De la estructura de matrioska a la matrix urbana

El horizonte del hiperespacio público

Juan Antonio Martínez Tapia*

Introducción

Por la mañana te levantas, miras el *google maps* y te aterroriza la línea roja que indica el estado del tráfico, luego decides mirar por la ventana, lo que en efecto declara anticipadamente la pantalla de tu móvil, llegarás tarde, rápidamente te levantas, te bañas y desayunas si puedes, pero no sin antes *twittear*, postear o darle *like* en *facebook* a un meme que te ha causado risa, restando así un poco de la amargura que te espera en las calles. Por fin es viernes, la noche anterior por *whatsApp* quedaste con tus amigos que después de las clases se reunirán en algún lugar cerca del centro.

Esa misma tarde, atrapado en el tráfico que te persigue nuevamente detrás del parabrisas, unas tiras robustas de concreto se enmarañan por los cielos donde miles de automóviles se meten por debajo de la tierra y trepan por rampas en un desfile lento, estridente y enfermizo de luces rojas, donde divisa luego una ciudad iluminada, pantallas, señalizaciones digitales, una arquitectura que se enciende en un tono disonante para que la voltees a ver, que encima te mira por una cámara que se asoma sobre alguna esquina. En el caos y sin salida, te refugias en el *playlist* de tu *iPod*, mientras *whatsappeas* con los que te esperan, como diría Arthur C. Clarke, el futuro ya no es lo que solía ser.

Durante los últimos treinta años ha habido una profunda transformación en el entorno urbano y social, se ha ido adaptando un modelo distinto al que podíamos imaginar antes de la llegada del teléfono celular o la internet, tanto que hoy es difícil pensar la vida sin estas tecnologías, nos preguntamos así al mirar la historia ¿cómo lo hacían?, o ¿cómo podían vivir sin ellas?, e incluso dudamos nuestra existencia ante la falta de algo tan simple como nuestro móvil. Esto es en parte porque los adelantos tecnológicos se configuran como un requerimiento para poder reproducir la actualidad que tenemos, por lo que es impensable quedarnos un solo día sin la confianza que nos da la red.

El espacio y la infraestructura pública también es distinta y se refleja en edificios como la "Estela de luz", el "Sistema ecobici" y los segundos pisos, alcanzando también al patrimonio, donde otros espacios como el Monumento a la Revolución y la Alameda Central se reinventan en los valores de la globalización y la posmodernidad, aunque no siempre hay que derrumbar edificios o remodelarlos para que se transformen a favor de esta corriente, basta con proyectar sobre ellos las formas y colores que dicte la ocasión.

De este modo la arquitectura sigue tendencias y formas que apuntan a la tecnología como ideológicamente necesaria, la finalidad es la conectividad, la interacción y la búsqueda de la autonomía del usuario, de este modo el espacio público y su tiempo también se transforman, el producto da como resultado una nueva concepción en la que se inter-

http://www.sinembargo.mx/wp-content/uploads/2012/03/tarjetas-564x252.jpg

http://1.bp.blogspot.com/_HafsPeUDcUY/TT1gwPZUZGI/AAAAAAAAAPA/qXxE7aTI2oY/s1600/ecobici.JPG

secta lo real por un lado y la virtualidad por otro, a través de la internet, configurando un espacio multidimensional y potencial.

Es por esto que se hace necesario definir el espacio público de esta actualidad, "el hiperespacio público", para ello es necesario entender, qué es el espacio presencial y qué es la virtualidad ¿es un fenómeno que nace con las computadoras o la tecnología digital, ¿desde cuándo existe? y, ¿dónde está?

Aquí y ahora ¿qué es el espacio público presencial?

Para dar respuesta a eso, primero tendríamos que entender el concepto de espacio como una construcción mental del ser humano, producida a través de la propia abstracción que hacemos en nuestra mente de lo que nos rodea, tal como menciona Cisneros (2006: 5-67), "la objetividad del mundo y su humanización es a través de las representaciones que hacemos de él", lo que según el autor conforma a lo "vital, significante y significado", tal cual como existe a nuestro alrededor y tal cual es representado por nuestra mente, todo ello, nos permite luego manifestarnos con y dentro de ese espacio, reconocer y nombrar los objetos que en él se encuentran porque están ahí con nosotros de determinada forma, porque podemos tocarlos y percibirlos en nuestra misma categoría, como reales. Donde lo real, según describe Pierre Lévy (1999: 10-18); existe, está constituido y se trata de una "presencia tangible", así "las cosas sólo tienen límites claros en lo real".

Sin embargo la definición del espacio depende además de una temporalidad, pues los conceptos se van completando en la historia, y lo que define al espacio es "una noción construida histórico-físico-filosófica" que no ha terminado de elaborarse, de este modo, al espacio lo concebimos, en su característica histórica como un ente geométrico, geográfico, lógico, razonado, mecánico, matemático, cognitivo y trascendente en esencia, las cualidades que definen la dimensión del espacio en una temporalidad, que a su vez conforma con nuestra presencia a la realidad (Cfr. Cisneros op. cit.).

Pero para entender luego el mecanismo en el que los procesos históricos han ido conformando la concepción del espacio, hace falta entender el concepto como una construcción humana, donde, mediante nuestras acciones transformamos de manera artificial a nuestro entorno; Milton Santos (2006: 54) hace una aproximación desde la geografía, define al espacio como "un conjunto indisoluble, solidario y también contradictorio, de sistemas de objetos y sistemas de acciones", no aislados, " sino en un contexto único en el que se realiza la historia", el autor no parte de la teoría de sistemas para desarrollar su hipótesis, la cual describe como desde el principio de la humanidad y a través de los paradigmas tecnológicos, el sistema de objetos se complejiza para hacerse progresivamente más artificial, lo que finalmente lo hace "funcionar como una máquina", esta artificialidad puede entonces suponer una desrealización o una artificialización progresiva, la pérdida de lo natural y de algún modo, de lo real, algo que trataré posteriormente con más detenimiento.

Entendemos entonces al espacio presencial como aquel al que acudimos físicamente porque es tangible, medible y perceptible con nuestros sentidos y es aquel que nos permite interactuar de manera activa en tiempo y lugar con otras personas u objetos a través de acciones para conformar y completar la historia, ya que es así que la esencia del presente; la presencia, lo real y lo posible se entienden, así, el espacio humano se crea en lo humano: es el campo, es el pueblo, es la carretera, es la ciudad, sus edificios, sus calles. ¿Pero en calidad de qué podemos definir como público a ese espacio?

http://commondatastorage.googleapis.com/static.panoramio.com/photos/original/7563984.jpg

http://farm3.static.flickr.com/2413/2110392554_8a1f840b78_o.jpg

Aunque en la ciudad siempre han existido espacios comunes entendidos para la colectividad, públicos por antonomasia y del libre tránsito, pero el concepto de espacio público es relativamente nuevo, aun cuando éste retome o quiera retomar atributos del ágora griego, no es sino hasta hace pocos siglos que se entiende y se tipifica como tal, de este modo se configura como un tema principal para los estudios de urbanismo, autores como es el caso de Jordi Borja y Zaida Muxi (2000: 63) "el espacio público es la ciudad o la esfera ideológica que define a la ciudad como realidad, más allá del simple hecho del espacio construido, es la ciudad y su relación con la ciudadanía, ya que históricamente esta entidad se compone por un trinomio entre la aglomeración humana; la urbs, "el lugar productor de ciudadanía y ejercicio de la misma; la *civitas*", "y el lugar de la política; *la polis*" y entre este sistema, si retomamos a Cisneros encontraremos de alguna manera el binomio entre lo significado y lo significante, entre lo construido y lo que Habermas describe como la "esfera de lo público".

Jürgen Habermas define al espacio público por tres propiedades fundamentales, "la inclusividad", "su carácter igualitario" y "la apertura, en el sentido de que cualquier asunto, sin restricción puede lanzarse a discusión entre los que participan de este carácter público", lo que luego se define como la esfera de lo público, El autor (1997), que es retomado por Gustavo Linz Ribeiro (2002), quien a su vez es recuperado por Raúl Trejo Delarbre (2009), describe que "en las sociedades complejas, la esfera pública forma una estructura" que hace mediación entre el sistema político, por un lado y la vida privada, así como los sistemas de acción especializados en términos de funciones. Lo que finalmente crea una "red supercompleja" que se ramifica desde lo global hasta lo particular y cultural, de tal modo encontramos esferas públicas que van desde los muy mencionados cafés hasta los no muy bien vistos cibercafés, diferenciados a su vez por los niveles de comunicación y de la complejidad organizacional que hay en ellos, así, entendemos tres conceptos distintos de esfera pública "la esfera pública episódica", "la organizada" y "la de los medios de comunicación" (Cfr. Trejo Delarbre, R., 2009) donde valdría valorar a las crecientes tecnologías de la comunicación y la información en su papel como parte de la esfera de lo público.

Para Rodrigo Salcedo Hassen (2002) el discurso posmoderno define al espacio público como lugar de construcción de ciudadanía, multiplicidad de usos y encuentro social. Para él esta concepción no es más una utopía creada después de la revolución burguesa, cuando se creó el Estado y se sentaron las bases del capitalismo, siendo el espacio público el triunfo de esta nueva clase política, quienes lo arrebataron de la monarquía para después ser utilizado para la detentación de una nueva forma de poder autoritario, que los nuevos oprimidos (el proletariado); usan como arma en contra de estos nuevos opresores, manteniéndose siempre en el marco "poder/resistencia al poder", donde de alguna manera a lo largo de la historia, el espacio llamado público siempre ha sido excluyente y siempre ha tenido un carácter privado al pertenecer y estar diseñado en torno a una clase dominante, además de que siempre ha sido sinónimo de revolución y opresión, de allí que la idea de la libertad y el encuentro ciudadano son meros ideales.

Retomando después a Borja y Muxi (*op. cit.:* 73-74) veremos que en su descripción del espacio público proponen el trinomio *civitas-poli-urbs*, y sus múltiples particularidades, para describir a un espacio que está a la espera de ser conquistado; es decir, "no es algo que ya esté hecho, si no que se hace en el constante ejercicio de la ciudadanía", misma que parte de una serie de acciones que a través de la política y la resistencia, desencadenan la apertura de ese espacio que garantiza: expresión de los colectivos sociales, organización, socialización, movilidad, libertad, integración y distribución social, es entonces que por medio de la acción se puede crear y reconfigurar lo público.

http://www.sinembargo.mx/wp-content/uploads/2012/03/tarjetas-564x252.jpg

http://vivedeviaje.com.mx/wp-content/uploads/2011/01/GEDC0322-2.jpg

Siguiendo la búsqueda, decimos luego que el espacio es público porque conforma primero lo humano, luego lo urbano y es la ciudad, así como sus organizaciones. La calle es ese lugar de convivencia e interacción social entre grupos e individuos y es al mismo tiempo el lugar donde confluyen los temas que emanan para conformar la esfera de lo público, es lo cotidiano, lo colectivo y de este modo, es de todos, y, al ser de todos, se describe como un ideal de grupos, de colectivos o de individuos, que lo definen desde distintos puntos de vista, siendo así, esa exigencia califica su calidad.

Para complementar esta visión, Soja (1996), quien parte del Leferbrve (1991) y quien a su vez es retomado por Salcedo (2002) describe además al espacio de la misma manera que Cisneros (2006), colocándolo en dos de tres niveles de interrelación, estos serían: "el espacio percibido" y "el concebido", el primero "definido por las prácticas materiales; lo que es real y las cosas que en él se contienen", y "el segundo que es constituido por los pensamientos que tenemos sobre el espacio y su representación imaginaria", añadiendo a este par un tercer nivel de complejidad, definido como "el espacio vivido" o "el tercer espacio", que "es al mismo tiempo real e imaginado, actual y virtual, lugar de estructuras individuales, de experiencias y acción colectiva". Es desde este punto de partida y en confluencia con la revolución tecnológica que describen algunos autores y que vivimos actualmente, donde cabe preguntarse ¿qué es lo actual?, y ¿qué es lo virtual? Y cuál diferencia o relación tienen con lo imaginario y lo posible, Pues estas son las bases problemáticas de la nueva revolución urbana de la que habla Ascher (2004) la sociedad hipertextual, en la sociedad del conocimiento y la información.

La estructura de matrioska

Vivir la ciudad y el espacio público hoy, es habitar el terreno; de la movilidad, la velocidad y la multidimensionalidad entendido en el sentido de que no importa qué tan lejos este una persona, qué tanto tráfico haya, o en qué edificio que se encuentre, puede entablar una conversación en texto o video con otra persona que esté en una ciudad o espacio dentro de una ciudad cualquiera tener en la palma de la mano una conexión directa a lo que existe en la realidad y que no se queda sólo en eso, si no que se generaliza en varias de las prácticas que llevamos a diario en instituciones, infraestructura y comercios, es esta multidimensionalidad del espacio, amén de que se tenga que pagar por ella. Tema aparte lo que comprende de alguna manera la revirtualización de la comunicación, a través del modelo hipertextual, los nodos.

Etimológicamente "híper" quiere decir: sobre de o superioridad. Es un prefijo que en la terminología médica es utilizado para denotar el exceso de algo o el aumento desmedido de alguna cosa.[1] El término híper en cambio también es utilizado en la informática para definir un tipo de organización, selección y búsqueda de información, que proviene de una matriz o serie de matrices que se organizan por medio de nodos exponenciales, de manera asociativa no lineal, entre un número finito de temas que en apariencia se contienen en una sola palabra, imagen o video, organizadas no de manera alfabética o numérica, si no emulando la forma en la que el cerebro humano cataloga y utiliza la información; "es una tecnología que organiza una base de datos en bloques de distintos de contenidos, conectados a través de una serie de enlaces cuya activación o selección provoca la recuperación de información" (Díaz, Catenazzi y Aedo, 1996; Bianchini, 2000) inactiva en sitios electrónicos distintos.

El término fue acuñado por primera vez por el filósofo, sociólogo e informático Ted Nelson en 1965, para definir este tipo de tecnología que tiene sus primeros antecedentes veinte años antes, en 1945, lo define como "un cuerpo de material escrito o pictórico interconectado de manera com-

1 Según el *Diccionario de la Real Academia Española.*

Un libro de matemáticas, por ejemplo, trata de la lectura y el aprendizaje. Virtualmente "un libro es conocimiento" o "el conocimiento se encuentra virtualmente codificado dentro del libro", pero eso no quiere decir que por sólo tener el libro en la mano éste nos trasmita algún tipo de saber, hay que leerlo por supuesto, actuarlo.

pleja y que no puede ser representado en forma conveniente haciendo uso de papel" (Nelson, 1945; en Bianchini, 2000). Del mismo modo que otros inventos que comenzaron a ser pensados a inicios del siglo xx, como el microchip o el transistor, verían su aplicación comercial una vez terminada la segunda guerra mundial, y se verán impulsadas durante la guerra fría, donde los nuevos aparatos de la comunicación e información se hicieron imprescindibles para los gobiernos protagonistas y finalmente, pocos años después para empresas y para el público de manera progresiva.

De algún modo el hipertexto es como las citas en este documento, que remiten a su vez a otros documentos, en principio es utilizado desde antes en la literatura científica. Un hipertexto es en esencia; una referencia de referencias y una variable de variables contenidas en una sola expresión y puede asemejarse matemáticamente a una función exponencial, el resultado: una palabra a la "n" potencia en un texto lineal.

La virtualización como dinámica según define Pierre Lévy, (1999: p.12) es la "elevación a la potencia" de una entidad considerada, no se trata de "una desrealización", virtual y real, es parte de una misma esencia, ya que como veremos más adelante lo virtual es real o al menos es parte de la realidad; la virtualización se trata más de "la mutación de la identidad", real en todo caso, pero en su forma híper, en otras palabras," es la solución a una problemática contenida en una actualidad", actualidad no en su sentido temporizador o cronológico, sino en el sentido de la acción y la actuación.

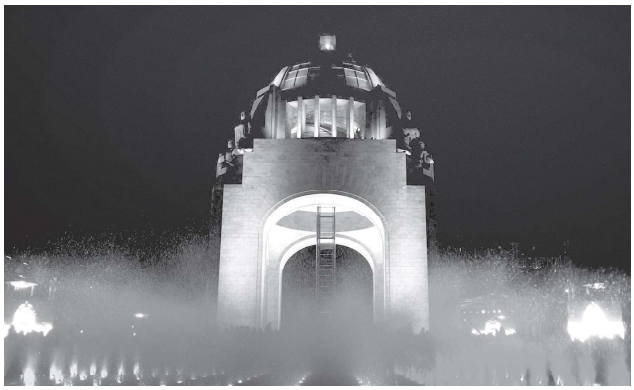
"Virtualizar una entidad cualquiera consiste en descubrir la cuestión general a la que se refiere, emular la dirección a esta interrogante y redefinir la actualidad de parida como respuesta a una cuestión particular" (Lévy. 1999: p. 12). Un libro de matemáticas, por ejemplo, trata de la lectura y el aprendizaje. Virtualmente "un libro es conocimiento" o "el conocimiento se encuentra virtualmente codificado dentro del libro", pero eso no quiere decir que por sólo tener el libro en la mano éste nos trasmita algún tipo de saber, hay que leerlo por supuesto, actuarlo. La virtualización de ese libro se da una vez entendida la cuestión general a la que éste se refiere, es decir: "la lectura y el aprendizaje", luego se redefine la actualidad de partida al digitalizarse este libro como un archivo en línea, de este modo puede ser leído mediante un aparato electrónico, no ocupar un espacio físico y ser capaz de contener toda la virtualidad del mismo conocimiento, la virtualización intenta solucionar una problemática, de una manera innovadora, para crear nuevas problemáticas.

Podemos concluir que la virtualización del libro no afecta en nada la esencia de la realidad del "leer y del conocer", ya que el libro se sigue leyendo, ni de la virtualidad del conocimiento contenido en el libro, codificado en fórmulas, operaciones y textos; lo único que cambia es la actualidad con la que se lee ese libro, con ese cambio nace una nueva serie de problemáticas, que van, desde la necesidad de un reproductor de medios electrónicos o hasta el riesgo de adquirir una lesión como la del síndrome de túnel carpiano[2] por el uso excesivo de estos *gadgets*, Sin negar así que la actualidad anterior (la del libro físico) también estaba inmersa en otra serie de problemáticas que la virtualización ha intentado solucionar, finalmente los libros físicos siguen ocupando un espacio real en nuestras vidas y juegan un papel importante y protagónico en la reproducción del conocimiento.

En una forma más compleja y llevada a la ciudad, el proceso de virtualización de la sociedad, se trata de la potencialización de "n" formas de entidades, con una necesidad problemática de comunicación o asociación entre espacio y tiempo, que encuentra una resolución en apa-

2 El síndrome de túnel carpiano es una mononeuropatía de la extremidad superior producida por compresión del nervio mediano a nivel de la muñeca, caracterizado por el incremento de presión dentro del túnel carpiano y la disminución funcional a ese nivel. Aunque sus causas pueden ser varias, se asocia de manera creciente al sobreuso de equipos de cómputo y aparatos electrónicos, que mantienen a la muñeca en movimiento repetitivo y constante por periodos prolongados.

Estela de luz.
http://marciavalverde.files.wordpress.com/2012/01/estela-de-luz.jpg



Monumento a la Revolución.

riencia estable en el modelo hipertextual del que habla Ascher (2004). Cuando se refiere a los efectos que las nuevas tecnologías de la comunicación y la información tienen en la ciudad, efectos que son causados en especial por uno de los grandes protagonistas: el internet y la virtualización del ego, las redes sociales; lo que conforma una parte importante del ciberespacio. Luego, cuando el autor retoma la idea del hipertexto como una metáfora para describir la multiplicidad de las pertenencias sociales de algún modo dice lo que Levy explica de la virtualización, basándose en la idea del hipertexto.

> El hipertexto es el procedimiento que permite seleccionar una palabra de un texto y acceder a dicha palabra en otra serie de textos. En un hipertexto, cada palabra pertenece simultáneamente a varios textos. En un hipertexto, en cada uno de ellos participa en la producción de sentidos diferentes interactuando con otras palabras, pero según una sintaxis que puede cambiar de un texto a otro. La digitalización de imágenes ha abierto la posibilidad de construir asimismo hipermedios que establecen vínculos entre textos, documentos sonoros e imágenes (el prefijo 'híper' se utiliza en el sentido matemático del hiperespacio, es decir un espacio con "n" dimensiones) (Ascher, 2004: 42)

De este modo el espacio de esta revolución informática es entonces un espacio potencializado, es así de una nueva problemática adquirida que no puede ser analizada en los estándares de la actualidad pasada (el modernismo), ya que desde esa perspectiva, esta mutación luce como una desterritorialización, una pérdida, la disolución o desvanecimiento de la esencia. El espacio sigue "aquí y ahora", aunque una parte de él se extiende "en cualquier lugar y a cualquier hora", pero sin caer en el mito de la desterritorialización de Stephen Graham (2000). Al igual que el libro, éste no pierde importancia, aunque lo parezca, se reafirma; lo que muta son los medios para socializar, comunicar, promocionar o debatir (de lo que se trata el espacio público), la virtualización es en todo sentido la respuesta a una vieja problemática operativa que intenta solucionarse, en ese camino crea nuevos problemas. Ascher (2004) parte de esto para suponer los nuevos principios del urbanismo, como un modo de enfrentar esa nueva problemática que la actualización de la ciudad representa y que autores como Salcedo identifican en las deficiencias del análisis que los urbanistas posmodernos hacen al calificar estas nuevas cualidades espaciales desde una perspectiva un tanto apocalíptica, que sin embargo debe ser replanteada como una oportunidad de reconocimiento.

Por qué el problema no es que lo nuevo sea malo por el simple hecho de que antes todo era "mejor" o más "sólido", o que las computadoras nos vendan una realidad "falsa", el problema no es el objeto, si no lo que hacemos con él y hacia donde queremos que nos lleve.

Bueno, pero entonces… ¿qué es lo virtual?

Si acabamos de explicar la idea de la virtualización en el ejemplo del libro y hablamos del libro como un contenedor virtual del conocimiento, entonces vale la pena preguntarse ¿qué es lo virtual? si el proceso de virtualización no afecta en nada su esencia, o acaso es que ¿lo virtual siempre ha existido?, para esto primero tenemos que entender exactamente eso, qué es lo virtual.

Etimológicamente la palabra virtual proviene del latín *virtus* que quiere decir "fuerza" o "virtud", normalmente está definido como aquello que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a lo real y a lo efectivo (Diccionario de la Lengua Española, 22° ed.).

Alameda Central.
http://mw2.google.com/mw-panoramio/photos/medium/82935533.jpg

Fuentes en la Alameda Central .
http://fotorius.com/sites/default/files/DSC02969.jpg

Gustavo Lins Ribeiro (2002: 2-5) dice que lo virtual es "una entidad compleja que participa" y ha participado desde siempre, y "de distintas maneras en la vida social y psicológica" de las personas, lo virtual describe, "no se opone a lo real si no que es parte de su mismo tránsito", por lo que la "virtualidad tiene que ver con la potencialidad y la posibilidad que ésta tiene para tornarse una fuerza en el mundo real", entonces, la virtualidad tiene una delgada relación con la imaginación, y con el futuro posible de la acción, ya que la imaginación sólo es empírica y lo virtual es una posibilidad, algo que está en proceso de realizarse o concretizarse, pero que puede quedarse atrapado en ello. Tomando en cuenta lo anterior, esta virtualidad podría definirse como abortiva cuando se mantiene como virtual (la realidad virtual) o realizable cuando se logra en la realidad (un objeto comprado en línea), la función de la virtualidad abortiva correspondería de alguna manera como dice Ribeiro a tratar de confundir lo real con lo imaginario.

Pero, ¿qué es el mundo si no una interpretación sensorial de nuestro cerebro? Una serie de estímulos que generan impulsos eléctricos que a su vez reproducen imágenes y lugares, que nos permiten vivir en un entorno multidimensional que llamamos realidad, ¿no es entonces esta realidad también una especie de virtualidad?, que como se vio al principio de este artículo, definido como una construcción mental, ¿no es también el campo de lo imaginario?, ¿qué de opuesto o distinto tiene con las virtualidades que creamos en nuestras computadoras?, donde a través de nuestros avatares como a través de nuestros cuerpos nos movemos e interactuamos y donde nuestros cerebros actúan de la misma manera que si estuvieran en la calle, incluso para algunos causando el mismo efecto emocional que la llamada realidad nos produce.

Pierre Lévy (1999: 10) por su parte define lo virtual separándolo de lo posible, o más bien del campo que define como el "tú lo tendrás". El autor lo describe como "algo que ya está constituido, pero que se mantiene en el limbo, es decir, un real fantasmagórico", lo que lo hace de principio diferente de lo virtual, porque "lo virtual no se realiza, se actualiza, aunque no de modo efectivo o formal". Así, "lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual" a diferencia de lo posible que es igual a lo real y ya constituido, lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o fuerzas que acompañan una situación, objeto, acontecimiento, acción, entidad o identidad.

Lo virtual existe junto a lo real, independientemente y mucho antes que la técnica, y no tiene nada que ver con lo posible o lo imaginado, pues forma parte de eso al mismo tiempo que de cada objeto desde la concepción que tenemos y generamos de él, así un objeto virtualizado como puede ser el libro de matemáticas; crea y produce sus propias virtualidades y puede ser revirtualizado.

Según explica Levy (1999) en su teoría de la virtualización, lo humano se creó a partir de la capacidad de abstracción o virtualización de los objetos, ésta sirvió para comunicarse con otros, así como para humanizar el entorno y convertirlo en un hábitat seguro para el ser humano, el autor describe partiendo de esto las cuatro virtualizaciones que crearon lo humano: "el lenguaje o la virtualización del espacio-tiempo", "la técnica o la virtualización de la acción", el "contrato o la virtualización de la violencia" y "el arte o la virtualización de la virtualización" y dentro de estos principios coincide, además, con varios autores en reconocer el cambio que las tecnologías de la información y la comunicación TIC's han causado en la sociedad contemporánea, lo que produjo posteriormente las nuevas virtualizaciones mencionadas, que se sirven a la tecnología digital aunque no están determinadas por ella.

La controversia con el determinismo tecnológico es que parte de la idea de que la tecnología determina el cambio

http://eldiariodelanena.com/wp-content/uploads/2013/09/125295-a-woman-uses-her-apple-iphone-4-smartphone-for-web-surfing-during-a-ph.jpg

http://www.managementjournal.net/images/stories/Contenidos/MJ_tecno/Innovacion/GOOGLE-MAPS.jpg

social, pero si la virtualización es producto de la resolución innovadora de una práctica, lo que genera el cambio social es la sociedad y sus necesidades, así, la tecnología apareció por una necesidad problemática primaria de las actualizaciones o actualidades pasadas, por lo que no determina nada, la sociedad en sí se autoindujo a una serie de nuevas problemáticas que buscan una nueva resolución, el proceso por lo tanto es cíclico, no lineal.

La virtualización es, por lo tanto, la búsqueda por la hominización y la mutación contemporánea, es la autocreación o recreación de la humanidad, algo que venimos buscando desde que nuestra especie decidió bajar de los árboles, lo que sugiere entonces un mundo súperhumanizado, de donde quizá podríamos lanzar una primera conclusión, la ciudad y la tecnología no se deshumanizan, se hacen más humanas, porque lo humano es la búsqueda constante por la artificialidad.

> "La virtualización es una guerra en contra de la fragilidad, el dolor y la usura. En búsqueda de la seguridad y el control, perseguimos lo virtual porque nos conduce hacia regiones ontológicas que los peligros ordinarios ya no permiten alcanzar" (Lévy, 1999: 62).

Entonces tiene sentido lo que Françoise Ascher (2004: 33) y otros autores, estudiosos de la posmodernidad describen cómo "la ciudad de los riesgos", la constante búsqueda por hacer del peligro algo controlado mediante la estadística, la informática y el conocimiento, una nueva utopía.

En conclusión; lo virtual no es igual a lo real, es parte de lo real, no es una noción independiente y no es simulación aunque se le compare con ello, y es distinto a lo posible porque lo posible ya está hecho, lo virtual se actualiza, es la problematización del "cómo" actuamos el mundo y es un medio que cómo humanos creamos para sobrevivir a la realidad que interpretamos, porque de tal modo hemos buscado la autonomía y la individualidad, que en su búsqueda nos encontramos con la dependencia.

La arquitectura en el espacio revirtualizado

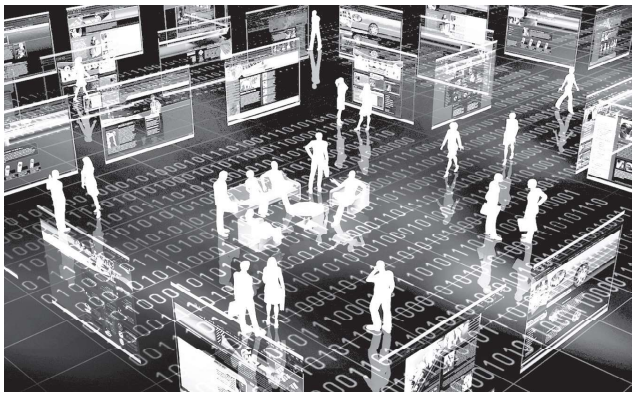
Una vez que se ha entendido que es lo virtual y que es lo real, entendiendo su relación en la vida y en la historia de la humanidad, se puede hablar de la actual revolución urbana quitando los velos que miran a la virtualización como algo imaginario, irreal, enajenante, inhumano o nuevo.

En efecto, no es nuevo, ya lo decía Aristóteles, "no hay nada nuevo bajo el sol", la virtualización existe desde que el hombre aprendió a comunicarse, pues como varios autores mencionan desde las ciencias de la comunicación; la escritura y el habla son en sí, una de las primeras manifestaciones de la tecnología, estos sistemas fueron necesarios debido a la necesidad creciente de transmitir un mensaje a los otros.

Abrir una nuez, por ejemplo, en un pasado, era un trabajo que el ser humano no podía hacer con sus propias manos, tuvo que haber una reflexión mental más compleja para resolver el cómo, con los materiales que estaban a su alcance, virtualizar la acción fue la resolución práctica que llevó a los primeros seres humanos a poder utilizar un objeto para ayudarse a abrir esa nuez, revirtualizarla, utilizar unas pinzas (una máquina simple ideada para varios propósitos) y luego alterar genéticamente la nuez para que produzca una cáscara más delgada (una tecnología especializada). La tecnología es un medio para lograr de manera más práctica algo que ya estábamos buscando, en este caso, la nuez.

La ciudad contemporánea de este modo adapta a las antiguas formas de la ciudad, con una serie de innovaciones técnicas visibles que sustituyen y renuevan los usos, luego

http://euro.mediotiempo.com/media/2013/08/13/esta-app-ya-la-puedes-usar-sin-conexion.jpg



http://sociedadinformacion.fundacion.telefonica.com/img/elementos/articulos/upload/mundovirtual.jpg

la sociedad y la naturaleza humana determinan qué pasa, cómo y quién lo usa. Un ejemplo práctico sería la arquitectura del barroco, donde las fachadas como objetos de adiestramiento litúrgico, contaban a manera de libro abierto las imágenes bíblicas de una manera majestuosa, artística y monumental, algo que hoy en día es quizá imposible, ya que es difícil pensar en cambiar la fachada de algún edificio histórico para demostrar las grandes "virtudes" del poder actual, el Estado y las marcas, sin embargo ese problema tiene una solución práctica, ya utilizada desde hace tiempo.

¿Cómo usar un edificio para educar a una población en los nuevos valores de la sociedad? La respuesta está en virtualizar la fachada, proyectar sobre ella por medio de la tecnología digital toda la historia del estado, las formas de la marca y sus logros, los espectáculos de luces hacen lo mismo que la arquitectura barroca en las fachadas, ¿no entramos entonces a una nueva dimensión de la arquitectura?, donde el mensaje ya no depende sólo del arquitecto o del escultor, si no también de muchos otros especialistas, técnicos y profesionistas.

El mundo de las acciones

El libro es la virtualización del conocimiento, convertido en objeto después de que se intentaron superar los obstáculos y las problemáticas que la tradición oral no podía abarcar. El libro sin embargo, no descartó ni sustituyó la tradición oral, ya que la transmisión del saber todavía requiere de escuelas y profesores que se sirven del libro como un medio, así como ahora de las computadoras y medios electrónicos. El libro como un objeto virtualizado se actualiza con la lectura del mismo modo que un archivo de texto en formato digital, o que las estelas grabadas en Babilonia, la lectura es la acción, lo actual, lo que requiere necesariamente de un actor.

La ciudad se actualiza del mismo modo día con día, así lo han hecho desde siempre los millones de actores sociales que conforman lo urbano, la tecnología como respuesta a una problemática, es lo mismo que el libro al conocimiento, de este modo se han creado nuevas prácticas sociales que reafirman la realidad de la ciudad y que crean el nuevo espacio físico; calles con pantallas, estelas luminosas, videocámaras, tarjetas inteligentes, telefonía e internet móvil o vialidades monitorizadas, todo ello para conformar el hiperespacio de la metápolis (Ascher, 2004: 56).

Aunque en apariencia pareciera que el espacio tradicional queda suprimido, no es así, en la red la comunicación es incesante, múltiple y tiene siempre una respuesta en lo físico, la actualización aparece entonces como la solución a un problema, la creación de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades, que posteriormente generará una nueva problemática que actualizar, es la historia sin fin de la humanidad. Como en un programa, las actualizaciones buscan solucionar problemas, aunque siempre se espera la siguiente versión, lo que requiere muchas veces de un *hardware* más poderoso y especializado.

¿Es público el hiperespacio?

No, no es público, la controversia está en que toda la tecnología cuesta y muchas veces es inaccesible, es evidente y hay que resaltar, que el comercio formal, el informal y el ilegal han abaratado los costos, pero este abaratamiento trae consigo la disminución de servicios, ya que la tecnología es exclusiva y elitista, y sí, estos aparatos llegan de manera progresiva a más personas y aunque en el futuro se espera una mayor propagación, siempre es de suponer que una parte de la población (como en todo) resulte más favorecida que otra en función de que tanto estén dispuestos a pagar por mejores servicios; ancho de banda, cobertura, planes, *software* y *hardware.*

En la ciudad no es diferente, la tecnología se ha instalado de manera concesionada y la construcción de más espacio público depende en muchos sentidos de qué tan factible resulte la inversión para obtener ganancias y así dar de algún modo el visto bueno para el desarrollo de nuevos lugares de convivencia, la renovación tecnológica del espacio público, por otro lado está controlada por los grandes monopolios tecnológicos que también son privados y que tienen cada vez más escena en la vida política del país

El espacio de la ciudad que se ha revitalizado está concesionado y tiene una tarifa, es el costo quizá por superar las problemáticas operativas de la actualización pasada (donde lo público era también un ideal, que muy pocas veces se cumplía) y tal como podrían decir muchos autores, esto podría suponer la muerte del espacio público, o su depreciación y en parte el concepto tiene algo de razón; muere el espacio público en las atribuciones del modernismo, ese espacio de la ideología burguesa que da paso a una nueva forma de entender la ciudad, tanto en sus atributos más oscuros como en los más claros, como sugiere Salcedo Hassen (2002) se debe tomar un nuevo enfoque con respecto a los espacios llamados por algunos autores como seudopúblicos, ya que es una calificación basada en un juicio que supone que "lo de antes" es mejor, dejando lo nuevo en la categoría de malo, no auténtico y sin valor, pero no hay que dramatizar, sería mejor entonces hablar del carácter semipúblico; del hiperespacio, ese lugar donde el ciberespacio y la ciudad son una extensión de cada cual, donde finalmente se reagrupa la esfera de lo público.

Ribeiro (2002), apoyado en Habermas (1997) describe a la esfera pública como un ente abstracto y relacionado directamente con los medios de comunicación, porque aunque los medios sean en sí privados, en ellos se logra desarrollar parte de la opinión pública, y están configurados dentro de la red con la misma vocación que hizo pública a la calle o al parque, es decir, la libertad de opinión, la capacidad de ser escuchado y la posibilidad del encuentro con distintas voces, (aún limitado, pero en crecimiento), los movimientos convocados desde internet, o los intentos de regularizar contenidos con derechos de autor, tanto como en las nuevas organizaciones que por medio de lo virtual logran incidir en la realidad política del mundo, tal como en otros tiempos, no existe la pérdida ni la evolución, sólo la sustitución de agentes, ya que la red es un complemento de lo que sucede en lo presencial, que se nutre de las nuevas formas de virtualizar nuestras acciones, la tecnología nos acerca a lo humano, pues en cierto sentido lo humano es la búsqueda de lo artificial

Fuentes de consulta:

Ascher, F., 2004. *Los nuevos principios del urbanismo:el fin de las ciudades no está a la orden del día*. Madrid España: Alianza Editorial.

Borja, J., 2003. *La ciudad conquistada*. Madrid, España: Alianza Editorial.

Cisneros Sosa, A., 2006. *El sentido del espacio*. 2006 ed. México DF.: Miguel Ángel Porrúa Editor.

Micheli Thirión, J., 2012. *Telemetrópolis, explorando la ciudad y su producción inmaterial*. Barcelona, España: Gedisa.

Santos, M., 2000. *La naturaleza del espacio*. Barcelona: Ariel.

Borja, J. & Muxi, Z., 2000. *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. [En línea]
Available at: http://pensarcontemporaneo.files.wordpress.com/2009/06/el-espacio-publico-ciudad-y-ciudadania-jordi-borja.pdf [último acceso: 28 09 2013].

Lévy, P., 1999. *¿Qué es lo virtual?. 3a. ed. España*: Paidós. Disponible en http://www.hechohistorico.com.ar/Archivos/Taller/Levy%20Pierre%20-%20Que%20Es%20Lo%20Virtual.PDF, fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Hemerografía:

Graham, S., 2000. *Las telecomunicaciones y el futuro de las ciudades*: derribando mitos. Eure, mayo, XXVI(77), pp. 5-23. Disponible en http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0250-71612000007700001&script=sci_arttext Fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Habermas, J., s.f. *La esfera de lo público. dialéctica*, pp. 123-130. Disponible en http://148.206.53.230/revistasuam/dialectica/include/getdoc.php?id=307&article=328&mode=pdf, fecha de acceso 18 oct. 2013.

Salcedo Hansen, R., 2002. *El espacio público en el debate actual*: Una reflexión sobre el urbanismo post-moderno. Eure, 28(84), pp. 5-19. Disponible en http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0250-71612002008400001, fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Trejo Delarbre, R., 2009. "*Internet como expresión del espacio público*. MATRIZes", Revista do *Programa de Pós-Graduacao em Ciencias da Comunicacao*, Issue 2, pp. 71-92. Disponible en http://rtrejo.files.wordpress.com/2012/04/internet-como-expresic3b3n-del-espacio-pc3ba-blico-matrizes-2-2009.pdf, fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Borja, J., 2012. *El espacio público virtual no sustituye al físico e incluso lo puede enriquecer* [entrevista] (octubre 2012). Disponible en http://www.revistatrampas.com.ar/2012/10/el-espacio-publico-virtual-no-sustituye.html Fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Pastor Sánchez, J., 1998 "*De la multimedia a la hipermedia"*. De Díaz Pérez, Paloma, Catenazzi, Nadia y Aedo Cuevas, Ignacio. *Anales de Documentación, Norteamérica*, 1, ene. Disponible en: <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/3171/3131>. fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Sitios web:

Bianchini, Adelaide, 2000, *conceptos y definiciones de hipertexto, departamento de computación y tecnología de la información*, Universidad Simón Bolívar-Venezuela, disponible en http://ldc.usb.ve/~abianc/hipertexto.html, fecha de acceso: 18 oct. 2013.

Lamarca Lapuente, María de Jesús, 2013, *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen*, disponible en http://www.hipertexto.info/documentos/hipertexto.htm, fecha de acceso 18 oct. 2013.

Datos del autor:
***Alumno de la Maestría en Ciencias en Arquitectura y Urbanismo de la ESIA Tecamachalco.**
jantoniomtzt@gmail.com