumento utilizado para facilitar la vida humana.
[…] Ayuda en la vida cotidiana.
[…] Mejora la vida del hombre.
[…] Una mejora en cualquier industria.
[…] Los avances trae.
[…] El desarrollo de la sociedad.
[…] Es la base para un futuro mejor.
[…] beneficios para la población.

Estas frases, incluso de manera limitada, muestran lo que Veraszto et al (2005) llama el optimismo tecnológico. En otras palabras, esta visión lleva a cabo sólo los beneficios directos que la tecnología crea para los seres humanos, mientras que todas las controversias no se recuerdan. La literatura muestra que esta visión no es exclusiva de los estudiantes, la mayoría de los maestros, también comparten esta posición (Andrade y roble, de 2002, Vieira y Martins, 2005; Auler y Delizoicov, 2005; Firme y Amaral, 2008, Pinheiro et al, 2007).

De las 62 respuestas, sólo un estudiante sostuvo que la tecnología es probable que tenga consecuencias negativas para la vida humana. Y aunque cinco frases los estudiantes comprenden que la tecnología es la electrónica, en la respuesta a la segunda cuestión: Dar *ejemplos de la tecnología*, la gran mayoría de los estudiantes, 59 de ellos mostraron de compartir este mismo concepto. Así, las respuestas a la segunda cuestión se clasificaron en el Cuadro 3.

***Cuadro nº 3. Categorías de las respuestas de la pregunta: Dé ejemplos de la tecnología.***

| CATEGORÍAS | Cantidad de respuestas |
|---|---|
| Equipos directamente relacionados con las nuevas tecnologías. | 59 |
| Otros equipos | 8 |
| Uso de un objeto con un nuevo propósito | 4 |
| Total | 71 |

*Fuente: Preparado por los autores.*

Esta pregunta revela una jerarquía en la complejidad de las respuestas de los estudiantes. Si bien muchos de los estudiantes (59 de 71 encuestados) creen que la tecnología es lo mismo que los artefactos tecnológicos, tales como: *[…] los ordenadores, los microchips, televisión, teléfono, I-Phone, teléfono, internet, microondas, cámaras digitales, portátiles, electricidad, aviones, etc*. Sólo ocho estudiantes citaran otros equipos distintos de los componentes electrónicos de última generación, tales como: *[…] varilla, tenedores, martillo, nevera, tiro con arco, molinete, un tapiz rodante, de bloqueo*. Mientras que sólo cuatro estudiantes dijo que en realidad la tecnología no es un objeto o artefacto, pero el uso de un objeto a un contexto diferente a aquel para el que se había diseñado. Por ejemplo: *[…] usar un palo para la defensa, que ya no es sólo un palo; […] uso de la madera para cortar una fruta, […] cuando el hombre recoge una de madera y en una casa o un móvil*. Así pues, estos datos corroboran la investigación de Silva et al, (1999) y Silva et al (2001) que argumentan que no hay distinción entre el producto y la tecnología de proceso en la opinión de la mayoría de las personas.

La tercera pregunta: *¿En su opinión, sería posible desarrollar la tecnología en el aula de física y matemáticas en la escuela? Dé ejemplos*, ha hecho surgir tres categorías que se organizan en el Cuadro 4.

***Cuadro nº 4. Categorías de las respuestas de la pergunta: ¿En su opinión, sería posible desarrollar la tecnología en el aula de física y matemáticas en la escuela? Dé ejemplos.***

| CATEGORÍAS | Cantidad de respuestas |
|---|---|
| Sí. Los pusieran como ejemplo la creación de los equipos que están construyendo en las clases de laboratorio en la escuela. | 37 |
| Sí, pero solamente artefactos rudimentales. | 7 |
| No, la escuela es incompatible con el nuevo | 1 |
| Total | 45 |

*Fuente: Preparado por los autores.*

La mayoría de los estudiantes (37), creen que están dando respuesta a las actividades que se dedicaban a las clases de laboratorio, tales como la construcción del vehículo espacial, el puente de la pasta y una ventosa para el naranja: *[…] hemos desarrollado una tecnología para la cosecha de naranjas; […] el diseño del coche cohete*.

Cabe señalar que esta tercera cuestión se obtuvo al final de la labor con los estudiantes, en un debate sobre el significado de la tecnología ya había sido realizado por los profesores. Por otro lado, también podemos observar que la idea de que la tecnología es el *equipo y equipo de moderno y avanzado* es muy fuerte. Incluso después de todo el proceso de discusión en la clase de siete estudiantes reafirmaron su concepción de que la tecnología son los equipos más modernos. Dijeron que si bien es posible desarrollar la tecnología en la escuela, *[…] Sólo las ideas para las nuevas tecnologías, ya que muchas veces no tenemos las herramientas necesarias; […] ¿Es posible producir algo simples, no la tecnología realmente avanzada; […] Sí, pero no una tecnología muy compleja, solamente algo simple*.

Otro punto a destacar es la respuesta de un estudiante que se mantuvo firme en negar esta posibilidad: *[…] No, la escuela es incompatible con la novedad […]*. Esto alumno he hecho una crítica hermosa del sistema educativo que vive.

Curiosamente, la mayoría de las respuestas a estas preguntas revelan, en palabras de Feenberg (2003): *una fe liberal en el progreso*. La tecnología es vista como una herramienta sencilla que está al servicio de la humanidad. Volviendo al Cuadro 1, vemos esto como una visión instrumental de la tecnología.

# Conclusiones

Cada día la sociedad participa en los debates de carácter tecnológico. Por ejemplo, en Brasil, en São Paulo, para discutir la prohibición de la circulación de vehículos en el centro de la ciudad como una forma de mejorar la circulación de vehículos en tránsito. Sin embargo, gran parte de la producción en toda la región sigue siendo eliminado sólo por los camiones, que además de tener tener que caminar alrededor de la ciudad, también afectará a la circulación en el tráfico, contribuyendo así, a un elevado consumo de combustible y a las emisiones de gases. Por otra parte, el debate sobre la aplicación de un sistema de calidad del transporte público es todavía nuevo. En la misma región, los residentes protestan contra

la aplicación de los peajes, que prometen dividir y aislar los barrios dentro de la misma ciudad.

Hemos operado varias operadoras de teléfono, televisión a cabo e Internet de banda ancha, pero en muchos barrios y incluso ciudades, los ciudadanos se limitan a las voluntades de un solo operador. Los servicios no están disponibles y las medidas no se toman.

Hay miles de otros casos concretos que demuestran que a menudo la toma de decisiones que directamente afecta a nuestras vidas pasa por discusiones tecnológicas. Podríamos citar otros ejemplos como la elección de la energía de una región, el destino de la basura, la decisión de quemar el metano generado por los residuos o convertirla en energía, y así sucesivamente.

En este contexto, la importancia de una mejor comprensión de los conceptos de la tecnología, que tienen los estudiantes actuales, debe ser ampliada y llevada como discusión para el todo el medio de la escuela. Tal vez, una conciencia de lo que es la tecnología y sus implicaciones, en el futuro se podrá traducir en acciones concretas en el momento en que estos estudiantes, entonces profesionales y ciudadanos adultos, llamados a tomar decisiones en los casos en que estarán involucrados.

# Referencias


- Acevedo Díaz, J. A. (2002). ¿Qué puede aportar la Historia de la Tecnología a la Educación CTS? *Biblioteca Digital da OEI*. Retrieved July 8, 2009 from http://www.campus-oei.org.
- Acevedo Díaz, J. A. (2003). Una breve revisión de las creencias CTS de los estudiantes. *Biblioteca Digital da OEI*. Retrieved July 19, 2009 from http://www.campus-oei.org.
- Adrião, M. (2008). Padrões tecnológicos e produção social da tecnologia. *Revista Eletrônica de Sistemas de Informação*. V.7, n.2: p.1-19.
- Andrade, E. C. P., Carvalho, L. M. (2002). O Proálcool e algumas relações CTS concebidas por alunos de sexta série do ensino fundamental. *Ciência & Educação*, V.8, n.2: p.167-185.
- Andrade, E. P., Brito, G. S. X. & Oliveira, M. L. A. (2009). Aspectos cognitivos do ensino de engenharia face exigências da competitividade e da inovação tecnológica. V.1, n.1, p1-7. s/d.
- Angotti, J. A. P. & Auth, M. A. (2001). Ciência e tecnologia: implicações sociais e o papel da educação. *Ciência e Eduação*. V.7, n.1, p.15-27.
- Auler, D. & Delizoicov, D. (2006). Ciência-Tecnologia-Sociedade> relações estabelecidas por professores de ciências. *Revistas Eletrónica de Enseñanza de las Ciencias*. V.5, n.2.
- Feenberg, A. (2003). *O que é filosofia da tecnologia*. Conferência pronunciada para estudantes universitários de Komaba, Japão. Retrieved 19 July, 2009 from http://www.ige.unicamp.br/site/aulas/132/Feenberg_Filosofia_da_Tecnologia.pdf.
- Firme, R. N & Amaral, E. M. R. (2008). Concepções de professores de química sobre ciência, tecnologia, sociedade e suas inter-relações: um estudo preliminar para o desenvolvimento de abordagens CTS em sala de aula. *Ciência & Educação*. V.14, n.2: p. 251-269.
- Jacinski, E., Susin, R. M. & Bazzo, W. A. (2008). Repensando as dicotomias entre tecnologia e Sociedade da educação tecnológica. *R.B.E.C.T*. V.1, n.3: p.13-22.
- Lion, C. G. (1997). Mitos e Realidades na Tecnologia Educacional. In.: Litwin, E. (org.) (1997). *Tecnologia Educacional: política, histórias e propostas*. (Trad.: Rosa, E.). Artes Médicas, Porto Alegre: p. 23-36.
- Martins, I. (2003). Formação inicial de professores de física e química sobre a tecnologia e suas relações sócio-

científicas. *Revistas Eletónica de Enseñanza de las Ciencias*. V.2, n.3.

- Osório M., C. (2002). La Educación científica y tecnológica desde el enfoque en ciencia, tecnología y sociedad. Aproximaciones y experiencias para la educación secundaria. *Revista Iberoamericana de Educación*. N.28.
- Pacey, A. (1983). *The Culture of Technology*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Pinheiro, N. A. M., Silveira, R. M. C. F. & Bazzo, W. A. (2007). Ciência, tecnologia e sociedade: a relevância do enfoque CTS para o contexto do ensino médio. *Ciência &Educação*. V.13, n.1: p.71-84.
- Ricardo, E. C., Custódio, J. F. & Resende Junior, M. F. (2007). A tecnologia como referência dos saberes escolares: perspectivas teóricas e concepções dos professores. *Revista Brasileira de ensino de Física*. V.29, n.1: p.135-147.
- Silva, C. A. D. et al. (1999). O Movimento Ciência, Tecnologia e Sociedade e o Ensino Tecnológico: Uma Revisão Bibliográfica. *Atas do XV Congresso Brasileiro de Engenharia Mecânica* (COBEM). Águas de Lindóia - SP (22 a 26/11/99). ABCM e UNICAMP [CD-ROM]: Acrobat Reader, 1999: 1 - 7.
- Silva, D. e Barros Filho, J. (2001). Concepções de Alunos do Curso de Pedagogia sobre a Tecnologia e suas Relações Sociais: Análise de um pré-teste. *Revista Educação e Ensino da Universidade São Francisco*. V. 2, nº 6 (ISSN 1413-8962).
- Veraszto, E. V. (2004). *Projeto Teckids: Educação Tecnológica no Ensino Fundamental*. Dissertação de Mestrado. Campinas. Faculdade de Educação. UNICAMP.
- Veraszto, E. V. et al (2005). Tecnologia: Buscando uma definição para o conceito. *Prisma*.com. V.1, n.1: p.1-24,.
- Veraszto, E. V. et. al. (2009). *Ciência, Tecnologia e Sociedade no Ensino Fundamental*. Retrieved July 20, 2009 from http://www.cori.unicamp.br/IAU/completos/Ciencia%20Tecnologia%20e%20Sociedade%20no%20Ensino%20Fundamental.doc
- Vieira, R. M. & Martins, I. P. (2005). Formação de professores principiantes do ensino básico: suas concepções sobre ciência-tecnologia-sociedade. *Revista CTS*. V.2, n.6: p.101-121.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 721-753. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Juan Martínez-Val:*Mitos que matan*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# MITOS QUE MATAN

# Esparta como ciudad modelo en la historia política de Occidente

**Juan Martínez-Val**

**Creatividad UFV**
**Telf.: 649000873**
**juanmval@telefonica.net**

## Resumen

Los caminos de la humanidad siempre han sido plurales. A pesar de lo postulado por intelectuales que se han apegado a interpretaciones monistas y deterministas de la historia, y debido a ello han juzgado que eran capaces de definir y mostrar la esencia única de la sociedad perfecta, e incluso se atrevieron a imponerla como verdad probada, lo cierto es que la vida ha terminado llevándonos a lugares imprevistos. El mito de Esparta como ciudad ideal influyó de manera apreciable en la configuración de esas supuestas sociedades perfectas, dirigiendo una parte importante del pensamiento político moderno y contemporáneo hacia teorías despóticas y formas de gobierno dictatoriales. Estudiar el mito de Esparta desde el punto de vista de las cualidades políticas de la ciudad y de los ciudadanos es adentrarse en un historia de lucha y confrontación cuyo protagonista principal es la libertad y su ámbito de acción

alcanza hasta el presente. El mito de Esparta es un mito que mata. Y lo primero que mata es la creatividad humana.

## Palabras clave

*Esparta. Mito. Política. Libertad. Despotismo.*

## Abstract

The paths of humanity have always been plural. Despite intellectual's postulates which have been attached to monists and determinists interpretations of history, and due to this they've judged that they were capable of defining and showing the unique essence of perfect society, and have even dare to impose it as a proven certain, the truth is that life has ended up taking us to unforeseen places. Sparta's myth as an ideal city has influenced considerably in the configuration of this supposed perfect societies, directing an important part of the modern political thought towards despotic theories and dictatorial forms of government. To study the myth of Sparta from the point of view of the political qualities of the city and of the citizens is to enter in a history of fights and confrontation whose principal protagonist is

liberty and its action sphere reaches present time. Sparta's myth is a myth which kills. And the first thing it kills is human creativity.

## Key words

*Sparta, politics, liberty, myth, despotism, freedom*

# Introducción
# Los caminos. O sea, los métodos.

Existen muchas formas de conocer la verdad, pero este número desciende drásticamente si nos ceñimos a la verdad científica. Las verdades religiosas, filosóficas, míticas, emocionales, simbólicas, etc, admitiendo que ejercen sobre los seres humanos una influencia considerable, que en general es mayor que el de las verdades científicas, son de una naturaleza con raíces tan personales que escapan fácilmente de los límites marcados a la razón objetiva.

La verdad científica sólo conoce la inspiración, el trance, la intuición o la creencia, como vías que conducen a la puerta de acceso a la ciencia; pero jamás nos introducen directamente en ella. La ciencia es parca en métodos, aunque los pocos que admite sean de una versatilidad maravillosa.

En general, el viaje al interior de la ciencia sólo puede realizarse si se sigue alguno de los tres únicos caminos que aquélla tiene señalizados como sendas fiables hacia el conocimiento: la inspección empírica, los procesos deductivos del pensamiento y las operaciones inductivas que nos remontan de los hechos individuales a las teorías generales. El resto, por más elevado y sustancial que pueda ser en la vida de las personas y de los pueblos, no es ciencia. Lo cual, por otra parte, en modo alguno puede estigmatizarse como una especie de carencia o de deshonra.

También conviene señalar que lo que da unidad a las ciencias, es decir, a todas las ciencias que lo son de verdad, no es la materia de la que tratan o el objetivo que persiguen. Mucha gente busca el conocimiento por métodos que no son científicos o se interesa por problemas y temas que también son estudiados por la ciencia. Lo único que da y puede dar unidad y fiabilidad a las ciencias son los métodos empleados; si los eliminamos de nuestras

opciones y planteamientos, la ciencia deja de existir instantáneamente[1].

Los métodos de inspección empírica y de validación deductiva e inductiva, son los que dieron solidez a la unidad científica entre las ciencias deductivas que tienen sus raíces más profundas en nuestro pensamiento, como la lógica y las matemáticas, y las ciencias físico naturales, dedicadas al estudio de lo que nos hace y nos rodea, y que se validan a través de la inspección empírica y del empleo adecuado de los métodos inductivos y deductivos. Las matemáticas, la física y la biología, por ejemplo, son ciencias con enormes diferencias materiales y objetivas entre ellas, pero gracias al uso versátil de los métodos científicos, su unidad de carácter hace ya siglos que quedó básicamente asentada.

La unidad científica entre las ciencias físico naturales y las llamadas ciencias humanas lleva los mismos siglos sin terminar de cuajarse. Analizar las fuerzas mecánicas que mueven los músculos de nuestros brazos se ha mostrado como una tarea muy diferente a la de estudiar las ideas que pasan por nuestro cerebro, que a su vez poco tienen que ver con los resultados que esas mismas ideas obtienen cuando se vierten en la sociedad. El paso de la materia a la mente y de ésta a los grupos humanos requiere tales convulsiones metodológicas, que la senda se pierde con rapidez[2].

El texto que el lector tiene en sus manos se halla en una de esas brumas que ocultan el camino. Se ciñe al método en la medida en que es posible, pero el tema que trata salta los bordes de la ciencia. *"El mito mata"*: esta expresión hay que interpretarla en el sentido de que los ideales, las creencias, las emociones y lo que se quiera añadir, han producido con frecuencia efectos desastrosos cuando se han vertido en el medio social, aunque las intenciones de origen hayan sido las más sanas y honorables que se pueda desear. Hablamos de cientos de pensadores muy capacitados, de hombres sabios, amables y prudentes que no perseguían otra cosa que difundir el bien general, y que terminaron contribuyendo a verdaderos desastres sociales, repetidos una y otra vez a lo largo de la historia, como una maldición. Todo parece indicar que el bien general es la única cosa del mundo que resulta mucho más difícil de construir que la propia ciencia.

Por el momento, las ciencias humanas no han alcanzado la unidad con las ciencias *"duras"* y hay indicios más que destacados de que jamás conseguirán unificarse. De que es imposible *"por natura-*

*leza"* unificarlas; es decir, zambullirlas por completo en las aguas del método científico estricto.

Por ejemplo: si admitimos que la psicología ha conseguido en unos años alcanzar la integración completa en el cuerpo de las ciencias, se daría la situación siguiente: que tengamos en nuestra mano describir con precisión el comportamiento que adoptarán las personas siempre que se encuentren en una situación dada, y esto con una precisión realmente científica, no en el nivel de generalizaciones al que hoy estamos acostumbrados.

Una situación de este tipo nos llevaría a una paradoja tan representativa y notoria como la siguiente: si los científicos son capaces en ese momento de describir con detalle el comportamiento que va a tener el Stalin, el Hitler o el Bin Laden de turno, ¿no es razonable esperar que ese déspota o tirano cambie su conducta y su acción política, precisamente porque la ciencia las ha descrito con claridad y ya no le resulta eficaz seguir el camino que tenía trazado?

El símil es válido para otras muchas *"ciencias"* o disciplinas humanas. Tomemos la creatividad como ejemplo. Si nos situamos mentalmente en un contexto en el que los estudios sobre creatividad han conseguido unificarse con las ciencias *"duras"* y que, tras un análisis de circunstancias, los expertos pueden determinar cuál es la solución más creativa para un problema concreto, ¿no dirán los verdaderos creativos que esa solución es mecánica y que por esta razón la rechazan, ofreciendo ellos mismos alternativas imprevistas, que serán las verdaderamente originales, innovadoras y *"creativas"*, precisamente por ser distintas de lo calculado?[3].

Gran parte de los mitos que matan, por no decir que absolutamente todos, han tenido y tienen en común el proponer soluciones que valen para todos los seres humanos con un grado de precisión similar o superior al de estas paradojas científicas. A lo largo de la historia, sus propuestas de acción social, entre ellas la de Esparta como ciudad modelo, se han fundado en formas de pensamiento heterogéneas, míticas en unos casos, religiosas en otros, racionalistas y laicas en otros más, pero todas ellas han resultado coincidentes en la hipótesis de que existía una solución, y sólo una, válida para el conjunto social: la postulada en cada momento por el utopista o *"científico"* de turno, que gozaba de la capacidad de mejorar la vida social con una efectividad maravillosa. Es decir, los mitos que matan han tenido como esencia la presuposición de que no sólo se puede descubrir la acción eficaz y definitiva sobre las

sociedades humanas; añaden que esa acción puede formularse y racionalizarse, y por lo mismo puede implantarse sobre toda la humanidad, aunque para conseguir los efectos deseados haya que violentar y presionar a toda la sociedad.

# 1. Las fuentes remotas de los mitos sociales

Las raíces más antiguas de nuestra civilización se hunden unos 2800 años en el tiempo. Esta cifra nos retrotrae a los primeros textos bíblicos y a la época histórica de las leyendas homéricas. Más allá se conocen numerosos filamentos, que generalmente compartimos con muchos de nuestros vecinos extra continentales; unos se incrustan en el origen de la escritura, otros en las redes del comercio y la navegación, otros más enlazan nuestro pasado con las guerras y migraciones prehistóricas de las que poco sabemos. Que Dios hizo el universo en seis días y que los griegos viajaron hasta Troya para vengar el rapto de Helena, sin embargo, son dos mitos de los que nos hemos nutrido durante siglos y que aún tienen repercusiones perceptibles en nuestro presente.

El rapto de Helena, por ejemplo, es una encarnación más del mito inicial que representó la rivalidad existente entre las orillas asiáticas y europeas del Mediterráneo oriental; el rapto de Europa y el rapto de Ío pertenecen a esa misma cadena simbólica, que resumió un sinnúmero de fechorías por ambas partes. Allí fue donde nuestra civilización adquirió su primera forma, como un conflicto de frontera[4].

Como fuente mítica, la Biblia ha tenido en nuestra civilización un desarrollo muy distinto a las fuentes clásicas grecolatinas. Al fin y al cabo, una vez que el cristianismo tomó el poder del imperio romano, con el Edicto de Tolerancia de Constantino y Licinio, en el 313, la acción de los obispos y otras jerarquías eclesiásticas adquirió un carácter práctico directo, que es una forma de actuación social que genera mitos (véase el santoral) de un carácter muy diferente del que vamos a

analizar en las páginas que siguen. Cuando alguien habla desde el poder y el gobierno, puede poetizar sobre las mejoras que se necesitan, pero sobre todo puede hacer leyes y ordenar que se ejecuten.

Descartada por su propia naturaleza la religión oficial de nuestra civilización durante dos milenios, la principal fuente mítica que nos nutre sigue siendo la cultura grecorromana. Y es ahí donde descubrimos los primeros signos del conflicto entre el monismo y el pluralismo de las teorías y formas sociales, que ha sido la sustancia de muchos de los enfrentamientos más profundos de nuestra civilización, y en general de toda la humanidad. Porque ese conflicto entre la idea de que existe una sola solución posible para los problemas humanos, o existen varias, aunque sean contradictorias, fue el alma de toda la cultura griega. Si nosotros, desde una distancia enorme y desde un conocimiento muy parcial de sus entresijos, la consideramos como un ente consolidado, nos equivocamos, porque realmente se configuró como una incesante fuente de luchas endógenas, donde las partes rivalizaron a muerte entre sí por conseguir la hegemonía, que a pesar de este esfuerzo nunca llegó a ser estable ni duradera. Las costumbres, las instituciones, los proyectos, los objetivos sociales de las distintas polis griegas, fueron siempre tan heterogéneos y chocaron de tal modo entre sí, que no puede extrañar que el mito homérico de la unidad frente a los troyanos representase una edad de oro situada en un pasado remoto.

Por supuesto, hubo *"un"* mundo griego en cuanto a idioma, raza, religión, escritura y muchos otros efectos. La historia de la Grecia antigua, sin embargo, podría resumirse en una lista interminable de conflictos internos, de disputas territoriales e institucionales, hasta el punto de que la unidad relativa y efímera conseguida en las Guerras Médicas contra los persas, terminó siendo un fenómeno circunstancial, hundido bajo el terrible peso de las Guerras del Peloponeso, cuyo triste resultado sería la perdición de Atenas y, poco después, el hundimiento de Esparta. Hay décadas y décadas en las que, año tras año, Esparta y Tebas, por ejemplo, aunque apenas distaban setenta kilómetros, combatieron todas las primaveras y todos los veranos, causándose enormes daños en los cultivos de cereales, hortalizas y árboles frutales. Y el resto de las polis no tuvo mejores hábitos, por lo general[5].

A pesar de representar el mito de la unidad inicial, la Ilíada también asumió ese conflicto entre lo unitario y lo diverso del que estamos hablando. En

la primera escena de la obra, Agamenón, a causa de retener a Briseida para sí, hiere el orgullo de Aquiles. Entonces éste se retira de la batalla y se encierra en su tienda, mientras los griegos sufren serias derrotas. Aquiles incluso pide a los dioses que ayuden al enemigo para que de esa manera sea más completa su venganza contra Agamenón, cuyo pecado fue *"despreciar al mejor de los aqueos"*[6].

Como es bien sabido, Atenas y Esparta representaron los polos opuestos del mundo griego, tanto en sus instituciones como en sus costumbres y objetivos sociales. Atenas se constituyó en democracia (esclavista) y Esparta en rudo despotismo (igualmente esclavista, pero más salvaje, incluido el asesinato sistemático y ritual de parte de su mano de obra). Atenas creó un imperio comercial; Esparta odió el comercio y prohibió la moneda. Cuando el pueblo la reclamó, la monarquía dual y los éforos espartanos, como burla y escarmiento, pusieron a disposición del pueblo unas impracticables ruedas de hierro de muchos kilos de peso, para que fuesen utilizadas como medio de intercambio por quien quisiera. Atenas gastó una fortuna en arte y embellecimiento urbano; Esparta odiaba el arte y todo lo delicado. Sus leyes establecían que los tejados de las casas había que concluirlos a golpe de hacha y las puertas no debían ser cepilladas, sino ásperas. En Atenas las asambleas políticas eran consultivas y decisorias. En Esparta, las asambleas tenían como objetivo aprobar por aclamación lo que los oligarcas ya habían determinado. Los atenienses, si no se daban circunstancias bélicas especiales, sorteaban quien iba a la guerra y quien ocupaba cargos públicos. El resto de ciudadanos, vivía en sus casas con sus familias. En Esparta toda la ciudadanía estaba militarizada desde la adolescencia hasta avanzada edad. Los maridos no dormían en sus casas, sino en los cuarteles. Y no se acostaban con sus mujeres hasta que los jefes de grupo, despertándoles por las noches, les enviaban a cumplir con los deberes del matrimonio, por tiempo tasado. Los atenienses gustaban de las discusiones públicas y estimaban la filosofía y la retórica. Los Espartanos odiaban hablar (eran lacónicos) y jamás permitieron que se hiciese filosofía dentro de su territorio. Esparta odiaba todo lo extranjero, que en general no pisaban Laconia salvo en muy raras excepciones, por el riesgo de ser asesinados por mera diversión. Atenas fue una ciudad abierta al mundo, siempre deseosa de conquistas y de intercambios comerciales. Esparta, desde el punto de vista del mito, simbolizó la *"unidad e igualdad"* del pueblo, aunque fuese una unidad militarizada, guerrera,

donde todos los hombres estaban dispuestos a morir y matar, y una igualdad en la pobreza. Atenas, por el contrario, representó la diversidad, la discusión, el pensamiento, la riqueza mental y material. Pero ambas ciudades sucumbieron[7].

Esparta se consumió a sí misma tras haber salido victoriosa de la guerra contra Atenas; una victoria que le duró poco. Después, su férreo sentido de *"unidad e igualdad"* la secó por dentro. La orgullosa aristocracia espartiata sufrió un colapso demográfico. Demasiadas muertes para muy pocos nacimientos. Al final, apenas si quedó un puñado de lamentables representantes de las viejas familias dorias.

Atenas, por su parte, no supo gestionar la diversidad de la que podría haberse nutrido. Fue una democracia mal dirigida y cainita: devoró a sus mejores hijos, persiguió a sus mejores hombres, desconfió de todos aquéllos que destacaban por su inteligencia y habilidad, condenó al ostracismo a cientos de personajes valiosos. La propensión a convertir la democracia en demagogia apenas encontró freno tras la muerte de Pericles. Como sentenció Tucídides, más que ser vencida por los espartanos, pereció a causa de sus propias contradicciones[8].

A pesar de estos hechos, Licurgo, el legislador mítico de Esparta, el hombre que la convirtió en un *"convento guerrero"*, según la famosa expresión de Benjamin Constant, donde todos los actos de la vida estaban controlados por el gobierno, sin que los ciudadanos pudiesen gozar de un mínimo de libertad para tomar las decisiones que les afectaban, terminó proyectando en la imaginación de muchos pensadores la idea del legislador perfecto. Licurgo, cuyo nombre significa *"el que hace la obra de los lobos"*, y que ciertamente concibió a Esparta como una manada de lobos sedientos de sangre, y por ello les dio las terribles leyes que hemos comentado.

## 2. Historias para ver y explicar la vida

Los griegos de la antigüedad fueron un pueblo con dones plurales. Carecieron de ese instinto que guía con precisión la práctica política, o al menos no disfrutaron del mismo en la dosis necesaria para mantenerse como pueblo en un medio complejo y en circunstancias repetidamente peligrosas. Sin

embargo, fueron maestros en el arte de comprender y describir la vida en muchos de sus variados aspectos, entre ellos el de observar y estudiar los hechos reales o supuestos de los que les llegaban noticias; una habilidad que les permitió erigirse en padres fundadores de la Historia con mayúscula, y destacar en ella con una potencia de luz que aún nos alcanza y está lejos de extinguirse.

Herodoto y Tucídides fueron los dos historiadores griegos más profundos, y su forma de contemplar, narrar y explicar los sucesos del mundo que les tocó vivir, reflejan a la perfección ese uso magnífico de la diversidad y la unidad que juega y embellece el pensamiento humano.

Herodoto nació en Halicarnaso, es decir, bajo soberanía persa, en Asia menor, hacia el 485 antes de nuestra era. Fue un hombre de inconmensurable curiosidad, y tras largos viajes e indagaciones por las tierras que rodean el Mediterráneo, falleció en el sur de Italia hacia el 425. Muchos le afearon entonces y le han seguido afeando con el transcurrir de los siglos que no se limitase a narrar exclusivamente la verdad de los hechos; en todo caso, nadie podrá imputarle el haber ocultado su método y sus intenciones, puesto que una y otra vez confiesa que él transmite lo que cree que merece ser narrado, incluso aunque no crea personalmente que sea cierto. Y no hay mejor advertencia al lector para que éste adopte sus propios criterios[9].

También hay que decir que nadie, desde entonces, ha retratado como Herodoto la diversidad de los seres humanos, la variedad de costumbres, usos y motivos que nos hacen ser como somos, nadie como él ha escuchado y transmitido razones tan plurales para justificar los actos, nadie nos ha hablado con tanta amplitud de seres de carne y hueso que creen y profesan principios tan heterogéneos, nadie nos ha informado de pueblos con valores y éticas tan contrarias y asombrosas. En ciertas regiones de las orillas del mar Caspio nos contó que al envejecer las personas sus familiares las mataban y después se las comían, mezclando su carne con la de bueyes y carneros en un gran festín. De Persia nos dijo que cada cierto tiempo enterraban vivos a algunos niños para tranquilizar a los dioses del inframundo. De Jerjes nos narró su grandeza pero también su ira y su crueldad: cuando Pitio de Lidia le pidió un único favor, que el mayor de sus cinco hijos, todos los cuales querían luchar con Jerjes contra los griegos, no fuese a la guerra para que él pudiese tener un heredero, el rey, lleno de ira, ordenó matar a ese hijo de Pitio, partirlo en dos mitades, disponerlas a un

lado y otro del camino y hacer que el ejército marchase entre ambas[10].

En teoría, Herodoto tenía como objetivo narrar a los lectores las guerras entre griegos y persas, cuando éstos intentaron conquistar la Hélade. En realidad, hizo mucho más: describir como nadie la variedad de culturas, costumbres, mitos y ritos que pululaban entonces por las orillas del Mediterráneo, y que componían un bizarro mosaico de seres que chocaban, coincidían y volvían a chocar, en los aspectos más diversos de la ética, las creencias, las aspiraciones, los principios y los valores humanos.

Frente a Herodoto, Tucídides fue un analista frío y profundo de la naturaleza humana, que consideró de forma unitaria, y cuyas entrañas diseccionó como pocos mientras describía las intrigas, trampas y batallas de las guerras del Peloponeso, que enfrentaron a griegos contra griegos de la forma más cruel que se puede imaginar.

Tucídides perteneció a una generación posterior a Herodoto. Era miembro de una familia muy rica, pues su padre era propietario de minas de oro en Tracia, al norte de Grecia. Estaba en Atenas en el año 430 antes de nuestra era, cuando se declaró la peste que él mismo narró al inicio de su obra. Seis años después fue elegido general y destinado a Tracia, su tierra, donde debía enfrentarse a los espartanos y evitar que éstos tomasen las ciudades. Debido a circunstancias del combate, llegó tarde con la flota para salvar Anfípolis, que pasó a manos enemigas, y él fue declarado culpable y condenado al destierro. Un ejemplo entre cientos de cómo trataba la democracia ateniense a sus mejores hombres, que en todo caso le dio la oportunidad de dedicarse a viajar por el Peloponeso, en poder espartano, recoger información de primera mano, y escribir su historia[11].

La guerra entre Atenas y Esparta no fue un conflicto liviano que afectó a dos polis, entre las muchas que había en la Hélade. Al contrario, se convirtió con rapidez en una hecatombe internacional de dimensiones cósmicas, un auténtico rompecabezas de relaciones internacionales que Tucídides analizó y explicó con una brillantez que, según los expertos en política internacional, no ha sido superada. Personajes tan variopintos como Hobbes, Hamilton o Clausewitz, entre otros muchos, le deben gran parte de sus reflexiones sobre los conflictos entre los seres humanos.

A partir de un material muy amplio y diverso, que afectaba a zonas muy alejadas del Mediterráneo y del continente, Tucídides operó de forma inversa a la de Herodoto: construyó una visión

sólida de la naturaleza humana cuando se ve sometida a fuerzas exteriores extremas. Estableció que la conducta humana es guiada por tres fuerzas esenciales: *phobos,* que es el miedo, *kerdos,* que es el interés propio, y *doxa,* que es la opinión que asienta las bases del honor en la sociedad. Estos elementos, según Tucídides, forman parte de la condición humana, son consustanciales a ella, lo cual significa que son elementos unificadores entre todos los miembros de la especie. También dijo que cuando los instintos e intereses materiales de las personas vencen a las leyes establecidas, la política fracasa y se alienta la anarquía. Entonces los fuertes no tienen impedimentos para abusar de los débiles y explotarlos. La solución para derrotar a la anarquía y restablecer la ley consiste en dominar el miedo, mantener firme el propio interés y reafirmar nuestro sentido del honor, los valores que sustentan las opiniones sociales.

Herodoto fue el pregonero de la diversidad de la misma manera que Tucídides fue el sintetizador de la unidad esencial que está en el núcleo de la naturaleza humana. Ambos siguen proyectando luz desde la lejanía y ambos pueden ayudarnos a resolver nuestros propios conflictos, en una época en que los valores son inseguros, la economía presenta fuertes debilidades, las relaciones entre países se han diversificado de manera extraordinaria y el crecimiento de las ciudades ha alcanzado cifras sorprendentes.

## 3. Roma madre

Roma, la conflictiva, altanera, persistente ciudad de las siete colinas, representa el más alto logro de equilibrio político a largo plazo que hasta ahora ha conseguido la civilización occidental. Desde la rebelión contra la tiranía, pasando por la fundación de los valores republicanos, hasta la difusión de su poderoso imperio, su prolongada, apasionante y compleja historia, ha sido fuente de inspiración para personas de todas las ideologías. En contra de lo que han difundido las películas sobre la antigüedad y ha consolidado una enseñanza parcial y poco asentada, Roma no fue un imperio militar, ni tuvo vocación ni posibilidad de serlo. Cuando Augusto dio los primeros pasos como *"príncipe"* de Roma, iniciando la senda imperial,

una de sus primeras decisiones fue reducir el tamaño del ejército. Con las fuerzas exclusivamente militares que Roma tenía bajo su mando, en ningún momento de su existencia hubiese podido mantener a medio o largo plazo un dominio basado sólo en la fuerza, sobre un territorio que abarcaba la mayor parte de Europa, la costa norte de África, Egipto, el medio oriente, el Mar Negro y se internaba hacia Mesopotamia. Roma añadió muchos valores no militares a la vida de los pueblos que conquistó y administró; valores morales y materiales que les permitieron alcanzar un nivel de vida que no volvió a conseguirse en Europa hasta los siglos XVIII o XIX[12].

En el siglo I antes de nuestra era, Cicerón opinaba que sería un atentado contra la humanidad tratar a los extranjeros peor que a los romanos. Y realmente causa asombro el modo como Roma asimiló a gentes de todo el mundo, poniendo en sus manos el poder imperial y todos los rangos jerárquicos de su administración.

Desde el inicio de su historia, los romanos supieron poner buenos ejemplos a su ciudadanía. Uno de los más conocidos sigue siendo el de Lucio Quincio Cincinato, que tuvo que dejar su arado para ir a ayudar al ejército romano asediado. A causa de los logros militares que consiguió fue elegido dictador, pero dejó la espada y volvió a su hacienda y al arado una vez que obtuvo la victoria. Washington, el primer presidente de los Estados Unidos, fue comparado con Cincinato por su comportamiento después de conseguir el triunfo militar en la guerra de independencia contra los ingleses.

En su descripción de las guerras púnicas, cuando Aníbal estaba a punto de derrotar a Roma, Tito Livio valoraba la fortaleza de la ciudad en el funcionamiento de su gobierno constitucional, que a pesar de los desastres bélicos mantenía las elecciones, los censos, las levas para el ejército y se atendían con imparcialidad y justicia todas las peticiones de exenciones para entrar en filas. Nada más lejos del mito espartano como ciudad ideal.

Como contraste, Aníbal, que a punto estuvo de conseguir la victoria, fue un guerrero dominado por la ira y el odio, incapaz de contener su violencia, que se creía con derecho a arrasar haciendas y matar niños y mujeres sólo para mostrar la solidez de su conquista. Aníbal fue una figura falsamente heroica, que pretendió instituir un imperio puramente militar, y que de haberlo conseguido hubiese ahogado bajo el manto de la uniformidad y la ciega obediencia todas las fuerzas naturales de

las tierras que hubiesen caído bajo su yugo siniestro.

Maquiavelo, que a pesar de la mala prensa que le rodea fue uno de los pensadores políticos más profundos de la historia, creía, como buen renacentista, que todas las cosas que sucedían en la vida tenían su réplica en la antigüedad, puesto que los hombres están dominados por pasiones e intereses que se mantienen a lo largo del tiempo, aunque sus decisiones pueden variar mucho según las circunstancias en que se encuentren.

Maquiavelo fue el primer pensador político que, partiendo del ejemplo romano, que le entusiasmaba, volvió a manejar con sutileza y equilibrio el conflicto entre los elementos de unidad y diversidad que la vida lanza a cada paso. Por ello no fue un monista cerrado (como a veces se piensa tras la lectura superficial de *El príncipe*) sino un pluralista que se complacía en mostrar las múltiples facetas del mundo. En una época tan convulsiva como la que le tocó vivir, y en un campo de batalla tan plural como la dividida Italia de su tiempo, Maquiavelo fue el primero en sacar la conclusión de que la diversidad y los conflictos, que a la larga tienden a ser inevitables, también pueden ser fuente de beneficios para la colectividad si se tratan y resuelven adecuadamente.

*"Los que condenan los tumultos entre los nobles y la plebe atacan lo que fue la causa principal de la libertad de Roma, se fijan más en los ruidos y gritos que nacían de esos tumultos que en los buenos efectos que produjeron"*, escribió en sus *Discursos* sobre Tito Livio. Este es el aspecto pluralista de Maquiavelo: siempre estuvo atento a las divisiones que se producen en el seno de las repúblicas y los principados, así como en las circunstancias que cambian en cualquier momento y lugar, y obligan a considerar los sucesos y las alternativas bajo otro punto de vista. Por ejemplo, cuando comparó a Roma, que no persiguió ni encausó jamás a los generales que perdieron batallas contra los enemigos de la ciudad, y Atenas, que lo hizo con una saña ciertamente exagerada, ponderó lo sucedido en cada una de las ciudades y concluyó: *"Quien reflexione sobre todo lo dicho, no criticará a Atenas y ensalzará a Roma, sino que culpará tan sólo a la necesidad por la diversidad de circunstancias de las dos ciudades"*[13].

Pero Maquiavelo no olvidó nunca los aspectos profundos de la naturaleza humana, y al igual que Tucídides, a quien no tuvo ocasión de leer, destacó que las pasiones suelen conducir a los hombres hacia el mal camino, por lo que tratarán de conseguir sus objetivos en cuanto tengan ocasión de hacerlo sin riesgo para ellos. *"Es necesario que*

*quien dispone una república y ordena sus leyes presuponga que todos los hombres son malos, y que pondrán en práctica sus perversas ideas siempre que se les presente la ocasión de hacerlo libremente*"[14].

Maquiavelo, en su lectura de la historia de Roma, jamás dejó de destacar la facilidad con la que se corrompen los hombres. Y no dejó de señalar hasta qué punto es importante, si se desea mantener la estabilidad de una ciudad o una república, recuperar y reforzar a menudo los principios en que se basa; porque si no se vivifican, se pervierten. Aunque habló de Licurgo como legislador, su manera de entender la vida jamás fue de corte espartiata.

## 4. Huellas en el paisaje

Hoy en día, tiende a considerarse que la caída del imperio romano en occidente, a mediados del siglo V, no generó un cambio brusco en la forma de vida de las gentes, aunque sí produjo una brecha respecto del pasado que seguiría expandiéndose durante siglos. Considerado desde el punto de vista teórico, se trata de una larga época que se resume en dos líneas de texto. Visto desde la perspectiva de los millones de personas afectadas durante decenas de generaciones, significó una pérdida generalizada de seguridad y, por consiguiente, de libertad, en tal grado que sus huellas aún son perceptibles en el paisaje que contemplamos cada vez que nos desplazamos por Europa.

Basta con observar la ubicación de las ciudades a lo largo y ancho del antiguo imperio. Las de fundación romana ocupaban los mejores emplazamientos, disponían de agua cerca de las viviendas o de posibilidad de aportarla por medio de acueductos, que no corrían riesgo de ser destrozados por ninguna fuerza exterior a la comunidad. Las gentes se sentían seguras viviendo en pequeñas aldeas agrarias, situadas en el llano y rodeadas de campos de cultivo. Se desarrollaron urbanizaciones de lujo a lo largo de todas las orillas del Mediterráneo y de los grandes ríos del continente. No necesitaban murallas porque no había nadie en los alrededores que pudiera atacarles. Las vías de comunicación funcionaban a destajo, y no sólo ni

principalmente para el traslado de los ejércitos, que por lo general sólo permanecieron activos en las amplísimas fronteras del imperio. Con un poder tan sólido, la administración romana no se planteó que esas mismas vías pudieran ser utilizadas por grandes ejércitos atacantes. No conocían la existencia de ninguna potencia económica y militar comparable a la suya en todos sus aledaños. Con los vecinos del norte y del este se herían de forma ritual, cada cierto tiempo, para probar mutuamente su resistencia. Y así pervivió durante cinco siglos el imperio de occidente, y mil quinientos el de oriente.

La pérdida de seguridad que acompañó a la pérdida del poder central del estado, fue uno de los aspectos que tuvo mayores consecuencias. Porque han existido numerosas sociedades seguras y estables cuyos habitantes no han gozado de libertad, pero jamás ha existido una sola sociedad libre que no haya necesitado de seguridad para mantenerse. Y sin seguridad, el poder de los más fuertes, de los señores de la guerra, de los jefes de mesnadas de truhanes y gente de mal vivir, tiende a sustituir al poder establecido que desaparece. Tras la caída del imperio resultó imposible seguir viviendo en la llanura. Las ciudades y poblaciones inseguras fueron abandonadas o destruidas. La geografía humana, el perfil de las poblaciones, la proporción de tierra habitada, cambió drásticamente. Las aldeas y poblachos treparon a las alturas de las colinas y las montañas, buscando protección en las rocas. Aunque los cultivos estuviesen en las llanuras fértiles, regadas por ríos y fuentes, en un mundo inseguro el refugio no podía quedar muy lejos. Y cientos de miles de personas, de forma sucesiva y en periodos breves de tiempo, cayó en una servidumbre que al menos ofrecía una cierta protección para sus vidas.

Las zonas de convivencia medieval se distinguen perfectamente en el paisaje europeo: sólo hay que mirar a las alturas, a los riscos, a las cortaduras del terreno. Si aún hay ruinas o zonas habitadas, son con mucha probabilidad de origen o uso medieval. De la misma manera que si se hayan en zonas llanas, junto a los ríos, y están bien dotadas de agua, lo más probable es que los romanos se instalasen allí para disfrutar de la vida.

Desde la caída del imperio occidental, se han escrito miles de obras que han expuesto o tratado de explicar el colapso de aquella institución colosal, pero pocas de ellas son comparables a las que surgieron de la pluma de Edward Gibbon, el historiador inglés del siglo XVIII, que fue uno de esos interesantes ilustrados que, más allá del mo-

nopolio teórico de la razón, se mostró capaz de comprender la realidad desde un punto de vista abierto y pluralista[15].

Gibbon escribió sobre un acontecimiento global *"que aún lamentan las naciones de la Tierra"*, en sus propias palabras. Su obra, que tituló *La decadencia y caída del imperio romano,* mostró a lo largo de algunos miles de páginas, en un recuento exhaustivo de historias, personalidades y anécdotas sustanciosas, no carentes de perspectiva moral, de qué manera existen aspectos de la naturaleza humana que parecen mantenerse a lo largo de las generaciones, y cómo, entre estas características, hay que contar con una tendencia a dividirse en facciones, que se ven favorecidas por las diferencias culturales, lingüísticas, ambientales, que a la postre condicionan la evolución de los pueblos. Un punto de vista que tomó de Montesquieu, ese otro ilustrado que también comprendió en profundidad la sustancial diversidad de la especie humana.

Como Tucídides y Maquiavelo, Gibbon mostró en su estudio que la tendencia al conflicto es una parte de la naturaleza humana, de igual forma que la humanidad no existe ni ha existido nunca fuera de un marco de diversidad incomparable, que continuamente muda y se renueva. Por ello, su ideal político no fue el de un férreo uniformismo social, sino el de instituciones flexibles, concebidas para evitar que crezca en ellas la semilla del autoritarismo, y capaces de adaptarse a las circunstancias siempre cambiantes de la vida.

## 5. Leones en invierno

Es probable que el milenio completo que denominamos Edad Media, y que abarcó desde el siglo V hasta el siglo XV, no fuese una edad tan oscura y cruel como se ha descrito en ocasiones, ni tan profunda, caballerosa y mística como se ha valorado en otras. De lo que no cabe duda es de que hablamos de una sociedad muy distinta de la nuestra, donde las relaciones sociales jerárquicas ejercían una presión continua, jamás soslayada; donde las expectativas de progreso habían sido borradas de la mente de la mayor parte de la población; donde apenas se producían avances en la vida material de las familias, y cuando se lograban, corrían riesgo de perderse con gran facilidad.

En ese contexto de gran dureza, donde la vida humana siempre estuvo al albur de circunstancias dramáticas de todo tipo, sucedieron, no obstante, numerosos acontecimientos, pequeños y grandes, que a la larga permitieron a la sociedad romper el molde que la constreñía, y empezar a desarrollar una forma de vida distinta, más libre, diversa y mejor organizada.

Uno de aquellos acontecimientos fue el acuerdo político conocido como la Magna Carta, firmada por el rey Juan sin Tierra ante los barones ingleses en 1215, tras un largo periodo de luchas y convulsiones. Es decir, un documento con valor jurídico, establecido entre el rey, la iglesia y los leones feudales que reinaban sobre las mesnadas de hombres empobrecidos, en una época donde las leyes y el derecho apenas se distinguían del capricho de los jerarcas.

Los historiadores consideran la Carta Magna como uno de los fundamentos más sólidos del peculiar y poderoso sistema de libertades que empezó a regir en Inglaterra, y que es el sistema que más se ha alejado del espartano entre los muchos que ha concebido la mente política occidental. Por ello mismo, es un documento de una utilidad extraordinaria para comprender la fusión de los valores antiguos con los principios políticos modernos, cuando las instituciones que actualmente conocemos aún eran débiles embriones sin cuajar[16].

La Carta Magna constituyó, por supuesto, un acuerdo limitado que afectó esencialmente al rey, a la iglesia de Inglaterra y a los barones ingleses, por lo que sobre ellos trata un porcentaje elevado de los 63 artículos o cláusulas que configuran el documento. La iglesia consiguió mediante la Carta su propia *"libertad"*, de manera que pudo organizarse de forma autónoma y elegir a sus autoridades. La aristocracia, por su parte, limitó el poder real, evitando que la corona pudiera dañar a sus miembros, a sus familias o a sus viudas con motivo de herencias, servicios y actos abusivos, antes al alcance del rey para beneficio propio. En cuanto a la figura del monarca, se le obligó a aceptar un hecho que ya fue esencialmente moderno, aunque tuviese lugar en la segunda década del siglo XIII: limitar su poder mediante una concesión escrita, permitiendo la existencia de una Cámara Alta que efectuase el control de sus actos, formada por veinticinco barones libremente elegidos por la aristocracia.

Pero es que, además de esto, existen numerosos rasgos modernos en la Carta Magna, como la creación de un sistema judicial que ya no fue en

absoluto rudimentario, pues en el mismo se establecía que los tribunales habían de radicar en un lugar conocido y no seguir el deambular de la corte real, con la incomodidad que ello suponía para todos los afectados; se establecía la institución del jurado, de manera que los acusados *"puedan ser juzgados por sus pares",* en número suficiente para atender todos los casos que hubiese que ventilar; se requería la existencia de pruebas directas y fiables para que pudiese prosperar una acusación, por lo que ya no podía basarse sólo en la palabra de los agentes de la autoridad; y se definió y razonó la proporcionalidad de las penas de acuerdo a la falta cometida, más de quinientos años antes de que Beccaria escribiese su famosa obra sobre *Los delitos y las penas,* en 1764.

Pocos autores dejan de mencionar que las ventajas que otorgó la Carta Magna fueron ante todo aristocráticas, lo cual es completamente cierto; no obstante, hay que añadir que los artículos que tratan de aspectos sociales más amplios resultaron esenciales para el futuro de la sociedad inglesa, aunque fueran mucho más escasos que los que aludían directamente a los leones de la aristocracia.

Pongamos algunos ejemplos: se garantizó la autonomía de Londres y del resto de ciudades inglesas, que *"gozarán de todas sus libertades antiguas y franquicias tanto por tierra como por mar"*; y no olvidemos que el *"aire de libertad"* resultaba esencial para que se desarrollase la forma de vida *"burguesa",* es decir, ni sierva ni guerrera, que florecía en las ciudades medievales.

También se propugnó que habría patrones de medida o de peso para el vino, la cerveza, el grano, las telas, la cota de malla y otros productos. Y se estableció que debería haber *"consentimiento del dueño"* y pago por los servicios prestados o mercancías usadas, antes de que las autoridades pudiesen requisar caballerías, carruajes, alimentos, etc.

Los ciudadanos, en general, consiguieron que se les garantizase la libertad de movimiento y de entrada y salida en el país. En cuanto a los campesinos, obtuvieron en esta cédula el que no pudieran ser confiscados sus aperos de labranza, ya que ello suponía privarles de los útiles para ganarse la vida.

Puede parecer una conquista menguada, pero tuvo un extraordinario desarrollo en los siglos siguientes. En definitiva, significó el reconocimiento jurídico de que el orden social unitario podía perjudicar seriamente a una de sus partes, por lo que tales daños había que remediarlos o compensarlos.

Algunos artículos de la Carta Magna presentan un contenido y una redacción jurídica tan actual, que resulta escalofriante pensar que, habiendo sido redactados en 1215, aún existen muchas decenas de países, miembros de la ONU, donde no se cumplen. El artículo 39, por ejemplo, dice así: "*Ningún hombre libre podrá ser detenido o encarcelado o privado de sus derechos o de sus bienes, ni puesto fuera de la ley ni desterrado o privado de su rango de cualquier otra forma, ni usaremos de la fuerza contra él ni enviaremos a otros que lo hagan, sino en virtud de sentencia judicial de sus pares y con arreglo a la ley del reino*".

Otro de los párrafos más contundentes, por lo que contiene de hecho consumado ante uno de los problemas más controvertidos de la teoría política medieval, el de la resistencia a la autoridad establecida, se encuentra en el artículo 61. Dice así: *"Si Nos, o en nuestra ausencia del Reino el Justicia Mayor, no diéramos reparación dentro de los cuarenta días siguientes, contados desde aquél en que el delito haya sido denunciado a Nos o a él, los cuatro barones darán traslado del caso al resto de los veinticinco, los cuales podrán usar de apremio contra Nos y atacarnos de cualquier modo, con el apoyo de toda la comunidad del Reino, apoderándose de nuestros castillos, tierras, posesiones o cualquier otro bien, excepto nuestra propia persona y las de la reina y nuestros hijos, hasta que consigan efectivamente la reparación que hayan decretado. Una vez obtenida satisfacción, podrán volver a someterse a la normal obediencia a Nos"*.

Como legislación, representa el camino exactamente opuesto al que en su día estableció Licurgo para Esparta, y que en poco tiempo muchos querrían reinstaurar.

# 6. Sendas inesperadas

Los caminos del hombre siempre han sido plurales. A pesar de lo postulado por los intelectuales que se han apegado a interpretaciones monistas y unitarias de la historia y de la humanidad, y debido a ello han juzgado que eran capaces de definir y mostrar la esencia última y única de la sociedad perfecta, e incluso se atrevieron a imponerla como verdad probada, lo cierto es que la vida siempre ha estado llena de vueltas y revueltas, de senderos estrechos que no se sabe cómo han llegado a abrirse de pronto en amplias llanuras, así como

hay veredas pavimentadas que han conducido a ciénagas pestilentes.

Un ejemplo destacado de estas vueltas que regala el camino de la vida, tiene que ver con Aristóteles. Un filósofo que ofreció sus mejores contribuciones a la humanidad cuando ya llevaba un milenio y medio bajo tierra, y había sido olvidado, después prohibido por la iglesia y por último recobrado.

Porque fue un hecho de apariencia tan nimia como las traducciones de obras de Aristóteles, que empezaron a difundirse en Europa occidental en los alrededores del siglo XIII, el que contribuyó a dar un vuelco gigantesco a la mentalidad entonces vigente en la civilización occidental. Primero en la teología, por supuesto, pero enseguida en el resto de las ramas del saber, y en la política, sobre la cual Aristóteles había escrito cientos de páginas, que a larga distancia resultaron revolucionarias.

Lord Acton, uno de los historiadores ingleses más influyentes del siglo XIX, sostuvo que los orígenes de la ideología política *"whig"* se remontaban a esta tradición aristotélica, pues en los autores que la recogieron, incluido Tomás de Aquino, ya se detectan con claridad sus conceptos esenciales:

- que el conjunto de la sociedad había de disponer de una cierta cuota de gobierno,
- que los principios constitucionales habían de combinar la forma monárquica con dosis de aristocracia de mérito y de democracia,
- que ningún gobierno podía decretar impuestos sin el consentimiento de los afectados,
- que las leyes debían ser hechas por el pueblo o sus representantes,
- y que la sociedad no estaría segura mientras su libertad dependiese de la voluntad de un hombre que no estuviese sujeto a las leyes.

Principios, todos ellos, de los que actualmente vivimos.

Tomás de Aquino fue un güelfo, es decir, un partidario de la autoridad del papado sobre el imperio; Marsilio de Papua, por el contrario, fue un gibelino, que pretendió restringir al máximo la autoridad temporal del papado. Pero Aristóteles, a larga distancia, les unió en muchos aspectos de teoría política.

Marsilio de Padua, que vivió entre los siglos XIII y XIV, es otro de esos escritores medievales que manifiesta una sorprendente modernidad política, precisamente por lo mucho que se alejó del modelo espartano. El mismo Lord Acton dijo

de él que *"en algunos aspectos vio más lejos que Locke o que Montesquieu"*, lo cual ya es decir mucho[17].

Marsilio fue un franciscano en una época en que esta orden estaba siendo duramente atacada por el papado a causa de su insistencia en que la iglesia debía renunciar a sus enormes riquezas, al tiempo que debía dejar de ejercer tan amplio dominio en el poder temporal como entonces tenía a su cargo.

En su obra más importante, *Defensor pacis, El defensor de la paz,* Marsilio de Padua, tras afirmar la sociabilidad natural del hombre y el sistema electivo como *"la más cierta regla de cualquier forma de gobierno"*, estableció que *"gobernar según la ley y no fuera de ella, es deber de todos los gobernantes"*. Poco más adelante, estableció con precisión la idea central del concepto de soberanía popular: *"La autoridad absolutamente primera de dar o instituir leyes humanas es sólo de aquél del que únicamente pueden provenir las leyes óptimas. Esa es la totalidad de los ciudadanos o su parte mayoritaria, que representa a la totalidad; porque no es fácil o no es posible venir todas las personas a un parecer"*[18].

Otro ejemplo de esos fértiles vericuetos del camino de la vida lo encontramos en Francisco de Vitoria, una figura de la contrarreforma española que compartió la visión aristotélica de la política y que postuló teorías que adelantaron muchos de los principios hoy vigentes en los países democráticos.

Francisco de Vitoria fue un universitario estricto que, quizá por prudencia, jamás publicó un libro, aunque dejó una huella duradera sobre un nutrido grupo de intelectuales a través de sus clases y afamadas *"relecciones"* o conferencias de particular relevancia.

Hay que decir, además, que Vitoria no fue rescatado para la posteridad por eruditos españoles, católicos y ultraconservadores, como pudiera suponerse, sino por Sir James Mackintosh, un jurista e historiador escocés que vivió entre los siglos XVIII y XIX, y que además de ser protestante carecía de vínculos con España. También hay que destacar a James Brown Scott, uno de los más importantes especialistas americanos en derecho internacional de finales del XIX e inicios del XX, que defendió que la escuela de derecho internacional española del siglo XVI ya había asentado muchos de los principios que cien años después enunciaría Hugo Grocio en su *De iure belli ac pacis,* de 1625, el primer tratado sistemático de derecho internacional.

Francisco de Vitoria perteneció al amplio grupo de teólogos de la contrarreforma que llevaron a

decir a importantes historiadores de las ideas que ellos fueron *"los principales fundadores del constitucionalismo moderno y también del moderno pensamiento democrático"*[19].

En su famosa *Relección sobre el poder civil,* por ejemplo, pronunciada posiblemente en el invierno de 1528, Vitoria, con la meticulosidad lógica que le caracterizaba, desarrolló ideas tan avanzadas que tendrían su continuidad en Locke, Rousseau y el constitucionalismo actual.

De forma más coherente que el ilustrado francés que acabamos de mencionar, Vitoria inició la relección sobre el poder civil asumiendo que *"el origen de las ciudades y de las repúblicas no es una invención de los hombres, y que no hay que considerarlo algo artificial, sino como algo que brota de la naturaleza, que sugirió este modo de vida a los mortales para su defensa y conservación"*[20].

De este axioma infirió que los poderes públicos tenían ese mismo fin y esa misma necesidad, por lo que la utilidad y finalidad del poder público y de la sociedad o comunidad eran la misma cosa.

Dándole un giro ingenioso a las afirmaciones absolutistas de San Pablo en relación con la autoridad y la obediencia, Vitoria postuló que era la *"república",* es decir, la comunidad, quien tenía el poder por institución natural divina. *"Y la causa material por la que reside tal poder por derecho natural y divino es la república, a la que de suyo le compete gobernarse y administrarse a sí misma y dirigir todos sus poderes al bien común"*[21]. Una consideración que llevó a Vitoria a afirmar que no existía razón para que en la sociedad unos se atribuyesen poder sobre los otros, máxime cuando todos los hombres tienen por derecho natural potestad para defenderse. El poder de los reyes y de otras autoridades civiles, pues, era un poder *"encomendado"* y funcional.

Otra de las afirmaciones más claras del teólogo burgalés fue que el hombre es libre por naturaleza, y más aún, *"que por naturaleza todos los hombres son iguales".* Tomando apoyo en las *Decretales* de Gregorio IX y en las *Etimologías,* dos apreciadas fuentes de autoridad durante la edad media, Vitoria afirmó que *"es un gran abuso contra natura querer someter al hombre",* y que *"el usar de la propia libertad"* forma parte del derecho natural[22].

Tales fueron algunas de las sendas que condujeron a una parte del pensamiento político occidental a separarse del modelo espartano y asentar una legislación mucho más humana que los horrores uniformistas de Licurgo.

# 7. El mito que mata

La filosofía social de Aristóteles, al contrario que la de su maestro, Platón, desarrolló un punto de vista pluralista que se ajustó de forma versátil a la diversidad de la vida y a la heterogénea forma de pensar y sentir de los humanos. Platón sigue siendo en nuestros días el utopista más afamado y el filósofo griego de mayor prestigio, pero su cruda y unitaria forma de entender la sociedad le llevó a formular como *"ideal"* una oscura comunidad, ¡la República!, llena de guardias hitlerianos encargados de imponer a los ciudadanos una versión adaptada de las tiránicas leyes espartanas.

Al igual que Aristóteles, Platón tuvo, pasados los milenios, una nutrida descendencia. Y muchos de sus hijos, entre los que se cuentan no pocos de los utopistas y *"cientificistas"* del hombre, han gozado de tan buena prensa, que incluso el intento de imponer a sangre y fuego sistemas teóricos presuntamente demostrados, fue y sigue siendo bien visto por gran parte de la intelectualidad y de las clases educadas, como si las intenciones de *"hacer un bien a todos y para siempre"* fuesen una justificación suficiente frente a los enormes males reales producidos por esa misma acción.

Grecia fue durante cientos de años, y lo sigue siendo en nuestros días, un ejemplo de arte y de filosofía, pero sus flaquezas políticas prácticas no debían haber servido de modelo para nadie. A pesar de esto, un gran número de pensadores, rechazando los análisis pluralistas de origen aristotélico o de otras escuelas, tomaron de Grecia los peores ejemplos disponibles, como el de Esparta, que desde el Renacimiento hasta la Ilustración fue convirtiéndose en el mito de la ciudad perfecta, sin considerar que padeció las costumbres y las leyes más crueles y restrictivas que han existido.

Los admiradores de Esparta fueron en su gran mayoría monistas recalcitrantes, que se convencieron o se dejaron convencer de que Licurgo había sido el más grande y acertado legislador de la historia, un bienhechor de la humanidad por su habilidad en convertir a un grupo de personas en una sólida y terrible manada de lobos agresivos, sin otro objetivo y fin que la guerra.

La influencia de Licurgo en el pensamiento político renacentista, racionalista e ilustrado fue profunda y duradera, aunque parezca que existe una contradicción clara entre el humanismo y el racionalismo de una parte, y la perversa visión del

hombre que plasmó Licurgo en su legislación, de otra. No es así; no hay contradicción. El punto de vista pluralista parte de considerar que la razón, los sentimientos, los instintos humanos, poseen tantas aplicaciones y funciones heterogéneas, que no se debe rechazar a priori ninguna atribución o uso del pensamiento.

Estas páginas no tienen otra pretensión que presentar al lector una introducción a los efectos que tuvo en occidente el mito de Esparta como ciudad modelo. Por esta razón, dejando a un lado nombres bien conocidos cuyas obras son fáciles de encontrar, se van a concentrar en tres pensadores sobre los que Licurgo ejerció una influencia de primera magnitud. Estas tres figuras son Bernard de Mandeville, Morely y Saint-Just, cuyas obras son modelo de la perversión que la concepción monista del saber sobre el ser humano, puede tratar de imponer sobre la sociedad.

## 8. Mandeville: el panal de abejas rumorosas

Bernard de Mandeville, nacido en Rótterdam en 1670, viajó a Inglaterra en su juventud y en este país ejerció la medicina con gran éxito y publicó la mayor parte de sus obras. La que le hizo famoso, *The fable of the bees, La fábula de las abejas,* vio la luz en 1705 y fue ampliándose en sucesivas ediciones. La de 1725 incluía un texto, *Ensayo sobre la caridad y las escuelas de caridad,* por el que fue investigado judicialmente a causa de sus opiniones contra la libertad y los pobres.

Como la mayor parte de los eruditos y gentes educadas de los siglos XVII y XVIII, el autor de *La fábula de las abejas* fue un enamorado de las grandezas de la antigüedad, de las que extrajo las peores conclusiones posibles. Y es representativo que uno de sus héroes más apreciados fuese Licurgo, y su ciudad de referencia Esparta, por supuesto.

Mandeville antecedió a Rousseau en su idea de una sociedad *"buena y simple",* copiada de los espartanos. Al leerle, uno puede dudar si es Rousseau y no Mandeville quien escribe: *"Si se desea conseguir una sociedad frugal y honesta, la mejor política es preservar a los hombres en su simplicidad nativa, no tratar de incrementar su número, conseguir que nunca conozcan a extranjeros o artículos de lujo, apartar de ellos*

*todo lo que pueda alimentar sus deseos o mejorar su intelecto"*[23].

Su odio por la economía y la actividad *"burguesa"* y artesana era patente: *"Una vez destruido el comercio, ¿qué sucederá con la decoración, la escultura y otras artes que alientan el lujo y han sido cuidadosamente prohibidas por aquellos legisladores que prefirieron una sociedad buena y honesta a otra grande y llena de riquezas, y se esforzaron por hacer a sus súbditos virtuosos antes que ricos…?"*[24].

La idea que se expresa en la frase anterior es un ejemplo magnífico del pensamiento monista: el legislador (es decir, Mandeville) toma la decisión por todos: sólo su solución es la correcta y no hay más soluciones que la suya: el comercio es malo, la artesanía es mala, el progreso es nocivo… El resto de ciudadanos existen para aceptar y soportar estas afirmaciones… o cargar con las consecuencias.

Para Mandeville, sólo los señores tenían derecho al lujo y a los placeres de la vida; algo de lo que debían estar agradecidos los pobres, pues según él eran el lujo y la buena vida de los ricos los que daban trabajo al resto de miserables que no merecían nada. Mandeville lo expresaba con dureza y sin dejar lugar a la duda: *"de los pobres no necesitamos sus agradecimientos, sino su trabajo"*[25].

Mandeville prefería ahorcar a un inocente para que no quedase libre un culpable, que al contrario[26]. Al fin y al cabo, la culpabilidad o la inocencia de los miserables no debía figurar en el código de los señores.

En su *Ensayo sobre la caridad* fue donde Mandeville se esmeró en la descripción de su sistema económico y social, como base de una sociedad señorial ideal bien asentada. *"Es imposible que una sociedad que permite a muchos de sus miembros vivir en el ocio, disfrutando de todas las comodidades y placeres que inventen, pueda mantenerse largo tiempo sin contar a la vez con una gran multitud de gente que para conseguir lo anterior, esté dispuesta a vivir de forma opuesta, y por costumbre y con paciencia empleen sus cuerpos en el trabajo necesario para sostener a los otros y a ellos mismos"*. Esta gente debía trabajar sin concesiones a las comodidades o al ocio, y *"en segundo lugar, limitados a condiciones de subsistencia"*[27].

El autor de *La fábula de las abejas* fue una especie de *"utopista de la realidad"*. Consciente de su situación de ventaja social, elucubró de qué manera esa sociedad desequilibrada y desigual en la que vivía podía llegar al óptimo de desequilibrio y desigualdad, para beneficio exclusivo de unos cuantos, no del conjunto social. Y fue consciente de que no conseguiría alcanzarse tal objetivo sin la interven-

ción del estado, que debía *"planificar"* el número, uso y *"crianza"* de los pobres[28].

Mandeville fue el antiliberal, el *"anticapitalista"*, el planificador por antonomasia. Su ideal fue el más opuesto a una sociedad de individuos libres e iguales que han de trabajar para ganarse el pan con el sudor de su frente, arbitrados por un gobierno con poderes limitados y dedicado a establecer la seguridad de todos y a mantener las reglas del juego.

La forma de reflexionar de Mandeville fue la de un partidario a ultranza del servilismo y la expoliación del pueblo, en cualquiera de sus formas: *"En una nación libre donde no se permite tener esclavos, la riqueza más segura consiste en una multitud de pobres laboriosos; pues además de ser el interminable criadero de flotas y ejércitos, sin ellos no puede existir disfrute, y ningún producto de ningún país estará al alcance. Para hacer feliz a la sociedad y tener contentas a las gentes, aún en las condiciones más miserables, se requiere que la gran mayoría de ellos, además de pobres, sean ignorantes"*[29].

Aquellos que piensan que el pensamiento utópico es bueno y positivo por sí mismo, debían vacunarse con una dosis de lectura de *La fábula de las abejas*. Es, con diferencia, el mejor servicio que Mandeville puede hacer a la humanidad.

## 9. Morely: el lado tenebroso de la Ilustración

En contraste con Montesquieu, maestro de futuros legisladores, el código legal o pseudo legal elaborado por Morely, presentado en 1755, muestra el lado oscuro y perverso de la Ilustración francesa con mucha mayor precisión e impacto que el más inspirado texto de los pietistas alemanes del momento.

Morely, de cuya vida se conservan escasos datos, fue autor de una obra filosófica breve que, sin embargo, causó un gran impacto en su momento y tuvo notorios seguidores. Tanto, que su *Code de la nature, Código de la naturaleza,* se consideró durante bastante tiempo como surgido de la pluma del mismo Diderot[30].

El editor de la obra de Morely en 1841, Villegardelle, consideraba que el autor del *Código de la*

*naturaleza* se situaba al inicio del movimiento reformador de la sociedad que había tenido en la revolución de 1789 *"una traducción aún indecisa"*, y lo situaba en la órbita de Platón, Moro y Campanella como sus antecesores, y de Mably, Owen, Fourier y Saint-Simon, como sus continuadores[31]. Es decir, el pensamiento monista, utopista o autoritario más enraizado.

Lo que tiene de peculiar Morely respecto de otros autores, es que en la cuarta y última parte de su *Código*, desarrolló un *"modelo de legislación"* en el que estableció las bases jurídicas de la nueva sociedad que proponía para la humanidad, lo que permite valorar su pensamiento de una forma más concreta que si se tratase de una exposición general o metafórica.

La sociedad que Morely propuso como modelo fue una sociedad comunista, en la que la propiedad privada estaba tajantemente prohibida y todos los hombres, mujeres y niños eran alimentados y sostenidos por el estado, del que dependían al ciento por cien de sus vidas.

Morely desconfiaba del intercambio de experiencias entre las personas, y también del *"mal ejemplo"* que podía llegar del extranjero; por ello prohibió la menor noción de comercio e intercambio, incluso a nivel rudimentario, y no olvidó recomendar *"un cuidado escrupuloso"* para que la idea de propiedad no se introdujese en su mundo feliz a través de las relaciones con los países vecinos[32].

Lo más característico del código legal del Morely es, no obstante, su falta de perspicacia política y la obsesión del autor por la vigilancia constante de los ciudadanos.

Desde el punto de vista de la ineptitud política hay que destacar el tratamiento institucional del poder, que además de caprichoso carece de coherencia y sentido de la realidad. Por ejemplo, por una parte estableció turnos rotatorios anuales para ciertos poderes, lo cual parece respaldar la idea de una previsión continuada contra los abusos, como hubo en Atenas y Roma, por ejemplo; pero por otra parte, Morely creó jefaturas de tribu que gozaban de carácter vitalicio, por lo que se convertirían en una especie de monarquías sui géneris, no hereditarias.

Semejante engendro legislativo, que no es más apropiado para los seres humanos que para los mandriles o las lagartijas, se encuentra contenido en un capítulo que lleva el pomposo título de *"Ley de la forma de gobierno que impediría toda dominación tiránica"*[33].

El aspecto de la vigilancia de la ortodoxia, por el contrario, sí quedó bien perfilado en el esquema legal de Morely, ya que dispuso que todos los ciudadanos debían ejercer de vigilantes de cuanto sucediese en la ciudad o en la provincia.

El estado, según las leyes que este código singular llama *"distributivas o económicas"*, había de vigilar al conjunto de la ciudadanía con el objetivo de obtener información para distribuir las tareas y los trabajos que hubiesen de ejecutar; también debía vigilar que nadie efectuase trueques o realizara comercio de bajo nivel, o tuviese relaciones sospechosas con extranjeros; y establecía un *"servicio campesino"* obligatorio, de cinco años de duración, que recuerda a la legislación de Mao.

En los oficios también estableció nuestro autor a sus vigilantes, uno por cada diez o veinte operarios, así como en las familias, pues los jefes de las tribus (que son vitalicios, no se olvide) gozarían entre sus atribuciones del poder de huronear qué sucedía bajo el techo de cada casa. Por supuesto, las personas que trabajasen para los ciudadanos con cargos habrían de vigilar a éstos, de igual manera que estos mismos cargos vigilarían a los funcionarios que tuviesen a su servicio, etc.

El presuntuoso racionalismo de Morely fue tan estrecho, que habiendo olvidado todo lo esencial respecto de la vida social y política de los seres humanos, se detuvo en legislar que los barrios tuvieran una forma *"geométrica regular"*, que las plazas fuesen de tal manera y no de otra, que los almacenes, las cárceles y los hospitales se levantasen en ciertos lugares y no en otros. Todo ello, por supuesto, sin la menor referencia a un entorno geográfico concreto; sin considerar que en la vida real existen las llanuras, y las montañas, y los ríos, y todo tipo de accidentes físicos que suelen hacer imposible ese perturbado equilibrio geométrico de la ciudad.

¡Y semejante engendro legislativo fue atribuido a Diderot! ¡Y se consideró más profundo que las utopías de Platón!

Morely fue admirado por muchos durante décadas, y en el siglo XIX inspiró tanto a socialistas eruditos como a revolucionarios fanáticos de cabeza cuadrada.

# 10. Saint-Just: el ángel de la muerte

El caso de Antoine Louis Léon de Saint-Just, la mano derecha de Robespierre, fue aún más sangrante, en ambos sentidos, el directo y el figurado, puesto que murió en la guillotina.

Saint-Just, hijo de padres nobles y ricos, nació en Blérancourt, cerca de Noyon, Francia, en 1768; es decir, cuando estalló la revolución tenía veinte años recién cumplidos, por lo que no pudo participar directamente en la política hasta pasado un tiempo, pues la Constitución estableció en veinticinco años la edad mínima para ser representante del pueblo.

El salto más importante de su brevísima carrera política tuvo lugar el 30 de mayo de 1793, cuando Saint-Just, junto a Couthon, fue nombrado miembro adjunto del Comité de Salud Pública de la Revolución, del que pasó a ser miembro de pleno derecho el 10 de julio siguiente. Con ello, Saint-Just ganaba, en unos pocos meses, el más alto sitial del poder revolucionario, con derecho efectivo de vida y muerte sobre los veintisiete millones de franceses.

Saint-Just había recibido una educación esmerada, conocía a los clásicos como sólo los nobles del XVIII llegaron a penetrar, y adoraba al *"bueno de Jean-Jacques"*, Rousseau, por encima de todas las cosas.

Fue Saint-Just quien anunció en la Convención que la revolución había entrado en una nueva etapa, y que *"el terror y la virtud están a la orden del día"*. Esto le convirtió en uno de los políticos más sanguinarios y despiadados de la historia de Francia.

En su ambición por convertirse en un legislador completo de su patria, Saint-Just dedicó los últimos meses de su vida a escribir un libro, *Instituciones republicanas,* mediante el cual pretendía cambiar de golpe y para siempre todas las costumbres e instituciones francesas. La obra de un auténtico iluminado del *"ser supremo"*.

Este escrito es una colección de fragmentos pseudolegislativos, sociales y costumbristas, que los seguidores del joven dictador recogieron y editaron en repetidas ocasiones como si atesorasen una sabiduría política y humana que debiera conservarse por los siglos de los siglos. En realidad, se trata de una segunda versión de lo que ya había escrito Morely, eso sí, con el peligro añadido de que en aquellos momentos ya no se trataba de la elucubración paranoica de un intelectual obsesio-

nado con ganar la fama futura de un nuevo Licurgo, sino de un dictador en activo, un joven Nerón con la decisión tomada de antemano de configurar Francia según su capricho.

Así lo enuncia en sus *Instituciones Republicanas:* "El terror puede desembarazarnos de la monarquía y de la aristocracia; ¿pero quien nos librará de la corrupción?". Y a renglón seguido añadió: *"Escucho decir a mucha gente que ellos han hecho la revolución. Se equivocan, es obra del pueblo. Pero sabéis qué es lo que hay que hacer hoy, y que no pertenece más que al mismo legislador? Es la república"*[34].

Saint-Just fue un Nerón con pleno conocimiento de causa y sin reparos personales ante la dureza de la tarea que tenía que afrontar. Por ello pudo afirmar convencido: *"Aquello que produce el bien general siempre es terrible"*[35]. Estaba tan dispuesto a matar como siglo y medio después estuvo Stalin.

Las *Instituciones,* a pesar de la simpleza, la tontería y la presunción que manifiestan, son importantes por cuanto ponen al descubierto hasta qué punto el lado oscuro de la Ilustración francesa pervirtió a buena parte de los revolucionarios de finales de siglo, y de qué manera, con todo el fervor de sus corazones, se dispusieron a sustituir un despotismo tradicionalista de bajo nivel por un despotismo atroz pero *"moderno, racionalista y natural",* que debía asentarse sobre la sociedad con mano de hierro.

Una de las ideas fundamentales de esta nueva sociedad que Saint-Just trataba de imponer en su faceta de nuevo Licurgo francés, era la de la libertad como concepto perteneciente a la vida privada[36]. Una valoración que se encuentra, de forma expresa o de facto, en todas las sociedades fuertemente vigiladas respecto a las creencias religiosas o a las ideas políticas, en las que el dominio público, la calle, se halla bajo la vigilancia continua del poder.

En cualquier caso, Saint-Just, llevado por sus delirios de Licurgo, no fue capaz de mantener la coherencia ni sobre las mismas ideas que expresaba. Por ejemplo, a pesar de afirmar que la libertad era cuestión de la vida privada, legisló que cuando dos amigos rompiesen su amistad (y se supone que la amistad es una relación bastante privada) ambos habían de ofrecer explicaciones públicas a todos los vecinos en una reunión que se celebraría en la iglesia[37].

Además, en reuniones eclesiásticas similares a las anteriores, el vecindario también opinaría sobre las separaciones matrimoniales, cuya privacidad debe suponerse más íntima aún que la amistad. Y puestos a opinar, los vecinos también

tendrían voz y voto sobre la tutoría de los hijos, la consideración de *"anciano"* para los mayores de sesenta años, y un buen número de cosas y casos menores, propios de cada familia.

Otro de los conceptos básicos de las *Instituciones republicanas* de Saint-Just es el de ciudadanía, que se aproxima mucho a la condición de esclavo sin posibilidad alguna de manumisión. El autor de tal legislación lo expresó con total claridad: hasta los cinco años, los niños pertenecen a su madre, *"si es que les ha amamantado"*; a partir de esa edad, y de por vida, *"son propiedad del estado"*.

Al decir propiedad, hay que entenderlo como tal: el *"ciudadano"* de Saint-Just no tiene capacidad para decidir sobre su propio futuro, ni sobre su profesión, ni sobre sus hijos. Es un *"ciudadano"* que no pincha ni corta lo más mínimo en ninguna de las decisiones que le afectan. Los mandamases de turno tienen poder completo sobre su vida y sobre la de toda su familia, aunque no se entiende bien qué familia, puesto que desde los cinco años los padres ya no tienen nada que decir sobre sus propios hijos.

Estos niños raptados por el estado serían educados de forma militar y agraria, con la mayor escasez posible de palabras. Cómo no: una mala copia de lo que Licurgo legisló para Esparta. Primero, en infantería; luego, en caballería. Al mismo tiempo, se irían introduciendo en las labores del campo. Cosa curiosa: quedaba prohibido pegar a los niños, puesto que tal *"tolerancia"* fue el deseo de Rousseau. Más curioso aún: también quedaba prohibido terminantemente acariciar a los pequeños[38]. En otras palabras: emociones humanas, las justas en un mundo de esclavos al servicio del estado.

# 11. Veneno dulce

A lo largo del siglo XIX el mito de Esparta como sociedad ideal comenzó a deshincharse, aunque en Alemania contribuiría de forma sustancial al triunfo de la ideología nazi, que tuvo en su mítico pasado dorio una de sus referencias raciales y sociales más importantes. Lo que no se desvaneció en modo alguno fue la idea monista sobre las disciplinas humanas, es decir, la convicción de que lo que conocemos sobre el hombre, su mente, su creatividad, su comportamiento, sus formas de vida y de relaciones, la sociedad, etc, es *"ciencia"*

en el mismo grado que la física, la biología o las matemáticas. Con tal rango, se da por hecho que las teorías que se formulan pueden llegar a ser verdades probadas, y por consiguiente imponerse *"razonablemente"* sobre la sociedad, puesto que tratan de mejorarla *"objetivamente"* en la dirección correcta.

En el siglo XIX, los conceptos de tecnología, de desarrollo económico y de raza, con apóstoles tan señeros como Henri de Saint-Simon, Carlos Marx y Joseph de Gobineau, desarrollaron *"ciencias"* humanas monistas que pugnaron durante décadas por uniformizar la sociedad según enfoques tecnocráticos, comunistas o racistas. Y lo que causaron fueron daños humanos inmensos, y desde luego no eran ciencias. Un científico menos rotundo, como Auguste Comte, pretendió crear una religión *"científica"*, idónea para todos. Pero sigue habiendo numerosas *"ciencias"* que no lo son, o si se quiere no lo son con el mismo grado de fiabilidad, control y exactitud que las ciencias *"duras"*, y que sin embargo se usan de forma masiva, es decir, desde los gobiernos, en nuestra sociedad. La pedagogía es una de las que tienen mayor trascendencia, pues a pesar de llevar obteniendo resultados más que dudosos durante décadas, los expertos pedagogos al servicio de la mayor parte de los gobiernos de países desarrollados siguen imponiendo por ley sus teorías sobre lo que se debe o no se debe hacer en los sistemas educativos, en lugar de limitarse a ser meros consejeros y a liberalizar la metodología y la pedagogía de forma masiva, puesto que la pedagogía, al día de hoy, no es una ciencia con el mismo nivel de objetividad y eficacia que la física o la química. Aconsejar en tan difícil materia, ya es bastante. Obligar, debía estar rigurosamente prohibido.

Mencionar la educación no es un capricho, puesto que el modelo de Esparta y la legislación de Licurgo se basaban en la educación, arrancaba desde la infancia, propiciaba la metodología adecuada para alcanzar los objetivos establecidos, y al final conseguía alienar a padres e hijos por igual, generación tras generación, borrando toda noción de libertad personal. Y la pedagogía *"científica"* es esa rama que aún pende fluctuante sobre nuestras cabezas, unas veces cogida por manos tan rotundas como las de Burrhus Skinner, el psicólogo conductista que propuso reformar el mundo según su modelo de aprendizaje, o más suaves, como las de Lev Vygotski y Jean Piaget, que sin duda pueden ser una eficaz orientación para los profesores y para los alumnos, pero a condición

de que se usen con el mayor grado de libertad posible.

En resumen, la pedagogía doctrinaria impuesta desde el estado es una herencia espartana, un veneno dulce que aún destila sobre nuestra sociedad el mito de Licurgo. Y conlleva sus riesgos.

# Referencias


- Feyerabend, Paul (2003) *Contra el método,* Folio, Barcelona. Popper, Kart (2008 a) *La lógica de la investigación científica,* Tecnos, Madrid; Popper, Karl, (2008 b) *La miseria del historicismo,* Alianza, Madrid.
- Kraft, Victor, (1986) *El Círculo de Viena,* Montesinos, Barcelona; Padilla Gávez, Jesús, Cord. (1998), *Wittgenstein y el Círculo de Viena,* Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Berlin, Isaiah, (1992 a) *La persecución del ideal,* en *El fuste torcido de la humanidad,* Península, Barcelona; Berlin, Isaiah, (1992 b) *El objetivo de la filosofía,* en *Conceptos y categorías,* Fondo de Cultura Económica; Berlin, Isaiah, (1999) *The roots of Romanticism,* Princeton University Press.
- Calasso, Roberto, (2006) *Las bodas de Cadmo y Armonía,* Anagrama, Barcelona.
- Turner, Edith, (2002) *El camino de los griegos,* Turner, Madrid
- Homero, (2006) *Ilíada,* I.
- Plutarco, (2001) *Vidas paralelas,* 2 vol., Gredos, Biblioteca Básica, Barcelona. *Vidas de Licurgo, Solón, Temístocles y Pericles.*
- Kagan, Donald, (1991) *Pericles of Athens and the birth of democracy,* The Free Press.
- Herodoto, (2007) *Historia,* 5 vol., Gredos, Biblioteca Básica, Barcelona. Robert B. Strassler, Robert B. ed., (2007) *The landmark Herodotus,* Pantheon Books.
- Herodoto, (2007) VII, 38-40.
- Tucídides, (2001) *Historia de la Guerra del Peloponeso,* 4 vol., Gredos, Biblioteca Básica, Barcelona. Strassler, Robert B., ed., (1998) *The landmark Thucydides,* Touchstone Books.
- Paterson, Isabel, (1946) *The god of the machine,* cap. III. Putnam, NY.
- Maquiavelo, *Discursos sobre la primera década de Tito Livio,* Caps. 4 y 28.
- Ibid. Cap. 3.
- Gibbon, Edward, (1984) *Decadencia y caída del imperio romano,* 8 vol., Turner, Madrid.
- Holt, James C., (1992) *Magna Carta,* Cambridge University Press; Danziger, Danny, y Gillingham, John, (2004) *1215: The Year of Magna Carta,* Touchstone.
- Lord Acton, (1992) *Essays in the history of liberty,* Liberty Fund, Indianápolis, pp. 34 y 35.
- de Padua, Marsilio, *El defensor de la paz,* Cap. XI, 5 y Cap. XII, 5.
- Skinner, Quentin, (1993) *Los fundamentos del pensamiento político moderno,* vol. 2, *La Reforma,* Fondo de Cultura Económica, México, p.181.
- de Vitoria, Francisco, (2007) *Sobre el poder civil. Sobre los indios. Sobre el derecho de la guerra*. Tecnos, Madrid, p. 13.

ACTAS ICONO 14, 2009, Nº A3, pp. 755-764. ISSN 1697-8293. Madrid (España) Pablo Garrido Pintado :*Ciudades 2.0. Redes sociales y ágora virtual*
*Recibido: 15/09/2009 - Aceptado: 30/09/2009*

ACTAS Nº A3: I Congreso Internacional Ciudades Creativas – ISSN: 1697 - 8293

# *CIUDADES 2.0*

# Las redes sociales como representación del ágora virtual

**Pablo Garrido**

***Doctorando en Ciencias de la Información (UCM). Profesor de Taller Multimedia de Publicidad en la Universidad Francisco de Vitoria***

Tlfn: 626107384 – email: pablogarridopintado@yahoo.es – web: http://www.turismoytren.com

## Resumen

Internet propone desde sus inicios un modelo de comunicación abierto y flexible. Sin embargo, estas virtudes no han sido potenciadas plenamente hasta la llegada de la web 2.0. Se trata de un concepto, una actitud, que destierra los modelos importados de los medios tradicionales y propone una metodología de trabajo basada en el intercambio de ideas y la participación real de los usuarios. En el nuevo ecosistema, son las redes sociales, representación virtual del Mito de Aracne, el ejemplo más notorio del nuevo esquema social y mediático.

## Palabras clave

*Comunicación – Internet – Redes Sociales – Web 2.0 – Modelos de comunicación – Diseño Web*

## Abstract

From its beginnings, Internet proposes an open and flexible communication model. However, these virtues have not been totally promoted until the arriving of Web 2.0. We are talking about a concept, an attitude. This idea banishes all traditional media imported models and proposes a new working method based on sharing ideas and on real participation of its users. In the actual "ecosystem", social networks (virtual representation of the fable of Arachne) are the best example of a new social and mediatic scheme.

## Key words

*Communication , Internet , Social Networks , Web 2.0 , Communications models , Web Design*

*Internet es positivo porque nos une, nos conecta. Incluso a las personas mayores.*

*El estar conectado nos prolonga la vida y no solamente añade años a la vida, sino vida a los años.*

**Luis Rojas Marcos, Psiquiatra español**

# Introducción

En el libro sexto de la Metamorfosis de Ovidio (2002), se hace referencia al mito de Aracne. La joven lidia, hija de Idmon, era conocida en toda Grecia por su arte de tejer la lana y tan creída de sus dotes se autoproclamó superior a los dioses. Palas Atenea, enojada por la afrenta, se presentó ante ella disfrazada de anciana, tratando de persuadirla para que no retase a los dioses, pero Aracne no aceptó sus comentarios quedando las dos emplazadas a un duelo. Sentadas frente a frente comienzan a tejer motivos mitológicos. Finalmente, Aracne se alza con la victoria y Palas Atenea, enojada, rasgó el lienzo de su contrincante a la vez que golpeaba fuertemente la cabeza de la tejedora lidia. Aracne, asustada por los golpes, intentó suicidarse, mientras la diosa trataba de evitarlo. Finalmente, Palas Atenea consiguió mantener con vida a Aracne pero derramó sobre su pelo un veneno que redujo su cabeza y extremidades y agrandó su vientre convirtiéndola en una araña y condenándola a tejer de por vida. En la actualidad, Aracne sigue trabajando… el progreso tecnológico de la segunda mitad del siglo XX ha desembocado en la creación de una enorme red de nodos conectados (World Wide Web). Esta gran telaraña interactiva permite la conexión de ordenadores antes aislados, permitiendo la suma de conocimiento y la difusión de información de manera instantánea. Sus usos son notables en todos los ámbitos, siendo el desarrollo de redes sociales (redes sobre redes) una de sus principales aplicaciones en los albores del siglo XXI.

# Objetivos

El presente artículo profundiza en el fenómeno de la web 2.0 y en uno de sus exponentes, el desarrollo y expansión de las redes sociales. En las siguientes páginas trataremos de explicar su origen, funcionamiento, tipología y principales características comunicativas. Ahondaremos también en el concepto de ciudad ante el surgimiento de las redes virtuales y de qué manera hacen uso de estas herramientas de promoción y difusión de la información.

# Metodología

Para cumplir los objetivos anteriormente mencionados, abordaremos el estudio de las redes sociales en Internet desde un punto de vista histórico-descriptivo, reparando en aquellos

elementos destacables que nos permitan elaborar conclusiones valiosas para futuras ampliaciones o estudios posteriores. Posteriormente se realizarán estudios de caso de diversas manifestaciones de este fenómeno, ahondando en las características que comparten con productos similares así como sus rasgos particulares.

# 1. Redes y sociedad. Sociedad y redes

A lo largo de la historia, la sucesiva introducción de nuevas tecnologías ha operado como elemento generador de cambios. Estos cambios no sólo favorecen el avance de la ciencia, sino que sus repercusiones se extienden a la cultura y, por supuesto a todos los ámbitos de la sociedad.

Desde el último tercio del siglo XX, asistimos a un proceso de transformación tecnológica fruto de la convergencia de redes de telecomunicación y medios digitales. Este fenómeno, que se materializa de manera evidente en la World Wide Web (Scolari, 2008), plantea la integración de las distintas modalidades de comunicación (escrita, oral y audiovisual), una narrativa no lineal y la retroalimentación entre usuarios en tiempo real.

Personas y redes forman un binomio indestructible. Los pueblos mediterráneos aprovecharon las redes marítimas para ampliar sus asentamientos y vender sus productos, la extensa telaraña de calzadas permitió la expansión del Imperio Romano, el sistema de ferrocarriles hizo despegar la economía durante la Revolución Industrial y, más recientemente, la red de autopistas conecta núcleos de interés impulsando su desarrollo.

Sin duda, la principal diferencia entre los ejemplos citados e Internet es su inmaterialidad. Siguiendo los postulados de Negroponte (1995), se pasa de transportar átomos (materia) a bits (información) generando innumerables ventajas de transmisión y combinación de elementos y generando nuevos espacios de relación. En palabras de Gamonal (2005:11), Internet se convierte en un ágora virtual "un espacio público inmaterial de acceso libre y en el que se desarrollan actividades económicas, políticas y culturales como en la antigua ágora griega".

Pero este mundo paralelo donde los datos circulan con enorme rapidez y donde los individuos se comunican instantáneamente ¿provoca cambios en las relaciones sociales? María Zambrano consideraba que la virtualidad "provocaba en los individuos la misma actitud de aislamiento y contemplación que requería el encuentro con la divinidad". De hecho, Adorno y Horkeheim desarrollaron la idea de "aislamiento por comunicación" en las sociedades modernas. Castells (2005), por el contrario, no aprecia cambios interesantes a este respecto. Define Internet como "un instrumento que desarrolla, pero no cambia comportamientos, sino los comportamientos se apropian de Internet, se amplifican y se potencian". En el mismo texto, Castells menciona un estudio sociológico elaborado por Barry Wellman (Universidad de Toronto) donde se señala que "las comunidades virtuales en Internet, también son comunidades, es decir, generan relaciones y redes de

relaciones" aunque de distinto tipo a las que pueden producirse en un entorno real.

Entonces, ¿qué tipo de relaciones pueden establecerse en Internet? Intentaremos aproximarnos a este fenómeno en páginas posteriores, analizando las redes sociales basadas en la web 2.0: su origen, funcionamiento, tipología y características principales.

# 2. La web 2.0. Nuevas posibilidades de relación

Desde hace relativamente poco tiempo, han proliferado plataformas donde los usuarios se reúnen, comparten experiencias, hacen valoraciones de productos y servicios, en definitiva, toman las decisiones fruto de una tarea colectiva de análisis.

Gran parte de responsabilidad de este fenómeno donde, definitivamente, el usuario es el protagonista, la tiene el surgimiento de la web social también denominada web 2.0. Este concepto, enunciado por primera vez por Dale Dougherty de O´Reilly Media, es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web dirigidas al usuario final.

Sin embargo, la denominación web 2.0 va mucho más allá, no es sólo una mezcolanza de desarrollos tecnológicos, más bien es una actitud, se trata de una metodología de trabajo basada en el intercambio de ideas, en la colaboración entre programadores, diseñadores y redactores de contenido, en la participación real de los usuarios en proyectos web y sobre todo, en la necesidad constante de renovación y modificación de las iniciativas desarrolladas en Internet con una mayor frecuencia.

Algunos autores han esbozado definiciones sobre este fenómeno. Desde un punto de vista tecnológico, Ribes (2007), define la web 2.0 como "todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, la cual puede ser modificada por los usuarios del servicio, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando datos a la información existente), pues bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente".

Otros como Celaya (2008) aplican el concepto 2.0 al mundo empresarial señalando que "la etiqueta 2.0 representa una web más colaborativa que permite a sus usuarios acceder y participar en la creación de un conocimiento ilimitado, y como consecuencia de esta interacción se generan nuevas oportunidades de negocios para las empresas".

Por último, Antonio Fumero (2007:10) introduce un matiz social en su definición donde la web 2.0: "Es un espacio con cabida para todos los agentes sociales, capaz de dar soporte y formar parte de una verdadera sociedad de la información, la comunicación y/o el conocimiento".

Algunos ejemplos notorios, surgen de promotores modestos que, con el paso del tiempo, se han convertido en rotundos éxitos de la red como: los servicios de creación de blogs (Blogger, Wordpress, La coctelera, etc.), redes sociales como Facebook o Myspace, sitios de intercambio de vídeos y fotografía (Youtube.com, Flickr, Fotolog), microblogging

(Twitter) o servicios de geolocalización como Google Maps, entre otros. De hecho, estas iniciativas ponen en valor proyectos de éxito anteriores como el servicio de recomendación de libros de Amazon, el sistema de subastas de eBay, las opiniones sobre productos o servicios recogidas en Ciao o el sistema de comparación de precios de Kelkoo, todas ellas surgidas antes del advenimiento de la web 2.0. Jose Antonio del Moral en su blog de Alianzo (2006), cita también a las agencias de viaje online como precursores de la extensión de las iniciativas web 2.0: "Las webs de viajes son Web 2.0 en estado puro: usables, cómodas y permiten comparar precios para quedarte con el más interesante".

## *2.1 Definición, orígenes y principales características*

La Interactive Advertising Bureau (IAB) define las redes sociales en Internet como "páginas web multifuncionales en construcción permanente que involucran a conjuntos de personas que se identifican con las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos". Añade que pueden ser sistemas abiertos o cerrados (privados) cuyas características principales son: el intercambio permanente de información, la inmediatez de ese intercambio y en donde las relaciones entre los usuarios son la base fundamental. La mayoría de sites cuentan con un sistema modular compuesto de fragmentos de aplicaciones que pueden ser ordenadas por los usuarios según sus preferencias.

Para Orihuela, "la red social, cuando funciona basada en Internet, es un amplificador y optimizador del funcionamiento y la utilidad de las redes sociales en el mundo físico". En el mundo físico tenemos un tejido de redes (familia, amigos, compañeros de trabajo, etc.) que gracias a las redes interactivas puede afianzarse y ampliarse.

El desarrollo de este tipo de herramientas está basado en la teoría de los seis grados de separación. Tal como reseña Merelo (2006) fue Stanley Milgram quien probó medir cuántas personas efectivamente separaban a todo el mundo de un agente de bolsa que residía en Massachussets. Para ello, dejó una carta a un grupo de personas, y éstas tenían que hacerla llegar al broker de la forma más corta posible, con la condición de entregarla en mano. Tras analizar los resultados descubrió que la carta había pasado por cinco personas antes de llegar a su destinatario, lo que equivale a seis grados de separación.

Tal como se puede leer en la Wikipedia, el origen de las redes sociales en Internet se remonta a 1995 cuando Randy Conrads crea Classmates.com, sitio web enfocado a la búsqueda de antiguos compañeros de estudio. Por contra, Jose Ignacio del Moral (2007:18) fija el comienzo de este tipo de servicios en el año 2003 con la puesta en marcha de Tribe.net, Linkedin y Friendster. Según este autor el fenómeno comienza a ganar adeptos y pronto se exporta a España donde nace eConozco (aplicación de tipo profesional). Sin embargo, el fenómeno no alcanza cotas de éxito hasta la aparición de Orkut (red social impulsada por Google) a la que siguieron Hi5 (con gran presencia en Latinoamérica).

La explosión global del fenómeno no se produce hasta el lanzamiento de MySpace y Facebook. El primero se caracteriza por la facilidad para intercambiar archivos lo que le convirtió en

un principio en herramienta de promoción de músicos noveles, al poco tiempo, se convirtió en herramienta de uso generalizado con fines sociales para, finalmente, volver a sus orígenes. El caso de Facebook es diferente, su origen data de febrero de 2004 (del Moral, 2007:23), convirtiéndose primero en punto de encuentro universitario para convertirse en la actualidad en una red social global con millones de usuarios en todo el mundo.

## 2.2 Los usuarios de las redes sociales

El estudio "El fenómeno de las redes sociales: percepción, usos y publicidad" elaborado por Zed Digital (2008) ofrece una descripción de las redes sociales y el uso que hacen los internautas españoles:

-El 50% de los internautas usa las redes sociales frente a un 38% que las conoce pero no accede a ellas.

-Aquellos que conocen las redes sociales son principalmente jóvenes (entre 16 y 30 años).

-Son consumidores activos de medios aunque el tiempo que dedican a ver la televisión es inferior a la media de internautas.

-Distingue 3 tipos de usuarios:

-Pioneros (28,7%): son los más veteranos en el uso de las redes sociales (más de 2 años). Están al tanto de las nuevas tendencias y realizan un uso intensivo de la red.

-Informados (52,4%): accedieron a las redes por invitación. Poseen una experiencia entre 6 meses y 2 años.

O Seguidores de la moda: Han accedido a estas herramientas tras su popularización. Usan Internet por temas laborales y su tiempo de conexión es reducido.

-Un tercio de su tiempo de conexión lo emplean en visitar redes sociales.

-Los usuarios de redes generalistas no suelen aceptar desconocidos, este porcentaje aumenta si se trata de redes como Myspace o redes profesionales (Xing, Linkedin, etc.)

-Las actividades más habituales dentro de las redes sociales son: compartir fotos, enviar mensajes privados, comentar fotos de amigos y actualizar su perfil. Suelen usar aplicaciones para recordar cumpleaños de amigos, indicar lugares visitados y jugar online.

## 2.3 Tipología de redes sociales

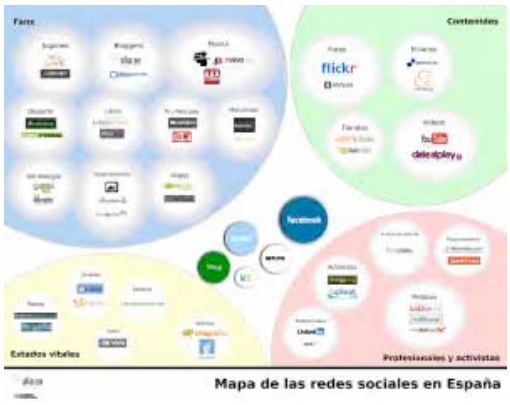
Los desarrollos de software propiciados por la web 2.0 han hecho proliferar el número de sedes web consideradas como redes sociales. A este respecto, Castells (2005) menciona los análisis realizados por Patricia Lipman (Universidad de Berkeley) donde se manifiesta que las comunidades virtuales más exitosas son las "ligadas a tareas… puesto que generan los grados de interactividad más fuertes".

Las manifestaciones son variadas y son pocos los autores que se han atrevido a clasificar estas páginas. Paul Anderson (2007:13) distingue entre redes sociales y profesionales que "facilitan el encuentro de personas, opiniones y contenidos y contribuyen al aprovechamiento del conocimiento colectivo".

En España, José Antonio del Moral publicó en su blog Alianzo.com un mapa de las redes sociales donde diferenciaba entre:

*Gráfico nº 1:* **Mapa de las redes sociales en España (2009)-**

--




Fuente: http://blog.alianzo.com

**Redes generalistas:** Dirigidas a todo tipo de públicos. Atraen tráfico gracias a las posibilidades de interacción que ofrecen y la continua renovación de aplicaciones que mejoran la experiencia del usuario. El líder destacado es Facebook aunque existen otros ejemplos como Hi5, Netlog o Ning.

**Contenidos:** Se trata de sites que facilitan el intercambio de información, referencias comerciales y material multimedia (fotos y vídeos). Generan diálogo entre los usuarios a través de comentarios y creación de grupos, sin embargo, no alcanzan la categoría de redes sociales.

**Fans:** Agrupan individuos interesados en temáticas muy diversas tales como música, cine, motor, literatura, juegos, deportes, gastronomía o viajes. Al igual que los portales verticales, concentran menos tráfico que las redes generalistas, pero los usuarios realizan un uso más intensivo generando interesantes sinergias.

**Estados vitales:** Segmentan sus públicos por edad o circunstancias vitales. Destacan las redes dirigidas a jóvenes como Tuenti, padres o personas de la tercera edad. En este apartado podrían incluirse las redes de búsqueda de amistad o relación (social dating).

**Profesionales y activistas:** Destacan los sites de contactos profesionales (social networking) como Xing, Viadeo o Linkedin. Los usuarios incluyen su perfil profesional e intercambian información. Son considerados una vía de promoción y movilidad profesional. Existen redes centradas en profesiones concretas (normalmente relacionadas con las nuevas tecnologías) y sites de contenido político e ideológico.

## *2.4 Las redes en la ciudad. ¿La ciudad en las redes sociales?*

La circulación de personas y mercancías se da de forma óptima gracias al establecimiento de redes. Dentro de éstas, existen puntos con mayor poder de atracción. Yeoh y Soja (en Ribera-Fumaz, Vivas y González, 2007) afirman que "desde la prehistoria, las capacidades de éxito y desarrollo de las urbes dependían, en gran medida, de su competencia por atraer y distribuir mercancías, personas y poder". Las ciudades pasan por ser un entramado de redes superpuestas que facilitan el movimiento. Sin embargo, tras la aparición de redes que transgreden el mundo físico, ¿están las ciudades cuidando su presencia en los medios sociales, concretamente en las denominadas redes sociales? Según Celaya (2009), "al igual que el resto de organizaciones, las ciudades deberán enfrentarse a los retos de Internet incorporando en sus estrategias de promoción las nuevas herramientas de marketing y comunica-

ción online y utilizarlas para detectar las necesidades y deseos de sus diferentes públicos objetivos".

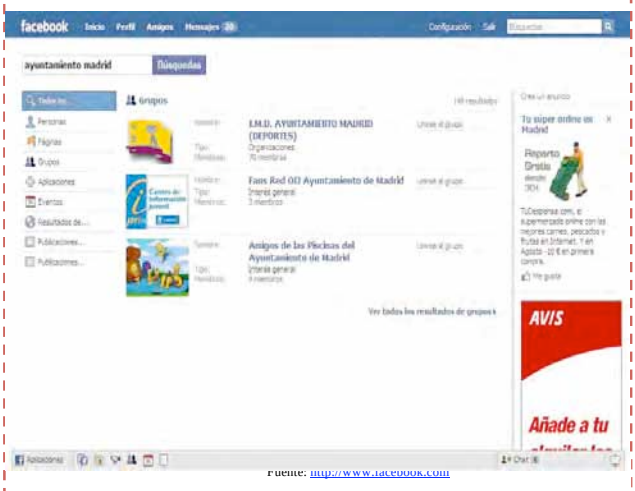
El estudio "Visibilidad de las ciudades en las web 2.0", coordinado por Javier Celaya (2009), analiza la presencia de 26 ciudades en la web social. El informe determina que las webs promocionales de los ayuntamientos cuentan con pocos instrumentos que faciliten el diálogo y la retroalimentación de contenidos (intercambio de material multimedia, RSS, blogs o chats, entre otros). En cambio, detecta una amplia participación de los ciudadanos/ visitantes donde "miles de personas comparten de forma altruista sus experiencias en una determinada ciudad".

Los usuarios llevan la voz cantante en la web 2.0, sin embargo, las ciudades aún han de recorrer un largo camino hasta adaptarse a las nuevas posibilidades que ofrece el medio. Las redes sociales son un punto de encuentro para personas que intercambian información con amigos o conocidos. En el caso de Madrid, una sencilla búsqueda en Facebook nos permite descubrir que el municipio no cuenta con perfil propio en esta afamada red social.

Como podemos observar, en Facebook no aparecen perfiles creados por el Ayuntamiento de Madrid o algún organismo de promoción de la ciudad. Tan sólo aparecen 3 grupos referidos al: uno de ellos, creado por el área de deportes y otros dos, probablemente, generados por usuarios independientes.

Si abrimos el abanico de búsqueda encontramos el perfil de Madrid 2016-Ciudad Candidata. Un perfil con más de 2 millones de seguidores, y que ha permitido al comité organizador: enviar noticias, recoger comentarios, introducir material multimedia y generar foros de debate, entre otras muchas actividades. Una herramienta sencilla, fácil de actualizar y que permite llegar al cada vez más nutrido grupo de usuarios de las redes sociales. Como apunta Celaya, "ninguna ciudad puede permitirse el lujo de no tener presencia activa en este ámbito".

Gráfico nº 2:- El municipio de Madrid en Facebook. Búsqueda por perfiles




Fuente: http://www.facebook.com

# Conclusiones

El advenimiento de la sociedad de redes plantea la creación de una enorme red virtual bajo una estructura hipertextual y multimediática. Sin embargo, la participación real de los usuarios no se ha materializado hasta el surgimiento de herramientas colaborativas concretadas en el fenómeno de la web 2.0. Los medios sociales, en concreto, las redes tipo Facebook, amplifican la utilidad de las redes físicas y permiten a los usuarios el intercambio de información. Su desarrollo y expansión ha atraído a millones de personas que comparten experiencias, opiniones e intercambian material multimedia de toda índole. Los estudios al respecto, muestran un tipo de usuario joven que pasa más de un tercio de su tiempo online en este tipo de sitios. El internauta se siente protagonista, aportando sus propios contenidos y contribuyendo a difundir otras manifestaciones. Hasta el momento, los municipios, y las entidades encargadas de su promoción, han pasado de largo por este fenómeno sin contar con las enormes posibilidades que ofrecen.

# Referencias


- Anderson, P. (2007). *What is web 2.0? Ideas, Technologies and implications for education*, en http://www.jisc.ac.uk/media/documents/techwatch/tsw0701b.pdf recuperado el 6-6-2009.
- Castells, M. (1999). *Internet y la Sociedad Red*. Recuperado el 21 de agosto de 2009 de http://www.uoc.es/web/cat/articles/castells/castellsmain8.html
- Celaya, J. (2008). *La empresa en la web 2.0*. Barcelona: Gestión 2000.
- Del Moral, J.A. (2007). *Redes sociales y Wikis*. En O.I Islas (coord.), Web 2.0. Manual no oficial de uso (pp.17-43). Madrid: Esic Editorial.
- Del Moral, J.A. (2006). *La web 2.0 aplicada al comercio electrónico*. Obtenida el 30 de septiembre de 2009 de http://blogs.alianzo.com/redessociales/2006/07/25/la-web-2-0-aplicada-al-comercio-electron/
- Fumero, A., Roca G. *Web 2.0*. Madrid: Fundación Orange.
- Gamonal, R. (2004). La retórica en Internet. *Icono 14*, nº 3. Disponible en http://www.icono14.net/revista/rn3/art1/all.html
- IAB (2008). El libro blanco de la comunicación en medios sociales. En *Cuadernos de Comunicación Interactiva*, vol 8. Disponible en www.iab.com .
- Merelo, J.J. (XXXX). Redes sociales: una introducción. Obtenido el 2 de septiembre de 2009 de http://revista-redes.rediris.es/webredes/talleres/redes-sociales.pdf
- Negroponte, N. (1995). *El mundo digital*. Barcelona: Ediciones B.
- Ovidio (2002). *Metamorfosis,* Traducción de Ana Pérez Vega. Sevilla: Orbis Dictus.
- Ribes, X. (2007). "La web 2.0. El valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva". Revista Telos, nº 73. Recuperado el 13 de septiembre de 2009 de http://www.telos.es/articuloperspectiva.asp?idarticulo=2&rev=73

- Ribera-Fumaz, R., Vivas, P. Gonzalez F. (2007). Ciudades en la sociedad de la información, una introducción. En *Ciudades en la sociedad de la Información. UOC Papers*, 5. Recuperado el 3 de septiembre de 2009 de http://www.uoc.edu/uocpapers/5/dt/ribera_vivas_gonzalez_introduccion.pdf
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones: Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- ZED DIGITAL (2009). *El fenómeno de las redes sociales: percepción, usos y publicidad*. Disponible en http://www.zeddigital.es

# Estrategia, Juego Y Creacion De Efectos Emotivos En La Obra De David Nebreda

## Breve Análisis Sobre El Diseño De Cuerpo

**Pablo Enrique Aguilar García**
(móvil) 6 36 84 13 06
pavloe@hotmail.com

FACULTAD DE BELLAS ARTES
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

## Introducción

Las categorías lúdicas propuestas por Roger Caillois y Katia Mandoki a partir del análisis de las estrategias de producción efectos emotivos en la serie de autorretratos de David Nebreda. Haciendo una revisión a la vez, de la actividad creativa en el proceso de la patología de su enfermedad, tomando como eje conductor versiones antagónicas de la mirada: escopofilia/escopofobia o bien, compulsividad/evasividad respectivamente. Efectuando un recorrido desde la conversión de "un mirar" (mirada del interprete) al acto de "un representar mirar"(mirada de la imagen). En otras palabras, del mirar a lo mirado.

## Objetivos

- Destacar el elemento lúdico dentro de la estructuración y organización de la experiencia artística en la obra fotográfica de David Nebreda.
- Exponer lo siniestro como estrategia principal de producción de efectos emotivos en su serie de autoretratos.
- Analizar la patología de una enfermedad como constructor-deconstructor en la identidad de Nebreda a través de sus procesos creativos.

## Planteamiento de la hipótesis

Partiendo de la tradición de que el juego sirve para referirse a menudo a las artes, y que este juego-arte puede resultar jocoso o en casos excepcionales extremadamente serio.

La hipótesis a estudiar sería:

Que en la obra del artista David Nebreda se pueden precisar los distintos tipos de juegos propuestos por Roger Caillois y Katia Mandoki a partir del análisis de las estrategias de producción de efectos emotivos. Estrategias enfocadas principalmente al diseño de cuerpo, de imagen de cuerpo.

### CUADRO 1. TABLA COMPARATIVA DE LOS JUEGOS. MODELO PENTÁDICO

| JUEGOS | ACCIÓN | CONDICIÓN | CARACTERÍSTICA DE EJE |
|---|---|---|---|
| Agon | Desafiar | Rivalidad | Competencia |
| Alea | Apostar | Estremecimiento | Azar |
| Mimicry | Imitar | Simulación | Disfraz |
| Ilinx | Retozar | Vértigo | Equilibrio |
| Peripatos | Explorar | Aventura | Conjetura |

Cuadro de categorías de juegos (Caillois, 1994) al anexar la nueva propuesta de Mandoki (2006, 175).

### CUADRO 2. JUEGOS Y PRENO (A-I) MIENTOS

| JUEGOS | PRENDAMIENTO LUDUS | PRENDIMIENTO PAIDEA |
|---|---|---|
| Agon | Competencia | Rivalidad |
| Alea | Apuesta | Adicción |
| Mimicry | Disfraz, mascarada | Engaño |
| Ilinx | Vértigo | Locura |
| Peripatos | Adivinanza | Asedio |

Relación entre el juego ordenado (ludus) y el juego espontáneo (paideia). Hibridación que hace Mandoki fusionando los conceptos de juego de Huizinga y Caillois

## Metodología

### 1ª parte

**Investigación de carácter interpretativa**

## Metodología (Continuación)

### 2ª parte

**Modelo Analítico Tomado De La Crítica Literaria Estructuralista Aplicado A La Imagen.**

| NARRATIVA | |
|---|---|
| HISTORIA | DISCURSO |
| Aspectos Formales | Expresión |
| • Acontecimiento<br>• Personaje<br>• Escenario | • Repertorio y manejo de recursos expresivos en la representación |

## Operaciones Rituales

- El rito como un proceso vital y regenerativo.
- Fuga de la realida, simbolización de la huída.
- Como constante en la estructura temporal de la mente esquizofrénica.

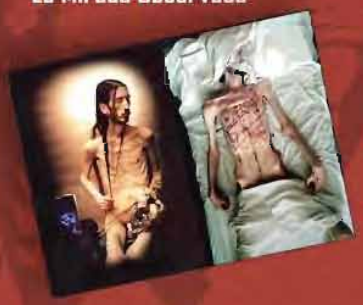
## Estrategias Especulares

- Su imagen dentro y en ocasiones fuera del espejo.
- El marco del espejo enmarcando la fotografía desde la primera toma.
- El marco de espejo anexado por sobre-exposición sobre un mismo negativo.

# Estrategia, Juego Y Creacion De Efectos Emotivos En La Obra De David Nebreda

## Breve Análisis Sobre El Diseño De Cuerpo (Continuación)

### La Mirada Observada



- Un texto icónico (en este caso una fotografía), construye una mirada icónica. Lo que implica una "disposición" y por lo tanto una intención de querer organizar la mirada en lo mirado.
- El mirar icónico no se haya más que en lo mirado o lo mostrado.
- Una mirada iconizada por lo tanto, define una manera de observar, el punto de vista desde donde se ha creado la obra.

- La mirada empírica se va gestando sobre todo por factores psico-sociales.
- Es la que contempla, la que indaga, escudriña, desmenuza. La mirada creativa. Pues es ésta la que anima a producir la otra mirada (icónica).
- Es así, cómo a partir de una mirada reflexiva y generativa por naturaleza (mirada empírica), se va transformando, estructurando en signos-códigos-icono-lenguaje.
- Estas dos maneras de ver, van construyendo básicamente estructuras y dinámicas cada vez más complejas de sentido, desde nuestra cotidianidad, articulándose con un universo más amplio, contextos: sociales, políticos, religiosos, económicos, artísticos, etc.
- La experiencia "mirar" se convierte en lenguaje, en "estrategia" de lo observado.

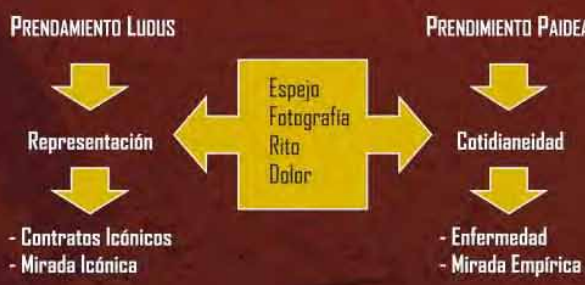
### El dolor y su (re)presentación

- El cuerpo en la representación, es un suplemento del cuerpo real.
- Por lo que el dolor, aun siendo un dolor real, se "intencionaliza" en el contexto de dicha representación.
- En otros términos, es un dolor real simbolizado.
- Un dolor hecho icono, "diseño", al desplazarse a "un representar mirar"

## Resultados

Relaciones entre categorías lúdicas con los medios estratégicos diseñadores encontrados en la obra de David Nebreda.

### Cuadro 3. Juegos Y Procesos En La Obra De Nebreda




### Cuadro 4. Tabla Comparativa De Los Juegos Y Procesos En La Obra De Nebreda

| Juegos | Acción | Condición | Característica Eje | Prendimiento | Identificación en la obra de Nebreda |
|---|---|---|---|---|---|
| Agón | Desafiar | Rivalidad | Competencia | Rivalidad | Dolor, Sufrimiento, su propio cuerpo. El espejo |
| Alea | Apostar | Estremecimiento | Azar | Adicción | Dolor, Autoagresión, la imagen deseada. La experiencia especular |
| Mimicry | Imitar | Simulación | Disfraz | Engaño | Representación (fotografía) Desdoblamientos (espejos) |
| Ilinx | Retozar | Vértigo | Equilibrio | Locura | Mantener el equilibrio vital. Vida y obra (actos rituales) |
| Peripatos | Explorar | Aventura | Conjetura | Asedio | Exploración de los límites de su capacidad orgánica. |

## Conclusiones

- Nebreda lleva su existencia desde la experiencia de mirarse y ser parte de lo que mira. Estetizando y/o exorcizando la organicidad de su cuerpo. Aquel cuerpo, que concientiza sufriendo las lesiones, la enfermedad, el enflaquecimiento extremo, el agotamiento y todo aquello que sigue a la espera de su atención, guardado en su mal de archivo.
- Nebreda presenta sus actos corporales ante la exigente mirada observada, con evidente voluntad simbólica. Actos llevados en ritualísticas condiciones, destinados a la constante recomposición de su identidad y diseño de cuerpo.
- No hay estrategias dentro de las operaciones simbólicas, que no devenga en lenguaje. Leemos un conjunto de signos sobre la superficie corporal del texto/contexto Nebreda. Elaborando conceptos relacionados e intercalados como arte-locura, creación-destrucción, exhibicionismo-moda, etc.

Jugar con reglas puede resultar divertido, romperlas también. El juego sin reglas se juega infinitamente, ya no se busca ganar o perder, se juega por el placer de jugar.

Quizás es exactamente lo mismo llevar acabo una estrategia en el plano cotidiano o artístico; fluimos constantemente entre juego–estrategia-creatividad - creación-destrucción. IRREMEDIABLEMENTE

# CIUDADES CREATIVAS: STREET MARKETING EN LONDRES, SAO PAULO Y PARÍS

**ANA MARIA BELMONTE JIMÉNEZ**
**becaria de Investigación**

**FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN. UNIVERSIDAD DE MÁLAGA. CAMPUS DE TEATINOS S/N anabelmonte@uma.es Telf. 658211771**

## INTRODUCCIÓN

El street marketing, también conocido como marketing de guerrilla, marketing radical, extreme marketing, o feet-on-the-street, es un término acuñado en 1984 por Jay Conrad Levinson que aparece por primera vez en su libro "Guerilla Marketing", y en el que se describe una técnicas de marketing para ser utilizada por negocios con poco presupuesto para publicidad, y que podríamos resumir en llamar la atención sobre tu producto de forma barata.

Según Gabriel Olamendi "El street marketing son todas aquellas acciones publicitarias y comunicativas que se efectúan en la calle o en espacios comerciales mediantes técnicas no controladas por las compañías de medios para intentar generar impactos en los consumidores de forma diversa.

En las grandes ciudades es donde más se aprecia este fenómeno: casi todos hemos experimentado, al caminar por ejemplo por la capital española, cómo nos inundan con folletos, publicidad exterior, animaciones, juegos…

Las grandes empresas saben que la manera más directa y creativa de entrar en contacto con el consumidor es llamando su atención, acudiendo directamente a él; por eso no es de extrañar que cada vez más, intentando de acercarse a su público objetivo y a su entorno, la marca, ya sea de producto o servicio "salga" de su entorno natural, el cual sería el comercio donde lo adquirimos, para encontrar o atraer al posible consumidor. Ejemplos como los eventos que las marcas realizan en las aproximaciones de las universidades, en plena calle, se los encuentran los universitarios a diario.

## METODOLOGÍA

Para describir los tres ejemplos de éxito de street marketing, se han utilizado las reglas de street marketing según Gabriel Olamendi, las cuáles son:

1. Identificar los lugares públicos de encuentro del público objetivo (playas, recintos universitarios, eventos culturales, cercanía de almacenes …) a fin de mantener una acción perfectamente programada (lanzamiento de un nuevo producto…).
2. Transmitir un sentimiento positivo de proximidad y de simpatía con un plan bien argumentado
3. Provocar que el evento interese a los diferentes medios
4. El street marketing se inscribe dentro de un marco de comunicación global, unido a las diferentes acciones clásicas (televisión, radio, prensa…)
5. El buzz marketing es parte de su éxito
6. El marketing efectivo no requiere gastar más que la competencia para triunfar. Simplemente, hay que vencerla en la calle con un planteamiento acertado.

## RESULTADOS

Las marcas, mediante sus acciones de street marketing, convierten a las ciudades en creativas.

Las empresas, con un presupuesto limitado, mediante el street marketing pueden obtener notoriedad en los medios y en su público objetivo.

Permite un contacto directo e interactivo con el público.

Mediante el street marketing, la marca capta toda la atención sobre su público objetivo sin competencias.

## CONCLUSIONES:

**El street marketing eleva la publicidad a la categoría de arte.**

**Los publicistas se convierten en artistas que convierten las ciudades en creativas**

# La ciudad creativa*

## El diseño como perfil productivo sustentable en la ciudad de Buenos Aires

Ana Elena Correa | anaecorrea@hotmail.com | 54 11 4832 4581
FLACSO Buenos Aires | correa.anae@gmail.com

## BUENOS AIRES: UN VIRAJE HACIA EL DISEÑO QUE AÚN NO HA TENIDO IMPACTO ECONÓMICO

## Buenos Aires ciudad creativa

### Introducción:

La Ciudad de Buenos Aires forma parte de la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO desde el año 2005, como primera Ciudad del Diseño en esta categoría.
UNCTAD (2008): las ciudades creativas se refieren a un complejo urbano donde variadas actividades culturales son una parte esencial del funcionamiento económico y social de la ciudad".

Las políticas asociadas al sello le otorgan a la Ciudad la oportunidad de candidatearse a integrar la Red de Ciudades Creativas, iniciativa de la UNESCO que tiene como objetivo conectar ciudades que "promueven el pluralismo y hacen de la creatividad un elemento esencial de su desarrollo económico". La Ciudad de Buenos Aires fue nombrada en agosto del 2005 primera Ciudad del Diseño de la UNESCO.

### Hipótesis:

Buenos Aires reúne las características sociales, económicas y educativas para consolidarse como Ciudad de Diseño sustentable. Su alto nivel de emprendedorismo, la oferta educativa y la vocación público privada en fomentar el uso del diseño en todos los procesos productivos.
Sin embargo, es necesario articular las instituciones para consolidar el perfil del sello en la actividad económica de la Ciudad, para que tenga un real impacto en la producción y como herramienta de competitividad internacional.

### Objetivos y metodología:

A través del relevamiento de los pocos indicadores disponibles acerca del impacto económico del sello en la Ciudad de Buenos Aires, y de la distribución geográfica de los enclaves de diseño, demostrar que es necesario generar mayores políticas de desarrollo y fomento al diseño en Buenos Aires, así como generar un marco institucional para lograr estándares de calidad e instrumentos de medición articulados.

### Antecedentes:

Como criterios generales que fundamentaron la designación de Buenos Aires como Ciudad del Diseño se encuentran el perfil que han conformado Buenos Aires a partir de la actividad de diseñadores locales reconocidos internacionalmente, la gran cantidad de alumnos matriculados en carreras vinculadas al diseño, el empuje político y financiero, y las industrias existentes, en las cuales la participación del diseño fue creciendo desde el año 2000 en adelante.
En lo referente a las actividades educativas y de formación, Buenos Aires cuenta con una universidad pública y gratuita, la Universidad de Buenos Aires, donde en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo cursan alrededor de 14.000 estudiantes entre las carreras de diseño industrial y textil, diseño editorial, diseño gráfico, diseño de imagen y sonido y arquitectura, siendo estas carreras las que más aumentaron su tasa de inscripción en 2003 y 2004, ocupando el segundo lugar en 2005. A esto se suman 30 instituciones privadas de nivel secundario, terciario y universitario que multiplican la oferta educativa en el campo del diseño. "El resultado de todos estos emprendimientos fue el nacimiento de diseñadores que se integran a la actividad productiva, el surgimiento de nuevos emprendimientos basados en el diseño, y un movimiento cultural y mediático que revaloriza la función social, cultural y económica del diseño como instrumento de desarrollo actual".

| Universidad | Carrera | Ingresantes | Regulares | Graduados |
|---|---|---|---|---|
| Buenos Aires | Diseño Gráfico | 550 | 2000 | 6000 |
| | Diseño Industrial | 750 | 1100 | 700 |
| | Diseño Textil | 50 | 350 | 400 |
| | Diseño de Imagen y Sonido | 450 | 2000 | 1200 |
| | Total | 1500 | [illegible] | [illegible] |

Fuente: DISUR

Ingresantes, alumnos regulares y graduados en carreras de diseño. Universidad Nacional de Buenos Aires. A final de 2008 / comienzo de 2009

[1] Solicitud de Adhesión de la Ciudad de Buenos Aires para el "Título Ciudad del Diseño, ante la Alianza Global para la Diversidad Cultural y participación en la Red de Ciudades Creativas, 2005.

La participación de la Ciudad en la UNESCO es coordinada por el Centro Metropolitano de Diseño (CMD)

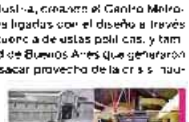
CMD Centro Metropolitano de Diseño // Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires

Como miembro de la Red, ha sido designada como Ciudad del Diseño, por su ambiente propicio para el desarrollo de esta industria, por su vocación en incorporar diseño a la infraestructura urbana, por la importante población de estudiantes, profesionales y productores involucrados en el estudio, la experimentación y la gestión del Diseño.
El impacto del diseño en la economía puede verse claramente en los primeros datos que surgen sobre la participación de los productos con alto contenido de diseño en las exportaciones de la Ciudad. Según la Fundación Exportar, los rubros involucrados han evolucionado muy favorablemente en los últimos años, con tasas de crecimiento muy destacadas (42% en 2007).

En el año 2000, el entonces Secretario de Desarrollo Económico Eduardo Hecker del Gobierno de Aníbal Ibarra, se propuso revitalizar polos productivos que le permitieran a la Ciudad generar e impulsar sectores que no estén estancados a los servicios financieros - que ya empezaban a mostrar la crítica situación en la que se encontraban en ese momento-, pero que a su vez tampoco compitieran internacionalmente por el bajo costo de mano de obra, sino por su carácter diferencial.

### Decisión:

Alentar la investigación y desarrollo tecnológicos y apostar al diseño como industria, creando el Centro Metropolitano de Diseño en la zona Sur de la Ciudad y fomentando las actividades ligadas con el diseño a través de créditos, subsidios y apoyo para la promoción en el exterior. Como consecuencia de estas políticas, también debido a la participación de sectores de la producción y de la Universidad de Buenos Aires que generaron una vía favorable a la industria de diseño en la Ciudad, Buenos Aires logró sacar provecho de la crisis, inaugurando un nuevo perfil productivo.



1 Mercado del Progreso - 1916
2 Edificio del CMD - 2005

### Algunas consecuencias:

Transformación de la economía de ciertos lugares de la Ciudad, como sucedió por ejemplo con barrio de Palermo Viejo (rumbo ahora Palermo Soho), que en poco más de dos años a través de la instalación de locales de indumentaria, bares y restaurantes casi todos vinculados al diseño, se ha convertido en centro obligado de paso de turistas.

[2] Uno de los primeros barrios instalados en la avenida Palermo, delimitada por las calles Paraguay, Scalabrini Ortiz, Córdoba y Juan B. Justo, que tenía un bajísimo nivel de circulación de visitantes y nula de turistas, son Alema Rocha, en la esquina de Armenia y Santa Rosa. Su dueño fue instalar gracias a un crédito a microemprendimientos con tasa 0 otorgado por el Gobierno de la Ciudad a través de la Secretaría de Desarrollo Económico. Hoy en la misma manzana hay más de 15 bares y el precio de alquiler se ha elevado considerablemente.

El Centro Metropolitano de Diseño, emblema de una iniciativa a la que aún le faltan herramientas para consolidar al sello como política productiva articulada a su desarrollo.

*Está ubicado en el barrio de Barracas, fue uno de los primeros edificios públicos en inaugurarse y reúne actividades propias, dentro de las políticas destinadas a revitalizar el Sur de la ciudad anunciadas por las gestiones recientes, ha sido uno de los escasos proyectos concretados. Este Centro es una institución pública creada con el fin de asistir a empresas, diseñadores y emprendedores de la Ciudad de Buenos Aires con el objetivo de mejorar su actual competitividad a partir del diseño y la innovación.
** es una institución pública dependiente de la Dirección General de Industrias Creativas perteneciente al Ministerio de Desarrollo Económico del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, creado con el fin de asistir a empresas, diseñadores y emprendedores con el objetivo de mejorar su competitividad a partir del diseño y la innovación. Brinda políticas activas para consolidar sectores innovadores con posibilidades de integrarse y crecer en el mercado y un sistema articulado de instrumentos de asistencia y difusión destinada a reactivar y dinamizar el tejido productivo.

Diseña e implementa programas que permiten la creación y transferencia de know how entre los diversos actores de la cadena de valor, y acercando a las nuevas tendencias culturales los stocks de recursos y tecnologías actuales y futuras para impulsar la creación de nuevos productos.
Algunas de las áreas que conforman el CMD son: moda, producto, el sello editorial, textiles de diseño, diseño de espectáculos, diseño estratégico e IncUBA.

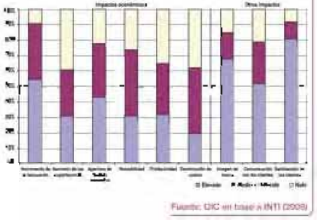
IncUBA es un programa que promueve el crecimiento y desarrollo de proyectos vinculados al diseño, al turismo o las industrias culturales. La idea es apoyar el desarrollo de empresas innovadoras y de calidad. Promueve el ambiente propicio para la generación y crecimiento de nuevas empresas en los campos del diseño, turismo e industrias culturales, que consiste en el apoyo al desarrollo de empresas sustentables, innovadoras y de calidad que generen nuevos puestos de trabajo, poniendo en valor el conocimiento y los recursos materiales locales, apostando a la dinámica empresarial de la Ciudad. Muchas pequeñas y medianas empresas vinculadas al diseño que hoy están funcionando en la Ciudad de Buenos Aires han surgido del programa IncUBA.

### Resultados:

#### Impacto Económico del Diseño

En el estudio "El diseño en la Argentina" realizado por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial, que busca una aproximación al diseño desde la perspectiva de su inserción en el sistema productivo argentino. En este informe, el diseño es conceptualizado como una actividad de innovación, que permite incorporar valor y diferenciación a los bienes producidos y por lo tanto potenciar la competitividad de la producción nacional, involucrando dimensiones que exceden lo puramente estético, tales como la ergonomía, la interfaz entre la tecnología y el usuario, la funcionalidad y el uso eficiente de los materiales. Lejos de ser una actividad focalizada y precisable, según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico, el diseño es el centro mismo de la innovación: en tanto constituye el momento en que un nuevo objeto es imaginado, diseñado y construido a modo de prototipo[3].
En el marco de una investigación realizada en el marco del estudio "El diseño en la Argentina", realizado por el Instituto Nacional de Tecnología Industrial, se realizó en 2007 la primera Encuesta Nacional de Diseño (ENAD) a 4.000 PyMEs manufactureras localizadas en Capital Federal, Gran Buenos Aires y centros urbanos del interior del país, de las cuales respondieron solo 256. Según el estudio, un 61% de las firmas encuestadas sostiene haber desarrollado nuevos productos o servicios con un fuerte componente de diseño en los últimos tres años. En estas firmas las actividades de diseño, según los respondientes, habrían tenido impactos significativos en numerosas dimensiones de su desempeño económico, siendo particularmente elevados en la facturación y la apertura de nuevos mercados.

Impacto del diseño en la empresa según dimensión



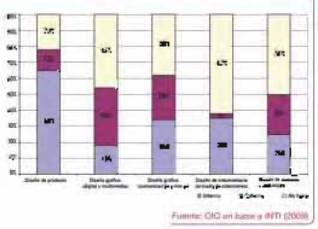
[3] Diseño en Argentina. Estado de situación y políticas para el sector. INTI, 2009

Fuente: CIC en base a INTI (2009)

El estudio establece que los impactos económicos mencionados son consecuencia de otros efectos más inmediatos del diseño en relación con las clientes tales como la comunicación y la satisfacción o la imagen de marca, en los que el diseño muestra tener un impacto muy elevado.

Inserción y tipo de contratación por especialidad del diseño

En el relevamiento se indagó acerca de la presencia del diseño y sus diferentes disciplinas en las firmas. Un 55% de las firmas manifestó haber hecho diseño en los últimos 3 años, internamente un 35% y externamente un 20% de ellas, mientras que el 45% restante manifestó no haberlo hecho. Las diferentes especialidades del diseño tienen una inserción desigual en el conjunto de empresas relevadas.



Fuente: CIC en base a INTI (2009)

El estudio encuentra una serie de relaciones significativas entre el desarrollo del diseño y el tamaño de las firmas (medido a través de la facturación) y entre el desarrollo del diseño y la rama de actividad. Además, que las empresas creadas durante la posconvertibilidad tienden a ser más intensivas en diseño que sus contrapartes de mayor edad. Finalmente, se observa una vinculación significativa entre la evolución de las ventas recientes y el grado de diseño, lo que implica una mayor evidencia a favor del aporte de diseño a la competitividad de las firmas.

### Conclusiones.

Según el Observatorio de Industrias Creativas de la Dirección de Industrias Creativas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires (2009) en los últimos años se han dado ciertas condiciones estrechamente vinculadas que dieron mayor visibilidad al sector del diseño, en especial en la Ciudad de Buenos Aires, el gran crecimiento experimentado por los corredores comerciales, particularmente Recoleta y Palermo, el aumento de la matrícula universitaria y la proliferación de nuevas ofertas educativas en el sector, a sostenido por parte de la UNESCO a Buenos Aires como la primera Ciudad del Diseño y una presencia en los medios de comunicación nunca vista con anterioridad.

Sin embargo, a pesar de su fuerte presencia, el sector prácticamente no cuenta en la actualidad con estadísticas que permitan su adecuado dimensionamiento y caracterización, aunque se han dado ciertos avances en los últimos tiempos en esta tarea de vital importancia.

Por lo desarrollado anteriormente queda clara la gran importancia de generar una estrategia de desarrollo productivo que contemple la importancia del diseño como recurso y la cultura como carácter diferenciador. Pero con el objetivo adicional de que la inserción en la economía global no deje como saldo esta dualidad, apareciendo como necesidad concomitante que al mismo tiempo se promuevan las industrias creativas y las vinculadas a la sociedad del conocimiento, y en particular, se integre y aproveche la designación de Buenos Aires como Capital del Diseño.
Esta designación constituye una base muy interesante para empezar a trabajar en el posicionamiento de la Ciudad de Buenos Aires, de sus productos, continuando con el cambio de su perfil productivo hacia el desarrollo de la competitividad basado en los productos diferenciados, innovadores y con valor agregado por componente de diseño y tecnología.
Para eso, es necesario avanzar por carriles institucionales y normativos que contemplen la medición del impacto del diseño en la economía, en el empleo, y un mayor nivel de transparencia en los procesos productivos. Una clara prioridad a la hora de trabajar para la competitividad de la Ciudad y no descuidar la calidad de vida de sus habitantes, es que los recursos y posibilidades generados a partir del turismo internacional y el desarrollo de clusters y circuitos de diseño sean mejor articulados territorialmente, entendiendo como territorio no solo como el espacio físico geográfico, sino la población humana que lo ocupa, con sus organizaciones sociales, cultura, identidad y actividad económica.

Diseño, desarrollo local y sustentabilidad aparecen entonces como los elementos imprescindibles para trabajar las bases de una ciudad competitiva globalmente y con calidad de vida para sus habitantes.

Agradecimientos:

Miguel Lengyel, Liliana Artesi, Enrique Avogadro, Fernando Arias, Observatorio de Industrias Creativas del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, Eduardo Hecker, Mediatika, Roberto Bouzas.

# *Publicidad de la Vivienda de Segunda Residencia*
# interpretación del contenido

**Universidad de Guadalajara**
**Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño**

**Dra. Verónica Livier Díaz Núñez**
**Lic. Livier Olivia Escamilla Galindo**

## *INTRODUCCIÓN:*

La publicidad ha jugado un rol importante dentro de la sociedad, al ser un medio comunicador por excelencia, que difunde acontecimientos y orienta opiniones hacia diversos fenómenos o sucesos. La publicidad fue concebida originalmente para informar, pero con el paso del tiempo, esta función inicial se fue modificando hasta convertirse en un elemento persuasivo, que muestra cualidades, utilidades y beneficios de cualquier artículo que rodea al hombre, sin importar lo insignificante o innecesario que sea. Actualmente la publicidad: asegura el consumo de cierto producto o servicio creando la necesidad de compra en el consumidor. Una definición interesante de la publicidad desde una perspectiva económica es la siguiente:

***"Todo intento de comunicación persuasiva con el deliberado propósito de vender un producto o servicio a los consumidores de un nicho determinado del segmento de un mercado"***
***(Figueroa, R.1999, Pág.22).***

Es innegable el hecho de que hasta nuestros días la publicidad nos ha ofrecido una amplia variedad de productos necesarios para "vivir bien", de acuerdo a estándares establecidos por la actual sociedad de consumo, que es reforzada por los medios masivos de comunicación; parece que "todo empieza por la publicidad y termina por la publicidad". Se ha convertido en un integrante más de nuestra sociedad, nos acompaña mostrándonos un banquete lleno de "deliciosos e indispensables" productos, presentado por marcas a las que seremos fieles si es que queremos obtener el beneficio y el status social prometido.

CASO DE ESTUDIO:

En este trabajo se abordó el análisis de la publicidad impresa de la "vivienda de segunda residencia" de la ciudad de Puerto Vallarta, que es una de las más importantes por su actividad turística, no solo dentro del estado de Jalisco, sino a nivel nacional e internacional, según datos del FONATUR (Fondo Nacional de Fomento al turismo), en el 2002 era el segundo destino turístico más concurrido por extranjeros en nuestro país y es uno de los principales sitios de playa, de acuerdo al estudio realizado en el 2008 por el CESTUR (Centro de Estudios Superiores en Turismo) receptor de turistas nacionales. Puerto Vallarta, se presenta actualmente como un destino consolidado en México, al igual que Acapulco, Cancún Mazatlán, y los de reciente aparición como: Puerto Peñasco, Huatulco y San Carlos.Es importante mencionar, que se analiza este tipo de vivienda, ya que en los últimos años, la oferta hotelera en la ciudad de Puerto Vallarta, Jalisco ha cedido espacios a una nueva forma de hacer turismo, la cual ocupa no solo los predios con frente al mar sino que esta construyendo en las zonas de montaña, con un evidente deterioro y consumo de los recursos naturales existentes, y con un alto costo económico,social y ambiental para la ciudad.

### *OBJETIVO 1.*
Realizar una revisión teórica conceptual de las aportaciónes de varios autores, para desarrollar la lectura e interpretación de una imagen de publicidad impresa.

### *OBJETIVO 2.*
Seleccionar una pieza gráfica representativa e identificar los elementos más importantes que detonan el deseo de compra en el espectador.

### *OBJETIVO 3.*
Acercarnos a la construcción del perfil del posible consumidor a través del discurso representado en el anuncio publicitario seleccionado.

### *HIPÓTESIS.*
**Los medios impresos utilizados para la promoción y venta de vivienda como segunda residencia de Puerto Vallarta, han explotado el deseo que existe en la actual sociedad de consumo por adquirir no solo un bien inmueble, sino el de acceder a un mejor estilo de vida. Este proceso de comunicación publicitaria se ha ido desarrollando exponencialmente por los medios masivos de comunicación a través de una serie de elementos que pretenden justificar y consentir la compra de este tipo de inmueble.**

## *METODOLOGÍA:*

- Ferradini, S. y Teedesco, R. (1997)
- Acaso, M. (2006)

A través de una descripción objetiva del mensaje representado se puede analizar el aspecto denotativo, que se deriva de la relación que existe entre el signo y el objeto. Mientras que el aspecto connotativo atiende el lado subjetivo del mensaje representado y su interpretación esta ligada a la experiencia que tenga el receptor.

Laswell puntualiza cinco premisas para conocer el proceso de comunicación en el que se desenvuelve la pieza a analizar:

- Quién - Qué - Cómo - Dónde - Para qué

Además propone otras categorías que nos darán una descripción particular sobre los elementos denotativos en la imagen.
- objetos, paisajes, escenarios o personajes que aparecen
- grado de identidad de lo representado con la realidad
- grado de simplicidad o complejidad
- grado de originalidad
- caracter tópico

- McQuail, D. (1983)

**¿Cómo podemos realizar la lectura de la imagen?**
El anuncio publicitario transmite el mensaje principalmente a través de una imagen, y la imagen, a su ves, lo hace por medio de un conjunto de signos.

## *La publicidad a través del tiempo...*

El texto publicitario más antiguo que se ha encontrado es de casi tres mil años y fue descubierto en Tebas. Se trata de un papiro egipcio que comunicaba acerca de la recompensa que daría un rico comerciante de telas a quien diera alguna información sobre un esclavo que había huido.

El principal antecedente de la publicidad se da con la aparición de la imprenta alrededor del año 1440. Permitió la difusión más extensa de los mensajes publicitarios y se consolida en las nuevas ciudades como el principal instrumento de comunicación.

El invento de la imprenta facilita la reproducción de ejemplares. En un principio los famosos almanaques se convierten en los primeros periodicos impresos, pero es en Suecia donde se tiene registrado al *Post Och Inrikes Tidningar* como el periódico más antiguo del mundo (1645).

Hacia 1926 se desarrollan los primeros televisores creando así un nuevo medio para vender. El primero de julio de 1941 (Nueva York, E.U.) sale al aire el primer anuncio emitido por tv en la historia, el cual era un cartel anunciando los Relojes Bulova, mientras que una voz en off leía un texto.

Entre los años cuarenta y cincuenta salen al mercado la primer generación de computadoras y a finales de la década de los sesenta se desarrollan los primeros servicios de internet. Esta conexión mundial lo expone como uno de los principales medios de comunicación masiva.

# *Publicidad de la Vivienda de Segunda Residencia*
## interpretación del contenido

Universidad de Guadalajara
Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño
Dra. Verónica Livier Díaz Núñez
Lic. Livier Olivia Escamilla Galindo

## *MEDIO IMPRESO ANALIZADO:*

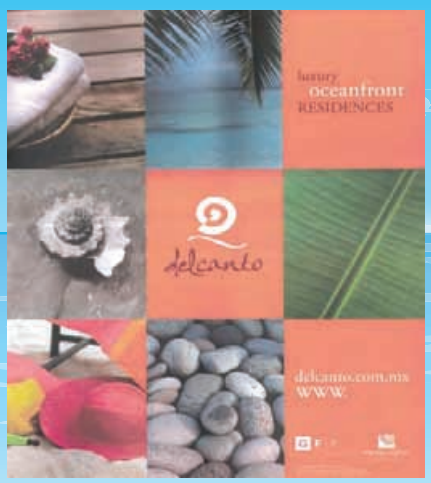
### Aspecto Denotativo

**Objetos, paisajes, escenarios o personajes que aparecen en la imagen.**
El anuncio esta divido en cuadrantes que muestran 6 fotografías y 3 bloques de color. De izquierda a derecha las fotografías muestran: a)un acercamiento de un cesto sobre el piso de madera, tiene una toalla doblada y encima un pequeño ramo de flores, b)muestra en primer plano unas hojas de palmera y de fondo el horizonte que divide el cielo del mar, c)un caracol sobre la arena mientras lo cubre el agua del mar, d)un collage de artículos de playa como una toalla, parte de una sombrilla y un sombrero sobre la arena, e) es un acercamiento a un conjunto de piedras de rio.

**Grado de identidad ( Representación, abstracción o iconocidad).**
Las fotografías capturan fragmentos que forman parte de un contexto real, y por lo tanto estamos hablando de que es una representación fiel de la realidad.

**Grado de simplicidad o complejidad.**
Todos los objetos utilizados para realizar las fotografías son fáciles de identificar de tal manera que el receptor puede hacer una lectura simple de las imágenes.

**Grado de originalidad (bajo, medio o alto).**
Tiene un grado de originalidad medio, juega con el acomodo de las fotografías y utiliza tomas diferentes para dar un mayor impacto visual.




### Aspecto Connotativo

Maneja paisajes dominados por el color azul, que se relaciona con la tranquilidad y el cual representa en cierta forma el color del mar y del cielo, además utiliza contrastes entre colores brillantes como el rosa, blanco y verde los cuales asociamos a la cromática de la naturaleza.
Las fotografías utiliza dos elementos: por una parte la textura, la que se representa en la imagen de las piedras, en el acercamiento a una hoja y en el caracol. Y por otra parte, la composición, la cual está referida en la imagen de los paisajes y utiliza de manera conjunta objetos representativos de playa.
Las imágenes utilizadas son relajantes, todas hacen referencia al mar y a la playa. Tratándose de un fraccionamiento nos transmite un estilo de vida pacifico, lleno de tranquilidad, relajante además de contar, por supuesto, con elementos de la naturaleza endémica de un destino turístico, que en este caso es Puerto Vallarta. Por todos estos valores que representa se podría deducir, que el adquirir una residencia de estas características solo está "permitido" a consumidores con un alto nivel socio-económico.

## *RESULTADOS:*

***Dentro de la composición de los anuncios publicitarios aparece la imagen de objetos representativos de playa interactuando con el escenario que se quiere promover; que generalmente son paisajes tranquilos o atardeceres en el mar.***

***Se utilizan contrastes entre colores brillantes como el rosa, blanco y verde, que asociamos con la cromática de la naturaleza. Generalmente se utilizan fotografías de la vegetación típica del lugar promocionado, siendo las palmeras la más representativa en los destinos de playa.***

***Algunos anuncios suelen representar a una pareja joven o con pocos hijos, mostrando así un "ideal de familia". Se presume que con la compra del inmueble se conseguirá la felicidad y la vida en pareja.Se maneja como una oportunidad para mejorar o mantener una buena condición física.***

***Se presentan paisajes dominados por el color azul, que se relacionan con la tranquilidad y el cual representa el color del mar y del cielo. Este concepto se refiere al cambio en el ritmo de vida en relación al que se suele llevar en la ciudad.***

## *CONCLUSIONES:*

La publicidad impresa ha desempeñado un papel importante en las últimas décadas en las que la diferenciación del producto, permite añadirle un toque de distinción y status, y en el que la vivienda en sus distintas tipologías se consolida como un producto más de consumo. Toma elementos de la naturaleza, y los expone de una forma atractiva con la intención de vender no solo una vivienda de lujo, sino el pertenecer a un determinado circulo socio-económico.

El posible consumidor, que se ve seducido por esta forma de "vender a través de la imagen". El texto queda en segundo plano para darle paso al mensaje implícito o explícito en la imagen, echando mano de técnicas gráficas y compositivas para mostrar el producto. Por otra parte, el nivel de importancia que asigna el público en su rol de receptor y, en este caso, de consumidor potencial, está ligado de acuerdo a la afinidad que tenga con el contexto que le muestra dicha representación visual.

La publicidad impresa explota el hecho de que la sociedad globalizada, diseña y crea necesidades para que sean cubiertas a través del consumo de ciertos productos o servicios, entre ellos la vivienda de lujo de segunda residencia, promoviendo la idea de que cierto proyecto inmobiliario cumple puntualmente las "especificaciones espaciales y de status" tan reiterativas en los medios masivos de comunicación. Con lo cual, la publicidad impresa podría inducirnos a recorrer ciertos caminos diseñados estratégicamente para encontrar lo que podríamos llamar "una vivienda para ser feliz".

## *BIBLIOGRAFÍA:*

Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. Barcelona, España, Ed. Paidos. / Ávila Flores, B. Y Becerril Ramos, V. (2007) "Fraccionamientos cerrados: discurso y retórica visual en la publicidad impresa". En Méndez, E. Arquitectura sin riesgos, vivienda y urbanismo de comunidades cerradas (p. 335-357) Ed. Plaza y Valdés. / Baños Francia, José Alfonso (2009), "Segregación residencial en el espacio turístico de Puerto Vallarta, Jalisco: 2001-2007", tesis doctoral, Doctorado "Ciudad, Territorio y Sustentabilidad", Universidad de Guadalajara. / Dondis, D.A. (2007) La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. (1ª Ed. 19ª tirada) Barcelona, España. Ed. GG Diseño. / Ferradini, S. Y Tedesco, R. (1997) "Lectura de la imagen". Revista Comunicar, número 8, p. 157-160. / Figueroa, R. (1999). Cómo hacer publicidad, un enfoque teórico-práctico (1ª Ed.) México, Ed. Pearson Educación. / McQuail, D. (1983) "Introducción a la teoría de la comunicación", Fuente: http://comunicacion.idoneos.com/index.php/Teor%C3%ADa_de_la_comunicaci%C3%B3n/Un_modelo_para_el_proceso_de_la_comunicaci%C3%B3n, bajado de la red Agosto 2009.

# El Diseño como herramienta configuradora de la urbe.
## Visión de la transformación creativa en situaciones de conflicto.

por JOSE LUIS RUBIO TAMAYO

**Resumen - Abstract**
A lo largo de la historia, los entornos en los que han existido conflictos de diversa índole (no solamente aquellas en la que ha existido un conflicto bélico, sino también, por ejemplo, en situaciones de crisis económicas agudas o catástrofes humanitarias), han sido testigo de diversas manifestaciones artísticas y creativas con el uso de la ciudad y sus diferentes espacios públicos como lienzo. Estas manifestaciones artísticas se sirven de las herramientas del diseño para convertirse en un arma de comunicación a pie de calle y un medio de expresión espontánea, convirtiéndose en la voz local de una comunidad determinada.
En este proyecto, se van a mostrar las manifestaciones surgidas en diferentes entornos geopolíticos, con el fin de ilustrar a través de ejemplos las reacciones artísticas surgidas durante y después del conflicto, con las consecuencias que ello pudiera tener en el desarrollo de expresiones creativas. En el análisis, mostraremos escenarios que abarcan escenarios tan dispares como el conflicto del Ulster, las crisis económicas y los conflictos sociales en Argentina, o la guerra de los Balcanes.
Empezando por uno de los ejemplos más representativos de la manifestación artística del post-conflicto en la urbe, los Bogside Artists, cuya principal obra se encuentra ubicada en la galería del pueblo de la ciudad norirlandesa de (London)Derry. Sus pintadas recogen varios de los hechos más dramáticos registrados en la historia del conflicto del Ulster, desde el Domingo Sangriento (Bloody Sunday) hasta la muerte de una niña de 14 años como consecuencia del odio entre dos comunidades enfrentadas.
En otra concepción de la representación de las ideas en el espacio público a pie de conflicto, a diferencia de los Bogside Artists, las actividades a pie de calle de diversos colectivos en el Cono Sur, (muchos de ellos circunscritos en el anonimato y recogidos en el archivo fotográfico de Emilio Petersen), surgidos durante la crisis que azotó Argentina y los conflictos sociales de 2001, se hace eco de una situación en la que el diseño (y su faceta artística) se comporta como un factor espontáneo que está intrínsecamente ligado a la situación geopolítica de un entorno determinado, y que ayuda al mismo tiempo a transformar la cara de las ciudades.
La tercera parte de este póster trata sobre la utilización de la estética publicitaria como medio de divulgación y crítica de diversos aspectos de los conflictos (o de las causas del conflicto en sí), así como el uso de los espacios de la ciudad tradicionalmente asignados a la publicidad. Desde la producción de Sejla Kameric o Boris Luibicic, denunciando la situación del conflicto étnico que desgarró la antigua Yugoslavia en los 90 (y cuyos prejuicios raciales siguen hoy día), hasta los trabajos de Lanny Sommese para la oficina de Anmistía Internacional de la Universidad de Penn State, o la parodia de los libros para colorear de Sener Ozmen y Ahmet Ohgut (obras que, debido a las características del formato de este trabajo, ha sido imposible incluir, pero que aparecerán en publicaiones posteriores), el diseño de hace eco de una situación social determinada y la transforma en comunicación distribuida en circuitos independientes, constituyéndose como una herramienta ahora también, s i cabe, de ejercicio creativo que ayuda a configurar la imagen visual de la urbe y sus circunstancias socio-políticas.

**El Origen del Conflicto. Espacio Geopolítico, Base y Superestructura.**
Si hemos de buscar una aproximación a la definición de conflicto, ésta podría expresarse en el concepto más amplio de la palabra. En este aspecto, el conflicto se circunscribe en cualquier situación de crisis que produzca cierta perturbación social, enfrentamientos, e incluso desencadene, como es en muchos casos, tragedias humanas.
Es complicado, buscando en las propias definiciones que nos ofrece Fredric Jameson, encontrar los mecanismos que conducen de la base a la superestructura. Presenta dificultad visualizarlo, afirma, el modo concreto en que la organización económica y sus inminentes consecuencias en la reacción social causa efectos en niveles que a priori no pueden relacionarse directamente con ella. La pregunta que se formula Jameson es importante a la hora de entender los matices del conflicto desde la perspectiva base/superestructura. Se trata de analizar los mecanismos que traducen la organización social a las formas culturales. Jameson integra plenamente la economía y la cultura, y por ende la situación sociopolítica.
En este aspecto, consideraremos también los aspectos del término crisis económica como parte de la definición de conflicto, en el sentido más amplio de organización social, ya que es patente una interrelación entre ambos (un conflicto puede ser causa de una crisis económica y a la inversa). Además, podemos considerar el conflicto como una alteración de un statu quo determinado o de un orden social previo.
Atendiendo al origen mismo del conflicto, este se encuentra en la infraestructura o la base, siendo el mismo un marco socioeconómico y geopolítico que desencadena en manifestaciones, muchas de las cuales desembocan en expresiones creativas con diverso grado de espontaneidad.
Por otro lado estaría la problemática de la representatividad (y es por ello que se han representado aquí diferentes entornos geopolíticos). Es fundamental analizar las condiciones de posibilidad de dicha representación. Por una parte, tomando la naturaleza de la propia materia prima social (que incluye lo psíquico y lo subjetivo) y por otra parte las tecnologías estéticas y el espacio social asignado al modelo de una narración concreta de la totalidad social.
Al margen de las consecuencias más trágicas asociadas al conflicto, de sobras conocidas por todos nosotros, el propio conflicto ofrece un entorno único de expresión creativa asociada a su representatividad, constituyéndose, además, en la mayoría de los casos, una herramienta de manifestación de ideologías. Y es por ello que el conflicto es ideológico en su superficie (aunque, como ya hemos mencionado, y aplicando la visión de Jameson, estaría intrínsecamente ligado a los problemas de la base productiva). En el caso de Irlanda del Norte, no puede ser más cierto, ya que el origen se remonta a las tierras que poseían los protestantes, cuyo número era significativamente mayor que el de los católicos en la región, ya en el siglo XVII.
Ya sea durante el desarrollo del propio conflicto, como surgieron las expresiones espontáneas en plena crisis de los años noventa, reflejadas en el archivo de Emilio Petersen, como en el caso de preservar la memoria del propio conflicto (la idea de la Galería del Pueblo de los Bogside Artists es de proporcionar un testimonio gráfico de unos acontecimientos históricos que tuvieron una gran repercusión mediática que pervive incluso hoy día)

**Testimonio de la Imagen Post-Conflicto en la Urbe. Los Bogside Artists.**
Los Bogside Artists son un trío de artistas compuesto por Kevin Hasson y los hermanos Tom y William Kelly. El nombre de Bogside hace referencia a una revuelta que tuvo lugar entre el 12 y el 14 de agosto de 1969 en el vecindario de Bogside, en la localidad norirlandesa de Derry. El relato de los acontecimientos mismos aparecen reflejados en uno de sus murales: Petrol Bomber.
Es interesante observar, que los testimonios y las imágenes del conflicto quedan incrustados en la mismísima piel de la urbe a modo de documento testimonial de la historia reciente de la ciudad de Derry, en las propias viviendas de los vecinos (vecindario donde ocurrieron los diferentes acontecimientos).
Así, Death of Innocence constituye una especie de obituario in situ, una reconstrucción visual de un hecho que conmocionó a una sociedad: La muerte de Anette McGavigan, de tan sólo 14 años, a manos del ejército británico. El mural en cuestión se encuentra en el lugar en que ocurrió tan trágico acontecimiento. La ciudad se convierte en la imagen gráfica de su recuerdo, y la niña del mural mira se yergue, con toda su dignidad, mirando en la dirección desde la que su anónimo verdugo (no se llevó a cabo ninguna investigación posterior) ejecutó su letal disparo.
También cabe remarcar las críticas de parcialidad que se han vertido sobre estos artistas por distintas razones, a pesar de que los murales de la Galería del Pueblo hayan sido definidos por los propios artistas como una alegoría de la paz en forma de documento gráfico. Las acusaciones de subjetividad no se han hecho esperar, siendo numerosas exposiciones canceladas (el caso más notable la de Berlín, en la que Walter Momper, presidente del Parlamento Berlinés se negó a exhibir la obra de los artistas). Sin duda ha ayudado a ello el hecho de que las obras se encuentren precisamente en la entrada de lo que los Católicos venían a denominar Free Derry (Derry Libre), aunque habrá que decir en favor de los artistas que la obra simplemente se encuentra justo en el lugar donde ocurrieron los acontecimientos relatados.

**Manifestaciones de espontaneidad artística a pie de acontecimientos. El Archivo Grafitero de Emilio Petersen en Argentina.**
Si los Bogside Artists podrían circunscribirse dentro de una crónica (un documentos histórico significativamente posterior a cuando ocurrieron los acontecimientos), las imágenes que nos muestra el archivo grafitero de Emilio Petersen, centrado sobre todo en las manifestaciones anónimas espontáneas, por el contrario, concibe sus trabajos en el tiempo en que se desarrolla los acontecimientos. La pervivencia de sus obras como pretendido documento histórico es puramente casual, ya que son obras concebidas para el momento y no para la historia.
Los Bogside Artists podrían ser una reflexión a posteriori sobre unos acontecimientos que forman parte del pasado. En contraste, las imágenes que nos muestra el archivo de Emilio Petersen, podrían considerarse en su mayoría y por su naturaleza una especie de grito de rabia espontáneo. En este sentido, las calles de la ciudad (en este caso Buenos Aires y otras ciudades argentinas) han servido de galería y lienzo aleatorio.
Cabe destacar la transgresión de diferentes símbolos del sistema que tiene en común todo este tipo de imágenes, así como su simplicidad semiótica. Por poner un ejemplo, el colectivo de artistas Argentina Arde se apropia de uno de los elementos propios del sistema capitalista, la imagen corporativa, para utilizarla como símbolo de protesta y distribuirla por los espacios comunes de la ciudad.
EL punto de inflexión que los diferencia de los Artistas del Bogside, cuya actividad se centra en el relato de una historia (cada imagen relata por sí misma una historia concreta) el grafismo de Argentina Arde, en su universalidad retórica, podrían simbolizar una especie de conflicto universal, al ejercer un simbolismo gráfico casi genérico. Sin embargo, la lectura entre líneas nos lleva a una revelación de los matices del conflicto que sacude a una comunidad en concreto. Así, por ejemplo, el coche que aparece en la imagen es un Ford Falcon, el vehículo que presumiblemente se utilizaba para los secuestros durante la dictadura. En la matricula se puede ver el año del golpe de estado, 1976.
Sin embargo esto es tan sólo un pequeño ejemplo de las múltiples manifestaciones a pie de calle que se vienen desarrollando en países como Argentina, Chile y Uruguay, que han sido testigos de sendas dictaduras y crisis económicas agudas. Así, las calles de las principales urbes argentinas son un claro ejemplo testimonial de los acontecimientos acaecidos en un país o región concreta (podría extrapolarse a casi todas las ciudades del mundo, pero el ejemplo argentino es significativo por sus matices políticos, e ilustra muy bien la temática que sólo se puede tratar en parte en este monográfico).

**El Diseño Gráfico o la Reconversión de Residuos del Conflicto en Grafismo. El uso de los medios de la publicidad en la reconstrucción y visión crítica de los acontecimientos. El conflicto de los Balcanes.**
Durante los conflictos que azotaron la antigua Yugoslavia durante los años 90, se pueden encontrar, varios de los mejores ejemplos en lo tocante a la transgresión del mensaje y la imagen, a través de los medios que tradicionalmente han pertenecido a la publicidad , en este caso con el fin de relatar el conflicto.
Una pintada realizada por un soldado anónimo del ejército de los Países Bajos durante el sitio de Sbrenica (donde fueron ejecutados numerosos ciudadanos bosnios) sin duda de carácter despectivo, sirvió al artista Sejla Kameric para ilustrar el drama del conflicto. La pintada arremetía contra los bosnios en general y contra las mujeres bosnias en particular y nos aporta una idea clara de la actitud de las fuerzas de la ONU y de su fracaso en la tarea de proteger la zona de seguridad. Al mismo tiempo es un reflejo de los prejuicios que existen entre las diferentes comunidades (Sejla Kameric quería denunciar tanto los prejuicios a los que debían enfrentarse los bosnios como los propios prejuicios que al mismo tiempo tenían los bosnios hacia los demás)
Sejla Kameric sobrepuso la pintada sobre una fotografía de Tarik Samarah en la que aparece una chica bosnia, a modo de cartel publicitario (la obra acabó llamándose Bosnian Girl). El efecto que produce la obra gráfica es contradictorio y chocante, y recontextualiza un mensaje encontrado en una pintada para invertir el sentido del mismo. Al mismo tiempo utiliza la estética de la moda para reflejar un acontecimiento dramático y presentar una crítica. La obra fue un proyecto público que funcionó de la misma manera que una campaña publicitaria, utilizando los espacios públicos de una manera similar: se editaron carteles y se exhibió en vallas publicitarias, se distribuyó por la prensa en forma de anuncio y se editaron flyers con la imagen.

**Bibliografía y Webs**
BACHELARD, GASTON: La Poética del Espacio. 1957. Presses Universitaires de France, Paris. 281 pags.
BERNARD Jean, BINET J.L., BESSIS Marcel, La création vagabonde, Hermann, Paris, 1997.
BRETON Philippe, L'utopie de la communication, La découverte, Paris 1992.
BROWN, Lester R. (1998). El estado del mundo, Madrid: CIP/ICARIA.
BROWN, Michael E. (ed.) (1996), The international Dimensions of Internal Conflict, Cambridge: Center for Science and International Affairs/The MIT Press.
FIELL, CHARLOTTE & PETER. Graphic Design for the 21st Century. 2005 Taschen GmbH, Köln.
JAMESON, FREDRIC. La estética geopolítica: Cine y Espacio en el Sistema Mundial. Paidós Ibérica S.A. Barcelona 1995. 256 pags.
UNIVERSITY OF ULSTER (1992). Ulster Quaker Peace Education Proyect. Proyect of the Centre for the Study of Conflict. Annual Report 1991-92, Ulster: University of Ulster.
Bogside Artists http://www.bogsideartists.com
Ulster Herald. Omagh crew films mural artists in Washington DC 2 agosto 2007. http://www.nwipp-newspapers.com/UH/free/304738029309483.php
BBC News - Final Londonderry mural calls for peace, 16 Agosto 2004.
http://news.bbc.co.uk/2/hi/uk_news/northern_ireland/3569790.stm
Argentina Arde http://www.argentinaarde.org.ar/
Sejla Kameric http://www.sejlakameric.com/
Lanny Sommese http://entertainment.webshots.com/photo/1268943813046721429AYjTzy

# VALOR PARA EL CLIENTE

## EL DESARROLLO DE INDICADORES PARA UN ESTUDIO DE CONSUMO DE LA TVDi EN EL CONTEXTO INTERCULTURAL BRASIL-ESPAÑA

CONGRESO CIUDADES CREATIVAS – MADRID, OCTUBRE DE 2009

**Estéfano Vizconde Veraszto**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil; nstituição de Ensino São Francisco de Mogi Guaçu/SP/Brasi , Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/SP/Brasil; Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense/Madrid/España; Pesquisa financiada pela CAPES, este*anovv@gmail.com

**Francisco García García**
Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid/España; fgheache@gmail.com

**Sérgio Ferreira do Amaral**
Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/São Paulo/Brasil; amaral@unicamp.br

**Dirceu da Silva**
Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/São Paulo/Brasil, dirceu@unicamp.br

**Jomar Barros Filho**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil, jomarbf@uol.com.br

Este artículo presenta la construcción de una herramienta de investigación Likert para comprender los valores que se consideran más importantes para el consumidor. Utilizando escalas de valores clásicos como los de Rokeach y Schwartz, y también considerando los valores en cambio en el mundo contemporáneo, este trabajo elabora indicadores del instrumento, mediante las técnicas de análisis de contenido. Este estudio se justifica sobre la base de dos puntos principales: en primer lugar, debe considerarse el desarrollo de una investigación que tiene en cuenta el valor para el cliente para el consumo; y en segundo lugar, es importante destacar que en marketing, la definición de valor, no está consolidada, se sabe que en la literatura el estudio del valor va más allá de consideraciones puramente económicas para la búsqueda de la comprensión de los motivos de compra o uso de un producto o servicio, frente a sus percepciones, decisiones, conductas personales y denotaciones en el momento de la compra. Por lo tanto, entender mejor cuales valores son más importantes para los consumidores es un punto de partida para estructurar la investigación y puede traer en el futuro una dirección para los estudios de marketing.

### INTRODUCIÓN Y OBJETIVO

En marketing, las principales hipótesis están respaldadas por el principio de intercambio. Principio que consiste en una actividad en el que los participantes intercambian algo de valor entre ellos para satisfacer necesidades mutua .Este cambio pone de relieve la importancia del constructo denominado valor, que no puede limitarse a bienes, servicios o dinero. Y por la definición de valor, en marketing, no estar, esta investigación centra la atención en los valores sociales, considerando que el objetivo es mostrar que los medios de comunicación afectan a toda una sociedad.

### METODOLOGÍA

La revisión de la literatura se sometió a un proceso de análisis y clasificación, hasta obtener, a través de una metodología cualitativa de análisis de contenido, los resultados esperados. El intento fue el de estudiar, de manera más completa posible, las diferentes definiciones de valor.

Sobre la base de la organización de los datos en bruto de acuerdo a la metodología descrita anteriormente, participaron en el proceso de análisis teórico y semántico de los indicadores ocho especialistas, entre los cuales cuatro son PhD, tres son estudiantes de doctorado en educación y ciencias sociales y uno es maestro en educación. De estos, siete tienen experiencia en investigación cualitativa han trabajado con escalas tipo Likert numerosas veces. Estos expertos, además de verificar la teoría y el contenido del cuestionario, también prestaran asistencia en su evaluación estructural. Todas las variables se agruparon en categorías y se convirtieran en las encuestas (indicadores).

A partir de 3 escalas conocidas:

- Escala de Valores de Rokeach (1992)
- Escala de Valores de Schwartz (1996)
- Valores en Cambio en el mundo contemporáneo

Se crearan 16 conjuntos de indicadores (dimensiones):

- PODER (3 indicadores)
- AUTOREALIZACIÓN (6 indicadores)
- HEDONISMO (2 indicadores)
- ESTIMULACIÓN (2 indicadores)
- AUTODIRECIONAMENTO Y PREFERÊNCIAS (6 indic)
- UNIVERSALIDAD (4 indicadores)
- BENEVOLENCIA (3 indicadores)
- TRADICIÓN (5 indicadores)
- CONFORMIDAD (2 indicadores)
- RESPONSABILIDAD (4 indicadores)
- FORMACIÓN (4 indicadores)
- SENSIBILIDAD (7 indicadores)
- FELICIDAD (2 indicadores)
- SEGURIDAD (2 indicadores)
- GÉNERO (2 indicadores)
- CUIDADO PERSONAL (3 indicadores)

### CONCLUSIONES

Los valores fundamentales pueden afectar y direccionar una serie de situaciones relacionadas con marketing. Son los valores fundamentales que definen la forma como los productos son utilizados en una sociedad. Y por comprender mejor qué valores se consideran esenciales para las personas, clientes potenciales, la investigación en marketing gana indicadores, que sirven como importantes aliados.

Aunque esta investigación se está desarrollando y tiene resultados aún no empíricos de las encuestas con las personas de Madrid (España) y Campinas (Brasil), el establecimiento de indicadores ya es un punto clave que merece destaque, porque es la base para todo el proyecto se está desarrollando en una investigación en el contexto intercultural Brasil-España.

# LA CIENCIA Y LA TECNOLOGÍA EN EL SIGLO XXI
## RETOS Y SOSTENIBILIDAD PARA UN MUNDO GLOBALIZADO

**CONGRESO CIUDADES CREATIVAS – MADRID, OCTUBRE DE 2009**


**Estéfano Vizconde Veraszto**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil; Instituição de Ensino São Francisco de Mogi Guaçu/SP/Brasil; Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/SP/Brasil; Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense/Madrid/España; Pesquisa financiada pela CAPES; estefanovv@gmail.com

**Dirceu da Silva**
Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/São Paulo/Brasil; dirceu@unicamp.br

**Francisco García García**
Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid/España; fghenche@gmail.com

**Sérgio Ferreira do Amaral**
Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/São Paulo/Brasil; amaral@unicamp.br

**Nonato Assis de Miranda**
Universidade Paulista/São Paulo/Brasil; amaral@unicamp.br

**Fernanda de Oliveira Simon**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil; Faculdade Comunitária de Campinas/SP/Brasil; Associação Assistencial e Educacional Santa Lúcia/Moji Mirim/SP/Brasil; fersimon@uol.com.br



En este trabajo presentamos una breve reflexión sobre los retos que la ciencia y la tecnología (C&T) enfrentan en este nuevo siglo. Con el uso de herramientas de análisis de contenido será posible clasificar y categorizar estos desafíos para demostrar que el desarrollo tecnológico pueden contribuir mucho al bienestar de la humanidad y del desarrollo sostenible. La pretención no es la de presentar argumentos que carecen de conciencia y responsabilidad social y ambiental, muy por el contrario. Este documento muestra que sólo el uso de un discurso de defensa no es suficiente para mejorar el medio ambiente. Se requiere la presentación de propuestas concretas y de soluciones viables para la sostenabilidad. Por lo tanto, la búsqueda de indicadores mediante el análisis de la bibliografía y documentos internacionales, puede ordenar las cuestiones y mostrar caminos que pueden ser seguidos para un desarrollo limpio y sostenible.


### INTRODUCIÓN Y OBJETIVO

El rápido ritmo del desarrollo tecnológico y científico cambia permanentemente la sociedad y ésta, a su vez, con la intención de mejorar la calidad de vida y el bienestar del hombre, exige el desarrollo de nuevos artefactos y servicios. En una búsqueda constante por las comodidades materiales, las relaciones sociales tratan de controlar la tecnología a través de prácticas políticas y de los medios legales disponibles, dirigiendo su producción. La propia tecnología ha influido en la opinión pública en la medida en que hacen uso de la misma, como resultado de la aceptación social o de la imposición sutil de ciertas demandas tecnológicas en lugar de otra. Así, sociedad y tecnología tejen una intrincada red de relaciones donde uno se ve afectado por el otro continuamente. Teniendo estes puntos en consideración este trabajo propone estudiar, de manera más completa posible, los principales retos que las C&T tienen en el escenario contemporáneo.

### METODOLOGÍA

Toda la revisión de la literatura se sometió a un proceso de análisis y clasificación, hasta que se puede obtener, a través de una metodología cualitativa de análisis de contenido, los resultados esperados. La organización de los análisis fue hecho en tres unidades separadas y fue apoyado por la teoría de (Bardin, 1991) con Pre-análisis; La exploración del material y Tratamiento de los resultados y la interpretación.

Fueran identificados:
CUESTIONES AMBIENTALES

- Deforestación
- Lluvias acidas
- Quema de combustibles fósiles
- Dispersión de CO2 en la atmosfera
- Liberación de gases industriales
- Contaminación de la tierra fértil para verter sustancias tóxicas de la industria y la agricultura
- Crisis mundial del agua
- Tratamiento de residuos

ENERGÍAS ALTERNATIVAS; EDUCACIÓN; BIOTECNOLOGÍA
MICROELECTRÓNICA Y INFORMÁTICA
TELEMETRÍA;
TIC E TELECOMUNICACIONES
NUEVOS MATERIALES Y NANOTECNOLOGÍA
TRANSPORTE; TECNOLOGÍA SOCIAL
ROBÓTICA;
SALUD; AGRICULTURA

### CONCLUSIONES

Los desafios cientificos y tecnológicos no están separados. El progreso no se mantiene si la base que son los recursos materiales se deteriora, y el medio ambiente sólo puede ser protegido si el crecimiento considerar las consecuencias de la destrucción de la naturaleza y hacer todo lo posible para evitarlo. Podemos decir que las cuestiones ambientales así como el desarrollo de las C&T, junto los más variados factores políticos, económicos y sociales, caminan de manera conjunta e indisociable. Hacer con que la cuestión de la sostenibilidad sea presente en las agendas políticas es de suma importancia en términos, no solo económicos, sino también en todos los asuntos involucrados en la conservación de los recursos y en garantir la supervivencia del planeta.
En todos los países las preocupaciones sobre los recursos ambientales deben guiar el proceso de invención de tecnologías alternativas, la mejora de las tradicionales y la elección y/o adaptación de tecnologías importadas y crear tecnologías que pueden producir *bienes sociales* tales como la mejora de la calidad del aire, lo desarrollo de productos más duraderos, con reducción de los costes externos para el control de la contaminación con sus residuos.

# PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES DE SECUNDARIA ACERCA DE LA TECNOLOGÍA Y SUS RELACIONES CON LA ESCUELA

**CONGRESO CIUDADES CREATIVAS – MADRID, OCTUBRE DE 2009**


**Jomar Barros Filho**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil; jomarbf@uol.com.br

**Estéfano Vizconde Veraszto**
Faculdade Municipal "Professor Franco Montoro" de Mogi Guaçu/SP/Brasil; Instituição de Ensino São Francisco de Mogi Guaçu/SP/Brasil; Faculdade de Educação da Universidade Estadual de Campinas/SP/Brasil; Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense/Madrid/España; Pesquisa financiada pela CAPES; estefanovv@gmail.com

**Tatiana Lança**
Colégio Ser/Jundiaí/SP/Brasil

**Rafael Pellizzer Soares**
Colégio Ser/Jundiaí/SP/Brasil



Este artículo reflexiona sobre la práctica pedagógica en las disciplinas de la física y las matemáticas a los estudiantes de segundo año de escuela secundaria del Estado de São Paulo, en Brasil. La oportunidad de establecer la integración entre estas disciplinas se ha logrado en un evento anual celebrado en la escuela donde los estudiantes y los maestros presentaran actividades prácticas e experimentales para cerrar el contenido del año escolar. Específicamente, los estudiantes se enfrentan al reto de ofrecer solución a un problema tecnológico: la construcción de un vehículo impulsado por aire comprimido y agua y la construcción de un puente que consta de espagueti y pegamento caliente. El dispositivo de prueba de la primera terminó en una carrera y el segundo por una prueba de carga. Durante la preparación de los proyectos, fue posible investigar las concepciones de los estudiantes a respecto de la tecnología. Con el uso de herramienta de análisis cualitativo, mediante las técnicas de análisis de contenido, se constató que la mayoría de los estudiantes tenían ideas de sentido común sobre la tecnología, utilizando a menudo sólo como un sinónimo de computadoras y otros artefactos tecnológicos y que es algo que facilita, la vida del hombre.


## INTRODUCIÓN Y OBJETIVO

Este trabajo hace una discusión crítica sobre las concepciones de tecnología de los estudiantes de una escuela privada en el estado de Sao Paulo, Brasil. Específicamente, los estudiantes fueron desafiados a presentar una solución para un problema tecnológico: la construcción de un vehículo impulsado por aire comprimido y agua (para un coche cohete) y la construcción de un puente que consta de espagueti y pegamento caliente. La primera prueba, para el vehículo, culminó en una carrera. En cuanto para el segundo, la puente de pasta, fue preparada en una prueba de carga en la escuela.

## METODOLOGÍA

Encuesta: Los alumnos fueron invitados a expresar sus opiniones acerca de la tecnología y para buscar juntos algunas soluciones que permitan la construcción de los coches de cohetes y las puente de fideos. En concreto, comenzamos el debate con los alumnos pidiendo que se conteste las siguientes preguntas por escrito:

### 1. ¿Para usted, lo que es la tecnología?

| Categorías | Respuestas |
|---|---|
| La tecnología es algo que hace que sea más fácil y mejor, la vida del hombre. | 47 |
| Buscaron el significado etimológico de la palabra. | 7 |
| La tecnología es el equipo y la electrónica. | 5 |
| Es sinónimo de invención. | 2 |
| La tecnología tiene sus pros y sus contras, que puede llevar a la humanidad a lograr grandes avances o sufrir reveses. | 1 |
| Total | 62 |

Así, la mayoría de los estudiantes comprenden que la tecnología hace al hombre una vida mejor. Ejemplos de este tipo de ideas son:

*[...] Sirve para facilitar y entretener a la gente.*
*[...] Es un instrumento utilizado para facilitar la vida humana.*
*[...] Ayuda en la vida cotidiana.*
*[...] Mejora la vida del hombre.*
*[...] Es la base para un futuro mejor.*

Estas frases, incluso de manera limitada, mostran lo que Veraszto et al (2005) llama *el optimismo tecnológico*. En otras palabras, esta visión lleva a cabo sólo los beneficios directos que la tecnología crea para los seres humanos, mientras que todas las controversias no se recuerdan.

### 2. Dé ejemplos de la tecnología.

| Categorías | Respuestas |
|---|---|
| Equipos directamente relacionados con las nuevas tecnologías | 59 |
| Otros equipos | 8 |
| Uso de un objeto con un nuevo propósito | 4 |
| Total | 71 |

Esta pregunta revela una jerarquía en la complejidad de las respuestas de los estudiantes. Si bien muchos de los estudiantes (59 de 71 encuestados) creen que la tecnología es lo mismo que los artefactos tecnológicos

### 3. ¿En su opinión, sería posible desarrollar la tecnología en el aula de física y matemáticas en la escuela? Dé ejemplos.

| Categorías | Respuestas |
|---|---|
| Sí. Los pusieran como ejemplo la creación de los equipos que están construyendo en las clases de laboratorio en la escuela. | 37 |
| Sí, pero solamente artefactos rudimentales. | 7 |
| No, la escuela es incompatible con el nuevo | 1 |
| Total | 45 |

La gran mayoría de los alumnos creen que si.

## CONCLUSIONES

En este contexto, la importancia de una mejor comprensión de los conceptos de la tecnología, que tienen los estudiantes actuales, debe ser ampliada y llevada como discusión para el todo el medio de la escuela. Tal vez, una conciencia de lo que es la tecnología y sus implicaciones, en el futuro se podrá traducir en acciones concretas en el momento en que estos estudiantes, entonces profesionales y ciudadanos adultos, llamados a tomar decisiones en los casos en que estarán involucrados.

# NAMA SAYA YAKARTA

YO ME LLAMO YAKARTA

AUTORES:
Pablo María García Llamas ( Poster y documental).
Ivan Moraleja( documental).
Camino San Jose( documental).

INTRODUCCIÓN

El autor del poster trabaja como docente actualmente en el centro integrado de formación profesional, comunicación, imagen y sonido de Langreo.

Telefono: 639 841862
E-mail: pmgllam@hotmail.com
WEB: www.matamolu.com

Los antecedentes de este trabajo es el documental "War photographer", dirigido, producido y editado por Christian Frei , fotografías de James Natchway, cinematografía Betacam Digital por Peter Indergand SCS cinematografía palestina Hana Abu Saada, Cinematografía Microcam James Natchway.
Año de producción 2000.
En el documental se puede observar el trabajo de James Natchway en el área metropolitana de Jabotabek con alrededor de 25 millones de habitantes distribuidos en las ciudades de Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang y Bekasi. la población mas importante esta en Jakarta con alrededor de 8 millones de habitantes.
Este area metropolitana que cubre una superficie de 2.500 kilómetros cuadrado es de las mayores del mundo.
James Natchway documento la vida cotidiana de la familia Wiranto que vivía un barrio situado en las vías del tren.

Jabotabek Urban Area

La relevancia de este trabajo es intentar describir la vida en estas nuevas comunidades urbanas y como se relacionan con el tren.
El tren( Kereta) es un medio que condiciona toda la vida de esta comunidad, tanto en el ordenamiento espacial de las viviendas, mercados, centros de reunión y culto como una fuente recursos.

METODOLOGÍA

El método de trabajo para realizar este documental ha sido:
Durante seis meses en un intervalo de tres años, se ha localizado los asentamientos urbanos mas representativos en los que poder grabar y entrevistar a los protagonistas.
Esto ha sido en la zona de Batavia , Kota estación, mercado de Jantinnegara, Moara Anke y los trenes económicos a Bogor.
En los diversos escenarios hemos intentado ver como la inmigración de el campo por motivos económicos y Religiosos levanta nuevas ciudades dentro de la ciudad.
En los nuevos espacios sus habitantes tienen que buscar los recursos y servicios mínimos para poder sobrevivir.

El documental se grabo en el cuarto año y su grabación duro un mes en Jabotabek.
Para este documental contamos con la ayuda de inestimable de la embajada de Indonesia, el ministerio de cultura español.
La traducción del idioma Indonesio fue realizada al castellano directamente . Muchos modismos y pecularíedades del idioma se han perdido.
Un ejemplo es la forma de crear el plural en la lengua Indonesia repitiendo el sustantivo.
El plural de hombre, " orang", es hombres( orang orang).

INSTRUMENTOS UTILIZADOS.

La documentación y estudios sobre Jabotabek :
The impact of transportation projects on Jabotabek, Indonesia
autores: Bambang Salamet Pujantiyo, Yoshio Hanzawa y Atsushi Fukuda.
La información KRL Jabotabek, etc.

Para el rodaje trabajamos con una cámara XL2 de Canon que permitia cierta movilidad y en las entrevistas utilizamos un micrófono de corbata.
La edición del documental duro un año entero para poder tener un producto final de 35 minutos sobre un bruto de 27 horas.
Un instrumento importante del trabajo ha sido tambien la toma fotográfica para localizar y poder transmitir la atmósfera visual del proyecto.

IMÁGENES DE JABOTABEK

CONCLUSIONES

El trabajo del documental realizado ha intentado describir la situación de las habitantes que viven en zonas urbanas al lado de un medio de transporte como el tren.
Hemos descrito la vida cotidiana con los espacios que ocupan y la función que realizan.
Se ha trabajado procurando respetar el entorno con un equipo mínimo de rodaje e intentando grabar la polifacética población que ocupa estos asentamientos.

La creatividad en estas comunidades cumple la función de cubrir las necesidades primarias, el nivel más bajo de la pirámide de Maxwell sin renunciar a una cierta estética:

Decoración de las casas, tanto interior como el exterior.
Obtención de recursos económicos cantando o tocando música en los trenes.
Ventas de mercancías con una disposición de los objetos no solo de forma práctica.

Al investigar y describir estas urbes temporales, Cilawung desapareció en una riada en 2008, hemos conseguido convertir lo invisible en visible realizando un texto audiovisual.

El texto audiovisual es una interpretación en que solemos colocar la cámara en el punto de vista de un espectador omnipresente( anafórico) creando fuertes ritmos visuales y sonoros que no son habituales en las ciudades del hemisferio norte.

El acceso a la visualización del trailer es:

http://www.youtube.com/watch?v=PVn5oNTcciy