

## La ciudad como ficción total

Agustín Serra Bosquet



El distrito Minato Mirai 21 de Yokohama.

*Hay tres formas de contar una historia:  
la tuya, la mía y la verdad.  
Y ninguna de las tres es falsa.*

Robert Evans, productor de Hollywood

### El juego

Roland Barthes murió en una ciudad, en París, en 1980, frente a la Sorbona. Fue atropellado por una anónima furgoneta de una lavandería. Había cuestionado el mito de la obra y del autor. Barthes, entre otras cosas, hizo que nos preguntáramos donde comienza la ficción y donde termina lo real en la creación artística. Ahora la ciencia ha demostrado que la disonancia cognitiva hace que nuestro cerebro genere diferentes percepciones

de la realidad. Es decir, que construimos la forma de entender nuestro entorno. De alguna forma construimos nuestras propias ficciones... y podemos considerarnos afortunados, porque en esa tarea de “ficcional” nuestro entorno no estamos solos, nos acompañan el arte, la cultura y la tecnología... y tenemos el mejor de los escenarios: la ciudad.

La ciudad ha sido desde siempre un lugar ficcional. Muy ficcional. Un espacio construido que afecta, por supuesto, a las personas que lo habitan y a la forma en que lo hacen. Hasta hace poco esta ficción, esta forma de construir la realidad en las ciudades era una tarea básicamente arquitectónica y urbanística. Pero desde hace unas décadas, la tecnología ha de-



sarrollado nuevos recursos que permiten alterar nuestra forma de entender la ciudad... los muros pantalla, los grandes sistemas visuales de información exterior, el digital signage... Hoy, una ciudad no es tan solo una ciudad. Son muchas ciudades... porque su paisaje de información, su *infoscape* puede ser variable y además sus contenidos afectan directamente a la forma de percibir y vivir la ciudad. Es otra dimensión. Pero hay más... hay más dimensiones. Hoy los sistemas y dispositivos móviles personales permiten alterar de forma casi absoluta la percepción de nuestro entorno; desde el aislamiento personal hasta la sobreinformación a través de los sistemas de realidad aumentada, los códigos bidi o la información automática geoposicionada. Son nuevas formas de construir nuestra realidad. Por eso propongo que, como punto de partida y para ayudarnos a reflexionar, aceptemos el juego de entender la ciudad como “un escenario de ficción”, y en nuestro caso “un escenario de ficción total”.

A través de este juego intentaré dar respuesta a las tres preguntas que se plantearon en este ámbito: ¿cuáles son las potencialidades de las tecnologías digitales en el desarrollo cultural urbano?, ¿qué estrategias se podrían impulsar desde el sector cultural? y ¿cuál es el papel que podrían jugar en este proceso los agentes locales públicos y privados?

Entender la ciudad como ficción total significa aceptar nuestro espacio urbano como una *megadiégesis*. Es decir, un gran espacio donde se desarrolla nuestra ficción. Y este gran espacio de ficción que es la ciudad contemporánea, participa de los rasgos identitarios de lo que en los noventa comenzó a llamarse hipertexto e hipermedia, que nos induce a entender el espacio que habitamos como un

espacio de juego interactivo, inacabado, dialogante, abierto incluso a las ficciones azarosas, sinestésico, mestizo... Pero ¿es real esta ficción? Por supuesto. Es nuestra realidad. Es curioso que cuando estamos en el medio rural o disfrutando de la naturaleza solemos utilizar mucho la expresión “*esto es auténtico*”. Yo al menos nunca he escuchado decir; “*esto es real*”. Habitualmente entendemos el espacio no urbano como algo “no construido”, algo “no ficcional”, algo “auténtico”. Sin embargo la ciudad del siglo XXI es una fantástica “constructora de ficciones”, un auténtico *work in progress*, una obra eternamente inacabada. Es una ficción completamente real.

Además, la ciudad posee unas características que también están asociadas al relato de ficción posmoderno, como la intertextualidad, la autoconciencia y el sentido lúdico. La ciudad nos permite observar que, al menos, existen tantas ficciones como individuos. La filosofía, hace ya mucho tiempo, ha levantado acta sobre la disgregación del Sujeto, la ciencia nos redescubre cada día la complejidad de nuestro edificio biológico y la multifacética operatividad de la inteligencia humana. En realidad este caos multifuncional está más próximo a la morfología neuronal de nuestro cerebro que a un discurso “monocanal”. De la misma manera que el cubismo promovió una “nueva manera de ver” del hombre del siglo XX, revolucionada por la velocidad y la cuarta dimensión, quizás deberíamos plantear una mirada semejante hacia nuestras ciudades del Tercer Milenio. Una forma de vivir el espacio urbano que supere la unifocalidad a favor de una multifocalidad elástica y adaptable a cada individuo. Quizás debiéramos comenzar a pensar en nuestras ciudades como una gran



El Café de los espejos en El Cairo.

herramienta “multi-ficcionalizadora”, transversal, interconectada, interactiva y participativa, inacabada, crítica, polisémica, reflexiva y autoconsciente y por cierto también acabamos de definir la ficción contemporánea.

### Potencialidades

#### ¿Cuáles son las potencialidades de este proceso para el desarrollo cultural urbano?

##### *¿Dónde llega tu imaginación?*

Los orientales dicen que el primer paso para que algo pueda suceder es ser capaces de imaginarlo. Los límites de la unión entre el arte y la tecnología acaban precisamente allí, donde acaba nuestra imaginación. Las potencialidades de esta unión son exactamente infinitas. Pero ¿es esto nuevo? En absoluto. A lo largo de toda la historia, como por ejemplo en el Renacimiento, las difusas fronteras entre la ciencia, el arte y la tecnología han sido los caminos por

donde ha evolucionado la creatividad y los nuevos desafíos estéticos. Entonces, ¿cual es la diferencia?; ¿más tecnología? ¿más investigación científica? ¿más creatividad? No lo creo. Al fin y al cabo se trata de estadios evolutivos. Quizás la auténtica diferencia esté en nosotros mismos, en los ciudadanos. Porque en toda esta ficción lo que verdaderamente ha cambiado es el espectador un espectador consciente de serlo, un ciudadano evolucionado. Nuestras ciudades nos han convertido en multirreceptores activos.

Este nuevo ciudadano habita los paisajes urbanos contemporáneos con una cotidianeidad intervenida a menudo por las tecnologías avanzadas (dejaron de ser “nuevas” hace mucho) y se encuentra sometido a un constante bombardeo multimediático. Los dispositivos personales asociados a una información dirigida especialmente a un determinado individuo y también los dispositivos de recepción masiva han sido interiorizados

de tal forma que se han convertido en un interfaz del ciudadano con la realidad. Lo que ocurre es que gracias a estos nuevos interfaces el margen de maniobra del receptor, del ciudadano, es amplio, muy amplio, al igual que su capacidad de interactuar en los entramados de ficción que la ciudad le propone. Se podría decir que hoy ya no existen los que están “al otro lado del dispositivo narrativo” ahora son también protagonistas de una ficción, de una ficción total en la que todos somos a la vez espectadores, actores y autores.

Así que si hay una característica que pueda sobresalir de las infinitas potencialidades que surgen de la relación entre el arte, la ciudad y la tecnología seguramente sea este nuevo concepto de participación activa del ciudadano en el nuevo desarrollo cultural. Nunca antes habíamos tenido un escenario tan potencialmente participativo. Y esto sí que es debido en gran parte a la tecnología. Desde la difusión de contenidos culturales hasta la interacción creativa en red existen un abanico inabarcable de posibilidades de participación directa en el desarrollo cultural de nuestras ciudades.

Y la participación trae consigo otra de las características de la ficción contemporánea: el azar. El azar, ha sido desde siempre una de las banderas enarboladas en la renovación de la literatura y el arte desde las vanguardias históricas. Pero aquí de nuevo la tecnología lo ha hecho posible. Nunca antes hubiéramos podido influir tanto en la ficción de nuestro entorno como en esta propuesta hipermedial de la ciudad del siglo XXI. Si pensamos en nuestras ciudades contemporáneas como un sistema multineuronal podríamos imaginar casi infinitas unidades culturales que comparten

infinitas tramas. Estas tramas, estas ficciones, se generan a través de múltiples formas y apariencias, es decir a través de diferentes formatos de producción y difusión. Esas unidades neuronales se intercambian, se fagocitan, colaboran sinápticamente de múltiples maneras. Ahora, los protagonistas del nuevo desarrollo cultural somos todos, desde los creadores independientes hasta los mayores proyectos ciudadanos, como los centros de arte y tecnología.

Claro que ya a finales del siglo XX Bauman nos alertó sobre un peligro emergente, una alternativa al sistema panóptico de la sociedad capitalista; un nuevo sistema más sofisticado llamado sinóptico. No buscaría tanto la disciplina sino el control de sus súbditos. Y la tecnología y el control de los contenidos de información serían de las armas más poderosas del nuevo orden. Buscaría la obediencia no por coerción, sino a través de la seducción y del consumo y también, no lo olvidemos, del consumo cultural. ¿Quién se define ahora como proletario? nadie. Seguramente Bauman tenía razón. Entonces ¿está nuestra ficción, nuestra construcción cultural, dominada por ese nuevo orden? Bueno, esa es una pregunta que quizás nos lleve a controversias. Yo creo sinceramente que sí. Incluso creo que los protagonistas muchas veces ni siquiera sabemos que somos actores de una ficción que escriben otros autores desde instancias más elevadas. En cualquier caso aun si así fuera lo único claro es que la inacción no parece buena compañera en la vida del nuevo ciudadano. Antes al contrario, cuanta más proactividad tengamos. Cuanta más interacción generemos, mayor será nuestra participación en la conformación de nuestro entorno ciudadano. Es algo parecido a lo que





Sala recreativa con máquinas de Pachinko. El juego más popular del Japón.

sucede con el concepto de prosumer o prosumidor.

Esto que puede parecer un tanto teórico, no lo es. Se observa en los casos más básicos de participación en eventos artísticos y culturales que alteran de hecho el paisaje vital de las ciudades. Se observa también en la gran participación activa de los ciudadanos en las propuestas artísticas más innovadoras y sobre todo se observa en los canales de difusión creativa y cultural alternativos y libres que promueven el conocimiento participativo muy a menudo basado en una gran capacidad tecnológica. Por eso, potenciar los canales de participación a través de la tecnología quizás debería ser uno de los objetivos que nos marcáramos para conseguir una evolución cultural acorde con nuestra nueva sociedad, una evolución menos dirigida, más transversal y más participativa.

## Las estrategias

### ¿Qué estrategias se tienen que impulsar desde el sector cultural?

#### *Límites transitados*

En el siglo XXI el arte y la cultura no se exponen, sobre todo, se producen y se difunden. Este concepto es fundamental para poder imaginar las estrategias que seguramente deberíamos seguir los próximos años. Al fin y al cabo somos nosotros los que vamos a crear ese próximo escenario de ficción.

Supongo que en este punto podríamos eternizarnos con una lista de políticas, iniciativas y estrategias aplicables, por eso voy a hacer un breve comentario sobre dos estrategias muy concretas; impulsar los centros de arte y tecnología como nodos conectados de alto rendimiento creativo y cultural, y potenciar la producción de contenidos y de nuevos productos culturales.

La primera de las estrategias, en realidad, ya está poniéndose en práctica. Los nuevos espacios ciudadanos destinados al arte y la tecnología comienzan a diseñarse como auténticas iniciativas multiplataforma cuya función no sea tan solo, por ejemplo, la de exponer obras o la de ser espacios destinados a la investigación aplicada o a la formación de alto nivel. Estos nuevos núcleos, estos nuevos centros ya tienen en consideración desde su génesis una dinámica total.

Es decir, abarcan todas las áreas de investigación, formación, creación, producción y difusión del arte y la cultura. Son auténticas factorías de ficciones. Al menos en teoría. ¿Ocurre eso en la práctica? Quizás con menos frecuencia de la que todos desearíamos. Ocurre, eso sí, que hay múltiples factorías de este tipo, incluso en el mismo entorno urbano, pero estas “factorías de ficción” deberían poder actuar como nodos de alto rendimiento creativo y cultural conectados entre sí conformando una red multifacética pero también coherente. Y eso no siempre ocurre.

Otra de las estrategias fundamentales es potenciar la producción de contenidos culturales y artísticos pero concibiéndolos dentro de una nueva forma de entender el mercado. Hoy la tecnología nos ha enseñado que cuando se democratiza la producción y el coste de los contenidos, se producen millones de nuevas iniciativas. Un ejemplo es la producción de contenidos para dispositivos móviles. Póngase un bajo coste de software de desarrollo y una nueva forma de entender el precio de venta: el micropago. La consecuencia ha sido un crecimiento exponencial nunca antes visto en los mercados de contenidos digitales, ni siquiera en los mercados financieros tradicionales y gran parte

de estos contenidos están dirigidos a los ámbitos del arte, el turismo y la cultura. Ha sido una gran lección de una iniciativa privada que nos ha enseñado que para que las cosas cambien se necesita, sobre todo, una nueva forma de pensar. Y si hay alguien que piense aún lo contrario quizás debería reflexionar porque las empresas con mayor proyección global se han creado hace menos de diez años y curiosamente todas se basan en los contenidos digitales y en la economía del conocimiento...

Pero volvamos a esa “nueva forma de entender el mercado” y conectémoslo con esos nodos, con esos centros dedicados al arte y a la tecnología porque en este punto el equilibrio entre lo público y lo privado es fundamental.

En España, en los últimos años muchas iniciativas públicas han derivado hacia una forma de actuar peligrosamente cercana a “lo privado” o “a lo empresarial”, bien sea en su forma de concebir sus servicios, bien porque han entrado directamente en el ámbito económico de lo privado a través de empresas públicas o de capital mixto. Y esto, a las empresas creativas sí que nos hace mucho daño. La producción de contenidos y de nuevos productos culturales tiene que verse, como no puede ser de otra forma, apoyada e impulsada también desde los estamentos públicos, por supuesto es uno de nuestros mercados. Pero una ciudad donde sea posible crear y desarrollar una industria real de contenidos artísticos y de nuevos productos culturales solo es posible cuando el sector privado impulsa la creación, el empleo y genera valor añadido a la producción. Y para que eso pueda ocurrir ese equilibrio entre las funciones públicas y las iniciativas privadas tiene que estar completamente equilibrado.



Rascacielos en construcción en el distrito de Pudong en Shanghai.

## La ciudad como ficción total

### ¿Cuál es el papel de los agentes locales públicos y privados?

*¿Te gusta imaginar?*

Los artistas, los creadores y los productores que deseamos ser auténticamente contemporáneos y que queramos participar en esta ficción artística y cultural de nuestras ciudades tenemos un reto nada fácil: dar respuestas creativas a este cosmos en permanente ebullición. Edmund Burke decía que *“para que triunfe el mal basta que los hombres de bien no hagan nada”*, pero, ya hemos dicho que la inacción no es buena compañera para el ciudadano actual así que casi es mejor que nos pongamos a imaginar qué podemos hacer, qué podemos aportar, hacia dónde podríamos dirigirnos en esta metaficción en la que estamos inmersos e intentar responder a una pregunta: ¿qué podemos aportar los agentes privados a todo este proceso?

Una respuesta rápida: más ficción. Es decir, nuevos recursos que ofrezcan nuevas formas de entender, disfrutar o vivir nuestro entorno ciudadano. Y aunque parezca una utopía quizás debamos seguir imaginando ciudades que puedan ser para cualquier persona un auténtico ámbito de creación, no solo un espacio de tránsito. La ciudad debería poder ser un continuo descubrimiento, un lugar de sugerencias. Un lugar donde la producción artística y cultural sea capaz de ofrecer al ciudadano formas alternativas de acceso a través de nuevas experiencias vitales, sensitivas e informativas. Y, por supuesto entre otras muchas cosas, los “nuevos recursos” que podemos aportar las iniciativas privadas son los que también hacen posible esas “nuevas experiencias” para los ciudadanos, esas “nuevas ficciones”.

¿Cuáles son las tendencias más inmediatas de estos nuevos recursos? Está muy claro que una de ellas es la de los DCC o



Creación de Contenidos Digitales como sector y concretamente el desarrollo de contenidos para dispositivos móviles. Es decir una buena contribución a la realidad alternativa a través de información aumentada bien sea a través de móviles o bien con dispositivos de visión directa que alteran de forma muy notable la percepción física de nuestro entorno. Nos permiten vivir de una forma personalizada un mismo espacio compartido. Y eso ¿no es crearnos una ficción? Bueno, quizás estemos creando otra realidad. Pero volviendo a “lo real”, la industria derivada de los DCC es casi análoga a la construcción, con perdón. Es decir que genera mucho empleo por los múltiples profesionales, creadores y artistas que participan en su elaboración. Y además tiene algo estupendo: no depende exclusivamente de la inversión pública. En algunos productos, solo en algunos, funciona moderadamente bien la inversión privada en gran parte debido a que los micropagos han revolucionado la forma de entender los retornos económicos de muchos proyectos. En definitiva, los agentes privados, las empresas privadas tenemos que poder responder a este crecimiento meteórico de contenidos digitales porque nos hará más fuertes y seremos más, o sea tendremos más empleos estables. Pero por otro lado es también muy necesario que las instituciones públicas promuevan y contraten sus contenidos digitales. Eso nos fortalecerá y nos permitirá asumir más iniciativas desde la privada. Tenemos la ocasión de consolidar un sector “mixto” que no se alimenta exclusivamente de los fondos públicos y ahora mismo eso es muy importante. Por supuesto, aunque no lo he dicho, uno de los papeles de las empresas privadas en toda esta ficción es generar empleo estable. Por mucha

ficción que parezca en estos momentos.

En un sentido masivo y de uso compartido otra de las claras tendencias de estos nuevos recursos son los *videomappings* o proyecciones gigantescas sobre edificios. Algo que va mucho más allá de los tradicionales muros pantalla y que además promueve la participación de artistas, productores y creativos. Es quizás una de las tendencias más claras en el panorama inmediato. Entendiéndolo desde nuestro particular punto de vista “ficción (proyectada) sobre ficción (construida)”. Y si a eso le añadimos un dispositivo móvil de realidad aumentada ¿quién dice que no es ficción?

Pero podríamos ir un poco más allá. Imaginen su ciudad dentro de cien años. ¿Lo están haciendo? una pregunta; ¿cómo suena? En realidad, dentro de cien años esa ciudad sonará como nosotros queramos. Sí, podremos modelar y diseñar nuestro entorno acústico.

Quería acabar con un ejemplo imaginado y una buena noticia. Quizás en menos tiempo de lo que creamos la tecnología eléctrica de nuestros vehículos convertirá a nuestras ciudades en unos lugares silenciosos. Se reducirá exactamente el 75% de contaminación acústica. Y eso en una escala algorítmica, como la del sonido, es muchísimo. Tanto que nos permitirá realizar un diseño acústico urbano. Hasta ahora la práctica totalidad de estas intervenciones pueden entenderse como defensivas: antiacústicas que generan bajas presiones sonoras alrededor de edificios, barreras sonoras. Pero en una ciudad silenciosa las cosas cambian. Podremos aplicar a escala urbana recursos que tan solo se han podido desarrollar en espacios reducidos; así que me gustaría acabar imaginando que esta ciudad en la que ahora estamos, al igual que muchas,



dentro de cien años tendrá bulevares de bajísima presión acústica, parques donde es posible afinar las fuentes, calles donde se escucharán los pájaros, paseos con tímbricas ambientales... por supuesto gracias a esta conjunción de arte, tec-

nología y creatividad que nos permite, a veces, llegar donde habíamos conseguido imaginar. Por eso tiene sentido la ficción, es más, es muy probable que hoy Barthes pensara que lo único que tiene verdadero sentido es la ficción.

Este artículo fue publicado en el volumen 3 de la Colección Ciudades Creativas (2010) de Fundación Kreanta correspondiente a las III Jornadas sobre Ciudades Creativas organizadas por la Fundación Kreanta y el Ayuntamiento de Zaragoza el 26 y 27 de noviembre de 2010, en Zaragoza.