



López, O. Vivas, P. Rojas, J. Farré, L. Santoro, V. y Vidal, T. (2006)
Paseando por la cibercidad: tecnología y nuevos espacios urbanos. Barcelona: Editorial UOC.
ISBN: 8497885317

Simone Belli

Universitat Autònoma de Barcelona

simone.belli@uab.cat

Los autores de este texto libro forman parte del grupo de investigación URBSIC (Ciudades en la sociedad de la información y del conocimiento) cuyo objeto de estudio es lo urbano y la tecnología desde una perspectiva multidisciplinar en ciencias sociales.

El texto trata numerosas cuestiones relativas a problemáticas actuales en ciencias sociales, pero se centra en los relatos de investigación en el ámbito de la cibercidad, como las practicas de vivirla y construirla, siempre con el objetivo de visionar la ciudad de una manera totalmente diferente, desde una perspectiva al margen de lo esperado. Tal y cómo lo definen los mismos autores, el libro es un ejercicio apasionado y entusiasta para acercar el lector a esas mil caras que tiene la urbe contemporánea.

El autor “colectivo” de este libro es un personaje polimorfo: edades, géneros, procedencias, historias personales, habilidades diversas, estilos y maneras distintas de mirar el espacio urbano. Conozco personalmente a este autor “colectivo”, algunos han sido mis maestros en la manera de vivir la ciudad o, mejor dicho, en practicarla, y parece que este libro sea el resultado de toda esta experiencia que el grupo ha llevado a cabo a lo largo varios años.

En los cinco capítulos, más el excelente prólogo de Martín Mora, se concentran todas sus experiencias de la cibercidad. Y esto lo hacen desde la Psicología ambiental y la Psicología social hasta la Antropología social y cultural, pasando por la Filosofía y la Sociología, con el claro intento de no marcar los límites entre estas diferentes disciplinas, sino más bien de construir un espacio común influenciado por estas diferentes perspectivas.

Es un recorrido en forma de libro donde se encuentran, como nos indica Martín Mora, “nuevas tipologías urbanas (ciudad-Internet, cibercidad, SimCity, ciudad-chip, e-topia, tecnópolis, etc.); narraciones sobre las prácticas sociales y sus rasgos en la cibercidad (identidades, comunicación, distancia, memoria, colectividad, resistencias, etc.); formas de investigación en la tradición de Foucault, De Certeau, las etnografías y los artistas del paseo (dadaístas y situacionista, por citar solo a los más destacados); espacios heterotecnológicos como áreas de sociabilidad transitoria, y cuya mejor descripción son las imágenes y los personajes arriba sugeridos; así como estudios prospectivos sobre formas de planeación y gobierno que permiten algunos juegos por ordenador como *SimCity*” (p.7).

Porque la investigación sobre lo urbano, según Martín Mora, no es un triste asunto de expertos y ‘enteradillos’, sino una experiencia viva que está al alcance de la mano de todo el mundo, basta con comenzar a pasear por las calles de la urbe, nuestra cibercidad, para constatar la afortunada

confluencia de las tecnologías con lo humano. De ahí la importancia de la acción de pasear, la primera práctica fundamental para un correcto estudio de la cibercidad, como Óscar López y Pep Vivas especifican en el primer capítulo. Un recorrido por los lugares producidos por la postmodernidad, los no-lugares, espacios donde pasamos buena parte de nuestra vida, como las autopistas, los habitáculos móviles y sus estructuras físicas y arquitectónicas, las grandes cadenas hoteleras, los parques de esparcimiento o los hipermercados, entre otros.

El lenguaje crea, recrea y hace posible la fabricación de este espacio postmoderno, incluso aquel que no había sido pensado. Esto es lo que plantean Jesús Rojas y Valeria Santoro en el segundo capítulo, distinguiendo los conceptos de e-topía y de distopia. La primera, la e-topía, es aquella postura que apoya el desarrollo de “un nuevo orden social” en torno a este desarrollo, el espacio postmoderno y la segunda, es la crítica al avance exponencial del ciberespacio.

En el libro se encuentran muchas citas provenientes de la *Wikipedia*, y muchas otras fuentes virtuales, para poder desarrollar y especificar las nuevas prácticas sociales de la cibercidad. Esto es lo que encontramos en el tercer capítulo escrito por Oscar López. Aquí es la definición del *yo* la que se pone en discusión, sobre todo esto *yo* construido en los diferentes contextos de la cibercidad, al igual que poder hablar de nuestros “yoes” que se ponen en juegos en nuestros espacios de vida cotidiana y que acaban (re)construyendo la manera como somos a fuerza de interpretar nuestros roles dentro de la realidad social. También se propone una etnografía virtual para explicar esta producción de “yoes” en algunas realidades *on-line*, como el mundo de *Second Life*.

Pep Vivas y Tomeu Vidal en el capítulo cuarto, núcleo central de la obra, analizan y construyen nuevas formas de investigación para la cibercidad. Lo más importante de todo, citando a De Certeau (1980, pp.109-110) es tener presente siempre que: “el acto de caminar es al sistema urbano lo que la enunciación (el *speech act*) es a la lengua o a los enunciados realizados (...)”. Así que construimos y reconstruimos la red en cada instante, en cada momento a través de nuestra incursión en ella. Estoy completamente de acuerdo con los autores cuando sostienen que cada vez que practicamos dicha acción, el efecto performativo de las palabras se hace todavía más evidente, ya que el contexto urbano virtual está diseñado a partir de las palabras.

Escribir, registrar, escuchar, preguntar, transitar. Este conjunto de verbos son palabras que nos ayudarán a mirar la cibercidad en su totalidad, son palabras que nos serán útiles para practicar una etnografía de lo urbano o, si se prefiere, de la cultura urbana actual. Parte fundamental del libro, y que despierta en mi un cariño especial es la “deriva” de la ciudad (esto puede estar condicionado por mi experiencia personal, ya que he participado en primera persona en una de estas “derivas” por la ciudad de Barcelona, organizada por algunos autores del libro). Propone consejos y unos puntos fundamentales para el buen éxito de la prueba. Los autores dan siete instrucciones para aquel lector que quiera vestirse de *cyberflaneur* en la cibercidad (p.126):

1. Haga del andar por la cibercidad su modo de vida.
2. Camine lenta y plácidamente en la sociedad que nos rodea.
3. Recorra la ciudad sin normas ni tiempos preestablecidos.
4. Vague, erre, deambule, vagabundee.
5. Intente desarrollar al máximo su sentido de la vista. Observe con detalle la urbe.

6. Distánciese de la masa urbana que le acompaña para, de esta manera, observar la cibercidad con otras lentes.
7. Disfrute del espectáculo que le ofrece la metrópolis actual.

Más de una vez participé en algunas de las derivas que han organizado los autores, y me quedé encantado al descubrir una ciudad completamente nueva, y en este caso los autores presentan también una revisión de estas siete instrucciones para poder también derivar por la cibercidad. En este caso las instrucciones suben hasta diez, y la figura del cyberflaneur viene encarnada por el Inspector Gadget, un etnógrafo urbano que va de una punta a otra de la cibercidad instantáneamente, y lo hace cargado de diferentes *gadgets* que le permiten poner en claro qué es aquello que sucede en el ámbito de la metrópolis presente. En la cibercidad, las “personas-palabras” se convierten en los nodos que vinculan los “textos-contextos” urbanos.

En el último capítulo, Óscar López y Lluvi Farré completan los análisis que se han ofrecido en los apartados anteriores con un ejemplo en el que plantean un trabajo concreto en torno a las conexiones entre lo político, las nuevas tecnologías, la simulación y lo urbano a través del análisis del simulador informático *SimCity*, y el simulador para *Linux*, *LinCity*. Un análisis de algunos elementos que rodean este videojuego y que tienen que ver con la forma en que éste se inscribe en diferentes contextos que, de formas diversas, están atravesados por relaciones de poder.

En definitiva, es un libro que nos invita continuamente al paseo por la cibercidad. Una cibercidad construida por De Certeau y el *iPod*, Foucault y la *Palm*, Simmel y lo *skateboard*, Lynch y el *Gps*. Un espacio urbano mediatizado por la nueva tecnología y las nuevas prácticas derivantes. Una continua visión particular de la tecnópolis, de la ciudad-chip, la *Bit City*, la *Old City* y la *SimCity*, ciudad del simulacro y la ciudad simulada, y al fin, de la ciudad Internet.

Formato de citación

Belli, Simone (2007). López, O. y otros "Paseando por la ciudad: Tecnología y nuevos espacios". *Athenea Digital*, 11, 236-238. Disponible en <http://psicologiasocial.uab.es/athenea/index.php/atheneaDigital/article/view/386/338>.



Este texto está protegido por una licencia [Creative Commons](#).

Usted es libre de copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra bajo las siguientes condiciones:

Reconocimiento: Debe reconocer y citar al autor original.

No comercial. No puede utilizar esta obra para fines comerciales.

Sin obras derivadas. No se puede alterar, transformar, o generar una obra derivada a partir de esta obra.

[Resumen de licencia](#)

[Texto completo de la licencia](#)