PONENTE

18/85

TÍTULO

Superposición de subjetividades: la Ciudad y lo Virtual

AUTOR

Evelyn Alonso Rohner, José Antonio Sosa

Universidad de las Palmas de Gran Canaria. Evelyn Alonso Rohner (Las Palmas de Gran Canaria 1975), Arquitecta BA(hons), PG Dip. University of Westminster, Doctoranda ULPGC, GSD Harvard, 2014-2015. Miembro del Grupo de Investigación, Arquitectura, Patrimonio y Paisaje de la ULPGC. Socia fundadora alonso-sosa arquitectos.
info@alonso-sosa.com

Universidad de las Palmas de Gran Canaria. José Antonio Sosa. Arquitecto ETSAM, Visiting Scholar, GSD Harvard 2001, Catedrático de Proyectos Arquitectónicos, ULPGC 2002. Socio fundador de nred-arquitectos y de alonso-sosa arquitectos.
info@alonso-sosa.com

 ISSN: 2531-1840 e-ISSN 2603-6592

Superposición de subjetividades: la Ciudad y lo Virtual.

Overlapping Subjectivities: the City and the Virtual

_Evelyn Alonso Rohner, José Antonio Sosa

METODOLOGÍA

Google Earth se ha convertido en el paradigma actual de una nueva visión que sustrae y distribuye el testimonio geográfico del planeta. Lo hace combinando imágenes de satélites y mapas para ofrecernos una cartografía verosímil cuya información es capaz de acercarnos mentalmente a cualquier lugar del mundo. Sin embargo, estas nuevas imágenes aún son incapaces de registrar la información acontecida a tiempo real, no registran el paso del día a la noche, el recorrido de un coche, el vuelo de un pájaro ni el paso de un transeúnte; en definitiva, no describen la vida que habita los lugares y que define su identidad más allá de sus características geográficas.

No es difícil imaginar que dada la rapidez del desarrollo tecnológico el tiempo acabará siendo registrado dentro de esta nueva visión del paisaje. En cualquier caso, ocurra lo que ocurra, siempre estará implicada la mirada personal.

Por esa razón, la forma de investigar un tema en ocasiones surge de un proceso creativo, como es el caso de una propuesta que hicimos con la artista Laura González del concurso de barranquilla dentro de la bienal de Miami.

Este proyecto tiene que ver con el planteamiento que nos interesa, porque trata de la confrontación entre dos formas de ver la ciudad: La ciudad real y la percepción, cada vez más poderosa, que obtenemos de la misma desde el espacio virtual.

Como respuesta a este concurso que programaba una entrada simbólica (un arco, una escultura etc.) a la ciudad de Barranquilla en Colombia, presentamos una propuesta que tanto física como virtualmente conectaba los dos mundos; la percepción del ciberflâneur (es decir un flâneur del espacio virtual) y la percepción real del habitante de la ciudad.

Quisimos utilizar grafismos conocidos como las líneas iluminadas que ven en la imagen. Estas funcionarían de forma interactiva con los transeúntes que circulasen por el lugar (en coche, en barco o a pie). Y al estar dotadas mediante sensores, se harían visibles desde el satélite o desde el espacio, mostrando la intensidad de vida de ese lugar aún durante la noche.

La totalidad de la intervención planteada funcionaria a modo de barómetro, haciendo visible un lugar a través de su actividad, de su flujo continuo.

Nos interesa a todos cómo la sociedad contemporánea y sus medios de aprehensión virtual producen un desdoblamiento de la percepción de lo urbano. Por ejemplo, cuando uno imagina la ciudad lo hace desde la idea prefijada del centro. En la Roma actual, lo que interesa al visitante es el centro histórico como espacio de recorrido, tanto en el espacio virtual como en el espacio físico. Es decir, en general la imagen que obtenemos de la ciudad no se corresponde con lo que es la ciudad real, conformada por la corona metropolitana, 20 veces mayor y más habitada que el centro.

Esta sustitución imaginaria de la ciudad entera por su centro evidentemente no se corresponde con la complejidad de la realidad. Los centros, como lugares hiperdotados y tensionados, empiezan a desaparecer engullidos por su propio éxito. Su congestión los convierte en atractivos difíciles, la fuerza centrípeta es de tal dimensión que el centro tiende a vaciarse, aunque sea de forma oscilante.

La periferia asume entonces la función compleja realizada antes por el centro. Pero como lo, hace? Sustituyendo un centro por otro? A través de una nueva forma de ocupar el borde? Creando un lugar constelar de nuevos eventos, mas dispersos y sueltos?

Cuando, se produce este vaciamiento del centro, por ejemplo, las aproximaciones que se hacen desde Google o cualquier buscador salpican de modo diferente el mapa de la ciudad. Al introducir nuevos elementos de búsqueda, estos se encuentran dispersos a lo largo de la periferia. Por ejemplo, el restaurante mas buscado, puede estar en un área industrial abandonada. Lo mismo puede decirse de un hotel, explotado en pequeñas habitaciones dispersas, sin centralidad. Aún mas sugestivo son las actividades efímeras que pueden ser organizadas a través del espacio cibernético (festivales alternativos, exposiciones etc.) y que no necesitan el reclamo de la arquitectura convencional para ser publicitados. La ciudad real se traslada del centro a la dispersión. Es esta forma de leer la ciudad la que nos interesa y que conduce esta investigación.

Las cartografías que surgen desde la información colectiva ya no atienden únicamente a cuestiones morfológicas, sino que a través de estas cartografías, se extraen otro tipo de datos, entendimientos y construcciones distintas que reflejan otra mirada de la ciudad.

Estas miradas contemporáneas se analizaron en profundidad en este artículo que además forma parte de la tesis Doctoral Infrathin Actions in Performance Art Architecture and Urbanism. En la cual se relaciona esta nueva construcción de la realidad con los procesos transformadores que surgen a partir de los años sesenta.

Esta transversalidad de enfoques (históricos y temáticos) muestra una manera de investigar coherente con una nueva manera de entender la ciudad, fragmentada, indeterminada y dispersa. Pero también nos aproximamos a este tema teniendo en cuenta las palabras de Andrew Pickerty en Representación y Performatividad, donde expresa la necesidad de reevaluar la práctica científica. Él cree que la ciencia no sólo puede ser un resultado de representación de la observación, sino que necesariamente tiene que dar cuenta del 'poder' de los materiales, la relación entre los objetos, las transformaciones y así sucesivamente.

TEXTO DE REFERENCIA

(Publicado en rita_07)

Palabras clave

Arquitectura, teoría urbana, internet y la ciudad, SIG, cartografías urbanas, ciudades efímeras, multifocalidad y dispersión.

Architecture, urban theory, city, Internet, SIG, urban maps, ephemeral cities, multiplicity and dispersion.

Resumen

Las nuevas cartografías urbanas, que identifican –a veces en tiempo real– la localización de nuevas actividades y recorridos, y que parecen pertenecer en sus atractivas representaciones al más puro estado de lo gaseoso, manifiestan cambios de emplazamiento efectivos respecto a lo previsible. Esta mutabilidad continua de los flujos y las localizaciones, deriva en inevitables readaptaciones de la ciudad real. No solo por las nuevas "lecturas" que de la misma hacemos, y de los nuevos mapas que construimos, sino por la necesaria adaptación de sus estructuras, que pasarán a ser determinadas, no por lo fuerte –trazados e infraestructuras– sino precisamente por lo débil e invisible de la información virtual. No es algo nuevo; los libros de viaje y los planos también modificaron la construcción, primero mental y luego física, de la ciudad. Pero la nueva cartografía constituida por la superposición de subjetividades de millones de ciudadanos, muestran ya la transformación de la ciudad real, y lo hacen a velocidades inimaginables antes, transformando lo estático en dinámico, y forzando a su consideración activa en cualquier futura decisión que afecte al planeamiento y el proyecto urbano.

The new urban maps which identify –sometimes in real time– the location of new activities and tours, which seem to belong to their attractive representations of the purest state of gas and manifest effective location changes with respect to the predictable. This is a continuous changeability of locations, and its flows are derived in inevitable adaptations of the actual city. Not only for the new "Interpretational readings" made in the same way and of the new maps which we built, but also for the necessary adaptation of its structures, which will become determined, not by how strong they are –paths and infrastructure– but precisely because of the weak and invisible virtual information. It is not something new; travel books and drawings also modified the construction of the city, first mentally and then physically. But the new cartography formed by the superposition of subjectivities of millions of citizens, show the transformation of the Royal City, and make it to unimaginable speeds ever experienced before, transforming the static into dynamic, and forcing your active account in any future decision that affects its planning and its urban project.

La ingente información volcada sobre la nueva cartografía urbana, capaz de recoger simultáneamente los acontecimientos desarrollados por millones de ciudadanos, descubre –y a la vez fomenta– un importante cambio, tanto en el modo de uso de la ciudad, como sobre la construcción mental de la misma. Al modificarse y democratizarse el sistema de orientación e información, se facilita la deslocalización progresiva de las funciones y los recorridos, desvinculándolos de la necesidad anterior de reconocimiento previo y, por supuesto, de las estructuras geométricas que durante siglos le sirvieron de soporte físico. La lógica de la orientación, basada en experiencias y geometrías, es sustituida por la información directa e instantánea de los nuevos sistemas de posicionamiento. Las funciones se deslocalizan, no precisan de la concentración, salpican la ciudad, pero en su fragmentación y discontinuidad, gracias a estos sistemas, permanecen interconectadas.

Las estructuras urbanas fuertes –entendiendo por ellas la geometría ordenadora, la jerarquía o las infraestructuras– sirvieron en el pasado para organizar y comprender las complejas formas de las ciudades. Los grandes ejes, las relaciones entre centro y periferia, la estructura de barrios o la relación entre los espacios públicos y la trama, generaban –y a la vez sustentaban– un orden o un control, eminentemente jerárquico y dirigido, de las formas. Orden de cuya preservación dependía el funcionamiento de sus partes tanto como la orientación del ciudadano.

El crecimiento urbano por aluvión, a raíz de la revolución industrial, desbordó ampliamente aquella voluntad formalizadora al introducir nuevos tejidos, que a modo de *collage*, atomizaron y "debilitaron" el sentido unitario anterior. Esta complejidad progresiva, por la que se difuminan las "señales" para la orientación y la comprensión de la ciudad, requirió nuevas herramientas, algo más complejas, de información. Lo que el simple ojo ya no podía entender fue sustituido por el mapa que, actuando como abstracción artificial de la realidad, es capaz de desvelar cierto orden simplificado. Una vez establecida la nueva realidad y, sobre todo, una vez representada en el mapa, se convirtió en la nueva "construcción mental" de la ciudad.

 ISSN: 2531-1840 e-ISSN 2603-6592

Entrado el siglo XX, las antiguas bases compositivas que ordenaban la ciudad se difuminaron aún más, construyendo una estructura urbana todavía más agregativa y borrosa: Cualquier voluntad geométrica "*a priori*" perdió fuerza decayendo su rol configurador, dando lugar a la imposibilidad de una comprensión holística que no partiera de peligrosas bases reductivas o simplificadoras –como el *zoning*–, que en un último intento de imponer alguna clase de orden claro acabó también fracasando. Los mapas y planos, cada vez más abstractos –piénsese en los mapas actuales de los suburbanos–, salvaron esta situación. A partir de este momento, la estructura urbana no cambia tanto como lo hace el sistema de orientación. La estructura urbana pierde en gran medida su valor cognitivo; su capacidad para expresar un orden, y es sustituida por una abstracción cada vez mayor de la información.

Adelantándose a su tiempo, la intuición de los Situacionistas detectó esta variación en el modo de interpretar la orientación y la estructura formal de la ciudad. En general los artistas son sismógrafos a la hora de percibir los cambios: La Deriva, en los años 50 **[1]**, propone una nueva manera de explorar la ciudad que va más allá de su estructura física específica. A la manera de los antiguos *flâneur,* propone recorridos no necesariamente estructurados y ofrece, por lo tanto, la posibilidad de transitar la ciudad sin rutas preestablecidas ni lógicas comunes. Caminar por una ciudad con el mapa de otra evita la realidad física algo que, como veremos a continuación, sucede al desplazarnos hoy apoyados en informaciones independientes, superpuestas a la ciudad y sin correspondencia directa con su estructura de orden. El proyecto de "Ciudad Instantánea" de Archigram de los años 60 también adelantó, o señaló cambios futuros: El proyecto original proponía infraestructuras itinerantes para llevar "cultura y *performances*" a las zonas periféricas, a las áreas periféricas, que carecían de actividad, sacándolas del centro, su lugar hasta entonces preestablecido, rompiendo en definitiva la lógica esperable y proponiendo insuflar, por primera vez, nuevas actividades de carácter deslocalizado.

Hoy todo aquello es cotidiano, acentuándose el proceso de disolución de las estructuras formales más previsibles. La ciudad es usada a través de herramientas que no precisan de la forma física de la ciudad y que, en su representación, llegan incluso a la apariencia de lo aleatorio o caótico. Los recorridos no siguen estructuras predefinidas. Los usos aparecen dispersos a modo de constelación sobre la planta de la ciudad. Navegando sobre el espacio virtual, la información alcanza niveles globales y afecta a todos los ciudadanos masiva e instantáneamente. La información se extiende y democratiza. Permite recorrer la ciudad sin depender del conocimiento directo sobre la misma ni de elementos de localización o de estructuras visibles. Cada recorrido puede construirse sin información previa o recursos de memoria.

Los movimientos se vuelven más erráticos, pudiendo evitarse los cauces principales establecidos desde el planeamiento. La navegación se convierte en una experiencia en sí, donde el recorrido se convierte en descubrimiento de territorios nuevos. La imagen de la ciudad la construyen flashes continuos de escenarios medidos en tiempos distintos respecto a los predefinidos por el planeamiento. El tiempo se gestiona con mayor precisión e incluso puede modificarse la secuencia del recorrido sobre la marcha. Un reflejo de esta nueva realidad es la manera tan espontánea de quedar o citarnos con alguien: Te aviso cuando salga…te mando una localización cuando llegue…

Nuestra dispersión actual, producida por lo instantáneo de la información y las decisiones, afecta en todos los niveles a nuestra comprensión global y completa de la ciudad. La imagen que nos hacemos de la realidad deja de estructurarse en secuencias para ser dispersa y "constelar". El proceso hacia una información y localización no dependiente de la estructura urbana se lleva hasta el paroxismo, hasta el límite. Y además se retroalimenta: a mayor disolución de las formas, mayor información; a mayor información, mayor disolución.

El vaciamiento del centro y la constelación de funciones

El progresivo vaciamiento del centro en grandes urbes de dimensión metropolitana constituye un ejemplo de este fenómeno que ahora se multiplica. Los centros, como lugares hiperdotados y tensionados, se vacían engullidos por su propio éxito. La congestión de todo tipo que sufren –suministro, tráfico, aparcamiento, contaminación…– los convierte en atractivos incómodos.

La fuerza centrípeta es de tal dimensión que, paradójicamente, el centro tiende a desaparecer como concentración de actividades. La periferia asume entonces la función compleja realizada antes por él, pero la cuestión es, ¿cómo lo hace?

Cuando la metrópoli abarca extensión suficiente, surgen nuevos polos, dispuestos en una multifocalidad dispersa, que relevan al centro de su papel atractor. Múltiples polos que, como en el caso de Tokio, se desarrollan en relación con las estaciones principales del suburbano, y que se convierten, individualmente, en nuevos centros como si de una gemación celular se tratara. Más recientemente, acentuándose esta cualidad hasta límites mayores de dispersión, la actividad habitualmente vinculada al centro explota en puntos, destruyendo incluso esa multipolaridad o focalidad; creando un lugar constelar de nuevos eventos, más dispersos y sueltos **[2]**; de estructura casi gaseosa. Este fenómeno se acentúa con el progreso de la

información en tiempo real y altera la re-localización de las funciones, ya no solo a una periferia o a una corona de nuevas polaridades, sino a una constelación compleja y subjetiva difícil de apreciar sin los nuevos y atractivos gráficos en tiempo real.

La estructura de la ciudad se dispersa y hace plana. Ya no parece haber espacios jerárquicos *a priori*. Las nuevas aproximaciones que se hacen desde Google o los SIG –sistemas de información geográfica– salpican de un modo diferente el mapa de la ciudad. No representan su geometría física; pero sí cómo se está usando. Y, por supuesto, y esto es lo más importante para nosotros, modifican el modo de usarla.

Al introducir nuevos elementos de búsqueda, los lugares encontrados aparecen cada vez más dispersos e inesperados. El restaurante más buscado puede estar en un área industrial abandonada. Lo mismo puede decirse de un hotel que ya puede ser explotado en pequeñas habitaciones dispersas, y sin centralidad. También las actividades efímeras organizadas a través del espacio cibernético –manifestaciones, festivales alternativos, exposiciones etc.– pueden prescindir del espacio convencional para ser localizados: El evento no se produce en el teatro del centro, sino en un descampado, una industria abandonada, una calle cualquiera, que se convierte en el lugar de la acción. Basta situar su localización en las redes sociales. La ciudad real parece huir del centro y avanza hacia la dispersión; poco a poco se diluye convirtiéndose en una constelación de subjetividades. A partir del momento en que cualquier punto sirve como espacio para una posible actividad o evento, la ciudad entera se convierte en tejido susceptible para un nuevo cambio efímero o progresivo; eventual o permanente. El factor tiempo vuelve a cobrar una nueva dimensión, va a ser una nueva herramienta en la transformación inmediata de las ciudades.

Del nuevo modo de uso al nuevo modo de construcción de la ciudad

Aun constituyendo esta nueva forma de usar y mapear la ciudad un cambio importante, más lo es la incidencia que esta nueva percepción y modo de uso ejerce sobre la propia configuración de la misma; esta nueva libertad, y hasta cierto punto indeterminación, construye un mapa de elecciones subjetivas capaz de augurar un nuevo modo de entender la ciudad y, por lo tanto, de construirla.

La ciudad puede volverse cada vez más compleja, prescindir de factores como especialización, periferia centro, órdenes y geometrías y cualquier clase de jerarquía visible, acercándose más al concepto de ciudad continua o "no ciudad"; implicando un repensar del planeamiento tradicional.

Decía Virilio que el mundo se estrecha como consecuencia de la velocidad del viaje. Hoy, con la información virtual, todo se superpone y sucede a la vez. En internet el tiempo es instantáneo, homogéneo en todos los sentidos; la distancia, cero. El ritmo y en concreto el tiempo es cada vez más relativo.

Cuando uno recorre una calle en *google-maps* salta de punto en punto. Cuando camina o pasea lo hace a lo largo de una secuencia inevitable; no se puede saltar de un lugar a otro. Construimos la percepción del espacio urbano en función de las posibles escalas de tiempo; la velocidad modifica la percepción. Si nuestra percepción cambia, también lo hace inevitable nuestra construcción mental de la misma y, por tanto, el proyecto.

Las herramientas digitales transforman el espacio real: no distinguen entre ciudades, son las mismas para cada una de ellas. La aproximación a la ciudad desde el espacio es igual para Roma que para Tokio. Por lo que surge la pregunta: ¿en qué medida interfiere esta percepción en la construcción de lo urbano y, más aún, en un urbanismo más homogéneo y globalizado? ¿Nos acerca a un "non-place" [1] o, por el contrario, descubrimos la ciudad invisible, la ciudad de los residentes, las personas?

Las nuevas bases de información y sus cartografías (*google earth, maps*….) se han convertido en el paradigma actual de una nueva visión que sustrae y distribuye el testimonio geográfico del planeta. Lo hace combinando imágenes de satélites y mapas para ofrecer una imagen verosímil cuya información es capaz de acercarnos mentalmente a cualquier lugar del mundo. Esta cartografía SIG arranca en los años 70 aunque entonces no era de acceso masivo como ahora. Progresivamente se registra más y más información transformándose no ya en una herramienta para orientarse, sino en conocimiento superpuesto a la realidad; un modo de percibir y, por lo tanto, también de proyectar la ciudad [2]. Esta nueva información aún es incapaz de registrar todos los datos acontecidos en tiempo real, como el vuelo de un pájaro o el paso de un transeúnte, o la percepción de sus olores; en definitiva, no describe, de momento, la vida que habita los lugares y que define su identidad. Pero no es difícil imaginar que, dada la rapidez del desarrollo tecnológico, acabará siendo registrado el acontecimiento como parte de esta nueva visión del paisaje. La aproximación de la tecnología a la realidad es aún parcial y con enfoques concretos, como por ejemplo un plano de los tweets o la actividad de las webcams… pero poco a poco vemos cómo se suman complejidades aproximándonos cada vez más a una realidad virtual completa.

 ISSN: 2531-1840 e-ISSN 2603-6592

La definición de esta nueva mirada sobre la ciudad es generada no por una persona en concreto, con una sola subjetividad, sino por acumulación de datos múltiples. Por un agregado de subjetividades. Es aportada en procesos automáticos tanto por los habitantes locales, como por los visitantes, que emiten información a través de móviles y otros artefactos portátiles.

La representación de estos datos en las redes no es jerárquica ni crítica y a pesar de su subjetividad mantiene cierto aire de certeza y objetividad. Esa apariencia surge de la cada vez más desconcertante ilusión del *big data*; de la certeza aparente de las estadísticas. Estos mapas son el espejismo de los números grandes; en este sistema las apreciaciones personales se homogenizan a través de la matemática. Determinados acontecimientos invisibles cobran sentido solo cuando son plasmados en un mapa. Un ejemplo es el de *Geotaggers* que durante diez años registra las localizaciones urbanas donde se han sacado fotos, dando como única información el lugar desde donde se sacaron. La idea parte de un pensamiento provocativo: el espacio desde donde se saca una fotografía es merecedor de reconocimiento y por lo tanto pasa a ser, en sí mismo, el causante de la visita. *Geotaggers* muestra el grado interpretativo y a su vez creativo de las nuevas cartografías. **[3] [4]**

En ocasiones los datos objetivos son interpretados, clasificados o simplificados de tal forma que la información documentada y expuesta online alcanza apariencia de realidad objetiva. A veces se superponen planos para permitir lecturas nuevas y a su vez generar nuevas informaciones. En estos procesos a menudo se pierde claridad, omitiendo escalas, jerarquías y convenciones gráficas. Pero lo importante es que en este proceso de abstracción-superposición se va transformando la realidad y por lo tanto la construcción mental de la ciudad.

En pocas ocasiones se hace un reconocimiento emocional, como románticamente se hacía en los textos de viajeros o en las fotos de ciudades de siglos anteriores. Si acaso, como sucede con los “mapas de grafitis” queda espacio para el reflejo de las emociones y la interpretación subjetiva, pero siempre como suma y multiplicidad. Y existe –probablemente– porque la recolección masiva de datos les confiere un aire de objetividad que nos parece suficiente. **[5]**

A veces, especialmente en los mapas vinculados al espacio lineal del tráfico, se intuye cierta organización **[6]** o incluso cierta estructura urbana. Los mapas de UBER o de recorridos de bicicleta construyen, desde conexiones invisibles –no siempre correspondientes con un planeamiento de voluntad holística–, una madeja de recorridos individuales cuya suma deja entrever un nuevo orden urbano en que la materia de la ciudad se hace más efímera o moldeable.

Otras veces la complejidad es mayor, y son estos casos los que más interesan: aquellos en que emerge y se hace visible de repente cierta estructura de relaciones entre los puntos, surgiendo de la aparente anarquía que produce la homogeneidad del espacio virtual. En el espacio virtual todos los puntos de la ciudad poseen *a priori* la misma importancia. Todos parecen poseer la contingencia de la relevancia. Los nuevos flujos que se producen entre ellos son invisibles o no representados pero existen, y obedecen a transaccionalidades necesarias para el funcionamiento de la ciudad.

Bombay es un paradigma de actividad basado en un sistema económico y funcional pero de apariencia caótica. Es una ciudad tremendamente productiva gracias a las infinitas transacciones invisibles que conforman su economía. Es difícil intentar ordenar el sistema productivo o gestionar los flujos sin dañar su tejido o romper aquellas conexiones invisibles que no tienen soporte físico. Frente al brutal incremento –previsto desde el planeamiento– de la red de transporte y el desarrollo de sus infraestructuras, este tipo de fenómenos deja entrever la conveniencia de buscar propuestas más sensibles que no reduzcan ni rompan la actual permeabilidad y “capacidad transaccional”, es decir, los flujos invisibles existentes en la metrópoli. Esta nueva realidad más compleja es difícil abordarla desde un planeamiento tradicional, ya que en ocasiones las intervenciones duras pueden cortar y distorsionar un tejido que funciona. Las áreas informales de las ciudades –en el caso de Bombay un 40-50% se considera ciudad informal– a menudo no son incorporadas a los registros oficiales, quedando así fuera del planeamiento. Pero estas áreas informales sí aparecen en los mapas producidos por internautas, y de ahí el valor ingente de esta información. En el caso de Bombay, sus organismos oficiales comienzan a incorporar estos mapas que recogen los *slums* de la ciudad al planeamiento –2014-34 *Mumbai Development Plan*–, idea que surge del trabajo de los arquitectos PK Das **[7]**. Estos analizan las áreas suburbanas no convencionales de Bombay, recogiendo en sus mapas las redes y áreas caracterizadoras que conforman su estructura informal. Al hacer visible esta estructura hasta entonces oculta, evitan que la posterior regeneración o dotación de servicios se produzca por imposición –lo que destruiría la esencia de su funcionamiento– logrando la preservación de los esenciales conformadores de su estructura informal.

A través de la simple exposición de zonas informales invisibles para el planeamiento surgen iniciativas concretas, no necesariamente desde modelos tradicionales de planeamientos sino desde propuestas que surgen de lo colectivo, que reclaman el espacio común y que, desde fuera del planeamiento, se adaptan progresivamente a la ciudad modelada por la participación ciudadana. Esta nueva realidad lleva a que lo informal se afiance. Porque se apoya en un sistema de información antes inimaginable. Estructuras originalmente parasitarias se han convertido en ciudad y forman parte de la metrópolis. Por ello se hace oportuno mostrar lo invisible. La información que aporta internet como herramienta no solo consigue visualizar

otras estructuras, redes o conexiones aparentemente más débiles, sino también gestionarlas y construirlas.

Un ejemplo de esta capacidad de gestión se aprecia en la ciudad instantánea del *Burning Man,* la gran fiesta del desierto de Nevada, cuyo desbordante incremento de audiencia pasó de los 20 campistas de sus orígenes en 1986 a las 70.000 personas que acuden hoy en día. Este festival anual es conocido porque lo que se construye es quemado y desaparece por completo al finalizar el evento, pero lo verdaderamente interesante del mismo, es que se trata de una ciudad vagamente planificada –solo con una planta que se repite cada año– que trata de mantenerse en el límite del caos, por el encanto que puede generar la anarquía controlada, la inmediatez [3] de lo instantáneo y la indeterminación de sus formas [8] [9]. Esto se logra gracias a la construcción de una plataforma de multiconectividad entre participantes capaz de dar cabida a procesos creativos en red. Esta no solo organiza, gestiona y pone a la venta las entradas; va más allá al difundir valores y maneras de vivir, lanzando consignas a través de sus redes y blogs, hipervinculados y mediatizados. Lo físico parece perder importancia en beneficio de lo virtual que quiere ser lo único permanente.

Otro caso de control virtual impactante es Kumbh Mela [10], el peregrinaje que culmina con los baños de masas purificándose en el Ganges. Este evento muestra cómo la comunicación digital es capaz de gestionar incluso a la escala de una enorme metrópolis –en el último periodo de 12 años ha duplicado su tamaño, pasando de 40 a 80 millones de visitantes–. Las ciudades efímeras que dan cobijo a esta inmensa población aparecen y desaparecen cíclicamente cada dos o tres años. Pero, a pesar de la enorme proporción del evento, el impacto sobre el territorio se reduce notablemente, y lo hace gracias a la utilización de internet y las nuevas tecnologías, que vuelven a actuar como plataformas de gestión –suministros, comida, saneamiento, alojamiento, reciclaje de estructuras….– de un modo inconcebible antes. Pero, como destacan Felipe Vera y Rahul Mehrotra [4], estas tecnologías no funcionarían si se tratasen de imponer bajo la lógica de un planeamiento rígido o bajo la voluntad de una estructura organizativa inflexible. Por el contrario, estos mega-eventos funcionan y mantienen su esencia [5] solo desde lo indeterminado y flexible, desde el conocimiento de lo local y directo y desde el *"bottom up approach",* como sucedía antes de la era tecnológica. Se trata de usar la tecnología como multiplicadora de oportunidades, para manejar complejidades cada vez mayores en tiempos cada vez más reducidos. La fuerza y la sorprendente capacidad de este evento solo puede surgir desde el conocimiento directo de lo local y lo subjetivo e individual al multiplicarse y objetivarse por las nuevas capacidades tecnológicas.

La completa desaparición de estas mega ciudades se hace posible usando "*técnicas constructivas low-tech",* construcciones flexibles, ligeras, fácilmente desmontables, como siempre se ha hecho, pero este evento sería inviable a estas nuevas escalas sin entender profundamente las estructuras sociales y transacciones invisibles, y es precisamente aquí donde las herramientas tecnológicas cobran importancia, al hacerlas visibles y permitir detectar su estructura profunda a la vez que permiten su inmediatez y flexibilidad organizativa [6].

Un nuevo arquitecto

¿Cuál podría ser entonces el rol del arquitecto/urbanista en el espacio de internet? A lo largo de la historia surgió la necesidad de controlar diferentes grados de "orden" del espacio urbano y paisajístico. Hasta que en los inicios de la década de los 60, los "*non-planners",* entre otros, cuestionaron profundamente esta necesidad, entendiendo que el desarrollo de las ciudades podía estar directamente en manos de la sociedad –a partir de una estructura mínima–. Esta crisis de identificación de la disciplina surge cuando los procesos de planeamiento no dan respuesta al uso de la ciudad del momento o cuando la mirada de los proyectistas es ciega a los cambios sociales que se van produciendo. En fin, cuando se produce un estancamiento o acomodamiento y se pierde conexión con la realidad de la ciudad.

En estos momentos de crisis de la disciplina, sin embargo, la arquitectura parece encontrar nuevos caminos, herramientas y espacios de trabajo y creación. Hoy, estas nuevas formas de trabajar se desarrollan entre el espacio virtual y el real.

La creciente proliferación de datos sobre la actividad y los comportamientos urbanos, no solo aporta información, también fomenta un modo nuevo de usar la ciudad. La información cada vez más ordenada convierte las contingentes elecciones de los usuarios –a nivel individual– en valores con carácter objetivo y, como tal, mediatiza el modo de percibir y entender la ciudad. Sabemos por experiencia que una nueva percepción es capaz de producir trasformaciones en el interior de la disciplina y que esto producirá nuevos modos de construcción de la ciudad.

En esa nueva zona de trabajo, la profesión –o al menos una parte– vuelve a desempeñar una función de construcción, equilibrio del entorno y formalización de las necesidades de la sociedad dentro del contexto urbano. El proyectista se reinventa y cambia de herramientas, acercando su función a la de organizador, difusor de ideas o gestor del espacio público. Internet es su herramienta –o muchas a la vez–, al igual que los procesos de empatización democrática. Estas herramientas por el momento no están controladas a través de leyes y en muchos casos funcionan a través de procesos participativos; constituyen un espacio nuevo de creación e investigación para la arquitectura.

La dificultad o el reto de dar respuestas se encuentra, hoy más que nunca, en el enfoque, en la crítica, en la intuición e interpretación de la información que disponemos. Esta información puede ser, y de hecho es en ocasiones, adulterada o manipulada por subjetividades únicas o múltiples. Es fácil hacerlo; este es su riesgo. Por ello, la información instantánea no puede conllevar –prescindiendo de la cautela– a la decisión instantánea.

El arquitecto se encuentra con una sociedad menos jerárquica, más informada –no necesariamente más culta– y en constante movimiento. En este entorno de sociedad cambiante ¿cómo se puede responder con lo estable y permanente? Parece conveniente trabajar desde lo sutil, lo efímero, lo casi imperceptible. La realidad que internet señala representa una sociedad no ya de carácter líquido, sino efervescente, gaseosa, débil, pero sin embargo de enorme fuerza transformadora, basada en pequeñas fuerzas de gran incidencia.

Notas:

[1] AUGÉ, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Howe, John (trad.) Londres: Verso, 1995.

[2] Esta realidad viene captando el interés de investigadores importantes del MIT o de Harvard pero, también, de empresas y organizaciones de SIG, como People Maps, que tratan de revelar las conexiones subyacentes de *"*grupos y comunidades dentro de una región geográfica específica.*"* TROY, David. "People Maps", http://peoplemaps.org.

[3] La inmediatez es uno de los "principios" que promociona la organizadora del festival en su página web. LLC Black Rock City, "The 10 Principles of Burning Man", http://burningman.org/culture/philosophical-center/10-principles/.

[4] VERA, Felipe; MEHROTRA, Rahul. "Temporary Flows & Ephemeral Cities", *Room One Thousand*, nº 3, 2015, p. 165.

[5] MENHOTRA, Rahúl; VERA, Felipe. "Reversibility. Desmontando la mega-ciudad efímera más grande del mundo", *ARQ*, nº 90, 2015, pp 14-25.

[6] Basta imaginar cómo podría cambiar la ayuda humanitaria y la estrategia europea en caso de co-gestionar a través de ellas las migraciones masivas de los grandes conflictos actuales.

Bibliografía:

AUGÉ, Marc. *Non-Places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Howe, John (trad.) Londres: Verso, 1995.

BALAMIR, Selcuk. More Than Dust: The Burning Man Festival. https://www.academia.edu/1478249/More_Than_Dust_The_Burning_Man_Festival (consultado el 30 de abril de 2017)

BANHAM, R. et al. "Non Plan: An Experiment in Freedom". *New Society*, nº338 (special issue), 1969.

BLACK ROCK CITY, LLC. "The 10 Principles of Burning Man." http://burningman.org/culture/philosophical-center/10-principles/. (consultado el 30 de abril de 2017)

CHEN, Katherine K. *Enabling Creative Chaos: The Organization Behind the Burning Man Event*. Chicago: University of Chicago Press, 2009.

CORBOZ, André "La ciudad desbordada". García Puche, Albert(ed.). *Ciudades del globo al satélite*. Madrid: Electa, 1994.

DEBORD, Guy. *The Naked City:* Illustration de hypothèse des plaques tournantes en psychogéographique. Copenhaguen: Permild & Rosengreen, 1957.

MAPBOX. *London*. https://www.mapbox.com/blog/geotaggers-world-atlas/ (consultado el 30 de abril de 2017)

McDONOUGH, Tom (Ed.) *Guy Debord and the Situationist International: texts and documents*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2002.

MENHOTRA, Rahúl; VERA, Felipe. "Reversibility. Desmontando la mega-ciudad efímera más grande del mundo", *ARQ*, nº 90, 2015.

ORTEGA Y GASSET, José. *El tema de nuestro tiempo*. Madrid: Revista de Occidente, 1961.

P.K. DAS AND ASSOCIATES et al. *Vision Juhu: Expanding Public Spaces in Mumbai*. Mumbai: P.K. Das Associates, 2000.

SADLER, Simon. *The situationist city*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1998.

TROY, David. "People Maps." http://peoplemaps.org. (consultado el 17 de noviembre de 2016)

VERA, Felipe; MEHROTRA, Rahul. "Temporary Flows & Ephemeral Cities", *Room One Thousand,* nº 3, 2015.

WOOD, Jo. *Experiments in Bicycle Flow Animation.* http://www.economist.com/blogs/graphicdetail/2012/09/visualising-bicycle-trips (consultado el 10 de noviembre de 2016)

Pies de foto:

[1] Mapa "psicogeográfico" de finales de los años 50 que muestra la "deriva" como experiencia fragmentada y discontinua de la "realidad existencial" de la ciudad. The Naked City, Guy Debord 1957. Fuente: https://farm3.staticflickr.com/2784/4069614817_155dc9d25a_b.jpg

[2] Imagen del mapa generado por los primeros cinco millones de recorridos en bicicletas del sistema público de Londres. Experiments in Bicycle Flow Animation, Jo Wood, 2012. Fuente: https://vimeo.com/33712288

[3] Líneas de recorridos en Londres generadas por la acción de subir fotos a internet. Fuente: https://www.flickr.com/photos/walkingsf/sets/72157623971287575/

[4] Idem zoom. Geotaggers, Eric Fisher, 2015. Fuente: https://www.flickr.com/photos/walkingsf/sets/72157623971287575/

[5] Mapa de grafitis de Boston a lo largo de un año. Un ejemplo de cómo la ciudad real estalla y se dispersa en el mapa apareciendo como destellos dentro de su estructura. Social Computing Group del MIT Media Lab. Fuente: http://youarehere.cc/w/graffiti/boston

[6] Mapa de recorridos de UBER en Londres. A pesar de la dispersión, aún se pueden intuir vías principales y "vacíos" en los recorridos de la ciudad. Fuente: http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2611974/The-maps-reveal-startling-gap-rich-poor-Tracked-taxi-journeys-highlight-wealthiest-tech-savvy-residents-live-world.html

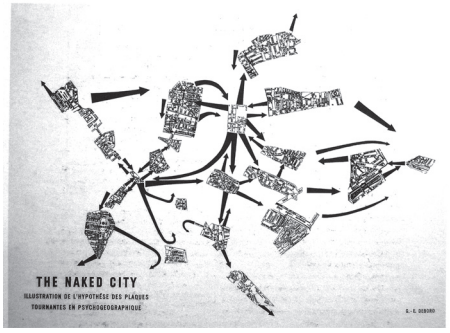
[7] Mapa edificaciones informales, slums de Bombay. Mapping Another Mumbai, PK das, 2014. Fuente: http://www.pkdas.com/maps/5-PK-Das-Slums-Redev-and-Affordable-Housing-Integration.pdf

[8] Foto del festival Burning Man, Tray Radcliff, 2014. Fuente: http://blog.gessato.com/2014/09/25/burning-man-2014-by-trey-ratcliff/burning-man-2014-by-trey-ratcliff-16/#

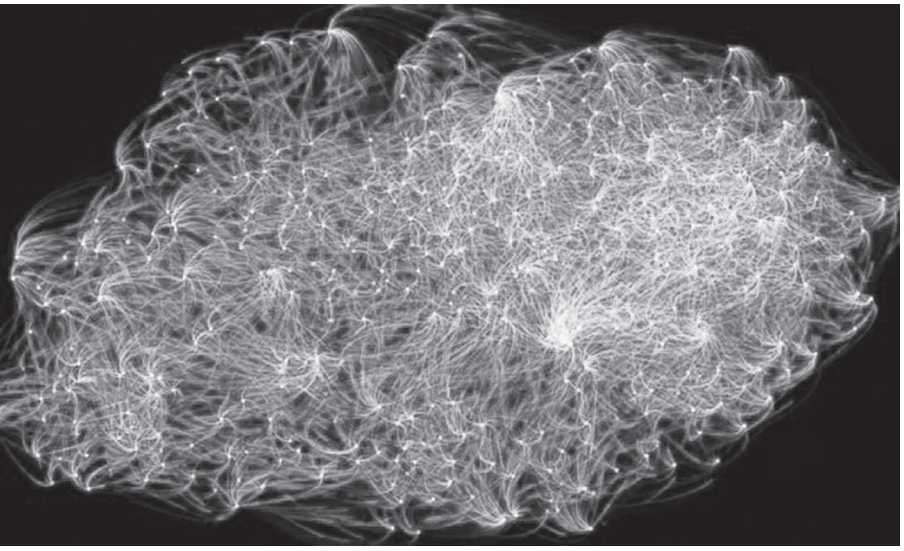
[9] Foto del festival Burning Man, Tray Radcliff, 2014. Fuente: http://theenterprisereport.typepad.com/news/2010/09/photo-of-the-day-sat-image-of-burning-man-black-rock-city-in-nevada-desert-from-space.html

[10] Puentes temporales sobre los confluentes del rio Ganges en la India. Foto: Bridge Crossings, Manish Swarup, National Geographic, 2013. Fuente: http://metro.co.uk/2013/02/10/ten-killed-as-hindus-stampede-at-kumbh-mela-festival-3401000/

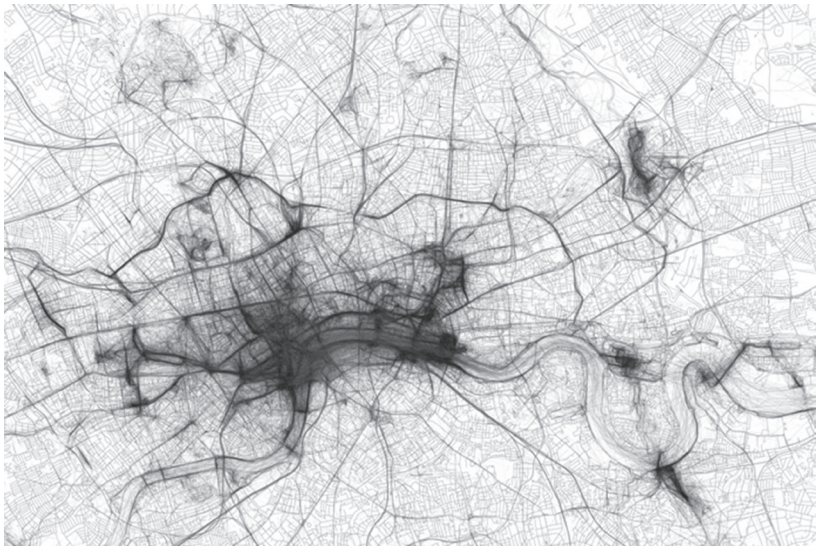
ISSN: 2531-1840 e-ISSN 2603-6592



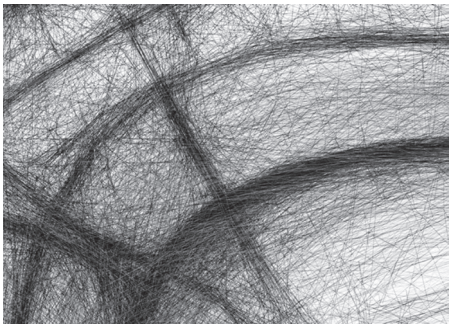
[1]



[2]

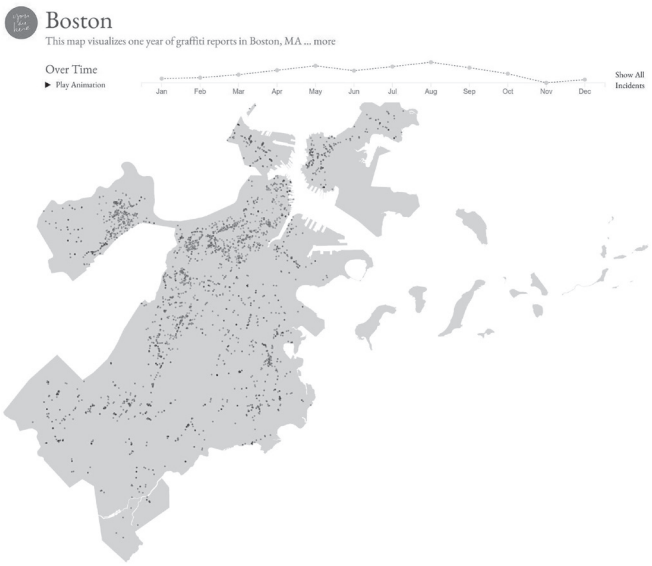


[3]



[4]

[5]


Boston
This map visualizes one year of graffiti reports in Boston, MA ... more
Over Time
▶ Play Animation
Jan Feb Mar Apr May Jun Jul Aug Sep Oct Nov Dec
Show All Incidents

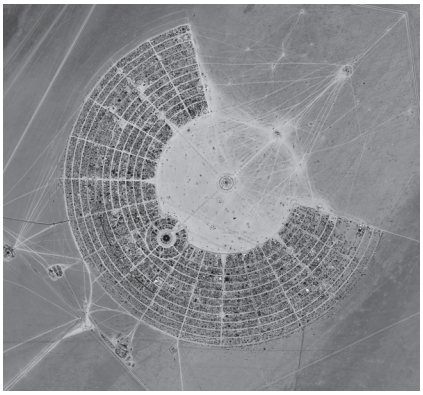
[6]

[7]

Mumbai
Slums
Map

BATHROOMS

[8]



[9]

[10]