



EL ESPACIO PÚBLICO Y LA VELOCIDAD DEL CAMBIO

PUBLIC SPACE AND THE SPEED OF CHANGE

Anelisse Yerett Oliveri Rivera,
Colaborador:

Guillermo Iván López Domínguez
Maestría en Diseño e Innovación
Facultad de Ingeniería
Universidad Autónoma de
Querétaro

Autor para correspondencia:
**yerettoliveri@gmail.com*

Fecha de recepción: 11/07/2012
Fecha de aceptación: 17/09/2012

Foto: Abel Cervantes

Resumen

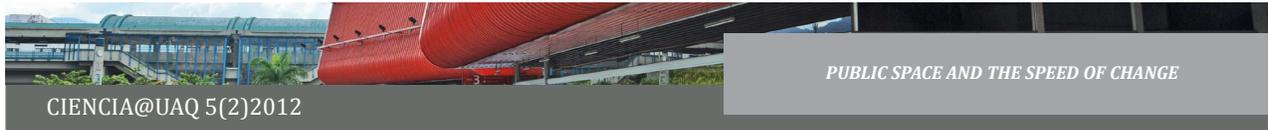
Es un análisis sobre el espacio público contemporáneo; una reflexión acerca de la influencia de las nuevas tecnologías y la velocidad con la que impactan en el espacio público real. Es una forma de entender a la ciudad al fundirse lo virtual con lo real, desdibujando aquellas apreciaciones de la ciudad como ente y entendiéndola como un sistema complejo.

Palabras clave: Espacio público, tecnología, ciudad, sistema complejo, efímero, velocidad.

Abstract

It's an analysis of contemporary public space, a reflection about the influence of new technologies and the speed of impact in the real public space. It is a way of understanding the city by merging virtual space with the real one, blurring those findings and thinking's of the city as wholeentity and understanding it as a complex system.

Keywords: Public Space, Technology, City, Complex Systems, Ephemeral, Speed, Systems



El espacio público contemporáneo.

Hay una parte de la ciudad que no vemos, que olvidamos escuchar, sentir y oler. Olvidamos que en las calles se contienen las miles de historias de una ciudad y que no sólo es el lugar del traslado, si no que es el lugar de los encuentros fortuitos y de la memoria histórica, el lugar donde se encuentra la propia humanidad reflejada en la mirada del otro. Caminamos y olvidamos las historias que puede contener la calle en ese momento; muchas veces con miedo, desconfiando de las miradas, ocupados solamente en el llegar a un destino, en donde no hay cabida para aquel que camina lento, lejos del vorágine de la vida acelerada de la ciudad, o al que no posee poder adquisitivo que derramar en los negocios. Despertar esa idea; esa necesidad de encontrarse en el reflejo del otro en la ciudad es esencial para la formación de la identidad en la ciudadanía.

La ciudad es un todo complejo; un espectro de sistemas interconectados en donde la configuración de sus elementos físicos ceden ante el espacio virtualizado, producto del avance tecnológico de la época. La ciudad está conectada por flujos de información que se adaptan, regeneran y mimetizan conforme a la sociedad. Es la convivencia de lo antiguo y lo nuevo; del espacio que se construye en el presente para ser consumido por el tiempo y reinterpretarse con la contemporaneidad de las prácticas y dinámicas del momento.

El hablar de la configuración de la ciudad no sólo deben ser abarcados los aspectos físicos en la que se encuentra comprendida, sino que conviene hacer la reflexión de que a través de las prácticas y dinámicas sociales un espacio va adquiriendo su forma; la función última de éste es determinada por los actores que lo intervienen y se apropian de él reflejando así su historia, cultura e identidad.

Las calles, plazas, parques y demás configuraciones del espacio público son formadas a través de las dinámicas y políticas que ocurren en él; son

espacios de la identidad, de pertenencia y del rechazo, de poder encontrar al otro y de la expresión pública; son los espacios físicos donde es vaciado el reflejo vívido de la contemporaneidad social. En su conjunto son espacios geopolíticos, no es sólo son un cúmulo de estructuras edificadas que producen lugares, son espacios en donde la ciudad refleja la realidad económica social que la habita, son espacios de protesta, del arte y que en la actualidad, se han vuelto un ámbito imaginario al sufrir la migración de sus centros urbanos como centros de producción, intercambio y residencia.

De un modo incontrolable, la calle comienza a dejar de ser ese espacio de encuentro, de experiencias que formaban a la sociedad y comienza a transformarse lenta y peligrosamente en un espacio residual, donde sólo es habitado por aquellos desposeídos y relegados que no pueden ofrecer o comprar servicios. Los centros urbanos comienzan un proceso similar, de gentrificación, desdibujando los límites entre los espacios de producción, la vida pública y la privada. Y aquello que finalmente será la vida en sociedad girará sólo en el ámbito monetario (Rosler, 2001).

La crisis urbana se agrava, las nuevas construcciones ofrecen otro diálogo a los peatones, el ocio se convierte en turismo comercializado, los barrios viejos se separan y las calles ceden ante las autopistas. Las necesidades de nuevos espacios y de construirlos de la forma más rápida y sin sentido, producen grandes espacios de aburrimiento. Espacios vacíos y no lugares en donde el ocio no tiene sentido. Se buscan situaciones nuevas en un mundo que no las propicia, por eso el hombre las busca en las alturas, en la luna; busca la aventura y el placer en el consumo (Constant, 1959).

Y ¿Qué pasa con el espacio público? ¿De alguna forma se ve clausurado? Las experiencias que se viven hoy en día en el espacio público, son el resultado de la información dirigida para y por un grupo de personas volcada en un gran porcentaje al enfoque del consumo en cualquiera de sus ámbitos.



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

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

Se vive en una sociedad de riesgo; en donde el ser reflexivo y crítico ante la falta de certezas y ante la vuelta de la incertidumbre, deberá ser necesario para despertar de la información dirigida y hacer conciencia planetaria (Barroso, 2008).

El factor tiempo, tecnología y la velocidad del cambio.

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

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

La ciudad está formada por los espacios y las relaciones simbólicas que se viven en ellos; es una construcción infinita intemporal, y que sólo a través del tiempo se puede ver la magnitud de ese crecimiento. Es el vestigio de las ideologías y las vivencias que cada época tiene por contar, es el equivalente a una sala de exposición que contiene más de lo que los sentidos pueden captar en un instante; en una fracción de segundo una ciudad puede contener más olores, visiones y sonidos de los que una persona puede captar. Como menciona Kevin Lynch, el espacio urbano también debe ser algo que se recuerde, que permita el ocio y el deleite. Que no se experimenta solo, sino con la continua relación de los contornos y los acontecimientos que promueven experiencias que permanecen en la memoria (Lynch, 2008).

Incluso los situacionistas comentan al respecto. El habitar una ciudad es igual de importante que vivirla, experimentar las situaciones que se presentan el día. Promover y experimentar la deriva, impulsar los medios artísticos urbanos es una



forma de construir la alternativa a la alienación del ocio. La deriva, a como Debord la refiere, es la técnica y alternativa de un pensamiento lúdico-constructivo para vivir la ciudad, para pasar interrumpidamente por ambientes tan variados y no esperar llegar a algún lado, para jugar al azar y poner en prueba la psique geográfica del individuo, permitiendo que éste construya y articule su imagen mental de la ciudad, llevándolo a vivencias nuevas e inesperadas (Debord, 1958).

Esta nueva visión influye en una arquitectura de construcciones ligadas al tiempo y al espacio, a una necesidad de construir situaciones y de arquitectura ligada a jugar con el tiempo y el espacio para crear experiencias.

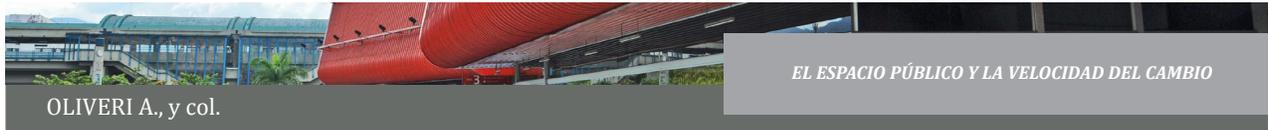
De una arquitectura que fomenta una deriva continua, un cambio de paisajes que desorienta pero magnifique el interés por recorrerla (Ivain, 1953). Y la relación que sostiene el tiempo, la velocidad y la tecnología se mezcla en el espacio real; inciden en las prácticas por lo que afecta también la morfología de la ciudad. Nos encontramos ante una nueva era tecnológica; una época en donde las situaciones y los elementos usualmente intangibles del espacio físico son un producto de las formas de vida actual, como todas aquellas señales inalámbricas de la que los medios de comunicación contemporáneos hacen uso, y que a pesar de que viajan a cierta velocidad o de que no sean visibles, no significa que no existan en el espacio, son elementos que habitan el espacio físico pero que su dinámica se desenvuelve en un espacio virtualizado, afectando de forma directa al usuario del espacio público.

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

Las nuevas tecnologías como el Internet, las redes sociales, los transportes cada vez más rápidos, acortan la percepción que se tiene del espacio. En un principio la humanidad hacía sus recorridos a pie, dándole un sentido a las distancias y encontrando en los trayectos aquellas experiencias y encuentros tan necesarios para vivir en armonía. La evolución del medio de transporte ha sido cada vez más violenta para la percepción del espacio real, es decir, si se toma como ejemplo un mismo recorrido dentro de una ciudad, la percepción, experiencias y noción del espacio va a distar mucho de la experiencia que logre adquirir la persona que haga el recorrido en auto, donde sólo tal vez la única experiencia con el otro sea en un semáforo. Ahora si se es aún más puntual, la misma distancia puede ser recorrida hoy en día en micras de segundo, técnicamente a la velocidad de la luz si hablamos que por medio del Internet podemos estar aquí y allí al mismo tiempo (Virilio, 1997).

En este sentido, ya no se habla de encuentros sino de conexión como formas de relación entre unos y los otros, teniendo interfaces como realidades aumentadas, mundos virtuales, redes sociales, entre otros; dejando de ver en el otro, el reflejo que antes proveía identidad, entrando en la vorágine de la aceleración como condición, suprimiendo las barreras geográficas que nos distanciaban del otro y no precisamente perdiendo el espacio físico, sino que bien causando un suceso extraño de estar conectado como dice Teresa García (2010) “ahí, pero no en el aquí y ahora”, haciendo que la ciudad virtual no pueda existir sin la real y a la inversa (García, 2010).

Considerando que en el mundo virtual del Internet nada desaparece y tiene la capacidad de almacenar los vestigios de las cosas en el tiempo, se puede decir que es la forma óptima de permanecer en la memoria colectiva, ya que almacena en tiempo real y puede ser consultada a través del tiempo; Camila Pinzón refiere a lo citado por Saskia Sassen “aún en un sistema urbano altamente dependiente de las telecomu-



nicaciones y de relaciones y redes virtuales, la dimensión física es todavía tan relevante que ocasiona masivas congestiones y tensiones en las grandes ciudades hoy en día” (Pinzón, 2005).

Los sistemas complejos y los elementos de la ciudad.

Al hablar de que la ciudad es una configuración de sistemas complejos, se alude a lo que Manuel Castells maneja como la capacidad de comunicación e interconexión que tienen todos los elementos que se involucran para formar la ciudad; conexión que afecta la estructura morfológica de lo físico y visible, así como lo no visible del espacio virtual. Ésta relación entre elementos tiene la capacidad de conectar las transformaciones urbanas con la parte dinámica, flexible e impredecible de las relaciones humanas. La ciudad se vuelve un receptor de esa red de conexiones, teniendo su propio ritmo y siendo capaz de conectarse con otros sistemas más complejos (Castells, 2007; Lynch, 2008; Deleuze y Guattari, 2009).

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

Ésto es logrado sin tener una visión clara de cuántas hormigas se encuentran en total trabajando en esa tarea; es mediante la información recolectada en las pequeñas áreas por las que se encuentran, que las hormigas logran organizar-

se e inferir que tarea les toca desarrollar (Johnson, 2002). Esto se puede ver reflejado también en el comportamiento humano, basta que una persona o un grupo pequeño de ellas haga una reflexión volcada en acción para que la trascendencia de la misma incida en las demás redes. Siendo reflejado en una escala mayor, podría incidir en las prácticas tanto del mundo virtual como del real, e incluso no sólo de un lugar.

La intervención efímera en la ciudad.

Si las ciudades están en constantes transformaciones tanto urbana como socialmente, si se encuentran inmersas en un mundo nuevo tecnológico y acelerado y en una configuración urbana que orilla al ocio como consumo cabría hacer la pregunta ¿Por qué estaría la solución en diseñar un espacio fijo? (Liut, 2008), ¿Pudiera haber una reflexión y una actitud crítica de la percepción del presente permanente?

Lo efímero como el momento oportuno; capaz de captar en el tiempo al espacio, el usuario, lo tangible y lo intangible de la ciudad a través de lo impredecible (Boned, 2011) y de forma lúdica, catalizando o reconfigurando las dinámicas previamente sucedidas en ese espacio-tiempo. Es la forma de incidir directamente en la población de la era posmoderna. Lo desechable, lo efímero, las nuevas formas temporales de uso de los espacios brindan a la población la posibilidad de crear momentos críticos de reflexión, catalizadores de acciones emergentes y planteando nuevos paradigmas que afectarán de algún modo esa red de conexiones intangibles de la ciudad, será la forma en la que el espacio público entre y se adapte a las lógicas culturales vivenciadas hoy en día (Toft, 2011); será una apropiación, una estrategia del espacio que se autolegitima y evoque a un sentir diferente, a una experiencia otra de crítica y que ofrezca formas alternas que permanezcan en la memoria colectiva y que incidan en el espacio público, resignificándolo, para desplazar



gradualmente los espacios comerciales que ahora nos consumen y son el eje motor de las ciudades, promoviendo nuevos usos mediante intervenciones que ofrecen alternativas culturales, artísticas y lúdicas (García, 2010; Perú, 2006).

La idea de lo efímero es totalmente pertinente en una era posmoderna, en donde los remanentes de la era industrial nos llevan a una vida de consumo prolongado. Donde el adquirir es igual al ocio, y en donde las estructuras urbanas vuelcan sus configuraciones para favorecer al tránsito rápido y al consumo prolongado, convirtiéndose así en un espacio predecible, monótono y genérico en relación con otros espacios, perdiendo el sentido de pertenencia y significantes que caracterizaban a la entidad.

La concepción hoy en día de intervención efímera, no es tomado sólo como un modo artístico de expresión de corto tiempo, es el conjunto de una serie de eventos que a pesar de no tener un tiempo prolongado, resulta incidente de la lógica cultural de la temporalidad actual y de las dinámicas digitales a las que están siendo sometidas las ciudades (Toft, 2011) acorralándolas a la era virtual y acercando a nuestra era posmoderna el enfoque reflexivo que debieran adquirir los medios de comunicación para la transmisión de mensajes, entendiendo el medio de comunicación como aquella tecnología manejada en ciertos contextos y por ciertas personas con un mensaje dirigido, o no a ciertas colectividades.

Y ¿Qué pasa cuando nos encontramos frente a una distopía? El espacio público es idóneo para propiciar este tipo de encuentros; pensar que al evidenciar las heterotopías de las ciudades podría ser un llamado a la reflexión. A diferencia de las utopías que consuelan y que dan un dejo de esperanza del mundo que podríamos llegar ya que impulsan al hombre a luchar por lo que cree un lugar mejor, éstas siguen siendo irreales, no tienen ni un lugar ni un tiempo como las heterotopías. Lo relevante de estos espacios reales e imagina-

rios, es que atraen la ansiedad, inquietan, roban el nombre de las cosas al no poder mencionar que hay en ellas. Esta forma de espacio atrapa al tiempo, consume y contiene el mundo tan existente como en el que vivimos pero convive de una forma virtual, paralela e irrefutablemente conectada. Es un lugar otro, localizable, el lugar real para vivir lo que no se tenga que vivir en el día a día.

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

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

Cada espacio se carga de significados y nor-



mas no escritas una vez que son habitados por los ciudadanos; el observar y sentirse observado dentro de un espacio es lo que promueve las leyes pero, ¿Qué pasa cuando alguien ve reflejado en la pantalla aquella heterotopía de un no lugar? ¿Qué pasa cuando se saca de contexto las normas de los lugares?

Una intervención evidenciando aquellas heterotopías virtuales, efímeras y lúdicas, tienen como principal objetivo devolver el sentido de apropiación del espacio a los usuarios a partir de un conocimiento nuevo, siendo éstas catalizadoras de nuevos imaginarios y organizaciones colectivas ahora perdidas que propicie la reflexión, fomentando una memoria colectiva (Perú, 2006). Una intervención que revitalice los espacios al promover en ellos la reflexión de su uso y la relación que sostiene con la sociedad mediante encuentros inesperados, experiencias ajenas y diferentes a la dinámica usual de la ciudad, modificando el espacio físico y conectándolo al virtual contemporáneo, separándose de la reminiscencia del mundo moderno de durabilidad y solidificación (Boned, 2011), embonando en la época sin recursos y a la velocidad de consumo-desecho.

Referencias bibliográficas.

- Barroso, J. (2008). Medios de comunicación y Posmodernidad: hacia un pensamiento ético, comunitario y planetario. Razón y Palabra.
- Boned, J. (2011). La ciudad y lo efímero. La ciudad escuchada. Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural.
- Constant. 1959. Otra ciudad para otra vida. Internacional situacionista Vol. I: La realización del arte, Madrid.
- Castells, M. (2007). "An Introduction to the Information Age." City analysis of urban trends, culture, theory, policy, action. London.
- Debord, G. (1958). Teoría de la deriva.
- Deutsche, R. (2001). Agorafobia. In P. Blanco, & J. Carrillo, Modos de Hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2009). A Thousand Plateaus. University of Minnesota Press.
- Foucault, M. (1975). Espacios otros: utopías y heterotopías. Praxis libros.
- García, T. (2010). La transformación de la ciudad en la era de las múltiples pantallas: nueva configuración espacio temporal. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Gil, B., y Morella, B. (2005). Intervención sobre la imagen urbana en centros tradicionales.
- Ivain, G. 1953. Formulario para un nuevo urbanismo. La internacional Letrista .
- Johnson, S. (2002). Emergence: The Connected Lives of Ants, Brains, Cities, and Software. New York: Touchstone.
- Liut, M. (2008). Notas al pie de la ciudad. Arte sonoro para sitios y tiempos específicos. Buenos Aires.
- Lynch, K. (2008). La imagen de la ciudad. Barcelona, España.
- Rosler, M. (2001). Si vivieras aquí. In P. Blanco, & J. Carrillo, Modos de Hacer: Arte crítico, esfera pública y acción directa. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Pinzón, C. (2005). REGIONES URBANAS, ESPACIO VACÍO Y REDES. Pensar la ciudad desde la morfología. Serie Ciudad y Hábitat , 12.
- Perú, C. d. (2006). Entre lo efímero y lo perdurable. Huancayo.Toft, T. (2011). Ephemeral City: The Cultural Logics of Temporary Urban Environments. Department of Arts and Cultural Studies.
- Virilio, P. (1997). El ciber mundo, la política de lo peor. Cátedra.