

Ciber-Ciudad.El estudio social de lo urbano.

Jose E. Córcoles Tendero

Profesor de Educación Secundaria
jecorcoles@edu.jccm.es

En este artículo se exponen las claves de lo que se entiende por ciber-ciudad, y su implicación en lo que respecta al estudio de lo urbano. Todos los contenidos del trabajo tienen como objetivo abordar desde diferentes puntos de vista el concepto de ciber-ciudad y su relación con la ciudad, tal y como se entiende en el mundo físico. De alguna manera, este trabajo trata de hacer hincapié en lo que las nuevas tecnologías definen a la ciudad y sus habitantes. Unas nuevas tecnologías que abren nuevos campos metodológicos, o redefinen los ya existentes, en lo que respecta a la antropología urbana. Las nuevas tecnologías cambian la ciudad pos-industrial para convertirla a una ciber-ciudad; con una nueva problemática, pero también con nuevas “armas” metodológicas para estudiar esa problemática.

En su principio, el trabajo trata de introducir el concepto de ciber-ciudad (término que uso para referirme lo más general posible a la ciudad a la que se refiere el trabajo). Realmente, el término inicial que los autores acuñan es el de *ciudad contemporánea*. De alguna manera, ya de principio, se ve una distinción (aunque sea sólo terminológica) con lo que es la ciudad pos-industrial. La ciudad contemporánea viene regida y dirigida por las nuevas tecnologías. Pero esta ciudad contemporánea se puede ver y definir desde muchos puntos de vista: Ciudad Internet, e-topía, tecnópolis, ciudad-chip, bit city, ciudad de los no-lugares y ciber-ciudad. Todas estas maneras de ver la ciudad contemporánea son en algunos casos solapables; pero todos ellos tienen a las nuevas tecnologías como eje principal de sus definiciones. Es importante señalar que todas estas definiciones no intentan ofrecer una imagen real de la ciudad contemporánea, entendiendo como real que todos los habitantes de la ciudad interpretan de la misma manera. Sino que son, más que nada, modelos, interpretaciones genéricas obtenidas en base a hábitos, representaciones sociales e identidades más o menos generalizados (según los autores las definen).

De alguna manera, la ciber-ciudad, tal y como se trata en este trabajo, va más allá de la ciudad pos-industrial. Si en la ciudad pos-industrial es “difícil” establecer los límites de la misma, en la ciber-ciudad los límites se solapan, creando una ciudad contemporánea interrelacionada e interdependiente del resto del mundo. Y todo ello gracias a las nuevas tecnologías en general y a Internet en particular. Como sus autores dicen en los capítulos finales “ [...] la ciudad se presenta como un marco ideal en el cual uno puede perderse por sus calles, avenidas, plazas, webs, blogs, puentes, bulevares, chats, etc.” Esta definición resume muy claramente lo que los autores entienden por ciudad contemporánea, por ciber-ciudad, cuando quieren que paseemos por ella.

Pero todas las definiciones de ciudad que el trabajo propone están plagadas de modelos y metáforas que las sustentan y que la representan. Un ejemplo es el modelo *hipertextual* que se propone en el capítulo IV: “las palabras funcionan como vínculos entre un conjunto de textos informáticos [...]. En un hipertexto, una palabra pertenece simultáneamente a textos diferentes: en cada uno de ellos participa en la producción de sentidos diversos en interacción con otras palabras del texto [...]”. De alguna manera este modelo propone que los habitantes de la ciudad se hayan en contextos urbanos y sociales diferentes (on/off line), como también pasa con las palabras de un hipertexto que están en diferentes documentos. Otro modelo interesante es el que se propone en e-topía (Capítulo I): los habitantes como cursores de un sistema operativo (cursores de Windows), que se desplazan por un edificio que demandan información. El edificio en este caso es un interfaz única, interactiva y descentralizada”. Otro modelo o equiparación muy interesante que se hace entre el ciber-espacio y la ciudad física es la similitud que se hace (en página 97) entre los nodos y sendas de Lynch con los buscadores de Internet (Google, Yahoo!). Nodo/buscador son equivalentes, cada uno en su mundo. Esta equiparación es antropológicamente muy interesante, pero también informáticamente hablando, sobre todo por lo que puede afectar al diseño tecnológico de ese tipo de sistemas software. El último modelo que se puede destacar queda fuera de un modelo de ciudad, y está más centrado en modelar al etnógrafo. Éste es el modelo, o metáfora, de Ciberflâneur o Inspector Gadget “el estudioso ya no se detiene en el espacio. Transita a través de ellos, de las calles, de las avenidas, de las estaciones de metros, de los aeropuertos, de las webs, de los blogs, de los chats”. De alguna

manera, para estudiar la ciber-ciudad el antropólogo debe llenar miles de herramientas metodológicas (gadgets) adaptadas a las nuevas tecnologías.

Esta última metáfora del Inspector Gadget, es bastante aparente. Sobretudo cuando hablamos de Gadget como sinónimo de “dispositivo electrónico”. Tras su lectura en el trabajo, da la sensación de que la ciber-ciudad necesita un *cambio radical* en las herramientas metodológicas que se deben usar para estudiar lo urbano. A lo largo de la asignatura, ya se ha hecho mucho hincapié en que la metodología para estudiar lo urbano es distinta a la usada en “Antropología clásica”. Se necesitó redefinir las técnicas y se usaron nuevas técnicas para poder entender en realidad lo urbano. De alguna manera, la ciber-ciudad necesita de un cambio (o adaptación) metodológica sustancial. Pero, en mi opinión, el cambio que se propone no será tan “traumático” en el paso de estudiar la ciudad pos-industrial al estudiar la ciber-ciudad, como fue para estudiar la ciudad viniendo de las metodologías procedentes de estudiar las sociedades ágrafas. El problema principal parece ser que cambia el objeto de estudio con respecto a la ciudad física. Autores como Téllez (en página 65) piensan expresamente que con la ciber-ciudad si se afronta la dificultada “de delimitar un nuevo objeto de estudio”. Pero, por otro lado, otros autores (en la página 67) hacen mención a que “no se puede asegurar que [...] los cambios en la tecnología lleven inexorablemente a un cambio en la forma y en la vida urbana, provocando una tercera revolución [...]”. En mi opinión, estos autores son conscientes de que la ciber-ciudad no puede tomarse como algo “real” e inminente en todas las sociedades. Se puede decir que está a medio camino entre el futurible y la excepción. Sin embargo, con todo, es interesante afrontarla como un reto antropológico que requiere un estudio detallado.

Un aspecto muy importante que se debe tener en cuenta para entender todas las aportaciones de este trabajo es la definición de “habitante de la ciudad”. A lo largo del trabajo, en sus definiciones, no se usa la palabra “ciudadano” para referirse a los habitantes de la ciber-ciudad. En un principio parece simple terminología sin ningún transfondo. Pero conforme se avanza en la obra, conforme se van viendo las referencias, uno se percata de que no es casualidad. Toda la obra está enmarcada dentro de la concepción que de ciudad y habitante que tienen autores como Marc Augé y Manuel Delgado. Realmente los habitantes son “transeúntes”(*passage* en página 114), gente que va de un sitio a otro, con un destino y un final, que atraviesan espacio, plazas, parques, avenidas, y también límites entre esos estaciones (no-lugares, heterotopías). En la

misma línea, Mayans (en la página 119) plantea la ciber-ciudad como el fin del anclaje euclidiano a favor de la madeja de itinerarios, vínculos y paradas virtuales. El trabajo no se enmarca en una visión de habitante como ciudadano tal y como las pueden ver autores como Castells o Borja. El habitante es un transeúnte que se mueve por el espacio on/off line. Siguiendo el modelo de e-topía: “ [...] la realidad e-tópica actual está caracterizada por el fluir de la información [...], por la conectividad a todos los niveles [...], y por la gestión inteligente”.

Además, en algunos pasajes de la obra se critica la visión de Simmel respecto a que la ciudad y sus espacios públicos son los lugares por excelencia de la sociabilidad (página 73) . De alguna manera, los autores se decantan por una ciudad, ciber-ciudad, que no necesita de espacios de sociabilidad clásicos (parques, plazas) y que tiene más a los espacios no-presenciales y a los no-lugares como futuro. Según lo comentado en clase este año, esta visión me parece un tanto alejada de la realidad, o por lo menos, un tanto desprovista de generalidad, por mucho que los autores digan que “[...] hace falta pasear por las calles de la ciudad para quitarle “dulzura” a esta definición” (refiriéndose a los espacios de sociabilidad de Simmel). Por lo menos en mi ciudad, los espacios públicos tienen una utilidad palpante. No se puede discutir que Internet ha facilitado mediante los blogs y webs es un escaparate de reivindicación (solo hay que ver los movimientos antiglobalización y anti-sistema y la forma de mantenerlos en todo el mundo), pero de ahí a extrapolar que todos los movimientos de la ciudad y que todos los espacios se han relegado al ciber-espacio, va un trecho, a día de hoy. Mayans (en página 87) apunta que los espacios de socialización del siglo XX se han (o los hemos) ido “desprendiendo” a lo largo de la segunda mitad del siglo XX, y, ante esto, una alternativa posible (a los espacios públicos) son los ciber-espacios, para recuperar la plaza, el café y la conversación informal. Sin embargo, Mayans no dice que el cambio se haya ya producido o se produzca en breve. En esta línea, en la página 68 se apunta que “La ciber-ciudad es una metáfora para dar cuenta de dicha realidad, sin embargo puede parecer un concepto teórico, ajeno, alejado, fruto quizás de un deseo de afrontar futuras transformaciones”.

En conclusión, este trabajo apunta un nuevo punto de vista de la ciudad contemporánea. Una nueva visión de lo que es la ciber-ciudad y sus implicaciones con las nuevas tecnologías. El trabajo expone una definición (página 116): “consideramos a la ciudad on/off line como una totalidad simbólica, cómo un espacio híbrido global (en

el cual se difuminan las características físicas y virtuales de ambas), como un constructo resultante de un conjunto de prácticas sociales mediatizadas por lo tecnológico”. Ante este objeto de estudio el trabajo propone varios modelos y metáforas, pero también propone herramientas metodológicas para abordar un estudio en toda su extensión, por ejemplo: la etnografía virtual, las metáforas de *flâneur* o la *dérive*. Estas herramientas van en línea de que en la ciber-ciudad “la participación del etnógrafo se define más por un modo de estar que por sus efectos reales sobre el grupo” (página 122).

Junto a esto, en toda la obra se abordan aspectos tecnológicos como los chats, los simuladores (tipo simcity), los ICQs, los blogs, incluso Second life. Sobre esto último se establece un debate sobre los cambios que, a partir de estas tecnologías, se puede experimentar en las prácticas sociales. Referente a esto, aparece una afirmación de José Saramago hablando de Second Life, en donde confesó que lo que implica Second Life en este mundo le da *miedo*. De alguna manera, el texto afirma que la construcción de los nuevos territorios que se crean en la ciber-ciudad *dan miedo*. [Aquí me voy a permitir una pequeña licencia] Yo rechazo totalmente esta expresión de “dar miedo”. Estoy en contra aún hablando metafóricamente. Las nuevas tecnologías no dan miedo. Sus posibilidades no pueden dar miedo, más cuando son creadas y usadas por humanos (¿o quizá es por eso?). Las nuevas tecnologías son un paso más en la sociedad y debe ser algo cuando menos enriquecedor y nunca dar miedo. Oír hablar así de una fuente tan interesante para la sociedad en toda su extensión, me recuerda inevitablemente a la biblioteca del Nombre de la Rosa de Umberto Eco; ¿Cuántos no pensaban que había que quemarla para que nadie pueda leer sus escritos satánicos? Oír hablar a un intelectual en términos de “dar miedo”, sí me da miedo.

Para finalizar, para aquellos que conocemos profundamente las nuevas tecnologías, toda la obra ofrece una visión muy atractiva por sus conceptos, modelos y problemática, ya que de alguna manera, es un puente entre dos disciplinas a priori muy distantes: la antropología y la informática (ciencias de la computación para los angloparlantes). En ningún momento habría pensado que los dos mundos estuvieran tan relacionados, ni que muchas de las herramientas informáticas generadas por informáticos, tuvieran la implicación social que se muestra en este trabajo. Sin embargo, tratar tan directamente con las nuevas tecnologías y hacer un trabajo publicado (en papel) tiene también sus desventajas: una de ellas es lo rápido que se queda obsoleto lo que dos años atrás era innovador. Quizá en Antropología pura y dura

eso no sea un hándicap, pero en Informática es el pan de cada día. Ejemplos de que el trabajo es una versión “obsoleta” se muestra por ejemplo en que en ningún momento se hace mención a las redes sociales. Me refiero a entornos como Facebook, Tuenti o Ning. Entornos que llevan consigo chats, mensajería instantánea, video-conferencia, etc., entre un conjunto de “amigos”. Estos ofrecen servicios además de compartir todo tipo de información multimedia (fotos, vídeos, documentos) y la posibilidad de invitar a “amigos” así como de compartir “amigos”. Sin duda, hablar de ciber-ciudad en 2008-09 es hablar de redes sociales (más que de chats o ICQs) y de todo lo que implica desde el punto de vista antropológico. Por otro lado, también la publicación (al ser de 2006), no incluye junto con Google Earth como implicación metodológica de “acceso rápido” (página 117), a Google Street View. Ésta es una posibilidad incluida en Google Earth y Google Maps que permite ver instantáneas de las calles de una ciudad y girar en un punto fijo 360 grados. La resolución es tan alta que permite distinguir a las personas, incluso a los rótulos de los establecimientos, da la sensación de estar paseando por la ciudad. Actualmente en España sólo está Madrid y Valencia, pero en Albacete ya se vio en octubre de 2008 pasar el coche de Google Earth haciendo fotos de toda la ciudad. Es una instantánea de la ciudad. ¿Es útil esta información para la antropología urbana en la ciber-ciudad?

Bibliografía:

Paseando por la ciberciudad: tecnología y nuevos espacios. Oscar López Catalán (Autor), Pep Vivas i Elias (Autor), Jesús Rojas Arredondo (Autor), Lluvi Farré Montalà (Autor), Valeria Santoro Lamelas (Autor), Tomeu Vidal i Moranta (Autor). Editorial UOC.

SOCIEDAD DE LA INFORMACION

www.sociedadelainformacion.com

Edita:



Director: José Ángel Ruiz Felipe

Jefe de publicaciones: Antero Soria

Luján

D.L.: AB 293-2001

ISSN: 1578-326x