



ESFERA PÚBLICA Y ESPACIOS POR VIVIR

Public Sphere and Spaces to Live

DAVID SERRA NAVARRO, CARMÉ ORTIZ VALERÍ

ESDAPC, España

KEYWORDS

*Production of space
Imagined city
Transmedia
Symbolic space
Representations*

ABSTRACT

The City, as a political, social and cultural construction is a product of the symbolic interrelationships that evolve, transform and reinvent themselves in the timeline that becomes a stage, a common space, the public sphere defined by Jürgen Habermas. In this context, the link between the imagined, the virtual and the real intersect to generate an interesting dialogue between the collective imagination and the production of reality. A journey of experiences in which the “gaze” is altered by some constructions of power and representations, that are reproduced in a transmedia framework of global interconnectivity.

PALABRAS CLAVE

*Producción de espacio
Ciudad imaginada
Transmedia
Espacio simbólico
Representaciones*

RESUMEN

La Ciudad, como construcción política, social y cultural es un producto de las interrelaciones simbólicas que evolucionan, se transforman y se reinventan en la línea de tiempo que deviene un escenario, un espacio común, la esfera pública definida por Jürgen Habermas. El vínculo entre lo imaginado, lo virtual y lo real se cruzan, generándose un interesante diálogo entre el imaginario colectivo y la producción de realidad. Un recorrido de experiencias en las que la “mirada” (gaze) se ve alterada por unas construcciones de poder y representaciones que se reproducen en un marco de interconectividad global y transmedia.

Recibido: 01/12/2021

Aceptado: 10/12/2021

1. Introducción

Tener la posibilidad de reflexionar, imaginar, analizar...el papel de la ciudad en el momento actual descrito por el sociólogo y pensador polonés Zygmunt Bauman como «tiempos líquidos» que nos llevan a vivir en una época incierta es una buena oportunidad para establecer un puente entre la experiencia analítica-constructora y la creativa-imaginativa, a la vez que nos permite recuperar las miradas múltiples que recogen creaciones artísticas, literarias, cinematográficas, audiovisuales, transmedia... Que se inspiran, describen formas, entornos, situaciones de esta construcción que el hombre crea con la finalidad de relacionarse, un espacio común no agrícola ni rural.¹

En el siguiente texto, nos proponemos hacer un recorrido en el tiempo, selectivo y singular, para analizar algunos de los espacios reales diseñados en momentos con condiciones políticas, económicas, sociales y culturales concretas y diferentes, espacios que son, a su vez, inspiración para las disciplinas artísticas de la representación, la recreación de espacios imaginados, mundos virtuales donde el sujeto puede practicar la experiencia de una alteridad desde la nueva dimensión que la sociedad otorga a la privacidad. Para ello, trabajaremos un corpus teórico que incorpora la dimensión histórica, una trama del pasado que nos ayude a entender y visualizar a través de tres momentos clave de la cultura occidental cómo se han modelado las ciudades y sus espacios reales e imaginados: son espacios que dan identidad a la ciudad preindustrial y la ciudad industrial y nos conducen a la «no identidad» de la ciudad postindustrial donde se produce el fenómeno del «no lugar», que conlleva, junto con la no identidad y la espectacularización del espacio público, la consecuente reubicación de la esfera pública.

2. La trama del pasado

Parafraseando el título del libro *La trama del pasado* (2014) del historiador José Enrique Ruiz-Domènec, iniciaremos un paseo por algunos de los espacios de las ciudades del pasado, la construcción de sus lugares comunes más emblemáticos, espacio público donde se desarrolla la evolución política de la esfera pública; un recorrido que nos ayudará a entender este espacio como «campo y habitus», y desde este punto de vista productor de «capital simbólico», donde el diálogo, el conflicto, la manifestación de poder, la evasión, el sueño, etc. son procesos que suceden gracias a la configuración del lugar que ha inspirado, sugerido e imaginado producciones cinematográficas literarias, pinturas, documentales propagandísticos, videojuegos...

Cada contexto histórico cultural ha diseñado espacios comunes de relación ligados al crecimiento y desarrollo de culturas urbanas, que producen obras que podríamos definir utilizando la argumentación de Nicolas Bourriaud en su *Estética relacional, avant la lettre*.

2.1. Manifestación de poder: diálogo versus autoritarismo

En las ciudades preindustriales de las sociedades esclavistas y culturas paganas como la griega y la romana, se construyeron dos espacios relacionales cuya estética responde a concepciones políticas diferentes: el Ágora de la ciudad griega responde a la voluntad de debate y diálogo de los valores propios de su sistema político, de la democracia instaurada en la sociedad griega; el Foro romano responde a la representación o sobrerrepresentación de la figura sagrada del emperador en una sociedad donde la voluntad del imperio da sentido a la organización social, un modelo político de estado totalitario y autoritario.

Siendo estos dos espacios recreados en muchas obras literarias y cinematográficas, queremos destacar: la película *Ágora* del director Alejandro Amenábar, un drama histórico que se estrenó en 2009 y que recreaba la ciudad de Alejandría y el Ágora como espacio, en este caso de conflicto, en un momento de revueltas religiosas donde la figura de la científica/astrónoma Hipatia lucha contra el fanatismo para

¹ Según la RAE la definición de *Ciudad* es :«Conjunto de edificios y calles, regidos por un ayuntamiento, cuya población densa y numerosa se dedica por lo común a actividades no agrícolas». Consulta realizada 2-9-21 en: <https://dle.rae.es/ciudad>

salvaguardar la sabiduría del Mundo Antiguo que custodia su famosa biblioteca. Otro ejemplo sería la película épica *Gladiator* del director Ridley Scott, estrenada el año 2000, situada en 180 d. C. en la campaña de Germania dirigida por el emperador romano Marco Aurelio, se representaba la entrada triunfal del emperador en Roma en una escenografía que describía el espacio del Foro romano y la estética del Imperio. Estética emulada por los regímenes totalitarios del S. XX. En esta serie, nos es especialmente relevante el documental cinematográfico *Triumph des Willens* (1935) que dirigió la artista alemana Leni Riefenstahl, cuyo lenguaje cinematográfico innovador y con un relato estudiado, nos mostraba el Congreso del Tercer Reich que tuvo lugar en Nüremberg en la explanada denominada comúnmente «Catedral de la luz», y que el líder nazi Adolf Hitler en 1934 encargó al arquitecto Albert Speer, quien se inspiró en la estética de la entrada triunfal del emperador en Roma después de una campaña victoriosa.

Figura 1. De Izquierda a derecha: Fragmentos de fotogramas extraídos de las películas: *Gladiator* (2000), *El triunfo de la voluntad* (1934) y *Ágora* (2009).



Nota. Los espacios recreados en ambas películas nos remiten a un imaginario colectivo de la idea de ágora.
Fuente: Elaboración propia, 2021.

2.2. Ciudades imaginadas

Estamos situados aún en la ciudad preindustrial, ahora en una sociedad de hombres y mujeres libres, momento de reconstrucción de la trama urbana, la ciudad. La resaca de la edad media va dejando paso al paisaje sonoro de las campanas que culminan las catedrales, campanas que ordenarán el ritmo de las vidas de los ciudadanos. Queremos destacar de este momento una creación literaria, una obra que ilustra de forma imaginativa y utópica las inquietudes urbanísticas del período histórico del Renacimiento, inquietudes influidas por el renacer cultural del individuo en el humanismo y las noticias que llegan de los descubrimientos de los nuevos mundos. En 1972, Italo Calvino publicó *Las ciudades invisibles*, una serie de relatos de viajes que Marco Polo narra a Kublai Jan, emperador de los tártaros, una novela-ensayo inspirada en el *Libro de las maravillas* de Marco Polo (1477), texto donde el autor recoge las memorias que un mercader veneciano preso en una cárcel de Génova dictó a un compañero de celda entre 1298 y 1299: historias e imágenes que había visto y vivido en el imperio de Kublai Jan, que eran difíciles de entender para el mundo occidental. El texto de Calvino tiene diferentes aproximaciones de lectura, una de ellas es desde el conocimiento matemático, un texto en el que el lector puede representar mentalmente las ciudades descritas.

2.3. El éxodo rural vs la ciudad moderna

En el s. XVIII se vislumbró el inicio del dominio de la máquina y la producción ilimitada. En la Inglaterra de 1760 se extendió el interés por la invención y la producción industrial. Muchos autores (Giedion, 1978) creen que la revolución industrial, la introducción del trabajo organizado y mecánico, cambió el mundo tanto o más que la revolución social francesa y las revoluciones burguesas que la siguieron y que tuvieron lugar en Europa a lo largo del s. XIX. Estas llevaron al cambio del sistema aristocrático de las monarquías absolutistas europeas a la sociedad burguesa de clases y sus organizaciones democráticas. En este momento las ciudades crecieron de manera no planificada para albergar la mano de obra necesaria para la producción ilimitada, se convirtieron en espacios ruidosos, sucios y en algunos casos insalubres. El vapor y la combustión de carbón produjo un paisaje urbano descrito por Charles Dickens en su obra *Oliver Twist*, escrita entre 1837 y 1839, y publicada inicialmente en folletos mensuales. La novela narra las aventuras de un joven huérfano y describe sus andanzas en los diferentes ambientes de Londres, descritos como un laberinto de calles y callejuelas donde se percibe y abunda la pobreza, la suciedad y la delincuencia. Dickens opone los dos mundos: el campo como la arcadia feliz a la ciudad como espacio sórdido y peligroso.

Estes el instante en el que el pintor deja los temas épicos propios de la pintura y proyecta su mirada en los temas cotidianos, y será representado por el pintor impresionista Claude Monet. De ahí la serie de doce telas de la estación parisina *La gare Saint-Lazare* (1877), un interés por la vida moderna de su tiempo y voluntad por estudiar la estación en diversas condiciones atmosféricas y puntos de vista. Fue en estos momentos que empezó a repensarse la organización de la ciudad moderna desde sus nuevas y múltiples necesidades de transporte, de relación centro-periferia, de salubridad... Así pues, encontramos numerosos ejemplos, destacando el conocido como *Pla Cerdà*, un plan de reforma y ensanche de la ciudad de Barcelona diseñado en 1860 por el ingeniero Ildefons Cerdà, que organizaba el ensanche de Barcelona con una trama ortogonal pensada para la circulación de los tranvías; o el París reorganizado y transformado por George Eugène Haussmann, político francés, prefecto del Sena entre 1830 y 1870 (Aymonino, 1972, p.34).

2.4. Pérdida de identidad: turistización y alienación

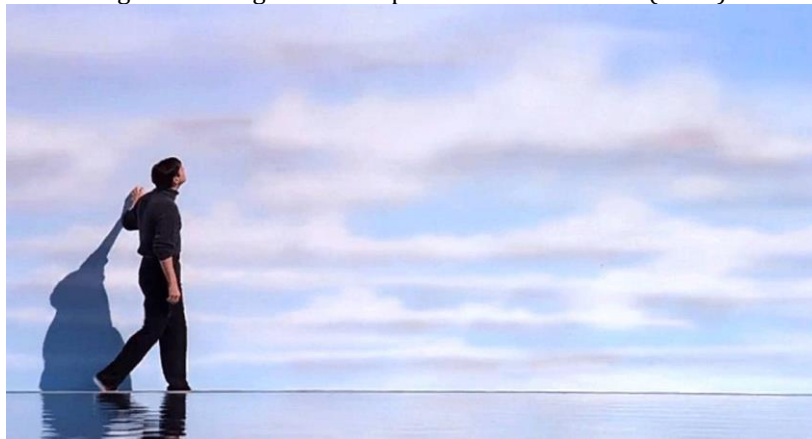
En la década de los ochenta del siglo XX, la posmodernidad entró en la escena cultural y provocó una confrontación con los defensores de la modernidad y sus valores. Recordemos, la presentación de la disciplina de la arquitectura en la convocatoria artística veneciana de la Biennale con la exposición *La strada novissima: the 1980 venice biennale*, con un total de 80 arquitectos de diferentes países que participaron en la convocatoria bajo el tema *La presencia del pasado*. Muchos de estos arquitectos son los que, en las décadas siguientes, conoceremos como los «arquitectos estrella», que actuarán en las calles tomadas como platós, escenarios de las ciudades postindustriales donde proyectarán edificios, parques, figuras urbanísticas, barrios,... que tomarán la categoría de monumentos únicos, creando ciudades de cartón piedra, lejos de los ciudadanos y sus necesidades. Este fenómeno conocido como *turistización* y los valores de la posmodernidad convertirán a la ciudad en un parque temático, un «no lugar», un espacio sin identidad que produce alienación, donde el ciudadano se convierte en mero espectador. Es la conversión de la ciudad en una imagen, hecho denunciado por grupos e instituciones artísticas que ven cómo actúa la estrategia retórica bien utilizada por el poder en la reestructuración de las ciudades globales para el turismo cultural, entendido como una extensión del turismo de «sol y playa», es la ciudad como decorado (Enguita et al., 1994, p.14).

3. Flujos informacionales

Lefebvre (1974) ya nos diferenciaba las *representaciones del espacio* como lógicas de normalización del mundo que vinculaba a los saberes técnicos y racionales, y los *espacios de representación*, como espacios vividos construidos simbólicamente en el tiempo por sus actores sociales. En esta bifurcación, por un lado,

podemos identificar las relaciones de poder social y control y, en contraposición, se nos plantea un espacio de transformación con una finalidad de experiencia y diálogo social, o bien de resistencia al control dominador. Esta dualidad de poder y fuerzas de oposición al poder, también presente en autores como Michel Foucault (1980), nos acerca a un concepto de ciudad no desvinculable de su base cultural y que, de forma actualizada, se nos dilata más allá de su sentido material, transformando procesos en los que toman parte los flujos informacionales y los «lugares», siendo éstos lugares de identidad, relacionales e históricos. De ahí que el «no lugar» de Marc Augé (1994, p.83) sea un espacio que no puede definirse ni como espacio de identidad, ni como relacional, ni como histórico. En alusión al «no lugar», recordemos, por ejemplo, la propuesta de ciudad que nos relataba la película *El show de Truman*² (1998) de Peter Weir, un mito de la caverna contemporáneo que nos remitía a la hiperrealidad de Jean Baudrillard, donde la postmodernidad y la filosofía posestructuralista en el concepto de la *representación* pueden imposibilitarnos la distinción del mapa y el territorio en una sociedad que ha borrado la diferencia. En el argumento de *Truman Show* se nos revela una muestra de experiencia dentro de la ficción extrema, a la vez que podemos conectar con las «sociedades disciplinarias» de Gilles Deleuze (1998), una sociedad contemporánea que ha cambiado los recintos de vigilancia y disciplina por unos «alrededores» de vigilancia y control, y que, basándose en William S. Burroughs, denominó «sociedades de control».

Figura 2. Fotograma de la película *Truman Show* (1998).



Nota. Fotograma de la película *Truman Show* (1998) en el que el protagonista, Truman, descubre que su ciudad Seahaven es un plató de un reality show.

Entender los espacios y los lugares en clave actual significa comprender un conjunto de fuerzas unidas por la globalización y sus redes tecnológicas. Lejos de fundirnos en una *aldea global* basada en el racionalismo, la superación del lugar, de la cultura, o de la identidad, algo que no se está produciendo, las supuestas direcciones de corte liberal que tenían que llevarnos a un «aplanamiento» o indeferenciación de clases, se desplazan a un nuevo contexto de resistencia en el que la experiencia y lo local adquieren un nuevo protagonismo. En esta línea, hace ya más de dos décadas que Jordi Borja y Manuel Castells nos relataban que «...lo global no disuelve lo local, al contrario, crea la posibilidad de un papel mucho más activo, mucho más decisivo de lo local. En términos propiamente culturales, lo local y los lugares se convierten cada vez más en trincheras de identidad» (Castells, 1998, p.1).

De esta forma, espacio-red-experiencia, constituyen un nodo de cambio profundo en los procesos y formas espaciales en los que se generan nuevas relaciones e interrelaciones entre sus usuarios, y en las que tiempo y espacio se han visto transformado para dar paso a una ciudad híbrida, ciudad de flujos.

² *The Truman Show*, EE.UU., 1998. Duración: 99 minutos. Director: Peter Weir. Guión: Andrew Niccol. Fotografía: Peter Biziou. Montaje: Lee Smith y William M. Anderson. Música: Burkhard Dallwitz y Philip Glass. Producción: Adam Schroeder, Andrew Niccol, Edward S. Feldman y Scott Rudin. Reparto: Jim Carrey (Truman Burbank), Laura Linney (Meryl Burbank); Noah Emmerich (Marlon); Natasha McElhone (Lauren Garland), Ed Harris (Christof).

Según nos describía Manuel Castells, unos de los retos a los que nos enfrentamos, y que siguen aún vigentes, sería:

...experimentar con un nuevo diseño informacional de lo material y un nuevo diseño material de lo informacional, me parece que es la nueva frontera del urbanismo. Cómo hacer de una ciudad informacional una ciudad. Es decir, un productor de cultura a partir de la interacción entre trabajo, vida cotidiana e imaginario. La articulación entre la nueva capacidad de crear y el arte renovado de soñar en un tiempo y en un espacio. (Castells, 1998, p.7)

En paralelo, y reforzando estas ideas, la red activada desde la primera persona se nos muestra como un conjunto de nodos interconectados en los que se promueven

...nuevas formas de comunicación y de lenguajes que a su vez reconfiguran procesos de participación en un contexto cultural mediado por interfaces. Estos flujos de información, desde la individualidad, nos acercan a la idea de mundialización (Vidal de la Blache, 1903; Reclus, 1866) y como la distancia-tiempo como medida de la extensión del mundo tienden a una visión de mundo encogido (Arrault, 2008, pp.75-88), se agota lo explorable. La óptica positivista de Reclus nos describía un mundo determinado por la acción del hombre, "all concepts and generalizations had to be derived from empirically verifiable data. Reclus saw the globe as an historically and spatially interrelated system subject to discoverable laws" (Fleming, 1988, p.115). Trasladar estos conceptos en la era de la información, donde los medios de comunicación y geográficos se fusionan, nos abren el camino a un giro sociocultural de cómo entender el espacio, los lugares y su interrelación con los individuos-usuarios. Como una expansión de lo explorado, la geografía no ha muerto, se constituye como una *media geography* en la que el lugar se revalora, adquiriendo una importancia mediante sus nuevos valores (Hardy, 2000). [...] En la distancia de aquello virtual se nos representa el espacio social, del que formamos parte y que transformamos con nuestras acciones en tiempo real. Un momento clave: ahora podemos contemplar lo global desde lo local para reflexionar y relatar desde la consciencia de la acción "glocal". (Serra y Ortiz, 2020, pp.231-232)

No obstante, también cabe señalar, como nos advierte Castells (1998), de que se produzca una posible disociación en la que «el peligro hoy día no es el conflicto (que es algo socialmente sano y estéticamente creativo), sino la separación entre lo local y lo global y, por tanto, la posibilidad de construir instrumentos globales desconectados de las sociedades locales» (p.2).

4. Hibridación y producción

En *La construcción social de la realidad* de Peter Berger y Thomas Luckman (1966) ya se nos señalaba la importancia de la interacción entre subjetividades sociales como productora y reproductora de una realidad fruto de procesos objetivos y subjetivos. Así pues, la experiencia-ciudad, como proceso de experiencias intersubjetivas se escapa del plató cotidiano material para desplegarse en redes sociales y espacios virtuales que, de alguna forma, cohabitan en un proceso que ejerce la constante transformación en la significación entre mundo y usuarios.

La producción de espacio como lucha de poderes con su inherente carga política se ha visto alterada en su sentido lineal, subyugado a la modernidad ante un nuevo tiempo que da pie a la interrelación. El espacio centralizado vinculado a un carácter de hegemonía y capitalismo (Harvey, 2006) que busca la alienación social del individuo entra en contraposición con la idea reivindicativa de la experiencia del tiempo individualizada. Si bien la Revolución Industrial se emparenta con la modernidad, la vanguardia de la primera mitad del siglo XX significará el inicio de un nuevo posicionamiento para la reapropiación/distribución del tiempo que dará lugar a transformaciones del espacio; de aquí recordemos, por ejemplo, cómo las prácticas situacionistas se establecían como una oposición frontal a la noción de *experiencia moderna* (Groys, 2010), y que hoy en día podemos verlas bajo apariencias de diseño

de experiencia, o prácticas artísticas³ mediante medios locativos, entendiéndose como una forma de arte interactivo, que combina tecnologías y servicios basados en la localización (McCullough, 2006, p.27).

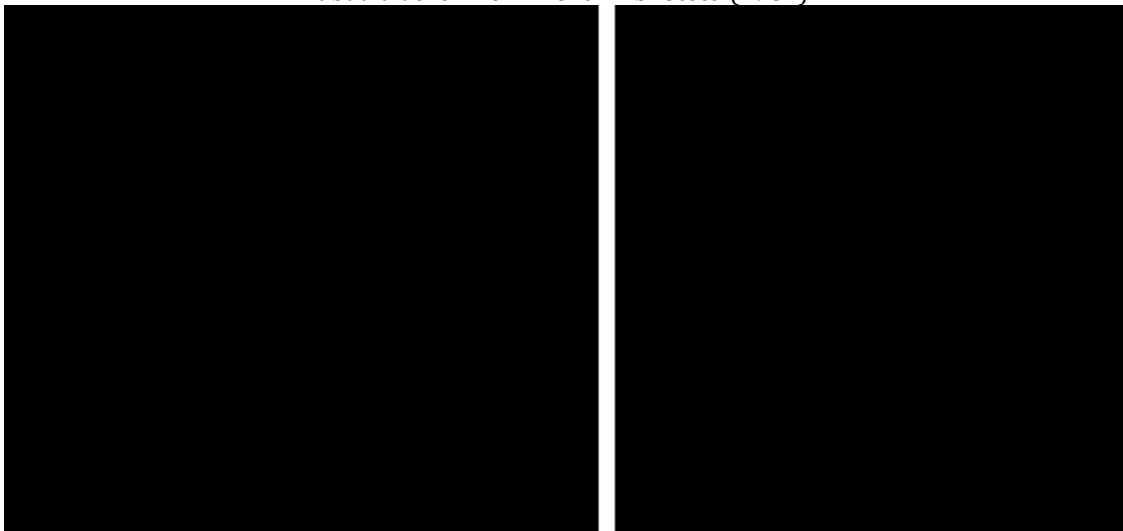
Figura 3. Captura pantalla recorrido de Link, en *Zelda BOTW* (2021).



Nota. Actualmente los videojuegos de mundo abierto guardan en su diseño de experiencia una estrecha analogía con las prácticas situacionistas.

Fuente: Elaboración propia, 2021.

Figura 4. Izquierda: Captura pantalla *Zelda BOTW* – zona: Bosque perdido (2021). Derecha: Captura pantalla *La abadía del crimen* – zona: Biblioteca (1987).



Nota. Pese a los 30 años que los separan, ambos videojuegos comparten en su diseño experiencial el recurso de ocultar la visualización del espacio al usuario, estableciéndose una inmersión en el espacio virtual sin referentes, pero con la capacidad de avanzar (espacio-tiempo) a modo exploratorio.

Fuente: Elaboración propia, 2021.

La ciudad actual, ciudad de ciudades, se convierte en un ciudad líquida integrada por procesos-individuos-experiencia en tiempo real que transitan reconfigurando el espacio:

³Se trata de intervenir el espacio con nuevas formas de territorialización, producciones sociales que se generan en el intercambio de contenido en tiempo real, y que añaden capas de significado a la realidad, construyéndose una realidad aumentada en la que visibiliza el tráfico de conocimiento, y que también se enlazan con la idea de resistencia al control.

la sociedad contemporánea recupera viejas figuras literarias y sociales de la ciudad moderna: el *flâneur* de Poe (*El hombre de la multitud*), de Hoffman (*La atalaya del primo*), de Baudelaire (*El pintor de la vida moderna*) y de Benjamin (*París, capital del siglo XIX*); el viajante de Cortázar (*Manuscrito hallado en un bolsillo*) y de Saramago (*Viagem a Portugal*); o también, el nómada de Genet (*Diario de un ladrón*). Figuras que emergían de las ciudades de finales del siglo XIX y principios del XX y del movimiento que les dio forma. Figuras que se convertían en metáforas de las ciudades de tiempos pasados y que, a la vez, se usaban para describir los problemas y las carencias de las urbes del momento. En la ciudad actual, el desplazamiento, la metamorfosis y la movilidad constante han provocado que los habitantes de las ciudades se hayan transformado en ciudadanos a tiempo parcial de múltiples emplazamientos urbanos. Las personas se han convertido en *territoriantes*. (Pellicer et al., 2013, p.123)

Así, retomando la construcción de identidades, de resistencias, en relación al lugar y los flujos informacionales reales en tanto que virtuales, podemos cartografiar unos espacios inoculados de experiencias que transitan entre usuarios reales y virtuales⁴; cursores vivos que, en su modalidad radicante y relacional, convergen en una redistribución del tiempo y de producción de significaciones. El medio tiende a expandirse, capas de significación superpuestas, lo imaginado y lo vivido se cruzan, ya sea desde lo narrativo «...en la metáfora del texto como mundo, el texto se considera una ventana hacia algo que existe fuera del lenguaje y se extiende en el tiempo y en el espacio mucho más allá del marco de dicha ventana» (Marie-Laure Ryan, 2004, p.118), o experimentando el movimiento-identidad en un SIM⁵ de un metaverso:

La construcción de la identidad es uno de los pilares del sujeto en un entorno virtual, por un lado la proyección del avatar y su reflejo, y en paralelo su presencia transformadora del mundo que habita. Según Nicolas Bourriaud (2006), no hay existencia real sin interacciones, y es precisamente en la interacción entre avatares donde se dan las condiciones necesarias para que germine la producción de sentido, el *semionauta* de Bourriaud. Un estadio de exploración individual y de significación colectiva, una energía simbólica productiva y relacional (Brea, 2007, p.5). El medio favorece el diálogo, el capitalismo informacional recubre todos los polígonos persistentes, y el avatar avanza entre el alfabeto semiótico. (Serra, 2017, p.64)

Esta idea nos acerca a la ciudad-juego, y su parecido a la propia estructura del diseño de videojuegos en los que se dan múltiples formas de interacción entre lo lúdico y lo narrativo (Juul, 2005), y donde el valor de la experiencia en primera persona emerge entre redes de construcción de significación. A modo de inciso y paralelismo, pongamos esta cita de Graciela Scheines, refiriéndose al juego como espacio de conflicto entre el orden y el caos, para extrapolarlo como una cuestión de urbanismo contemporáneo:

El orden no destierra el azar, no anula el caos, no suprime el accidente sino que los mantiene a raya, en cierta medida controlados. No cubre todo el espacio: el vacío está allí, zonas vírgenes aptas para el riesgo y el descubrimiento, la aventura y el extremo extravío. El orden instrumenta el caos, el vacío o la suprema abundancia hasta hacerlos tierra de uno o patria. (Scheines [1998] 2017, p.42)

Volvemos a remitirnos al reto del urbanismo que nos abría Manuel Castells: «Cómo hacer de una ciudad informacional una ciudad. Es decir, un productor de cultura a partir de la interacción entre trabajo, vida cotidiana e imaginario» (1998, p.7). En el mismo símil, en *Video Game Spaces*, Michael Nitsche (2008) se apela a la arquitectura, la fenomenología y la semiótica para comprender el espacio («ciudad») de juego en el que surge de la interacción entre los participantes.

⁴ Destacar en paralelo las aportaciones de Henry Jenkins sobre convergencia cultural y las nociones conexas de «cultura participativa» y «narración transmedia».

⁵ SIM: abreviación de simulador, entorno virtual que se replica entre usuarios en *real-time*.

Figura 5. Captura pantalla usuario Second Life



Nota. Avatar recreando al *performer* Chris Burden en *You'll Never See My Face in Kansas City* interactuando con otro avatar. El avatar deviene un «*flâneur* digital»
Fuente: Elaboración propia, 2014.

5. Conclusiones (marco de trabajo)

Pese a establecerse una línea cronológica como hilo conductor, la estructuración de este artículo responde más a un mapa conceptual. Los momentos-imágenes-representaciones particulares e impregnados de carga simbólica que hemos nombrado e identificado nos permiten unir sincrónicamente y asincrónicamente un conjunto de ideas, un substrato cultural, que nos ayudan a entender las diferentes mutaciones que la Ciudad ha experimentado, ya sea en relación a sus relatos paralelos canalizados mediante la cultura y sus expresiones de corte social y artístico, o bien representaciones contemporáneas que fluyen y basculan entre lo tangible y lo virtual. Si bien encontramos un interés por definir el espacio, y como se ha entendido la producción de éste, también nos fijamos en la conexión entre aquello público y la noción de lugar, en el que desde la ágora, pasando por la ficción, o incluso la narrativa transmedia se nos expande en una realidad relacional en la que el contexto y sus usuarios toman parte activa. La cartografía que hemos utilizado es un recurso para entender de forma sesgada y en un modo de lectura hipertextual la evolución de un espacio común: la ciudad, para aproximarnos a su transformación para dar respuesta en cada momento histórico y, en estos momentos cabe repensarla en un mundo donde se ha instaurado la evolución líquida de los valores, que dan forma a nuevos escenarios donde el relato efímero global toma sentido para volver a imaginar, transformar e intentar recuperar el espacio público de y para las personas que lo habitan.

Referencias

- Aymonino, C.(ed.) (1972). *Orígenes y desarrollo de la ciudad moderna*. Gustavo Gili.
- Arrault, J. (2008). Une géographie inattendue: le système mondial vu par Paul Vidal de la Blache. *L'Espace géographique*, 37, 75-88. <https://doi.org/10.3917/eg.371.0075>
- Augé, M. (1994). *Los "no lugares". Espacios del anonimato*. Gedisa.
- Baudrillard, J. (2005). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Bauman, Z. (2007). *Tiempos Líquidos. Vivir en una época de incertidumbre*. Tusquets Editores.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Adriana Hidalgo.
- Borja, J. y Castells, M. (1998). *Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*, Taurus.
- Brea, J.L. (2007). *La cultura RAM*. Editorial Gedisa.
- Calvino, I. (1972). *Las ciudades invisibles*. Crisalida Crasis Ediciones.
- Castells, M. (1998). Espacios públicos en la sociedad informacional. En P. Subirós (Ed.), *Ciutat real, ciutat ideal. Significat i funció a l'espai urbà modern. Urbanitats*, 7, CCCB. http://www.cccb.org/rca_gene/espacios_publicos_cast.pdf
- Deleuze, G. (1998). Having an Idea in Cinema (on the Cinema of Straub-Huillet). En Deleuze, G. and Guattari, F., *New Mappings in Politics, Philosophy, and Culture* (E. Kaufman, Trans) (E. Kaufman and K. J. Heller, Eds.) (pp. 14-19). University of Minnesota Press.
- Enguita, N., Marzo, J.L. y Román, M. (2004). *Tour-ismes. La derrota de la dissenió*. (llibre-catàleg). Fundació Tàpies.
- Flachsland, C. (2003). *Pierre Bourdieu y el capital simbólico*. Campo de ideas.
- Fleming, M. (1988). *The Geography of Freedom: The Odyssey of Elisée Reclus*. Black Rose
- Foucault, M. (1980). *Power Knowledge: Selected interviews and Writings 1972-1977*. Pantheon Books.
- Georgi, Cl. & Glaser, B.J. (2015) *Convergence Culture Reconsidered : Media – Participation – Environments*. Universitätsverlag Göttingen.
- Giedion, S. (1978). *Espacio, tiempo y arquitectura*. Dossat.
- Groys, B. (2010). *Going Public*. Sternberg Press.
- Hardy, S., (2000). Placality: The renewal of the significance of place in modern cultural theory., *Brno Studies in English*, 26 (25) pp. 86-100.
- Harvey, D. (2006). *Spaces of Global Capitalism*. Verso.
- Habermas, J. (1988). Capítulo: La modernidad, un proyecto incompleto. En H. Foster (Ed.), *La posmodernidad*. Editorial Kairós.
- Habermas, J.; Burger, T. (1989 [1962]). *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry into a Category of Bourgeois Society*. MIT Press.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Lefebvre, Henri (1991). 1974, *The production of space*, Blackwell
- McCullough, M. (2006). On The Urbanism of Locative Media. *Places*, 18(2).
- Nitsche, M. (2008). *Video Game Spaces: Image, Play, and Structure in 3D Game Worlds*. MIT Press.
- Pellicer, I., Vivas-Elias, P. y Rojas, J. (2013). La observación participante y la deriva: dos técnicas móviles para el análisis de la ciudad contemporánea. El caso de Barcelona. *EURE*, 39(116), 119-139. Pontificia Universidad Católica de Chile Santiago.
- Pirenne, H. (1978). *Las ciudades de la Edad Media*. Alianza Editorial.
- Ruiz-Domènec, J.E. (2014). *La trama del pasado. Diecisiete momentos que cambiaron la historia del mundo*. Libros de Vanguardia.
- Ryan, M.L. (2004). *La narración como realidad virtual*. Paidós Comunicación.
- Scheines, G. (2017 [1998]). *Juegos inocentes, juegos terribles*. Espíritu Guerrero.
- Serra, D. y Ortiz, C. (2020). Espacio, No Lugar y nuevas representaciones: la posibilidad de recuperar el lugar. En D. Serra y C. Ortiz, *18th International Conference Architectonics: Mind, Land and Society. The new sense of place in education, profession and social interaction*.

- Serra, D. (2017). Acción y significación en entorno virtual. En *Fugas e Interferencias I Congreso de Arte de Acción* (pp. 61-71). CGAC-Universidad de Vigo.
- Urry, J. y Larsen, J. (2011). *The tourist gaze 3.0*. SAGE.
- Vidal de la Blache, P. (1903). La géographie humaine: ses rapports avec la géographie de la vie. *Revue de Synthèse Historique*, 7, 219-240.