

LA CIUDAD Y LAS COMUNICACIONES EN EL NUEVO SIGLO

MARÍA GARCÍA BESNÉ*

*La ciudad informatizada no necesita cuerpos
reunidos, sino interconectados*

Martín Barbero

Resumen

La ciudad contemporánea está poblada de pantallas, que a su vez, albergan a la ciudad. Televisores, computadoras, celulares, GPS, etcétera, su presencia y avances tecnológicos han replanteado nuestras experiencias y sensaciones con respecto al entorno e imágenes del mundo. Han modificado nuestros espacios de vida, contribuido a condicionar una nueva lectura espacio-temporal que tiene que ver con la simultaneidad, con la contracción de la vida en tiempo real; en donde diversos escenarios se empalman y por consiguiente, la posibilidad de mundos y ciudades “múltiples”, así como la creación de comunidades virtuales, es una realidad.

El discurso visual y el arte crítico deben reflexionar sobre el papel de la pantalla en las sociedades; el trabajo de investigación que aquí presentamos

* Profesora Investigadora de la Maestría en Diseño e Innovación de la Facultad de Ingeniería de la Universidad Autónoma de Querétaro, México, mariateresagbesne@yahoo.com.mx

busca, desde una revisión teórica, colocarla en su justa dimensión con respecto a su papel condicionante en y para los espacios públicos.

Palabras claves: pantalla, espacio público, ciudad, comunidad virtual, arte crítico.

Abstract

The contemporary city is populated by screens, which in turn, host the city. Televisions, computers, cell phones, GPS, etc., their presence and technological advance, have re-stated our feelings and experiences regarding the surroundings, and the images of the world. Have modified our living spaces, and contributed in conditioning a new reading on space-time that has to do with simultaneity, with the contraction of life in real time; in which diverse scenarios overlap, thus the possibility of "multiple" worlds and cities, as well as the creation of virtual communities, becomes a reality.

The visual discourse and critical art should reflect on part that the screen plays in societies, this research paper seeks, from a theoretical review, to put it in it's fair perspective regarding it's conditioning part in and for public spaces.

Key words: screen, public space, city, virtual community, critical art.

Introducción

Uno de los grandes problemas a los que se enfrenta el mundo en la actualidad es a la sobrepoblación de los centros urbanos. De acuerdo con uno de los últimos informes de las Naciones Unidas¹ –fechado en 2006–, menciona que más de la mitad de la población mundial vivirá en una ciudad para el 2007, lo cual revela que –por primera vez en la historia– la población urbana superará a la rural. En la fecha del informe, 3 170 millones de personas vivían en ciudades, de un total de 6 450 millones. De mantenerse la tendencia, para el año 2030 se espera que la proporción de población urbana sea aún mayor, 5 000 millones de un total de 8 100 (a diferencia de la población rural que a partir de 2015 comenzaría a decrecer). Según el mismo informe, el fenómeno de este siglo serán las “megaciudades”, con más de 10 millones de habitantes cada una. Al presente, estas megaciuda-

¹ El informe no es reciente pero sí es relevante, ya que maneja cifras que muestran la situación que prevalecerá en el mundo en un futuro no lejano. Más información en <<http://www.unep.org/>>.

des –alrededor de 20– reúnen al 10% de la población urbana mundial. El ritmo de crecimiento de dichas urbes se está acelerando rápidamente en los países en vías de desarrollo.

Por encima de las megaciudades están las metaciudades, urbanizaciones de crecimiento descontrolado con más de 20 millones de habitantes. Para 2020 habrán alcanzado este estatus Bombay, Nueva Delhi, la Ciudad de México, São Paulo, Nueva York, Dacca, Yakarta y Laos.

El fenómeno de la urbanización, aunque no es nuevo, tuvo un impresionante crecimiento en los últimos años. En 1950, menos de una de cada tres personas vivía en áreas urbanas y en el mundo había sólo dos megaciudades: Nueva York y Tokio. La capital de Japón, la ciudad más grande del mundo, pasó de tener 13 millones de habitantes en 1950 a 35 millones en la actualidad. En todo el mundo, la ONU estima que unas 180 000 personas se mudan por día de entornos rurales a ciudades. África sigue siendo el continente más rural, pero también aquél donde la situación está cambiando más rápidamente: ahora se observa ahí el fenómeno de la intensa urbanización que experimentaron Europa, Estados Unidos y América Latina desde mediados del siglo XX.

Por la rapidez del crecimiento poblacional urbano que ejemplifican estas cifras, podemos intuir que las megaciudades tienen una lectura difícil para sus habitantes, una configuración dada por la amplitud de redes comunicacionales e informacionales, por la construcción improvisada, el alejamiento del centro ciudadano y, definitivamente, por las nuevas formas de percepción espacio-tiempo, las cuales, gracias a las nuevas tecnologías, han cambiado la relación del individuo con su mundo. Evidentemente, estamos muy lejos de aquel París baudeleriano en el que el *flâneur*² recorría mentalmente el mapa de su entorno; e incluso de “las derivas”³ propiciadas por la Internacional Situacionista –a mediados del siglo pasado– que posibilitaban el reconocimiento de la ciudad vía recorridos ininterrumpidos. Podríamos incluso

² El *flâneur* del que habló Walter Benjamin –retomando a Baudelaire–, es aquel sujeto que deambula por la ciudad sin rumbo fijo, el que pasea sin saber a dónde va, curioseando sin hacer nada de provecho más que perpetrar un callejeo ocioso. Se siente cómodo entre la multitud y mientras los demás trabajan, él es ocioso. Estas características pueden ser interpretadas como una resistencia al progreso y la racionalización tecnológica, las cuales acaban con la lentitud asociada a la caminata paradisiaca y la vida campestre. (Walter Benjamin, *Libro de los pasajes*. Madrid, Akal, 2004.).

³ Según Guy Debord, entre los diversos procedimientos situacionistas, la deriva es una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes diversos. El concepto de deriva está ligado indisolublemente al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo de la ciudad; lo que la opone en todos los aspectos a las nociones clásicas de viaje y de paseo. Más información sobre el tema en: <<http://www.sindominio.net/ash/>>.

afirmar que esos mapas mentales, esos trayectos memorizados no tienen cabida en estas megaciudades de las que hablamos donde la pantalla-mundo se ocupa de mostrarnos las nuevas opciones de ciudad; los GPS, internet, teléfonos celulares, etcétera, los sustituyen haciendo las veces de la experiencia en los recorridos.

En este nuevo escenario, donde el habitante de la gran ciudad encuentra todas las transformaciones de la sociedad, la complejidad no deja de ser uno de los grandes atractivos. Aunque resulte paradójico, le da sentido, la posibilita, la alimenta y la hace “el mundo” de los hombres; la calle con sus territorialidades y narrativas sigue seduciendo por lo que tiene de difícil y cambiante. Incluso Kevin Lynch, en su libro publicado en la década de los sesentas *La imagen de la ciudad*, señala que la imagen ambiental, es decir, la legibilidad que tiene el ciudadano de su espacio o entorno es fundamental, igualmente decisiva para definir las sensaciones inmediatas y orientar las acciones. Esa misma imagen facilita los desplazamientos, actúa como marco de referencia y funciona como organizador de las actividades, creencias o conocimientos, incluso proporciona equilibrio y bienestar. El caos urbano al que se enfrenta el individuo puede no resultar satisfactorio, pero en la medida en la que el ciudadano desempeña un papel activo de percepción y tiene una participación creadora en la elaboración de la imagen, puede adaptarse a las necesidades cambiantes. Esto advierte que más allá de la búsqueda de un paisaje definitivo, armónico y ordenado por parte del habitante, éste se encuentra abierto a las posibilidades de un constante desarrollo ulterior:

Una imagen ambiental eficaz confiere a su poseedor una fuerte sensación de seguridad emotiva. Puede éste establecer una relación armoniosa entre sí y el mundo exterior. Esto constituye el extremo opuesto del miedo provocado por la desorientación; significa que la dulce sensación del hogar no sólo es familiar sino también característica.⁴

Es claro que en muchos aspectos los planteamientos de Lynch han sido rebasados, especialmente ante el crecimiento desproporcionado de las ciudades y sobre todo, porque en muchas de ellas la posibilidad de recuperar el espacio “físico”, reconocer la ciudad o que ésta fuera legible, dependería en gran medida de la claridad en la trama de las calles, de la facilidad de ubicación y del reconocimiento de los símbolos que componen el conjunto de la ciudad, lo cual puede resultar todavía difícil, imposible, en ciudades que no responden a las prescripciones del urbanismo modernizador porque crecen de manera improvisada.

⁴ Kevin Lynch, *La imagen de la ciudad*. Barcelona, Gustavo Gili, 1998, p. 13.

Medios de comunicación y ciudad

La ciudad de hoy también suele conformarse de múltiples y variados núcleos, la mayor parte de las veces aislados unos de otros; cada uno de estos crea sus propios centros de poder, de diversión, de trabajo, donde la población se desarrolla –la mayor parte del tiempo– sin acceder al resto de los espacios de la misma ciudad. Este fenómeno obedece a la imposibilidad de aprehender la totalidad de la urbe en la que se vive, ya que las escalas territoriales –como bien establecíamos– se han alterado tan rápidamente que el ciudadano se queda inmóvil frente a la aceleración; de un momento a otro las ciudades se convierten en megaciudades y algunas más, en metaciudades, debido a que el nivel de población crece drásticamente. Pero no sólo son las cifras las que determinan este estatus, según Nelson Brissac, las megaciudades son concebidas como grandes extensiones de tierra y desigualdad en los patrones ocupacionales y en el uso de suelo, lo que lleva a una desarticulación del tejido urbano. Se convierten en pequeños núcleos autónomos que impiden entender el conjunto, lo que complica al individuo el reconocer la ciudad y ubicarse en ella.⁵

Redefinir las prácticas en la ciudad tomando en cuenta las condiciones sociocomunicacionales es sin duda el planteamiento al que nos lleva el anterior análisis. Consecuencia lógica derivada de la falta de legibilidad, crecimiento desmedido, peligrosidad y problemas de movilidad, puesto que mientras más densa es la población, más espacio físico hay que abarcar y menos posibilidades de movimiento se dan entre los integrantes de una sociedad. Así, los grandes consorcios de la telecomunicación posibilitan la conexión social, urbana y mediática, a través de variados y exitosos medios como la televisión en su momento, la pantalla de computadora, la espectacular, el móvil o cualquier otro dispositivo que permita mantener flujos de comunicación.

El ciudadano, por ende, ha ido buscando la interacción a través de dichos dispositivos para redefinir sus espacios e integrar con ello una red de interconexión acorde con su época. Por tanto, mientras la ciudad “física” se desarticula y pierde legibilidad, los medios se convierten en un importante conector de las partes, reorganizando las prácticas urbanas que definen las condiciones de comunicación entre ciudadanos construyendo nuevas comunidades.

En la actualidad esa conectividad de la que hablamos la ofrecen las “autopistas

⁵ Nelson Brissac, “Real/Virtual: redefiniciones ante las nuevas configuraciones espaciales y temporales”, en Simón Marchán, *Real/Virtual en la estética y teoría de las artes*. Barcelona, Paidós, 2006, pp 105-114.

electrónicas” posibilitadas por las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que han llevado a la ciudad a la total contracción espacio-temporal. La proximidad aquí ya no se relaciona con cuestiones geográfico-espaciales ni con tiempos relativos, está predeterminada por otras condiciones y formas de vincularse por parte de los individuos en las ciudades. Ha provocado otras maneras de percepción del espacio público ya que el vehículo idóneo de este modo de proximidad y creación de comunidad es la pantalla electrónica en donde hablar de flujos es más pertinente que hablar de encuentros.

Dispositivos electrónicos móviles

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

Las pantallas móviles⁶ no son causa de aislamiento sino resultado o condición de una nueva configuración comunicacional por un lado, y espacio-temporal por otro. Son estas características las que conforman nuestro análisis y, por tanto,

⁶ Entendemos por pantalla móvil cualquier PDA (personal digital assistant): teléfono celular, GPS, iPad, que permite una comunicación ilimitada y abierta desde cualquier punto geográfico hasta cualquier otro –sin importar distancias–; en pocas palabras, lo que las hace diferentes de cualquier otra pantalla es el elemento “movilidad”.

nos resulta interesante el concepto manejado por Javier Echeverría, al que denomina “Tercer Entorno”.⁷ En él apunta que las TIC organizan y determinan la posición espacio-temporal del planeta de manera muy distinta a la establecida por Greenwich de meridianos y paralelos; dicha posición es ahora un asunto de GPS (Global Position System) y GTS (Global Time System). El “Tercer Entorno” denomina al espacio social hoy, habitado y creado por el individuo, guarda similitudes con conceptos dados por teóricos como Marshall McLuhan, Manuel Castells y Derrick De Kerckhove, sólo que, además de ser un espacio global (característica común al resto de conceptos sobre espacio social), implica también un nuevo espacio-tiempo y ésta “literalmente” en torno al individuo, pero ya no en la tierra sino en el aire, sin lugar, sin sitio donde forzosamente tener que colocar los pies, ya que la interacción ciudadana está, más en terminales nodales que en esquinas o plazas.

Podemos establecer a partir de lo anterior, que la emergencia o creación de comunidades y construcción de ciudades se determina por los factores que hemos expuesto y que además, ahora se fortalecen bajo estos criterios de Echeverría, en especial las tecnologías de comunicación e información y la nueva conformación del espacio-tiempo. Bajo este régimen la ciudad está condicionada a compartir con nuevas interfaces para permanecer vigente, por ello estas últimas apuestan a ser cada vez más amables y las prótesis-pantalla juegan un papel fundamental para abrir y cerrar conexiones, establecer enlaces y propiciar acciones a distancia. Comunicación-información-espacio-tiempo marcan la pauta de nuestros movimientos en espacios geográficamente localizables como en aquellos superpuestos a países y límites geográficos. Un factor determinante es el establecimiento de redes, pantallas, soportes digitales, fibra óptica y todo tipo de conductores que permitan que las nuevas formas relacionales sean factibles y sea el espacio físico de cada ciudad, de cada sitio, quien abra las ventanas al tercer entorno, a la comunicación, a la organización ciudadana, a procesos de decisión participativa y reflexiva y, ciertamente, a discursos visuales que inviten al desarrollo de acciones urbanas. Bien argumentábamos que no estamos hablando ya de plazas griegas, de intercambio de miradas y sí, de cuerpos dependientes de sus extensiones tecnológicas, mas ello no necesariamente los aísla, ya que consideramos que son éstas las formas en las que se construye la

⁷ Javier Echeverría, *Impacto cultural, social y lingüístico de las nuevas tecnologías de la Información y las comunicaciones* (TIC). Documento HTML <http://www.campus-oei.org/tres_espacios/icoquoio8.htm>. [Consulta: 29 de abril, 2010.]

nueva sociedad, en la que el arte, el discurso visual se expande y conforma otras formas que invitan a crear una nueva cultura: la cibercultura.

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

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

Las posibilidades que ofrece el medio son verdaderamente amplias, ahora, en cualquier aparato móvil la conexión vía internet es ilimitada, junto con la comunicación en los momentos de espera o trayectos. El lugar del individuo es el de su dispositivo móvil, todo apunta a que sean estos aparatos, objetos inseparables del ciudadano contemporáneo: “No disponer de Keitai (teléfono celular) es como estar ciego, desconectado de la información inmediata que te permite saber dónde y cuándo estás en las redes sociales de tiempo y espacio”.⁸

Estos aparatos sencillamente se han convertido en una parte vital de los habitantes del mundo actual, sin ellos es cada vez menos factible estar enterado de los acontecimientos. Toda la información global se teje a través de redes inalámbricas, mismas que conforman comunidades virtuales, mundos y ciudades en red; ahora cualquier móvil mantiene al individuo en conexión con esas plataformas y la relación de las redes sociales con el espacio público a través de estos dispositivos definen características sustanciales de las ciudades contemporáneas precisamente por su condición de objeto no localizable.⁹

La disyuntiva de los individuos es, a qué red social conectarse, con cuántas bitácoras contar, a qué *messenger* pertenecer; ya que ahora, estar fuera

⁸ M. Castells *et al.*, “Comunicación móvil y sociedad, una perspectiva global” en <<http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>>. [Consulta: 18 de septiembre, 2011.] (En línea.)

⁹ Amplia información al respecto sobre todo a nivel de estadística puede ser consultada en el texto de M. Castells, en <<http://www.eumed.net/libros/2007c/312/312.zip>>.

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

La gente –especialmente la gente joven, pero no únicamente ésta– construye sus propias redes de relaciones normalmente a partir de su experiencia presencial, intereses y proyectos, y después las mantienen permanentemente abiertas mediante la comunicación inalámbrica y/o, de forma intermitente, internet fijo. Por tanto, los grupos de amigos se ven reforzados en este espacio híbrido de interacción formado por la comunicación física, en línea e inalámbrica.¹⁰

Efectivamente, las relaciones que se conforman a partir del sistema atemporal y de flujo, donde la red es “el sitio”, se trasladan y se traslapan del tiempo y espacio contraído de la pantalla a los espacios físicos de la ciudad y viceversa, de ahí que el propio Castells afirme que las redes se extienden, se contraen, se solapan en función de una estructura descentralizada con relación a la comunicación que cuenta con diversas entradas y salidas. Esto supone que frente a esta capacidad de elección en la comunicación y las múltiples ofertas de las TIC, el individuo cuenta cada día con diferentes y nuevas formas de interacción que están teniendo especial impacto en las nuevas comunidades, éste es uno de sus mayores atractivos. “Estamos habitando un nuevo espacio comunicacional en donde cuentan menos los encuentros y las muchedumbres que el tráfico, las conexiones, los flujos y las redes”.¹¹ Estamos frente a nuevos modos de estar juntos, y lo que sigue siendo muy significativo es, que la ciudad es el sitio por donde se dan y experimentan los reales cambios de las sociedades.

Es de considerar el valioso esfuerzo por desarrollar proyectos que funcionen a un nivel crítico. No podemos poner en el mismo sitio el trabajo creativo y analítico del artista, que busca y encuentra en los medios la conformación y definición de nuevas posibilidades de experiencia, y el de los proyectos que ofrece la web como distractores y formas de entretenimiento. Los postulados de Guy Debord con

¹⁰ M. Castells *et al.*, *op. cit.*, p. 382.

¹¹ M. Barbero, “Jóvenes: comunicación e identidad”, <<http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>>. [Consulta: 18 de septiembre, 2011.] (En línea.)

relación a esto último –presentes en *La Sociedad del Espectáculo* (1967)– nos ofrecen una visión clara de las sociedades alienadas contemporáneas; el texto es por demás vigente. Una de las tesis que cabe citar aquí, hace referencia precisamente al papel que juega el individuo con respecto a las imágenes en las sociedades capitalistas altamente alienadas:

La alienación del espectador a favor del objeto contemplado (que es el resultado de su propia actividad inconsciente) se expresa de este modo: cuanto más contempla, menos vive; cuanto más acepta reconocerse en las imágenes dominantes de la necesidad, menos comprende su propia existencia y su propio deseo. La exterioridad del espectáculo en relación con el hombre activo se hace manifiesta en el hecho de que sus propios gestos dejan de ser suyos, para convertirse en los gestos de otro que los representa para él. La razón de que el espectador no se encuentre en casa en ninguna parte es que el espectáculo está en todas partes.¹²

En la actualidad, son infinitamente más sofisticados, complejos y atractivos los medios de los que el espectáculo ha echado mano para desposeer al individuo de cualquier intento de libertad y decisión propias. Esto nos lleva, reiteradamente, a considerar en dónde encontrar propuestas que permitan la retroalimentación y posibiliten nuevas capacidades. Tomaremos como ejemplo de análisis el proyecto *Megafone.net* de Antoni Abad, ya que lo que lo hace un caso de estudio particular es su condición de movilidad.

***Megafone.net* de Antoni Abad**

Desde la crítica social –dando voz a aquellos que forman grupos rechazados por características en común– el artista español Antoni Abad, conjuntamente con Eugenio Tisselli, creó la plataforma *Megafone.net*. A través del uso de teléfonos celulares con GPS, grupos marginados comparten sus experiencias cotidianas en sus respectivos espacios físicos. Hasta el momento se ha puesto en marcha este ejercicio con taxistas de México, D. F., en 2004; le siguieron jóvenes gitanos de Lleida y León en el 2005; trabajadoras sexuales de Madrid en el mismo año; trabajadores emigrantes nicaraguenses residentes de San José de Costa Rica en 2006; personas con movilidad reducida de Barcelona en 2006 y 2008; Motoboys de São Paulo en 2007; personas con movilidad

¹² Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*. Valencia, Pre-Textos, 2005, p. 49.

reducida en Génève en 2008; desplazados y desmovilizados en Colombia en 2009; y refugiados saharauis, residentes en los campamentos de Tinuf, Argelia, también en 2009. Todos estos trabajos pueden ser consultados en <http://www.megafone.net>

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

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

Desde *Sitio-TAXI* hasta *Jóvenes refugiados saharauis en Argelia* se mantiene una constante: crean comunidad en redes electrónicas porque son grupos con afinidades y características comunes en el espacio físico. *Sitio-TAXI*, que se realizó en la Ciudad de México, comenzó con un anuncio publicado en uno de los diarios de mayor circulación del país en el que se invitaba a los taxistas a participar en el proyecto. Abad logró congregarse un importante grupo que se dio a la tarea de documentar todo aquello que vivía cotidianamente, de cartografiar su ciudad, convirtiéndose así en cronistas de su propio acontecer. Ha sucedido lo mismo con los grupos subsecuentes, bajo la salvedad de que cada agrupación refiere cosas que les atañen por condición. En el caso que mencionamos, se aprecia la compleja Ciudad de México desde la mirada de sus taxistas, quienes adquieren identidad, es decir, forman parte de un colectivo al referir sus experiencias y mostrar su mundo. En la página web se encuentran

frases breves, historias cortas armadas con fotografías, confesiones y videos: "Poco a poco el aparato se fue convirtiendo en una prótesis del ojo humano, o del oído... registrando los pequeños actos que tejen la vida cotidiana." Mariel, Taxi COCODRILO 2004-03-11 03:36:14¹³

Es fácil constatar el impacto que tuvo Sitio-TAXI, éste llevó al artista a desarrollar el resto de sus proyectos. Si este primero nos refiere las cosas más extraordinarias de la Ciudad de México, el resto nos dan cuenta de condiciones relevantes de otras ciudades narradas por los grupos excluidos: prostitutas en Madrid, nicaragüenses en San José de Costa Rica, gitanos en León, discapacitados en Barcelona... En todas las páginas encontramos leyendas como éstas: "Un proyecto de comunicación audiovisual celular para colectivos sin presencia activa en los medios de comunicación preponderantes"; "Migrantes nicaragüenses transmiten desde celulares en San José de Costa Rica"; "Emisiones móviles desde las calles de Madrid", "Gitanos transmiten desde móviles"; "16 jóvenes gitanos de León recorren espacios públicos y privados de la ciudad y su entorno, provistos de teléfonos móviles con cámara integrada. Recopilan e intercambian experiencias y opiniones constituyéndose como cronistas de su propia realidad".¹⁴



Foto 1. "Con \$100 te dan la calcomanía 0 en este verificentro"
Sitio-Taxi.¹⁵

¹³ Antoni Abad, *megafone.net* <<http://www.megafone.net>>. [Consulta: 5 de noviembre de 2010.]

¹⁴ *Idem.*

¹⁵ <www.megafone.net>

El proyecto de Abad expone también cómo la difusión de la telefonía móvil se ha extendido en los últimos años, incluso en países muy pobres y entre sectores de pocos recursos (independientemente de que para este caso el propio artista haya dotado de teléfonos a los participantes); las estadísticas de Castells nos demuestran la factibilidad en la adquisición del objeto: “La difusión de la telefonía móvil en México se ha producido de forma rápida. A principios del año 2000, tanto las suscripciones móviles totales como las de prepago, superaban a las de las líneas fijas”.¹⁶ Hoy, en México, el 80% de la población cuenta con un teléfono celular. Esto facilita considerablemente las condiciones de intervención urbana, tomando en cuenta que cualquier celular moderno cuenta con gran cantidad de aplicaciones que facilitan la comunicación.

Ésta es la manera en la que podemos pasear a través de *Megafon.net*, entre las intimidades de unas prostitutas: “Hola visiten la web de www.anunciox.tv hay videos de prostitutas de Madrid y versión para móviles y celulares”; las sensaciones de vida: “ser gitano es lo más bonito que me ha ocurrido en la vida y no lo cambiaría por nada aunque tenga sus pros y sus contras, qué bonito mare!”; o imágenes como ésta:



Foto 2. Jóvenes refugiados saharauis en Argelia.¹⁷

En el caso de Barcelona lo siguiente:

LA PRIMERA FOTO. Recuerdo con especial cariño la primera foto que acogió el canal ACCESIBLE; la hicimos Antoni y yo el 1 de diciembre con un móvil de muestra

¹⁶ M. Castells, <<http://www.scribd.com/doc/967928/Comunicacion-movil-y-sociedad-una-perspectiva-global->>. [Consulta: 29 de septiembre, 2010], p. 35.

¹⁷ www.megafone.net

que había mandado NOKIA. Fotografiamos la boca de metro de Drassanes y nos abrazamos riendo, ¡La primera foto! La he buscado, pero por desgracia, no la encuentro; debimos borrarla sin querer con las múltiples pruebas que tuvimos que hacer días más tarde para enseñarles a los emisores cómo se publica. Pero como soy una sentimental, prometo volver al mismo lugar y hacerla de nuevo. Seguiré informando. (Barcelona.)¹⁸



Foto 3. P San Juan 101 khalid 2006-01-11 17:07:18
Discapitados en Barcelona.

Megafone.net desde, por y para diferentes frentes permite crear cartografías inaccesibles para cualquiera que no pertenezca a grupos específicos; por medio de mensajes multimedia, posibilita la creación de canales colectivos –sin sofisticados equipos– que hacen que sus usuarios propongan un nuevo espacio social sentado en redes telemáticas. Cabe, por último, destacar que Abad invita a aquellos colectivos que quieran hacer de *Megafone.net* una plataforma que les permita difundir su realidad en un canal distinto y con una visión propia, a ponerse en contacto con él.

¹⁸ Antoni, Abad *Megafone.net* <http://www.megafone.net> [Consulta: 5 de noviembre, 2010].

La propuesta, teorizar, planear las acciones

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

A la espera de los pronósticos podemos encontrar aspectos infinitamente más amables en los actuales medios tecnológicos y las correspondientes pantallas que abren nuevos mundos y opciones de encuentro con el espacio, de sistemas relacionales o de geografías desterritorializadas que no han eliminado el uso del espacio público, o por lo menos no han sido los detonadores para que el ciudadano dé cabida a otras formas de vincularse con el otro; al contrario, pensaríamos que han sido las TIC las que han ofrecido una amplia gama de posibilidades de interacción por demás seductoras en las que el espacio público o la ciudad ha tomado diversas formas.

Apostemos por tanto al papel que debe jugar el espacio público como escenario donde debería desarrollarse la construcción de la nueva sociedad en la que se desenvuelve el individuo contemporáneo, ahí el arte y el discurso visual pueden optar por diversos caminos; una posibilidad es, como señala Brissac, la *www*. Ésta puede ser, hoy por hoy, la interfaz privilegiada entre espectador-partícipe y creador para hacer de ella más que un simple soporte y vehículo de transmisiones, sino un sistema que pueda reinventar nuevas nociones de lugar y memoria. Otra opción, es buscar entre las grietas de las murallas que la ciudad genérica ha levantado, los espacios de reflexión, no desde una perspectiva melancólica frente a la pérdida de espacialidad, sino a partir de lo que supone

la incapacidad de aprehender visualmente la totalidad de los espacios y desde un plano crítico y reflexivo, evidenciar lo que la ciudad genérica pretende ocultar. Los espacios residuales de la ciudad, los intervalos vacíos –que escapan a las cámaras de vigilancia– son aquello donde se gesta la vida, justamente es ahí, entre mall y mall donde el discurso visual reflexivo puede encontrar el medio para la discusión. Esos sitios son las grietas del mundo global en donde las pantallas como herramienta estratégica pueden tener nuevos usos, nuevas posibilidades y potenciar nuevos proyectos. Las pantallas pueden crear comunidad, modos de interacción social y construir nuevos espacios.

Es necesario entonces pensar el discurso de la ciudad (en la sociedad) desde estos nuevos presupuestos y “conectarlo” a la nueva realidad sin que paralice el sentido crítico de quienes habitamos las ciudades del nuevo siglo. Tenemos una invitación persistente a la construcción y adaptación de formas distintas de intervenir un espacio donde la conexión social siempre en fase de emergencia, expansión y construcción, suponga un nuevo sitio para la acción humana.

Fecha de recepción: 02/10/2011

Fecha de aceptación: 04/11/2011