

EL FUTURO DE LA CIUDAD: ¿Una ciudad inteligente o una ciudad social?***

POR | **Martijn de Waal**

Escritor, investigador, cofundador de The Mobile City y profesor adjunto en el Departamento de Estudios de Medios de Comunicación de la Universidad de Amsterdam.

* Becaria de Investigación del Departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Murcia.

** Traducción de la introducción del libro del mismo autor

De Waal, M., (2014), *The city as interface. How digital media are changing the city*, Rotterdam, Holanda, nai010 publishers

Hace algunos años, me encontré con una columna escrita por el fundador de Microsoft Bill Gates en la revista americana *Information Week*. Para celebrar su vigésimo quinto aniversario la revista había invitado a un número de pioneros del campo de la informática para que miraran al pasado y al futuro y contestaran a las siguientes preguntas: ¿cuáles habían sido los principales descubrimientos en el último cuarto de siglo? Y, sobre todo, ¿qué nos deparará el futuro?

La columna de Gates fue una revelación para mí, no tanto por el escenario que planteó, sino por el *modo* en el que lo hizo. Empezó resumiendo, como era predecible, los grandes avances en el mundo de la informática durante los últimos veinticinco años: desde los costosos ordenadores centrales –aquellos que eran tan grandes como una habitación y que sólo podían controlar especialistas– hasta los asequibles ordenadores personales que hoy en día encontramos, prácticamente, en todos los hogares, con su impresionante funcionamiento medido en unidades que son difíciles de entender para la gente común (desde el kilohercio al bit hasta el gigahercio y el terabyte). Extraordinario, concluye Gates. Sin embargo, continúa diciendo lo siguiente: “esto es sólo el principio...”.

Opino que nos estamos adentrando en una era en la que el software cambiará prácticamente todo lo que hagamos. El continuo crecimiento de la potencia de procesamiento, el almacenamiento, las redes de contactos y los gráficos están haciendo posible la creación de casi cualquier dispositivo que nos podamos imaginar. No obstante, es la *magia del software* precisamente, la que unirá cada uno de estos dispositivos en un conjunto uniforme que formará una parte indispensable de nuestro día a día.¹

En unas pocas frases, Gates esboza un importante desarrollo tecnológico que forma la base de este libro: siguiendo la era del ordenador central y del PC beige, situado encima o debajo de nuestros escritorios, nos hemos adentrado en una nueva fase. En esta nueva era, el ordenador se está haciendo invisible y, de forma lenta pero segura, inundará cada aspecto de nuestra vida cotidiana.

Este es un escenario que mucha gente reconocerá. La capacidad de cálculo de los teléfonos móviles que llevamos en nuestros pantalones es considerablemente mayor que la de los primeros ordenadores centrales. Esto tiene grandes consecuencias en nuestra rutina diaria: un mensaje de texto nos permite cambiar una reunión en el último minuto o mandar un rápido mensaje a un ser querido en mitad de nuestras actividades; nuestro Smartphone nos ofrece la posibilidad de buscar información sobre nuestro entorno (dónde se encuentra la cafetería, restaurante o cajero automático más cercanos); gracias a los sistemas de navegación llegamos a nuestros destinos en menos tiempo, sobre todo si el software está programado para recibir actualizaciones sobre el tráfico que nos permitan evitar atascos; redes sociales como Twitter y Facebook, a las que se puede acceder desde el teléfono móvil, ayudan a la gente a informar a sus “amigos” sobre dónde están, qué están haciendo y qué están pensando.

Todo esto son ejemplos de medios tecnológicos urbanos: un término genérico que utilizo en este libro para hacer referencia a la tecnología multimedia que, de un modo u otro, puede influir en el modo en el que experimentamos un espacio físico. Si lo dejamos en manos de Gates y de sus colegas, la tecnología digital estará cada vez más ligada a nuestra vida diaria. Las principales empresas multinacionales de informática como IBM o Cisco están desarrollando actualmente las infraestructuras de la ciudad del futuro: imaginan una ciudad plagada de sensores y rápidos sistemas de comunicación; toda clase de tecnologías “inteligentes” supervisarán varios

procesos urbanos –desde la circulación del tráfico hasta la contaminación del aire– y usarán los datos recogidos para realizar mejoras sin necesidad de intervención humana. Gates prevé en su columna que “el software podrá desplazarse a lugares a los que nunca ha ido”. El inventario de las fábricas, la cantidad de dinero efectivo en caja, el número de posibles ladrones presentes en los alrededores de tu casa, la cantidad de leche que hay en el frigorífico; en su columna, Gates promete que Microsoft pronto podrá supervisar todo esto por nosotros.

El escenario planteado por Gates es interesante, pero lo que verdaderamente me hizo pensar fue la elección de palabras en su última frase: gracias a la *magia* del software nuestras vidas pronto serán incluso más útiles, más agradables y más cómodas. Simplemente con esa frase me di cuenta, de repente, de un tema mucho más extenso con el que me había tropezado habitualmente en el pasado. Cuando hablamos de nuevas tecnologías lo solemos hacer en referencia a sus aplicaciones prácticas. La tecnología se presenta como una solución oportuna a problemas reales o hipotéticos, nos promete una vida más agradable y útil mientras que, al mismo tiempo, nos garantiza que nuestras ciudades también serán más seguras, más sostenibles y más eficaces. En pocas palabras, la tecnología es un poder mágico del que apenas podemos escapar que mejorará la sociedad urbana. No obstante, para aquellos que no crean en la magia, esta imagen solamente plantea un número de problemas. Sin duda alguna, los nuevos teléfonos móviles y los medios digitales proporcionan aplicaciones útiles para que los habitantes de las ciudades organicen las cuestiones prácticas de sus vidas de un modo más eficiente. Sin embargo, tendemos a olvidar que esto también cambia a la ciudad como ejemplo de *sociedad*. Distintas investigaciones han demostrado que los lugares que visitamos, los significados que atribuimos a estos lugares y nuestro contacto con otras personas están cambiando debido al aumento de los dispositivos móviles.

Esto no es necesariamente un proceso mágico que simplemente nos ocurre. Como comunidad que somos –independientemente de nuestro papel como diseñadores, ciudadanos, dirigentes políticos o consumidores– podemos tomar decisiones sobre el modo en el que queremos hacer uso de las tecnologías. Estas decisiones, a su vez, están relacionadas con la forma en la que creemos que una ciudad debe funcionar como un ejemplo de comunidad: la ideología, en lugar de la magia, es una de las principales fuerzas que se encuentran detrás del modo en el que la tecnología cambia nuestras vidas. No obstante, en raras ocasiones fuera de los campos especializados del arte y la ciencia nos encontramos con este enfoque filosófico, y este es precisamente el tema de mi libro. “La tecnología en la actualidad es filosofía encubierta”, argumenta el investigador americano de estudios de comunicación Phil Agre, “la cuestión es hacerla más abiertamente filosófica”.² Por una parte, la tecnología encierra una idea sobre cómo debería ser el mundo ideal pero, por otro lado, esta misma tecnología tan bien puede intervenir en nuestro día a día y cambiar de un modo radical nuestra experiencia del mundo y las ideas que tenemos sobre él. Teniendo en cuenta que los medios tecnológicos urbanos tienen un papel cada vez más importante en nuestra vida urbana diaria es sumamente importante que consideremos lo siguiente: ¿cuáles son los ideales urbanos ocultos en la tecnología? ¿Y cuál es el significado que tienen todos estos nuevos medios de comunicación para las sociedades urbanas?

En la actualidad, en términos generales, este debate está dominado por dos escenarios: el de la “ciudad inteligente” y el de la “ciudad social”, ambos con sus propios defensores y oponentes. La ciudad inteligente refleja la situación planteada por Bill Gates: la ciudad está plagada de sensores, software y redes que permiten una óptima circulación del tráfico y del uso energético.

El Smartphone se convierte en una brújula inteligente que guía al ciudadano a través del ajeteo y del caos de su vida cotidiana. El teléfono móvil se emplea para personalizar la experiencia urbana, por ejemplo, a través de software que recomienda restaurantes o tiendas que se ajustan al perfil del usuario. Suena como una visión maravillosa del futuro, aunque este planteamiento también tiene sus críticas. El crítico y arquitecto Americano Paul Goldberger explica que la tecnología multimedia junto con las tecnologías de la información y la comunicación que hacen más fáciles la vida del consumidor individual suponen, al mismo tiempo, una amenaza para la sociedad urbana en su conjunto. ¿Continuarán los ciudadanos relacionándose con su entorno físico? ¿Continuarán participando en su vida comunitaria o se separarán por completo envolviéndose en los “capullos” que crean con sus teléfonos móviles transformando, por lo tanto, la ciudad en una extensión de su espacio privado? Goldberger afirma que los ciudadanos que caminan con el teléfono móvil en sus manos ya no son partícipes de la vida callejera; están presentes en cuerpo, pero no en alma. Y es precisamente esta actitud la que plantea una amenaza al modo en el que la ciudad funciona como unidad democrática:

[...] la calle es el principal espacio público y caminar define la experiencia urbana. Somos todos nosotros –personas diferentes que llevan vidas distintas– los que nos unimos en la cámara de mezcla urbana. Pero, ¿qué ocurre cuando la mitad se encuentra en otra parte, y sólo su cuerpo está presente? ³

No todo el mundo es tan pesimista. Otras personas ven el aumento de los medios digitales y telefónicos como una serie de ayudas que otorgan a los habitantes de las ciudades un mayor control sobre sus vidas urbanas, no sólo como consumidores, sino también como ciudadanos. Estos son los defensores de la ciudad social. Encontramos un ejemplo en el ensayista americano Andrew Blum, que espera que los blogueros que escriben sobre sus vecindarios consigan aumentar el sentimiento de comunidad en esos lugares. Mientras que por un lado, los medios tecnológicos nos conectan a redes globales, por otro lado, los blogs locales pueden tener un papel fundamental en el desarrollo de lazos dentro de nuestro vecindario. Según Blum, “en una comunidad en la que los lazos comunes están reforzados por medios electrónicos, podría ser posible ver los beneficios medioambientales globales obtenidos por vivir en asentamientos con una alta densidad de población, sin sacrificar los vínculos locales encontrados en vecindarios con una densidad de población media” ⁴

Es importante no obsesionarse con estos dos modelos, ya que lo que importan son los ideales urbanos subyacentes que representan. ¿Cuáles son los ideales filosóficos que estos dos escenarios encierran sobre el modo en el que la ciudad como ejemplo de comunidad debería funcionar? Yo distingo tres: la ciudad liberal, la ciudad republicana y la ciudad comunitaria. La ciudad liberal está basada en el ideal de la ciudad como mercado. La ciudad se presenta como un lugar en el que los individuos dirigen sus vidas libremente; es una zona donde los ciudadanos prácticamente no tienen obligaciones o responsabilidades recíprocas. Los ciudadanos son, sobre todo, consumidores de varios servicios y, por lo tanto, la ciudad actúa primordialmente como una plataforma en la que concurren la oferta y la demanda procedentes de diferentes sectores. Siguiendo esta visión, los aspectos políticos y culturales de la ciudad pasan a un segundo plano o se consideran asuntos privados. Muchos modelos de ciudad inteligente –aunque no todos– encajan con este ideal.

Luego está el ideal de la ciudad republicana (del latín *res publica* –interés público– de modo que no hace referencia al partido político de los Estados Unidos). Aquí, la ciudad también proporciona la libertad necesaria para elegir entre diferentes estilos de vida pero, al mismo

tiempo, los ciudadanos también comparten la responsabilidad de la ciudad en su totalidad. Mientras que el liberal considera que es aceptable que el ciudadano se aisle por completo en su mundo privado o detrás de los setos de una comunidad vallada, el republicano no aprueba esta conducta. El habitante de una ciudad es, en primer lugar y por encima de todo, un ciudadano y no tiene por qué distanciarse por completo de la sociedad urbana. La legitimidad filosófica de muchos enfoques del escenario de la ciudad social está basada en estos conceptos.

Por último, está el ideal de la ciudad comunitaria, que está basado en el ideal de una armoniosa comunidad local en la que todos sus habitantes comparten, en mayor o menor grado, el mismo estilo de vida. Esta visión pone el énfasis en la identidad común del colectivo, y no en el individuo. Hoy en día, la idea de la ciudad comunitaria se encuentra principalmente en retrospectivas nostálgicas caracterizadas por un sentimiento de comunidad parecido al que se puede encontrar en los pueblos. Esta categoría incluye un reducido número de enfoques basados en el modelo de la ciudad social que emplean primordialmente medios digitales para reforzar o para inventar comunidades locales bien definidas.

Sin embargo, y esto puede sonar contradictorio, un número de modelos de ciudad inteligente también encajan con este ideal. En algunas cuestiones, los principios liberales y comunitarios están sorprendentemente relacionados. Después de todo, aquellos que usan la libertad de los principios liberales para aislarse podrían acabar en un mundo comunitario. Cabe destacar también que hay una cierta relación entre el ideal comunitario (con su sentimiento de comunidad) y las ideas modernistas que han desempeñado durante muchos años un papel fundamental en la planificación urbana, y que aparecerán ocasionalmente a lo largo de este libro. Aunque es cierto que, en su forma más extrema, los modernistas querían destruir el antiguo orden tradicional, también propusieron una nueva experiencia colectiva (moderna) que reemplazaría la existente. El arquitecto usaría modelos científicos para determinar relaciones sociales ideales que después convertiría en una forma física que proporcionaría a los ciudadanos un nuevo mundo de experiencias compartidas: un mundo de experiencias que no despertaba sentimientos nostálgicos de fraternidad, sino un sentimiento de solidaridad que se adaptaba a la movilidad, a la velocidad y a las nuevas tecnologías de la vida moderna.

Los tres ideales mencionados no son categorías claramente definidas, sino que se pueden solapar unas con otras dando lugar a toda clase de categorías intermedias. Su uso en este libro tiene la función de convertir, una vez más, en un debate filosófico la cuestión sobre el papel que desempeña la tecnología en las ciudades. Yo uso los tres ideales para unir las aplicaciones prácticas de los medios digitales con ideales urbanos.

La principal propuesta de este libro es que muchos medios tecnológicos urbanos defienden principalmente el ideal urbano liberal. Estos medios, con sus énfasis en eficacia y personalización, consideran a los ciudadanos consumidores individuales y aumentan la libertad de organizar sus vidas en función de sus propias expectativas; al mismo tiempo, estos medios reducen el nivel de implicación común de los ciudadanos. No obstante, no podemos considerar esta afirmación como una conclusión certera. De hecho, otros medios tecnológicos urbanos se basan en el ideal republicano, y combinan con éxito los ideales de personalización y eficacia de la ciudad inteligente con los ideales de ciudadanía y de unión propios de la ciudad social.

Este libro también se puede leer como una defensa de la ciudad republicana. Yo defiendo la propuesta de que una sociedad moderna, democrática y urbana se beneficia de tomar una posición intermedia entre el modelo comunitario y el liberal. La ciudad como sociedad

comunitaria (donde el énfasis se sitúa en una clara cultura compartida) es demasiado coactiva, ya que garantiza una libertad individual reducida. Por otra parte, la ciudad que funciona como un mercado ofrece un amplio margen de libertad, pero esta libertad –al estar exenta de compromiso– puede acabar conduciendo a una fragmentación y segregación mayores, tanto a nivel cultural como económico. La ciudad republicana debe encargarse de la difícil tarea de encontrar un equilibrio entre la libertad y la implicación colectiva. Mi principal objetivo con este libro es estudiar cómo los medios tecnológicos urbanos pueden contribuir o no a esta tarea. Para ello, tendré en cuenta, no sólo el futuro, sino también el pasado. ¿Hasta qué punto podemos encontrar los tres ideales urbanos en las ciudades del presente? ¿Qué desarrollos sociales más significativos desempeñan un papel decisivo en estas ciudades? ¿Y cómo podemos ajustar los medios tecnológicos urbanos dentro de todo este progreso?

Una buena manera de manejar esta compleja cuestión es dirigir la mirada al fenómeno de la esfera pública urbana: el conjunto de lugares en una ciudad que sirven como puntos de encuentro entre ciudadanos de distintos orígenes. La organización de estos espacios públicos representa un papel fundamental en los tres ideales urbanos, aunque este papel se ha analizado de un modo diferente en el pasado. En el ideal comunitario, los espacios públicos urbanos encarnan la identidad colectiva; la arquitectura y el diseño de estos espacios son una expresión de esta identidad y se usan principalmente para rituales (desfiles, festivales, eventos conmemorativos), lo que permite a los ciudadanos ser partícipes de una cultura compartida.

En el ideal liberal, los espacios públicos urbanos son los mercados. Por definición, la ciudad está formada por una serie de ciudadanos que tienen diferentes necesidades, orígenes, preferencias, objetivos y creencias. En los espacios públicos urbanos, los ciudadanos coinciden con los mecanismos de oferta y demanda, independientemente de si esto concierne a los vendedores que tratan de encontrar consumidores, a los creyentes que buscan líderes religiosos, a los artistas en búsqueda de inspiración o a los miembros de una subcultura que desean encontrar a otros individuos que compartan sus intereses. El ideal republicano se sitúa en un punto intermedio entre los dos. Tal y como en el ideal liberal, los espacios públicos urbanos son lugares donde confluyen personas de diversos orígenes. No obstante, estos puntos no son mercados libres de responsabilidad, sino que son zonas en las que cada ciudadano puede estar englobado en un todo mayor, a pesar de las diferencias entre individuos. Estos lugares son puntos de encuentro entre habitantes donde se desarrolla la confianza mutua, donde los conflictos se resuelven y donde los ciudadanos deben intentar en última instancia relacionarse unos con otros.

Por lo tanto, la organización, el uso y el modo de experimentar los espacios públicos urbanos se deben tomar como indicadores del modo en el que la ciudad funciona como comunidad. Como consecuencia, la forma en la que los medios tecnológicos urbanos intervienen en este proceso también determina la dirección en la que se desarrollan las comunidades urbanas. Para poder llevar a cabo una investigación adecuada del tema es necesario analizar primero, con más detenimiento, el fenómeno de la esfera pública urbana.

LA ESFERA PÚBLICA URBANA Y LA POBLACIÓN URBANA

La esfera pública urbana es un concepto complejo. Normalmente hace referencia a un lugar de encuentro –“la cámara de mezcla urbana” – como lo llama Paul Goldberger. Sin embargo, hay diferentes opiniones con respecto a la clase de encuentros y al tipo de mezclas urbanas

que tienen lugar en tales espacios. En algunas ocasiones, nos encontramos ante un debate político en el que las diferentes opiniones chocan unas con otras. Un buen ejemplo eran los cafés ingleses del siglo diecisiete, tal y como los describen el filósofo alemán Jürgen Habermas y el sociólogo americano Richard Sennett. Los ciudadanos quedaban en los cafés para debatir temas de interés general.

Sin embargo, no todos los ejemplos de espacios públicos urbanos están basados en el concepto de un lugar diseñado para albergar debates racionales. Charles Baudelaire y Walter Benjamin, en sus descripciones sobre los espacios públicos que se desarrollaron en los bulevares de París a finales del siglo diecinueve, estaban verdaderamente interesados en la confrontación física que tenía lugar entre diferentes mundos en esos espacios. La burguesía emergente que se paseaba por los bulevares se tropezaba con indigentes procedentes de los barrios pobres que habían sobrevivido detrás de las fachadas de los nuevos edificios resplandecientes de Haussmann. Para Jane Jacobs (investigadora de ciudades y activista), las zonas públicas solían ser lugares de interacciones diarias más banales. En su famoso libro *Muerte y vida de las grandes ciudades* (*The Death and Life of Great American Cities*), describe cómo la confianza se puede desarrollar a lo largo del tiempo entre los residentes de un vecindario gracias a los constantes encuentros en la calle, el breve intercambio de saludos y las charlas superficiales que tienen lugar ocasionalmente.

Lo que tienen en común los ejemplos previos, en relación con los lugares a los que se refieren, es el hecho de que la interacción entre ciudadanos siempre da lugar al desarrollo de un *público urbano moderno* (a *modern urban public*), es decir, un grupo de personas que están (temporalmente) unidas en torno a un objetivo o práctica comunes. El modo en el que se emplea la palabra “público” está muy relacionado con sus dos significados en el lenguaje cotidiano. Por una parte, público hace alusión a un grupo de personas que (por casualidad) comparten experiencias o intereses comunes. Esto puede hacer referencia a una experiencia espacial (el público que encontramos en un teatro o en un bulvar) o a una experiencia mediatizada (el público presente en un programa de televisión). El segundo significado de “público” es el de “hacer público”, en el sentido de que algo “público” se revela a otras personas⁵.

Los dos sentidos de la palabra se unen cuando nos fijamos en el modo en el que surge la población en los espacios públicos urbanos. Juntos, los ciudadanos forman un público (un grupo de personas) gracias al hecho de que hacen público (accesible a otros) una parte de sus vidas. Considere de nuevo el ejemplo de los cafés del siglo diecisiete. Los ciudadanos acudían a estos lugares para beber café y leer el periódico pero, sobre todo, para debatir sobre los temas que aparecían en los periódicos. En otras palabras, al hacer sus ideas públicas (accesibles), creaban un público (grupo).

Por lo tanto, la palabra público no indica un colectivo pasivo en el sentido de “espectadores”. Los miembros de un público son, alternativamente, el oyente y el intérprete⁶. De un modo similar, Marshall Berman utilizó los informes contemporáneos de Baudelaire y de Benjamin para describir los bulevares del siglo diecinueve como “el punto de encuentro común y la línea de comunicación” de dicho siglo, debido a que el encuentro entre la burguesía y los pobres en los bulevares hizo que estos lugares se convirtieran en zonas en las que diferentes ciudadanos eran conscientes de la existencia de otros habitantes⁷. A través de la vestimenta, las costumbres y el modo de comportarse, los ciudadanos mostraban unos a otros quiénes eran y a qué grupo pertenecían. Al mismo tiempo, formaban una población juntos. El bulvar era el escenario donde los habitantes de París y San Petersburgo eran, al mismo tiempo, intérpretes y espectadores.

Y no sólo eran los ciudadanos conscientes de la existencia de otros, para Berman lo verdaderamente importante era que una nueva población podía surgir como resultado de esta interacción en el bulevar. De un modo un tanto romántico, Berman explica cómo los bulevares de San Petersburgo contribuyeron al aumento de una conciencia de clase ya que, mientras paseaban, los trabajadores y el proletariado identificaban a otros de su misma condición. Este reconocimiento mutuo podía dar lugar a un sentimiento de solidaridad, y puede que incluso condujera a tomar acción política.

El público de los cafés ingleses y de Nevski Prospekt (el principal bulevar de San Petersburgo) eran típicas comunidades *urbanas*. Los dos tipos de público aparecieron como resultado de prácticas que a lo largo del tiempo se empezaron a asociar con determinados emplazamientos urbanos. Tanto los cafés ingleses del siglo diecisiete como los bulevares del siglo diecinueve tenían una serie de repertorios culturales: un conjunto de papeles y actuaciones que se consideraban relacionados con y apropiados para un espacio determinado. Estos protocolos y repertorios estaban, a su vez, parcialmente conectados con la condición urbana cuya esencia provocaba en los ciudadanos la necesidad de estar en contacto continuo con desconocidos. Tal y como Jane Jacobs escribió:

Las grandes ciudades no son simplemente versiones grandes de las ciudades pequeñas; no son como las urbanizaciones periféricas, aunque con mayor densidad de población. Difieren de las ciudades pequeñas y de las zonas de urbanizaciones en detalles básicos, y uno de ellos es que las ciudades, por definición, están llenas de desconocidos. Para cualquier persona, en las grandes ciudades es más habitual encontrar extraños que conocidos⁸.

Resumiendo, la propia naturaleza de la ciudad implica que siempre estamos rodeados por personas que son diferentes de nosotros y que la mayor parte de nuestros conciudadanos continuarán siendo desconocidos. De todos modos, de un modo u otro, debemos encontrar la manera de convivir todos juntos.

La idea de la ciudad como un conjunto de desconocidos se desarrolló en las grandes ciudades de finales del siglo diecinueve y principios del siglo veinte. Los sociólogos de la Escuela de Chicago describieron cómo grandes poblaciones emigraron del campo a la ciudad en aquella época. Para muchos, esto significaba de un modo literal y figurativo mudarse a nuevo mundo. Estos habitantes dejaban atrás sus pueblos y sus comunidades unidas y tradicionales para llegar a la gran ciudad donde la norma era el anonimato. Allí, se encontraban rodeados por un gran número de ciudadanos que habitualmente procedían de diversos lugares. Según Louis Wirth, la densidad y la heterogeneidad de la metrópolis moderna ocasionaron el nacimiento de nuevos asentamientos urbanos. Los ciudadanos comenzaron a especializarse, y también empezaron a formar parte de varias comunidades y poblaciones para diferentes aspectos de sus vidas⁹.

El espacio público urbano desempeña un papel fundamental en este proceso. Es el escenario o plataforma en el que los ciudadanos muestran quiénes son (hacen público sus modos de vida) y, como consecuencia, se relacionan con el modo de vida de otros habitantes y se comparan con ellos. La esfera pública es como una plaza de mercado cultural o política donde los ciudadanos pueden encontrar a otros habitantes con ideas afines y, junto con otros, pueden estar englobados en nuevos colectivos (nuevas poblaciones) o pueden diferenciarse de otros ciudadanos. Con el fin de poder investigar la esfera pública urbana en la sociedad de hoy en día debemos observar el modo en el que los ciudadanos hacen públicas sus vidas en los “escenarios” actuales –desde el bulevar hasta Facebook– y ver cómo este proceso puede contribuir o no al desarrollo de nuevas poblaciones.

LOS DOMINIOS LOCALISTAS Y PÚBLICOS

Esto nos conduce al tema más importante dentro del debate ideológico sobre los espacios públicos urbanos. En las ciudades modernas, los residentes están continuamente rodeados por otros ciudadanos a los que, no solamente no conocen, sino que, además, son diferentes de ellos mismos. Sin embargo, de una forma u otra, deben encontrar una manera de relacionarse con esos otros ciudadanos. Pero, ¿cuál es el modo correcto de relacionarse? El liberal piensa que es totalmente aceptable que los individuos se aislen y establezcan principalmente comunidades formadas por espíritus afines. El republicano quiere que los ciudadanos se relacionen entre sí de algún modo u otro independientemente de sus diferencias y, de hecho, pretende que creen poblaciones formadas por individuos procedentes de diversos lugares. El comunitario exige que cada uno de manera inequívoca se considere miembro de una comunidad cultural y global.

De hecho, un análisis cuidadoso demuestra que el asunto gira en torno a la armonización de dos dominios diferentes: el dominio privado, en el que la gente puede hacer que lo le plazca y la esfera pública urbana, el lugar en el que ciudadanos de distintos orígenes se concentran y deben relacionarse entre sí. No obstante, esta distinción inequívoca entre lo privado y lo público es demasiado sencilla como para hacerse una idea de los procesos sociales que tienen lugar en las ciudades; la diferencia entre el mundo detrás de la puerta principal (el dominio privado) y el mundo de la calle (el dominio público) es demasiado rudimentaria. Existen todo tipo de niveles a la hora de experimentar el dominio público. En algunos lugares de la ciudad es como si estuviéramos en casa, y nos sentimos parte de una población urbana donde nos reconocemos a nosotros mismos y donde incluso conocemos personalmente a algunos de los habitantes. En otras zonas, no nos encontramos con personas que conocemos y formamos parte de una población de ciudadanos que tienen diferentes estilos de vida.

Para hacer justicia a esta realidad, la socióloga americana Lyn Lofland introduce una tercera esfera intermedia entre lo público y lo privado: la “esfera localista”, con la que hace referencia a esos lugares de la ciudad en los que individuos con ideas afines coinciden. En esta esfera se puede identificar “un sentimiento común entre vecinos y conocidos que están implicados en redes interpersonales localizadas dentro de “comunidades”.¹⁰ Algunos ejemplos de dominios localistas son el café turco del vecindario de una ciudad holandesa, la cantina de un equipo deportivo, un bar gay, un pub local del barrio de Jordaan en Amsterdam, un banco de una plaza que se ha convertido en un punto de encuentro para adolescentes, etc. Los dominios localistas generalmente son accesibles para forasteros, aunque también se suelen recibir con sospecha. Lofland contrasta el dominio público con el localista. El dominio público está formado por aquellos lugares de la ciudad donde nos encontramos con desconocidos a los que, o bien no conocemos en absoluto, o bien conocemos sólo como miembros de una categoría: “aquellas zonas de asentamientos urbanos en las que los individuos tienden a no conocerse personalmente o a conocerse por pertenecer a una categoría”.¹¹

Tanto el dominio localista como el público forman parte de la esfera pública urbana, que consiste exclusivamente en lugares en los que los ciudadanos quedan, coinciden unos con otros y forman poblaciones. Sin embargo, tienen un carácter claramente diferenciado: la esfera localista consta de lugares que han sido apropiados por un grupo en particular, mientras que en la esfera pública los ciudadanos suelen coincidir con personas a las que no conocen. Como tales, los dos dominios también tienen una importante función: en los dominios localistas los ciudadanos pueden estar englobados en todo tipo de colectivos, en el dominio público, se tienen que relacionar unos con otros.

En las últimas décadas, un cambio significativo ha ocurrido en la relación entre los dominios públicos y localistas; un cambio que tiene un papel importante en este libro. Los planteamientos tradicionales sobre los espacios públicos urbanos tienden a idealizar las ciudades del siglo diecinueve como Viena o París. El centro de la ciudad con sus plazas y bulevares constituía el dominio público, y estaba rodeado por todo tipo de vecindarios bien organizados que funcionaban como los dominios localistas de comunidades locales. Me basaré en varios estudios para demostrar que esta imagen ya no es válida, si es que existió en algún momento. Debido al aumento de la movilidad y de la individualización de los estilos de vida, los dominios públicos y localistas han comenzado a solaparse. El amsterdams común del pasado ya no vive en el barrio de Jordaan, sino que se ha mudado a Purmerend o a Almere, trabaja en Hoofddorp, compra en outlets de Flevopolder los fines de semana, visita grandes salas de cine en el Bijlmer Arena, y los sábados por la tarde le gusta regresar por un momento a su antiguo vecindario porque es el lugar donde se encuentran los cafés más agradables. Su ciudad consiste en una extensa red de dominios localistas –y esto también es válido para otros sectores de la población. De hecho, es discutible afirmar si todavía existe un espacio público bien definido donde todos los ciudadanos coinciden. En este tema, coincido con Maarten Hajer y Arnold Reijndorp que argumentan en su libro *In Search of New Public Domain* que no debemos ajustarnos rígidamente al ideal de la ciudad del siglo diecinueve. Estos autores sostienen que el dominio público también puede ser el producto de un solapamiento temporal entre dominios localistas pertenecientes a diferentes ciudadanos.

Este argumento nos plantea las siguientes cuestiones: ¿cómo nos pueden ayudar los medios tecnológicos urbanos a dar formas nuevas a estos distintos dominios? ¿Cómo puede la aparición de un nuevo medio tecnológico cambiar el equilibrio entre el dominio localista y el urbano? ¿Contribuye la aparición de nuevas tecnologías a reforzar el dominio localista, y a facilitar a los ciudadanos que se aislen en sus propios territorios? ¿O pueden conseguir las nuevas tecnologías afianzar el espacio público, el cual está dominado por el intercambio mutuo?

LOS MEDIOS DIGITALES Y LOS ESPACIOS PÚBLICOS URBANOS: “MARCADORES DE EXPERIENCIA” Y “DISPOSITIVOS TERRITORIALES”

Esto nos conduce al siguiente hecho curioso. Los debates sobre el papel de los medios tecnológicos urbanos en la esfera pública urbana (el término colectivo que engloba a los dominios localistas y urbanos) constantemente se remontan a un número de arquetipos históricos: los cafés londinenses del siglo diecisiete, los bulevares de París o la vida callejera en el West Village de Jane Jacobs. Los defensores del ideal urbano republicano en particular tienden a ver los medios digitales de una de estas dos maneras: como nuestra liberación, ya que restauran un espacio público urbano que aparentemente ha estado bajo presión durante décadas, o como una sentencia de muerte para el ideal republicano de una “sociedad abierta”, una sociedad democrática en la que los ciudadanos son honestos unos con otros y en la que, a pesar de las diferencias, los individuos intentan llegar a un acuerdo entre ellos.

Sin embargo, si utilizamos la terminología del pasado para describir el futuro nos arriesgamos a equivocarnos, sobre todo por el hecho de que la aparición de medios digitales socava un aspecto esencial de los ejemplos históricos. La esfera pública urbana de los ejemplos previos siempre se basaba en el uso simultáneo del espacio. La población surgía debido a enfrentamientos físicos o a la confrontación con otras personas, independientemente de lo insignificante que pudieran

ser esas interacciones en algunas ocasiones. Por lo tanto, en el Lloyd's Coffee House de Jürgen Habermas en Londres, en el bulevar Saint-Germain de París de Walter Benjamin o en la calle Hudson de Jane Jacobs en el Bajo Manhattan apareció una población urbana formada por ciudadanos que eran conscientes de la existencia de otros individuos y que debatían, charlaban o simplemente se observaban unos a otros. Esto es básicamente la función de la esfera pública urbana: congrega en un espacio a ciudadanos que después forman de manera colectiva una población (temporal). Se puede tratar de una población de desconocidos (en cuyo caso estaríamos hablando de un dominio público) o de una población de espíritus afines (en cuyo caso nos estaríamos refiriendo a un dominio localista).

No obstante, una característica del aumento de los medios digitales y telefónicos es que el modo en el que se forman o no las poblaciones urbanas, ya no está limitado a un proceso *espacial* que tiene lugar en el espacio físico de la esfera urbana. Hace cincuenta años, Jane Jacobs argumentó que “las palabras no se mueven en aquellas zonas en las que el público y la vida de acera están ausentes”.¹² Desde su punto de vista, una población urbana moderna de “extraños conocidos” no podía desarrollarse sin la vida callejera y los breves encuentros asociados a ella. Pero, ¿qué ocurre cuando las palabras sí que consiguen escaparse de las calles? Porque esto es precisamente lo que está ocurriendo con la llegada de los medios tecnológicos urbanos: cuando escribimos en un blog, mandamos un tweet, compartimos nuestras experiencias a través de medios digitales, buscamos información sobre nuestro entorno con nuestro smartphone o simplemente cuando llamamos por teléfono, damos un toque por Facebook o mandamos un mensaje de texto o un whatsapp a una persona que no está presente físicamente. Somos, por consiguiente, parte de una población que está parcialmente mediatizada y parcialmente condicionada por el espacio físico.

Es imposible proporcionar una visión pormenorizada de todos los tipos de medios tecnológicos urbanos; los avances ocurren tan rápido que cualquier lista pronto quedaría obsoleta. Además, existe un laberinto de estándares tecnológicos, así como programadores y grupos con distintos intereses involucrados en el desarrollo de medios tecnológicos urbanos, cada uno con sus propios ideales, objetivos y planteamientos sobre la vida urbana.¹³ Los gobiernos esperan convertir las ciudades en lugares más seguros con cámaras de televisión de circuito cerrado, los políticos desean que los nuevos servicios digitales acorten las distancias entre los ciudadanos y el gobierno, los proveedores telefónicos ansían obtener mayores beneficios a través de servicios de localización personalizados, los trabajadores sociales tienen la esperanza de que las intervenciones digitales en el espacio público puedan reforzar el entendimiento mutuo y la confianza entre diferentes sectores de la población, los artistas usan la tecnología para criticar la “sociedad gran hermano” que emerge de estas mismas tecnologías, mientras que los ciudadanos, las compañías y los consumidores, a su vez, emplean la tecnología haciendo uso de su habitual carácter impredecible.

El objetivo aquí no es trazar un mapa detallado de todo el campo, sino considerar el modo en el que los medios tecnológicos urbanos están cambiando desde un punto de vista cualitativo la experiencia de la esfera pública urbana. En este libro, mi principal interés está en sus posibilidades latentes: los medios tecnológicos tienen ciertas cualidades y posibilidades, sin embargo, que finalmente sean usados depende de una variedad de circunstancias. Tomemos la radio como ejemplo. Cuando llegó al mercado estadounidense en los años veinte, este nuevo aparato —normalmente un kit que el propio dueño tenía que montar— se veía como un medio de comunicación: los usuarios podían comunicarse entre sí a través de largas distancias

mediante ondas de radio. Como resultado de la legislación, la radio acabó convirtiéndose en un medio de comunicación de masas con tan sólo un pequeño grupo que prepara las retransmisiones y el resto de nosotros (el público) a los que se nos permite ser oyentes. La comunicación era una posibilidad latente de la tecnología radiofónica, pero con el tiempo fue la ley –y aquí el lobby de los locutores de radio desempeñó un papel importante– la que determinó cómo se usaría esta nueva tecnología, en vez de las propias posibilidades de la tecnología en sí misma. Estoy inclinado a valorar los medios tecnológicos urbanos de un modo parecido: ¿qué posibilidades y promesas ofrecen? Dado que el desarrollo de los medios tecnológicos urbanos está en pleno apogeo, es interesante echar un vistazo a sus posibles efectos en la sociedad urbana. Además, el hecho de que estos medios todavía estén desarrollándose significa que podemos intervenir en su evolución mediante la política, regulaciones, el diseño o el uso.

Teniendo en cuenta todo esto, si consideramos las posibilidades latentes de los medios tecnológicos urbanos podemos discernir dos posibles aplicaciones, las cuales pueden adoptar diversas formas. En primer lugar, podemos emplear los medios tecnológicos urbanos como “marcadores de experiencias”: se pueden usar para grabar experiencias urbanas y compartirlas con otros. Las redes sociales o las weblogs permiten a los ciudadanos compartir las experiencias que han tenido en determinados lugares con amigos, conocidos e incluso extraños que no están presentes en esa ubicación. Pueden tomar fotografías que después se pueden subir a internet usando tags de GPS para que sean visibles en un mapa. Además, es posible añadir coordenadas geográficas a archivos multimedia de cualquier tipo para que estos se puedan asociar con determinados lugares. Por lo tanto, el público relacionado con una experiencia o acto específicos ya no se limita al público que está físicamente presente. Otro tipo de tecnologías pueden grabar automáticamente lo que está pasando en un lugar en concreto. Sensores y cámaras permiten grabar quién o qué está presente en un determinado espacio, por ejemplo, con la ayuda de software de reconocimiento facial o con chips de identificación por radiofrecuencia. Experiencias urbanas, recuerdos, historias, eventos pueden ser, por consiguiente, intencionalmente o inintencionadamente grabados, almacenados en bases de datos para que se puedan hacer públicos de toda clase de formas bien inmediatamente o más adelante.¹⁴

Un segundo tipo de posibilidades latentes garantizan el uso de medios digitales y telefónicos como “dispositivos territoriales”: aplicaciones o sistemas que pueden influir en el modo en el que experimentamos un área urbana. Para empezar, en una ubicación determinada los archivos de datos relacionados con esa ubicación se pueden abrir de nuevo, después es posible ver quién estuvo allí el día anterior, qué clase de relatos o recuerdos tienen otros de ese lugar, etc. De modo que la experiencia de un lugar se puede extender más allá del aquí y ahora. Y con recursos tales como el teléfono móvil es posible contactar con amigos o conocidos que están ausentes. La antropóloga japonesa-estadounidense Mizuko Ito y Daisuke Okabe llaman al teléfono móvil “membrana”. En su estudio “Personales, portátiles, pedestres: teléfonos móviles en la vida japonesa (*Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life*)” sostienen que el teléfono móvil no es un “portal” que nos teletransporta de una situación física a un mundo virtual, sino una “membrana” que nos permite admitir en nuestro entorno contactos establecidos a través de nuevas tecnologías, y regular en el aquí y ahora la presencia o ausencia de otros o de archivos multimedia.¹⁵ El antropólogo japonés Fujimoto argumenta que esto también significa que podemos alterar la naturaleza de una situación urbana; llamar a un amigo en un espacio público implica retirarse temporalmente a un espacio privado: “el *keitai* (el término japonés para designar un teléfono móvil) es un emisor de interferencias que crea

automáticamente alrededor de uno mismo un territorio –un espacio *keitai* personal– con una barrera mínima e invisible.¹⁶ Por lo tanto, los ciudadanos pueden garantizar el acceso a un lugar físico a personas que están prácticamente ausentes cambiando, de este modo, la experiencia de ese lugar.

Lo contrario también es cierto. Algunos sistemas multimedia digitales pueden regular el acceso físico a una ubicación: tarjetas inteligentes que se pueden usar para abrir la puerta de una oficina o el espacio interior compartido de un edificio, o cámaras presentes en tranvías y equipadas con software de reconocimiento facial que emiten una señal cuando alguien que tiene prohibido usar el transporte público entra en un tranvía. Los sistemas tecnológicos también pueden cambiar la experiencia de una ubicación de formas más sutiles. Piense en esas vallas publicitarias dirigidas a transeúntes específicos; esto es posible gracias a que una cámara con software de reconocimiento facial “analiza” el grupo (hombre o mujer, edad, etc.) al que pertenece el transeúnte en cuestión, de modo que diferentes individuos verán un contenido que está constantemente siendo adaptado para captar su atención.

Esto nos lleva a concluir que la esfera pública urbana ya no se puede considerar una construcción puramente física. Si continuamos viendo los espacios públicos de esta forma, pasaremos por alto nuevas maneras en las que los ciudadanos pueden unirse, tenerse en cuenta unos a otros y formar poblaciones urbanas. Por consiguiente, en vez de echar un vistazo a las ubicaciones físicas, merece la pena centrarse en aspectos del proceso en sí mismo: ¿cómo y bajo qué circunstancias los ciudadanos prestan atención a la existencia de otros habitantes y forman comunidades urbanas?

LA CIUDAD COMO INTERFAZ

Si empleamos la terminología del pasado para mirar al futuro, corremos el riesgo de ignorar un número importante de avances en el estudio de los espacios públicos urbanos. Pero, qué ocurre si observamos el asunto desde el otro extremo, teniendo en cuenta si conceptos del futuro se pueden usar para explicar procesos del pasado; y si investigamos hasta qué punto las nuevas tecnologías realmente pueden provocar importantes cambios sociales.

Cuando consideramos los espacios públicos urbanos desde el punto de vista de los medios digitales, pronto nos encontramos con el término “interfaz”, un concepto técnico definido por el diccionario Webster como “el lugar en el que sistemas independientes y habitualmente no relacionados coinciden, y actúan o se comunican entre sí”. En el mundo de la informática, la palabra “interfaz” se utiliza bien para describir un medio en el que diferentes sistemas informáticos se pueden sintonizar, o bien para hacer referencia a un medio que convierte los bits informáticos en aplicaciones que pueden ser comprendidas por humanos. El sistema Windows de Bill Gates es una interfaz: traduce la lógica del ordenador a iconos que la gente puede entender, permitiendo a los usuarios utilizar sus ordenadores. La pantalla TomTom es otra interfaz: información geográfica y sobre el flujo del tráfico se convierten en un mapa dinámico que nos ofrece la posibilidad de conducir. Redes sociales como Facebook o Twitter también son interfaces: proporcionan un entorno de posibilidades y limitaciones específicas que garantizan la comunicación entre unos y otros.

¿Podemos utilizar también este término para estudiar los espacios públicos urbanos? En ese caso, ya no nos preocuparemos en analizar hasta qué punto las interfaces y los algoritmos de

los medios tecnológicos urbanos amenazan el aspecto físico de la esfera pública urbana. Por el contrario, echaremos un vistazo al modo en el que los espacios públicos urbanos han funcionado siempre como interfaces, y veremos en qué medida las nuevas interfaces de medios digitales han interferido en este proceso.

La respuesta breve a esta pregunta es: sí que podemos. Para empezar, la dinámica de la vida urbana siempre consiste en una acumulación de todo tipo de procesos de intercambio. La vida cotidiana, en gran medida, se centra en sintonizar la identidad individual con la colectiva, en unir el presente con el pasado y en armonizar las preocupaciones y los intereses de diferentes tipos de poblaciones urbanas. Visto desde esta perspectiva, la esfera pública urbana siempre ha funcionado como una “interfaz”. Este acercamiento a la ciudad como interfaz podemos encontrarlo en el trabajo de Manuel Castells; la ciudad es el reflejo material de las relaciones sociales y, por lo tanto, crea lugares donde los individuos pueden identificarse con estas representaciones sociales:

Las ciudades siempre han sido sistemas de comunicación basadas en la interfaz entre identidades individuales y colectivas y en las representaciones sociales compartidas. La habilidad que tienen para organizar materialmente esta interfaz en formas, ritmos, experiencias colectivas y percepciones que pueden ser comunicadas es lo que las convierte en productoras de sociabilidad y en integradoras de una creatividad que, de lo contrario, sería destructiva.¹⁷

Más concretamente, en la ciudad se le da forma material a prácticas sociales, culturales y económicas específicas, a tradiciones y a las relaciones de poder: el mercado, una iglesia, el ayuntamiento, una plaza en la que tienen lugar una variedad de eventos. Utilizando estos espacios urbanos, los ciudadanos aprenden a dominar la lógica de estos diferentes sistemas sociales. Pueden adaptar sus estilos de vida individuales a prácticas y costumbres colectivas o pueden intentar ajustar los ritmos colectivos a sus propios deseos. Pueden identificarse con los ritmos de la sociedad urbana, o intentar resistirse a ellos. La ciudad física es una “interfaz” donde las prácticas colectivas toman forma y, cuando estas prácticas cambian, también se modifican el aspecto y el significado del entorno físico. Por lo tanto, el café, el bulevar y las calles de West Village también se pueden ver como “interfaces”: lugares en los que diferentes ciudadanos coincidieron y adaptaron sus vidas al marco de convenciones sociales que se habían desarrollado a lo largo del tiempo.

Además, la palabra interfaz es un término adecuado porque desvía la atención del aspecto espacial (el café, el bulevar, la calle) a la cuestión de las relaciones en sí. ¿Quién se relaciona con quién? ¿Cómo se juntan estos grupos? ¿Quién es excluido? ¿Qué protocolos se aplican para la comunicación entre aquellos que están presentes y quién los determina? ¿Qué tipos de poblaciones o comunidades nuevas pueden emerger como resultado de este proceso? ¿Y sobre qué clase de elementos comunes se basan estas poblaciones o comunidades?

La ventaja de observar la vida urbana usando el “marco” de la interfaz es que un análisis puede incluir todo tipo de estructuras y prácticas que no sean físicas. Más aún, este concepto también nos obliga a mirar el papel de la interfaz en sí misma: las interfaces no son entornos neutrales, ya que determinan parcialmente cómo se produce un intercambio o una armonización. El término nos permite ver no sólo los “resultados” de estos procesos –cómo se usan los dispositivos móviles y cómo cambian la sociedad urbana– sino también el asunto de la interfaz en sí: ¿qué tipo de ideal urbano verdaderamente representa?

PLATAFORMAS, PROGRAMAS, PROTOCOLOS

Cuando miramos a la ciudad como interfaz, no nos concierne la cuestión de determinar si una ubicación puede ser considerada un dominio localista o un dominio público, en cambio nos centramos en observar cómo los ciudadanos se organizan en poblaciones y cuál es la naturaleza de tales agrupaciones: ¿son principalmente individuos con una mentalidad similar que acaban uniéndose? ¿O hay en efecto un solapamiento entre ciudadanos cuyos estilos de vida difieren entre sí?

Si deseamos analizar este proceso más minuciosamente, podemos considerar cinco aspectos que están relacionados: plataforma, programa, protocolo, filtro y voluntad individual. Con la palabra plataforma, me refiero al entorno en el que los ciudadanos se unen, hacen sus vidas públicas y crean una armonía entre unos y otros. Esto puede ser un entorno físico —una calle o una plaza podrían funcionar como plataformas— pero también podría tratarse de un entorno de software tal como el “sistema operativo” de un smartphone.

En general, una plataforma sólo pasa a ser útil gracias a un programa: un uso específico de la plataforma. Esto podría ser un programa arquitectónico (una calle puede diseñarse con tiendas “en el zócalo” o puede reservarse como una zona residencial exclusiva), un programa social (un centro local en el que se organizan actividades), o un programa de software (una aplicación de Facebook para el iPhone). Un programa de estas características siempre impone un cierto orden en las poblaciones que crea. En el ejemplo de la aplicación de Facebook, la comunicación se establece a través de las posibilidades y las limitaciones inherentes al programa. Por ejemplo, Facebook permite a las personas revelar algún aspecto de su identidad si escriben ciertas palabras clave en una serie de categorías creadas por la red social. No obstante, el diseño urbano y las políticas sociales también agrupan a los ciudadanos en función de una determinada lógica. El diseño siempre contiene nociones específicas sobre la población urbana, y este proceso de etiquetado (junto con el problema de poder asociado a él) juega un papel en el modo en el que se desarrolla la interacción.

En relación con este asunto, está la función de la interfaz como filtro. Una interfaz hace posible la armonización de elementos específicos procedentes de mundos distintos y la exclusión de otros. Finalmente, las interfaces funcionan de acuerdo con un “protocolo”. Un protocolo es un comportamiento determinado que se considera generalmente aplicable en un contexto social específico. Si miramos de nuevo Facebook, veremos que las actualizaciones del perfil y el uso de la herramienta “me gusta” se han convertido en protocolos importantes. En la vida urbana, los protocolos están más relacionados con todo tipo de comportamientos diarios que han pasado a ser habituales a lo largo del tiempo. En algunas ocasiones, esto hace referencia a acuerdos tácitos sobre cuestiones tales como qué vecino aparca su coche en una plaza determinada, o quién se sienta y cuándo en un banco del parque; en otras ocasiones, concierne a prácticas fijadas por reglamentos o incluso leyes.

Cuando se toman en conjunto, las plataformas, los programas, los filtros y los protocolos desempeñan un papel en el modo en el que las poblaciones urbanas toman forma. Un problema subyacente que surgirá en este contexto una y otra vez es el de la voluntad individual. ¿Quién tiene la oportunidad de influir en el modo en el que la ciudad como interfaz cobra forma? ¿Son los arquitectos y los legisladores los que determinan el programa urbano? ¿Son las compañías tecnológicas las que moldean los protocolos a través de los cuales los habitantes de una ciudad se comunican? ¿Son quizás los propios ciudadanos, de forma individual o colectiva, los que

tienen más posibilidades para “reprogramar” el espacio urbano usando sus teléfonos móviles? Esto es una pregunta importante: se pueden fijar toda clase de protocolos a través de algoritmos informáticos pero, ¿quién determina precisamente cuáles son los códigos legales y culturales que deben establecerse en los códigos informáticos? Tal y como escribe Eric Kluitenberg:

Si la iniciativa reside exclusivamente en los constructores, en los productores de estos lugares enriquecidos y en sus clientes, entonces el espacio en el que vivimos está sujeto a un control autoritario absoluto; incluso si no existe un modo observable inmediato mediante el cual ese espacio manifiesta las características históricas del autoritarismo. Cuanto mayor esté distribuida la iniciativa entre los productores y los consumidores y cuanto mayor sean las decisiones tomadas en los “nodos” (los extremos de la red ocupada por los usuarios) en vez de en los “núcleos” (las intersecciones de la red), mayor serán las posibilidades de encontrar un lugar en el que el sujeto que actúa como soberano pueda dar forma a su propia autonomía.¹⁸

En otras palabras, ¿quién da forma a las interfaces urbanas del siglo veintiuno? ¿Quién determina la manera en la que funciona la ciudad como interfaz? ¿Son nuestras interfaces urbanas del futuro sistemas cerrados? ¿O consisten, de hecho, en plataformas abiertas? Para expresarlo en términos de blanco y negro, ¿están los ciudadanos a merced de los protocolos establecidos por el estado y los grupos comerciales o tienen la oportunidad de ejercer una influencia directa?

CASOS DE PRUEBA:

ESCENARIOS PARA LA SOCIEDAD URBANA DEL MAÑANA

Todavía no está claro como la ciudad, como resultado de la aparición de los medios tecnológicos urbanos, funciona como interfaz. Estamos en medio de una era en la que se le está dando forma a los medios tecnológicos urbanos: smartphones, sistemas de navegación, servicios de localización, sensores, chips de identificación por radiofrecuencia, protocolos de “ciudad inteligente”; todos son productos y servicios que actualmente se están desarrollando, implementando y convirtiéndose lentamente en parte de nuestro día a día. Y por eso es tan importante ahora explorar posibles escenarios del futuro, sin perder de vista la continuidad histórica.

Al mismo tiempo, esto es un asunto difícil porque el auge y el uso de medios digitales todavía no se han cristalizado. Diferentes escenarios son posibles y estos dependen parcialmente del enfoque subyacente al uso de medios digitales establecido por la planificación urbana y las decisiones políticas, y del grado en el que los ciudadanos adopten estos medios. Para evitar esta dificultad, estudiaré el papel de los medios tecnológicos urbanos en los espacios públicos urbanos empleando un número de “casos de prueba”. Estos casos son variados e incluyen: una obra de arte que expresa una determinada visión del diseño interactivo, una aplicación para el iPhone que conduce a los ciudadanos a visualizar la ciudad de un modo en particular y la aparición de prácticas comerciales dirigidas a públicos específicos. Estos casos de prueba nos ofrecen destellos de un posible futuro, nos muestran las posibles direcciones diferentes en las que “la ciudad como interfaz” puede continuar desarrollándose.

Este enfoque está basado en la idea de las “sondas culturales”, una metodología tomada del mundo del diseño. Como parte del proceso de diseño, los diseñadores a veces usan sondas culturales –objetos presentados en un panel de prueba como parte de un proyecto de investigación. En algunas ocasiones, el objeto es un prototipo cuya funcionalidad se prueba y,

en otras, no se pretende producir el objeto sino provocar reacciones desde el panel de prueba que el diseñador luego puede usar como fuente de inspiración.

Los diseñadores usan las sondas culturales para estimular la imaginación. El diseñador adopta el papel de “provocador” y las informaciones obtenidas son “datos inspiradores [...] usados para adquirir un informe más impresionista de las creencias y los deseos [de las personas], junto con sus preferencias artísticas y sus inquietudes culturales”.¹⁹

Los casos de prueba también están diseñados de un modo similar para que actúen como un “indicador filosófico” que puedo utilizar para medir los sentimientos originados por el debate sobre los medios digitales y la ciudad, o incluso como una “provocación filosófica” cuyo fin es suscitar un debate. Los casos de prueba son siempre la ocasión o el trampolín para un número de discusiones que dejan claro lo que puede estar en juego: ¿cómo puede el surgimiento de medios tecnológicos urbanos cambiar el modo en el que aparecen las comunidades urbanas? ¿Y cuáles son las consecuencias que tienen en la manera en la que la ciudad funciona como sociedad? Sigo dos líneas de investigación: en los primeros tres capítulos consideraré cómo se crea el dominio localista, y en los últimos tres capítulos abarcaré el dominio público.

En ambos casos es importante explorar los posibles escenarios del futuro sin perder de vista la continuidad histórica. Echando un vistazo a los ejemplos históricos sobre el modo en el que la ciudad como interfaz ha funcionado, podemos demostrar importantes cambios cualitativos y normativos en la forma en la que las interfaces de medios urbanos tecnológicos interfieren en los espacios públicos urbanos. Después de todo, el software de estos medios no es una fuerza mágica que conseguirá abracadabra a lo Bill Gates mejorar la vida de todos los que residen en la ciudad. Según el informático y antropólogo Paul Dourish, el software es un intento de establecer un modelo determinado de la realidad o una visión de la sociedad a través de códigos informáticos:

Crea y manipula modelos de realidad sobre gente y acciones. Cada pieza de software refleja un número incontable de perspectivas y compromisos filosóficos sin los cuales jamás podría ser creado.²⁰

Está teniendo lugar un doble desarrollo. Por una parte, los medios digitales influyen en el modo en el que experimentamos la ciudad y en la manera en la que las poblaciones cobran forma; por otra parte, el diseño de estas tecnologías digitales está basado en conceptos históricos específicos acerca de qué es la ciudad y en qué consisten los ideales de la vida urbana.²¹

Por lo tanto, este estudio sobre el papel de los medios tecnológicos urbanos en la sociedad urbana comienza con una vuelta al pasado: para explorar el futuro tenemos que viajar al distrito de Pendrecht, construido en la orilla sur del río Rotterdam en 1954. Pendrecht se convirtió en un icono de la historia de la arquitectura holandesa en gran medida debido al plan de desarrollo urbanístico de Lotte Stam-Beese, el cual estaba conforme con el concepto popular de planificación de vecindarios de la época. Su plan pretendía dar lugar a un tipo de comunidad urbana totalmente novedosa. Aunque los medios tecnológicos urbanos son los grandes ausentes en este escenario, este ejemplo ofrece una idea de cómo una diseñadora urbana, trabajando sobre la base del ideal de ciudad republicana, abordó su trabajo como lo haría una “diseñadora de interfaces”.

NOTAS

1. Bill Gates, 'The Enduring Magic of Software', *InformationWeek* 18 Octubre 2000, <http://www.informationweek.com/the-enduring-magicof-software/49901115> (fecha de consulta: 18 de octubre de 2012).
2. Citado en: P. Dourish, *Where the Action Is: The Foundations of Embedded Interaction* (Cambridge, MA 2004), viii.
3. P. Goldberger, 'Disconnected Urbanism', *Metropolismag.com*, 22 Febrero 2007, <http://www.metropolismag.com/story/20070222/disconnected-urbanism> (fecha de consulta: 28 de febrero de 2013).
4. A. Blum, 'Local Cities, Global Problems: Jane Jacobs in an Age of Global Change', en: T. Mennel, J. Steffens y C. Klemek (eds), *Block by Block: Jane Jacobs and the Future of New York* (New York: Princeton Architectural Press, 2007), 51-53, 53
5. Ver Danah Boyd en: D. Boyd, 'Taken out of Context' (UC Berkeley, 2008), 17. Ver también S. Livingstone, *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere* (Portland, OR: Intellect, 2005).
6. Ver también L.H. Lofland, *The Public Realm: Exploring the City's Quintessential Social Territory* (Piscataway, NJ: Transaction Publishers, 1998), 31. Sobre urbanismo, teatro y roles, ver también S. Lennard y H. Lennard, *Public Life in Urban Places* (Southampton, NY: Gondolier, 1984).
7. M. Berman, *All That is Solid Melts into Air: The Experience of Modernity* (New York: Verso, 1987), 196.
8. J. Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities* (London: Pimlico, 2000 [1961]), 40.
9. Wirth, 'Urbanism as a Way of Life'.
10. L. Lofland, *A World of Strangers: Order and Action in Urban Public Space* (New York: Basic Books, 1973), 10.
11. *Ibid.*, 9.
12. Citado en A. Blum, 'Local Cities, Global Problems', 53.
13. Ver también M. de Lange, 'Moving Circles: Mobile Media and Playful Identities' (Tesis doctoral Rotterdam: Erasmus Universiteit, 2010) y A. Galloway, 'A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media' (Tesis doctoral Ottawa: Carleton University, 2008) para una revisión extensiva de diferentes tecnologías.
14. Ver también: Tuters and Varnelis, quienes se refieren a 'anotación' y 'trazo' como cualidades de lo que llaman 'medios locativos'. M. Tuters y K. Varnelis, 'Beyond Locative Media: Giving Shape to the Internet of Things', *Leonardo* 39 (2006) no. 4, 357-363.

15. M. Ito, D. Okabe y M. Matsuda, *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), 15.
16. K. Fujimoto, 'The Third-Stage Paradigm: Territory Machines from the Grills' Pager Revolution to Mobile Aesthetics', en: M. Ito, D. Okabe y M. Matsuda (eds), *Personal, Portable, Pedestrian: Mobile Phones in Japanese Life* (Cambridge, MA: MIT Press, 2006), 77-102, 98.
17. M. Castells, 'The Culture of Cities in the Information Age', en: I. Susser (ed), *The Castells Reader on Cities and Social Theory* (Malden, MA: Blackwell Publishers, 2002) 382. Ver también S. McQuire, *The Media City: Media Architecture and Urban Space* (Thousand Oaks: Sage, 2008); Stephen Johnson popularizó el concepto de 'interfaz' como metáfora cultural en su libro *Interface Culture*. En los Países Bajos, Marianne van den Boomen publicó un ensayo titulado 'De stad als interface' (literalmente, 'La ciudad como interfaz') en 1996, *De Helling* no. 1 (spring 1996), <http://boom.home.xs4all.nl/artikel/stad.html> (fecha de consulta: 28 de febrero 2013); S. Johnson, *Interface Culture* (San Francisco: HarperEdge, 1997).
18. E. Kluitenberg, 'The Network of Waves', *Open* 11 (2007), 6-16,14
19. Galloway, 'A Brief History of the Future of Urban Computing and Locative Media', 41. Galloway también utiliza 'pruebas culturales' en su investigación basada en la teoría de Gaver; B. Gaver, T. Dunne y E. Pacenti, 'Design: Cultural Probes', *ACM Interactions*, Enero – Febrero 1999, 21-29.
20. Dourish, *Where the Action Is*, viii.
21. Ver también: M. de Waal, 'The Ideas and Ideals in Urban Media', en: M. Foth et al. (eds), *From Social Butterfly to Engaged Citizen* (Cambridge, MA: MIT Press, 2012), 5-20.

