



# ESPACIOS PÚBLICOS EN EL ORDEN DIGITAL

EL ROL DE LAS TIC EN SUS USOS Y APROPIACIONES SOCIALES

**Pablo Sebastián Cortez Oviedo**



UNC



**DoctA**  
DOCTORADO EN ARQUITECTURA

Córdoba-Argentina-2020

ISBN: 978-987-4415-70-7



# **Espacios públicos en el Orden Digital**

El rol de las TIC en sus usos y apropiaciones sociales

**P. Sebastián Cortez Oviedo**



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CÓRDOBA  
FACULTAD DE ARQUITECTURA, URBANISMO Y DISEÑO  
**Doctorado en Arquitectura**  
Escuela de Posgrado



## **Espacios públicos en el Orden Digital**

El rol de las TIC en sus usos y apropiaciones sociales

**P. Sebastián Cortez Oviedo**

En requerimiento para obtener el título de Doctor en Arquitectura

Dirección Prof. Emérita Dk.:

**Ana Falú**

Co-dirección Dra.

**Ana Laura Elorza**

CÓRDOBA

**2019**

## Tribunal de Tesis:

Dra. Susana Finquelievich. Universidad de Buenos Aires (CONICET-IIGG)  
Dr. Fernando Díaz Terreno. Universidad Nacional de Córdoba (FAUD-UNC)  
Dr. Diego Fonti. Universidad Católica de Córdoba (CONICET-UCC)

Fecha de Defensa: 18 / 03 / 2020

Cortez Oviedo, Pablo Sebastián

Espacios públicos en el orden digital : el rol de las TIC en sus usos y apropiaciones sociales / Pablo Sebastián Cortez Oviedo ; contribuciones de Ana Laura Elorza ; dirigido por Ana Falú. - 1a ed revisada. - Córdoba : Editorial de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, 2020.

Libro digital, PDF - (Tesis Docta // Marengo, María Cecilia; 6)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-4415-70-7

1. Ambiente Urbano. 2. Sociedad Contemporánea. 3. Tecnología de la Información. I. Elorza, Ana Laura, colab. II. Falu, Ana, dir. III. Título.  
CDD 711.13



*A la ciudad de Córdoba,  
a sus calles y sus luchas,  
que me vieron llegar y crecer.*



## RESUMEN

A finales del siglo xx, la denominada sociedad posindustrial expresaba un nuevo paradigma social y político, manifestándose en procesos culturales cada vez más globales y simultáneos gracias al recurso tecnológico. Las telecomunicaciones fueron estructurantes de este proceso. En la década de los '90 este nuevo paradigma socio-productivo hizo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) su principal instrumento conceptual e ideológico, dando comienzo a una tercera fase del desarrollo industrial basada en *lo digital* como herramienta y sentido. Esta incipiente revolución comunicacional se caracterizó nominalmente como Sociedad de la Información, que más tarde, entrada la primera década del tercer milenio, se complejizó bajo la idea y proyección de una Sociedad del Conocimiento (SIC). La internet, como el producto y servicio más concreto de la III revolución tecnológica, se desarrolló a pasos acelerados haciendo del mundo un lugar cada vez más pequeño y (des)conectado. En primer lugar, esta dinámica incidió en los procesos productivos —especialmente los terciarios—, pero luego, producto de la convergencia tecnológica, se expresó también en los procesos culturales, sus dinámicas y prácticas urbanas.

Es en este último aspecto donde esta investigación adquiere relevancia. El estudio de las Tecnologías de Información y Comunicación se desarrolló a la par de los avances tecnológicos en distintas áreas del conocimiento, principalmente las ciencias sociales. No tardó en reconocerse la importancia de estos dispositivos en el nuevo orden social devenido del paradigma informacional. En el campo del urbanismo y la arquitectura las incidencias no fueron menores. Las TIC se expresaron en nuevas formas e instrumentos de proyectación que cambiaron la manera de pensar y profesar la disciplina. Pero aun hoy, tres décadas después del inicio de esta revolución comunicacional, son pocos los estudios que interpelan estas tecnologías más allá de su carácter instrumental, sino como nuevos *actantes de lo urbano*.

A partir de este posicionamiento, esta tesis problematiza los espacios públicos desde los procesos culturales y dinámicas sociales del Orden Digital de la SIC. En particular, cómo los discursos comunicacionales serían capaces de instituir y habilitar otras dimensiones y espacios de *lo público* a partir de los consumos tecno-culturales, que se expresarían incidiendo en nuevas dinámicas de accesos, usos y apropiaciones sociales, tanto de las TIC como de estos espacios. El trabajo presenta como unidad de análisis esta discusión teórica, contrastada por observaciones empíricas, la cual busca promover dentro del urbanismo un debate innovador acerca de las incidencias de la revolución comunicacional en el hábitat urbano. Es una investigación interpretativa y procesual, que procura abordar la dimensión simbólica de estos espacios denominados públicos, tensionando su discurso hegemónico en la arquitectura y cuyas reflexiones proponen (re)pensarlos como idea, categoría y lugar de las interacciones socio-urbanas.

Se consideran los *espacios públicos* como una noción amplia que engloba diferentes dimensiones y sentidos. Desde su incursión como categoría política en los '60 y su consolidación como espacio en los '90, concentra en los últimos años gran parte de los debates académicos disciplinares. Se pensaron como el espacio del encuentro y lo colectivo, pero fueron agenciados por las prácticas sociales como lugares de tensión y disputa, apropiados por la visibilización y la resistencia social. Sería dentro de esta dinámica donde el Orden Digital y sus dispositivos tecno-culturales TIC se expresarían con mayor claridad e incidencia. *Lo digital* incidiría en las *experiencias estéticas* urbanas y por ello en la (con)vivencia de los espacios públicos, expresándose en nuevas lógicas de uso y sentidos de apropiación.

Sus nuevos límites y expresiones sociales estarían instrumentados por diferentes procesos culturales vinculados a dinámicas de mercantilización de *lo urbano*, donde las narrativas *transmedia* y los *consumos culturales* tensionan la ciudad como idea, lugar y espacio, invitando a (re)pensarla. Ciudad y espacios públicos constituyen categorías asociadas en la perspectiva de esta tesis, representando nociones recíprocas y dialécticas. Esto conlleva a que durante el desarrollo de este trabajo se indague acerca de la ciudad en el orden digital, interpretada como una topología de lo urbano, *rizomática y glocal*, donde los espacios públicos constituirían la red de lugares significados y significantes que los actantes digitales articulan en su construcción identitaria.

Indagar acerca de estos procesos simbólico-espaciales constituye la principal inquietud de esta investigación. En sentido de cumplir los objetivos propuestos, se desarrolla una serie de discusiones conceptuales sobre la noción de *lo público*, un abordaje que se articula con diferentes ejemplos enunciativos que dan cuenta del debate. El marco teórico del trabajo se estructura a partir de un diálogo entre autores del urbanismo y la antropología social, como también de la sociología y la semiótica, constituyendo un proceso transdisciplinar en esta construcción teórica. En cuanto al marco metodológico, se emplea la *Triangulación de Métodos*, tanto de autores como de observaciones empíricas para aproximarse a los fenómenos efímeros del Orden Digital, un proceso que se integra con estrategias del *Método Etnográfico*. Respecto al marco empírico, además de los ejemplos enunciativos que se desarrollan en el primer núcleo, se estudia principalmente el uso de dispositivos tecno-culturales TIC en el área central de la ciudad de Córdoba, Argentina. Se abordan particularmente aquellos vinculados a los consumos culturales de *lxs nativxs digitales* y las *juventudes*, siendo la tendencia glocal *Pokémon Go* la unidad de observación principal. El análisis de esta experiencia se complementa con observaciones secundarias sobre aplicaciones de geolocalización como *Safety Pin* y *Google Maps*, entre otras. La complementariedad de estas miradas permite territorializar subjetividades del juego y evidenciar nuevos sistemas, nodos e intensidades de lo público en su dimensión físico-espacial.

Por último, esta tesis se estructura a partir de tres capítulos de construcción teórica, y dos de apertura y cierre. En la apertura se desarrolla la introducción al problema de investigación, expone los interrogantes y aproximaciones de sentido —hipótesis—, objetivos, metodología y estructura de la tesis. Le continúan tres capítulos que dialogan de manera concatenada, aunque con cierta independencia, y que se desarrollan en dos núcleos de abordaje. Representan el corpus conceptual y empírico del trabajo cuyas discusiones y debates se vinculan con los objetivos específicos del trabajo. Asimismo, caracterizan el Orden Digital de la Sociedad del Conocimiento, los Espacios Públicos como noción, dispositivo social y consumo cultural, como también la unidad de observación empírica: la Tendencia Glocal *Pokégo* (TGP). Por último, se expone las reflexiones finales y recomendaciones de la investigación, articulándose a partir de tres interrogantes relativos a los objetivos específicos que, más que concluir, pretenden sembrar un debate futuro respecto a la temática y los desafíos que promete la incipiente Cuarta Revolución tecnológica, las Tecnologías Inmersivas (RA, RV, RM), la conexión 5G, la Internet de las Cosas (IoT) y la Inteligencia Artificial (IA).

## SUMMARY

By the end of the 20th Century, postindustrial society's cultural practices enforced a new social and political paradigm. Given the new technologies available at the moment, the globalization of such practices was possible. During the 90s, under this recently born socio-productive paradigm and with the aid of Telecommunications, Information and Communication Technologies (ICT) became a rather relevant conceptual and ideological instrument to the third phase of the industrial development in which digitalization was, at the same time, a tool and what made it possible. In the beginning, this emerging revolution in communications was known as Information Society. Later on, throughout the first decade of the 3rd millennium such denomination changed to a more complex concept to acknowledge the idea of an Information and Knowledge Society (IKS). The Internet as a product and a service of the 3rd technological revolution developed fast enough to make the world seem a smaller and more (dis)connected place. Firstly, this dynamic had an impact on the processes of production —especially, the tertiary ones—, but then thanks to the technological convergence it also manifested itself in cultural expressions and its urban practices.

It is at this point where this research becomes relevant. Researches on the ICTs were carried out by different areas of knowledge, and their possibilities; Social Sciences took a particular interest, given that it did not take long before the importance of these devices was accredited within the new social order. In the field of Architecture and Urbanism, ICTs had an impact too. They were regarded as new means and tools at the service of architectural projection which also changed the way this discipline is regarded and performed. However, few are the studies that question these technologies beyond their instrumental nature, yet they are instead interested in their role as real actors of what's urban.

This thesis puts a question to public spaces within the theoretical frame of the IKS, altogether with its digital order, cultural practices and social dynamics. In particular, how the techno-communicational discourses would be able to institute and enable other dimensions and spaces of the public from the techno-cultural consumption, which would be expressed in new dynamics of access, uses and social appropriations, both of the ICTs and the urban spaces. This paper poses a theoretical discussion which also includes empirical approaches to support it. It as well intends to promote an innovative debate within the field of Urbanism, about the influence of the revolution in communications in the urban habitat. This research focuses on data processing and interpretation, as well as it addresses the symbolic dimension of the so-called public spaces. Moreover, the paper's final assessments propose to (re)think such spaces as idea, category and the frame in which socio-urban interactions are held.

Public spaces are considered a broad term defined only from a multidimensional perspective. It was first used as a political category in the 60s, whereas its consolidation as a place per se finally occurred during the 90s. Nowadays, this concept is the main concern in most of the debates taking place within the field of Urbanism. Although they were thought to be places for exchange and encounter, taking into account that they have been appropriated by movements seeking to raise awareness and resistance, they are now the land of tension and dispute. In this context, the IKS's digital order and its ICT's techno-cultural devices are enabled to act freely and have a deeper incidence. What's digital would have an influence in urban aesthetic experiences and in the (co)habitation of public spaces, which would manifest through new logics of usage and appropriation.

The new limits and social expressions of that influence would be anchored to the commercialization processes of what's urban. It is here where the *transmedia storytelling* and cultural consumption propose a (re)thinking of the city as idea and space. From the perspective this thesis poses, city and public spaces are related categories, which are also viewed as reciprocal and dialectic concepts. Thus, throughout this research the notion of city will be questioned from a digital point of view assuming its *rhizomatic* and *glocal* systemic where public spaces weave a grid of signified and significant places that help subjects in the creation of their urban identity.

This research focuses mainly in the questioning of these symbolic-spatial processes. To that end, it expands on a series of theoretical and conceptual discussions about what's public as it intertwines different illustrative examples to support them. The research's theoretical framework is structured on the basis of a dialog among authors from different fields of knowledge such as Urbanism, Social Anthropology, Sociology and Semiotics, which builds up an interdisciplinary process that is very necessary in this conceptual construct. Regarding the methodological framework, altogether with such an interdisciplinary dialog and the empirical observations used to approach the IKS's digital order; this research also integrates strategies from the ethnographic method to carry on its study. Concerning the empirical framework, besides the illustrative examples mentioned before, the research studies the usage of ICT's techno-cultural devices in the central area of the province of Cordoba, Argentina. The devices of interest here are those linked to the cultural consumption of the age group named millennials, e.g. the glocal tendency Pokémon Go. The analysis of this experience is complemented with the study of geolocation applicative such as Safety Pin and Google Maps, which allows to understand the game's subjectivities on a territorial basis and to put in evidence systems, nodes and intensities of what's public.

This paper is divided into five chapters. Each of them focuses on a different and specific issue, but the five are thought to address and unravel the main thesis. The first chapter introduces the research problem, exposes the hypothesis, objectives and the paper's structure. Chapters two, three and four represent the research's theoretical and empirical nucleus. They develop the following nodes: Information and Knowledge Society's Digital Order; Public Spaces as Concept, Social Device and Cultural Consumption and The Empirical Observations on The Glocal Tendency Pokémon Go. To finish, the fifth and last chapter contains final reflections and recommendations on the research thesis and it is structured around three main questions which do not precisely pretend to bring this discussion to an end but opens the door to a future debate on the imminent fourth technological revolution, the technological convergence, 5G, The Internet of Things (IoT) and Artificial Intelligence (AI).

## AGRADECIMIENTOS

En muchas ocasiones los agradecimientos no necesitan ni requieren explicitarse. Están ahí, cotidianamente en la mirada y los actos amables y generosos del día a día. Sin embargo, las tradiciones en este tipo de trabajos permiten dejarlas por escritas, quizás como un modo más de perdurar en el tiempo. Pensar, diseñar y escribir una tesis doctoral implica un enorme esfuerzo que en la vida no suele suceder a menudo, e involucra directa e indirectamente colaboraciones de personas e instituciones que la hacen posible. A todas ellas mi profundo y sincero reconocimiento.

Esta tesis no hubiera sido posible sin el financiamiento y el apoyo institucional del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas –CONICET–, en particular al conjunto de políticas públicas que lo desarrollaron y promovieron durante el periodo 2003-2015.

Tampoco hubiera sido posible sin el apoyo humano y académico de la directora de este trabajo, Ana Falú, y la co-dirección de Ana Laura Elorza, mentoras a las que debo un reconocimiento perdurable. En igual sentido, a Roberto Fernández, a Cecilia Marengo por su acompañamiento, y en su persona, al Doctorado en Arquitectura DOCTA de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de esta querida y apropiada Universidad Nacional de Córdoba. Este párrafo no estaría completo sin mencionar al INVHAB, lugar humano e institucional donde esta tesis anidó, y en esta figura, con gratitud, a mis compañeras y compañeros con quienes construimos compromiso social y una ponderable amistad.

Este trabajo requirió también del día a día, de los vínculos, sobre todo en contextos pocos amables para desarrollar ciencia argentina, quienes, en sus palabras y abrazos, o simplemente con sus miradas y silencios, estuvieron allí, presentes.

A mi compañero, Nicolás, a quien estas palabras resultan insuficientes para expresar mi gratitud por el inalcanzable apoyo en este crecimiento. Sin vos no hubiera sido igual, gracias enormes.

A mis padres, Marta y Salomón, a Eliana e Ignacio, a Gloria, a Mónica y Agustina, a Fede y Graciela, quienes con su cariño y confianza acompañaron este proceso durante estos años.

A Claudia, Rosana, Rodrigo, Santiago y Francisco, por su apoyo y consejos, justos y necesarios en el tiempo.

A mis amigos de siempre, a lxs que volví locxs hablándoles de unas TIC y unos espacios, a ellxs, todo mi cariño y afecto por el aguante.

A José, Marcos y Lucas, por permitirme abrir el campo, por su permanente predisposición e interés en colaborar conmigo y con este trabajo. En sus nombres, a toda la comunidad *Pokégo* de la ciudad de Córdoba con quienes compartimos tardes calurosas y frías, días y noches, por las calles del centro.

Al ‘grupo Montevideo’, Miriam, Pablo, Soledad, Claudia y Adrián que, entre cenas y charlas, nos apoyamos mutuamente para concluir este proceso de ‘ser doctores’.

A mis compañerxs del doctorado, 1° Cohorte, con quienes compartimos miradas, debates y las mismas inquietudes por pensar la arquitectura proyectando líneas, esta vez, escritas.

Todxs siéntanse parte de la autoría de esta tesis, que siempre es una construcción colectiva en solitario. Gracias sinceras.

A la memoria de Teresa y Bartolomé.

GLOSARIO | 10

**CAPÍTULO 1 | ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN** | 12

- 1.1 **Apertura del tema** | 12
- 1.2 **Problema de investigación** | 15
- 1.3 **Objetivos e hipótesis del trabajo** | 18
- 1.4 **Introducción metodológica** | 20
- 1.5 **Estructura de la tesis** | 21

**CAPÍTULO 2 | DE SOCIEDADES Y ESPACIOS**

APROXIMACIONES CONCEPTUALES AL ORDEN DIGITAL | 24

- 2.1 **Introducción** | 25
- 2.2 **De culturas, procesos y recursos**  
Antología de la cultura | 27
- 2.3 **Sociedades, de Londres a Silicon Valley**  
Caracterizaciones de una Sociedad del Conocimiento | 29
- 2.4 **El Orden Digital**  
El dispositivo de la tecno-cultura | 51
- 2.5 **Integración y síntesis de capítulo II** | 65

**CAPÍTULO 3 | ESPACIOS Y PÚBLICOS**

(DE)CONSTRUYENDO CONCEPTOS | 68

- 3.1 **Introducción** | 69
- 3.2 **Ciudad en el Orden Digital**  
De fragmentos, redes y multiversos | 71
- 3.3 **Debates actuales de los espacios públicos**  
Del lugar al discurso | 78
- 3.4 **Los espacios públicos como consumo y bien cultural**  
De la idea al recurso | 107
- 3.5 **Integración y síntesis de capítulo III** | 129

## CAPÍTULO 4 | LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPACIO

PROCESOS Y ABORDAJES A LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN | 133

- 4.1 **Introducción** | 134
- 4.2 **La lente y el encuadre**  
Desafíos de investigar lo efímero en Córdoba | 136
- 4.3 ***Pokémon Go* y su estética cordobesa**  
Abordaje a las unidades de observación | 157
- 4.4 **Habitando la imagen**  
Síntesis y reflexividades de la unidad de observación | 179

## CAPÍTULO 5 | PUNTO DE PARTIDA

REFLEXIONES FINALES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN | 191

- 5.1 **¿El Espacio Público ha muerto?**  
Sobrevida de un relato | 191
- 5.2 **¿Lo público?**  
Del romanticismo al paradigma del control | 193
- 5.3 **¿Entre el acceso y el consumo?**  
Reflexión en torno a la experiencia estética y el proyecto | 195
- 5.4 **Validación de hipótesis y abordajes futuros** | 197

## CUERPO LITERARIO | BIBLIOGRAFÍAS | 200

**Índice de figuras y tablas** | 200

**Índice temático** | 202

**Fuentes documentales** | 206

**Bibliografía referenciada** | 207

**Bibliografía de consulta** | 213

## GLOSARIO

El sentido de este glosario es familiarizar al lector con términos y neologismos articulados a lo largo del trabajo. La selección de los mismos surge de una encuesta entre quienes participaron de una lectura colaborativa de la tesis. Los mismos se exponen de forma alfabética, refieren a la interpretación en esta investigación, cuyas teorías o aplicabilidades se profundizan y desarrollan en el escrito.

*Actante*: Categoría teórica aportada por Bruno Latour para referir al sentido de sujeto-no humano. Es una complejización de su primera aproximación de *actor red*, la cual considera una relación dialéctica entre sujetos y cosas. Según el autor, el término actante expresa mejor su concepto de referir a la agencia del objeto, en tanto, actor, remite mayormente a lo humano.

*Adherencia*: La capacidad de apropiarse de algo, de un producto, una tendencia, una App o una dinámica espacial. Se asocia en este trabajo al planteo de consumos y bienes culturales.

*Algoritmo*: Término que proviene de la matemática, en la informática es utilizado para referir a una secuencia de instrucciones. Representan un modelo de solución o pasos para un problema en específico. El Algoritmo es la infraestructura de cualquier lenguaje de programación y generalmente expresa su lógica de funcionamiento.

*Booth*: Para simplificar, es la apócope de la palabra robot. Es un conjunto y tipos de programas informáticos y autónomos capaces de llevar a cabo tareas concretas e imitar el comportamiento humano. Se lo vincula en el escrito al concepto de actante no-humano.

*Cibergobernanza*: Conjunto de principios y normas, reglas, procesos de toma de decisión y actividades aplicadas por Estados, gobiernos, sector privado y sociedad civil; representa la extensión de políticas públicas y/o privadas en *lo digital*.

*Discurso*: Enunciado o conjunto de enunciados con que se expresa, de forma escrita u oral, un pensamiento, razonamiento, sentimiento o deseo. Se articula este enunciado a la idea de racionalidad neoliberal y construcción social del deseo planteada por Laval y Dardot (2013).

*Dispositivo*: Conjunto de mecanismos que facilitan, disponen e instrumentan conductas, pensamientos y apropiaciones de un sentido o lugar. Según Foucault, enuncia distintas naturalezas de funcionamiento, relacionándose en esta tesis tanto a narrativas como a tecnologías.

*Espacio de flujo*: Conjunto de relaciones e interdependencias, físicas, intangibles o simbólicas que articulan la red de nuestras experiencias, procesos productivos y modos de experimentar e identificarse con *lo urbano* y *lo social*. Se vincula al pensamiento de Castells y al de *Metápolis*.

*Estética*: Categoría política, desestimándose su enunciación morfológica propuesta por el *box art*. Se nutre del pensamiento de Rancière como la relación dialéctica '*con la cosa*'.

*Gadget*: Dispositivo tecnológico que tiene un propósito y una función específica, generalmente de pequeñas proporciones, es práctico y a la vez novedoso. Se asocia a *lo digital* desde su sentido de prótesis y extensión de 'lo humano'.

*Glocal*: Representa la conjunción de lo global y local. Se aplica como categoría y discurso para evidenciar su interdependencia en los procesos sociales, económicos y culturales del mundo conectado. Refiere al concepto de simultaneidad y se asocia al de *tendencia*.

*Hashtag:* Refiere a la palabra, o serie de palabras o caracteres alfanuméricos, precedidos por el símbolo numeral (#) usado en determinadas plataformas web de internet para lugarizar un discurso. En este trabajo representa la dimensión virtual de lo público, su lugar en la Hiperrealidad.

*Hiperrealidad:* Concepto de la semiótica, es expuesto en esta investigación desde la perspectiva de Baudrillard como representación o mapa que antecede lo real. Representa una realidad dupla de simbiosis entre lo real y lo virtual, entre lo tangible y lo intangible. Omnipresente, de límites difusos, es utilizada como categoría emergente para explicar lo transmediático de nuestras experiencias, vivencias, recursos y discursos en el orden digital.

*Imaginario:* Se asocia al concepto de Imagen planteado por Aumont, como representación estética de un discurso y/o dispositivo. Se articula en este trabajo al concepto de adherencia y de tendencia.

*Metápolis:* Expresa un ensayo acerca de lo urbano, proyectado desde la perspectiva del Orden Digital y su Hiperrealidad. Se desarrolla como (re)lectura emergente de la ciudad como idea, espacio y categoría en la forma de una topología de flujos.

*Observación participante:* Técnica y abordaje empírico de la antropología social. Se ejerce desde la perspectiva de Rosana Guber. En este trabajo, refiere a la 'participación no plena' con lo observado.

*Plataformización:* Proceso de preponderancia de las plataformas digitales en el intercambio social y económico de sus prosumidores. Se centra en la vinculación en tiempo real de las demandas y necesidades de cada prosumidor en zonas geográficas precisas. Es la expresión tecnológica de la denominada económica bajo demanda o *gig economy*.

*Prosumidor:* Integración del concepto de consumidor y productor. Surge como neologismo debido a la plataformización digital, donde 'el usuario' no solo consume, sino que también produce contenidos y servicios en interacciones de la Hiperrealidad, generando espacios de flujo que diagraman las Metápolis.

*Rizoma:* Modelo descriptivo en el pensamiento de Deleuze y Guattari que no reconoce líneas de subordinación jerárquica, cualquier elemento de la red puede afectar a otro. Se asocia al pensamiento de Metápolis, en particular en su concepción topológica.

*Tecno-cultural:* Remite a los procesos culturales del Orden Digital. Se considera que surge, desde la perspectiva simbólica de sus procesos, como intercambio entre los actantes humanos y no-humanos, generando nuevas expresiones simbólicas y semióticas. Se vincula en este trabajo desde la enunciación *cultura de la Hiperrealidad*.

*Tendencia:* Refiere al conjunto de discursos y dispositivos que agencian consumos y bienes culturales, cuya manifestación se articula como demandas, adscripciones y adherencias sociales y culturales.

*Transmedia:* Representa espacios de flujo del Orden Digital que se expresan en la Hiperrealidad, en lo físico y lo virtual, de forma simultánea. Refiere también a la segmentación de una tendencia y/o consumo cultural en diferentes expresiones o productos; en esta expresión, se asocia al concepto de narrativa transmedia planteada por Jenkins.

# CAPÍTULO 1

## ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN

*Veamos pues, de qué manera habremos de pensar la ciudad futura*  
*Platón, Las leyes. 356 AC.*

### 1.1 APERTURA DEL TEMA

Cuando interactuamos con un *gadget* digital, la pantalla de un Smartphone o una portátil, nuestra realidad se multiplica a través de internet, conformando una nueva dimensión social, laboral y urbana de límites difusos. Esta dimensión, comunicacional en principio y tecno-cultural después, se posibilita por un conjunto de tecnologías, conexiones y tráfico de *bits* que no siempre racionalizamos. En este proceso, las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) se hacen omnipresentes como prótesis de lo cotidiano y nos constituyen en diferentes sentidos como sujetos de un nuevo orden: el *actante digital*.

El acrónimo TIC es quizás la expresión lingüística más concreta de lo que Finkelievich (2016) denomina Revolución Comunicacional; consiste en un paradigma tecnológico, económico y cultural, desarrollado desde la década de los '80 y consolidado en los '90. Es un proceso aún en mutación que ha recibido por sus teóricos distintos enunciados: Pos-industrialización (Bell, 2006), Sociedad de la información (Masuda, 1984; Castells, 1997) y Sociedad del Conocimiento -SIC- (ONU, 2003; UNESCO, 2005). Se tratan de diferentes nominaciones para referir a un mismo fenómeno a lo largo de distintos estadios y en constante innovación —su característica *per se*—. Existe consenso entre los autores (Castells, 1998; Finkelievich, 2018; Lago Martínez, 2018) de que la SIC representa, ante todo, un paradigma socioeconómico y productivo.

Esta investigación retoma el debate de la Sociedad del Conocimiento (SIC) como paradigma auto-regenerativo, y lo redefine como un nuevo orden social y cultural basado en lo digital como argumento y sentido. El *Orden Digital* de la SIC, como concepto, deviene de una relectura de los procesos culturales y prácticas sociales vinculadas al consumo de lo digital como régimen escópico<sup>1</sup>. Es una semiósfera que se expresaría en multiplicidad de prácticas, conductas y vínculos sociales y productivos, cuyas dinámicas de flujo acortarían distancias espaciales al tiempo que aparta las sociales. Desde esta dialéctica, el Orden Digital se expresaría como una *tecno-cultura* en el hábitat de lo urbano, posibilitando un nuevo territorio que habremos de caracterizar como *Metápolis*. Un concepto de aproximación acerca de la ciudad, entendida como lógica espacial emergente de procesos productivos, servicios, entretenimientos y relaciones sociales que se sustentan por una creciente tecnologización de los intercambios humanos. Se trata de un espacio transdimensional que desde lo digital articula una *realidad aumentada*, dual, aparente, con base en la denominada convergencia tecnológica, a la que hemos de definir como *hiperrealidad*.

---

<sup>1</sup> Asociada al planteo lacaniano de *pulsión escópica* desarrollado en el apartado 3.3.2.

Desde de esta objetivación, las categorías disciplinares centrales como 'espacio', 'tiempo' y 'límite' podrían verse distorsionadas por la Metápolis y su Hiperrealidad. En otras palabras, el paradigma de la SIC y su orden digital habrían modificado sus constantes conceptuales y empíricas. Esto se expresaría en el territorio como nuevos modos de (con)vivencia del espacio-tiempo, sustentada en parte por el uso de dispositivos tecno-culturales TIC. En tal sentido, las tecnologías y plataformas digitales se harían omnipresentes en lo cotidiano desde aspectos sensibles y visibles hasta subjetivos y complejos, expresando nuevas prácticas, conductas y experiencias de lo urbano. En la perspectiva de este trabajo, los espacios públicos representan el lugar de esas prácticas al tiempo que son enunciados desde la noción de *lo público* (Habermas, 2009). Tanto físicos como intangibles, se institucionalizan como el escenario de lo social y del intercambio simbólico, en tanto *lo digital* los significaría como el *lugar disputado* de la visibilización social.

El debate en torno a los espacios públicos constituiría una discusión central en el Orden Digital. Los cambios en las matrices productivas, territoriales y demográficas habrían generado un intenso proceso de segregación territorial, conflictos, violencias y expulsiones sociales, que los agencian como lugar de visibilización del poder y las resistencias. A esto se le suman nuevas lógicas económico-comunicacionales de 'lo digital', como *narrativas transmedia* y la creciente penetración de algoritmos y tecnologías de inmersión y de realidades extendidas —Realidad Virtual (RV), Aumentada (RA), y Mixta (RM)—. Su convergencia creciente en torno a lo urbano, y en particular en estos espacios comunes, hace necesarios estudios que caractericen las TIC desde la arquitectura y el urbanismo permitiendo construir un posicionamiento disciplinar frente al Orden Digital.

Estas discusiones serán desarrolladas desde la perspectiva de la Sociedad del Conocimiento, caracterizada como idea y proceso a partir del concepto de *Orden Digital*. Se trata de un conjunto de relaciones semióticas que conforman una red de flujos proyectadas como dispositivo social, cuyas expresiones comparten una estrecha relación con lo comunicacional (Castells, 2009). Lo digital, como nuevo orden, se expresaría tanto en discursos como en imaginarios y tecnologías, que como prótesis agencian la figura del *actante digital* expresado por sus dos representaciones: *sujetos humanos* y *no-humanos* (dispositivos tecno-culturales TIC).

La dialéctica entre estas dos entidades principales caracterizaría el devenir de este paradigma socioeconómico, en donde la innovación se presenta como capital principal. Sus procesos culturales no solo incidirían en dimensiones políticas, económicas y territoriales, sino también en la manera de interrelacionarnos con nuestras espacialidades, territorializando así *una cultura de lo digital*. Es una interpretación del mundo en capas transversales de comunicaciones y *bits*, superpuestas y simultáneas, de consumos e interconexión digital que tensionan los conceptos y categorías consolidadas en el siglo xx.

Así, es necesario comprender al Orden Digital como una tecno-cultura manifestada por procesos y dinámicas efímeras representada por diferentes consumos y bienes culturales. Sus temporalidades, propias de las estrategias de la mercantilización y sus narrativas transmediáticas, incidirían en el proceso de apropiación de un producto, una idea o un discurso. En este planteo, sus apropiaciones sociales se subordinarían a las lógicas de la mercadotecnia, cuyas tendencias y modas se disputarían la adherencia del actante digital humano condicionando sus vínculos con el entorno social y físico, afectando sus proyecciones urbanas. A partir de este abordaje, sería necesario entonces analizar estos consumos culturales en relación a las dinámicas de los espacios públicos de Córdoba, evidenciando así lo que a priori consideramos un proceso cultural emergente de lo público.

La convergencia tecnológica potenciaría este proceso al tiempo que difumina los límites de lo virtual y lo real. Las interacciones entre los actantes digitales —humanos y no-humanos— habrían generado una nueva dimensión de análisis de las prácticas urbanas, las cuales se podrían abordar desde la dialéctica convergente-divergente por los procesos de inclusión y expulsión que promueven. Es así que las tecnologías generarían un nuevo espacio transdimensional donde lo urbano se presenta como una de sus prolongaciones. Sería desde este espacio que el actante digital humano se proyectaría como tal, valiéndose de los recursos del ecosistema digital volviendo central la discusión sobre la brecha tecno-cultural.

A partir de esta aproximación de sentido, los procesos identitarios adquieren relevancia en las apropiaciones que los sujetos hacen de las TIC, y como éstas, desde *el mensaje*, los instituyen como tales (McLuhan, 2015). Estas construcciones de identidad individual y colectivas tensionarían el uso y la apropiación de los espacios públicos en calidad de agencia físico-espacial y simbólico-social. La discusión que este trabajo construye en torno a estos espacios busca visibilizar este debate con foco en su transdimensionalidad, consecuente con las interacciones ya referidas de la convergencia digital. Por otro lado, la construcción de identidades será discutida desde el poder de las redes sociales y plataformas digitales, las cuales, presumimos, incidirían en la (con)vivencias y experiencia de *lo público* como espacio e idea.

Si bien se indaga acerca de los espacios públicos, es necesario posicionarse frente a lo urbano después de lo enunciado. Inferimos que tanto *lo público* como expresión espacial y la ciudad representan nociones dialécticas en esta investigación. Se trata de un planteo que se apoya en el pensamiento de Borja y Muxí (2003), quienes enuncian que la urbanidad y la calidad de vida de una ciudad se mide a partir de la apropiación y calidad de sus espacios públicos. En tal sentido, desde la argumentación de este trabajo, será necesario abordar desde el Orden Digital y su contingencia una objetivación de *ciudad*.

El *interaccionismo simbólico* (Blumer, 2008) del actante digital con sus entornos sociales y físicos, junto a las matrices productivas del Orden Digital, afectan la ciudad como idea y proceso, expresándose particularmente en su dimensión socioambiental. La economía del capitalismo avanzado y su racionalidad neoliberal (Laval y Dardot, 2013) habrían posibilitado redes y espacios de flujos que la agencian (Castells, 1997) configurando un modelo urbano emergente. Es decir, el Orden Digital habría posibilitado una *ciudad del aire*, cuya extensión, dinámica y distancias ya no se miden en kilómetros sino por *bits*. Representa nuevas redes del intercambio y multiversos sociales definidas por un funcionamiento urbano de simultaneidad global-local. Es una ciudad sustentada por interconexiones digitales y socioeconómicas, cuya aproximación conceptual desarrollaremos en el capítulo tercero.

Para concluir esta introducción, es preciso explicitar algunas reflexiones de por qué desarrollar una tesis de arquitectura desde el planteo enunciado. Nuestra disciplina, al igual que los demás campos de conocimiento tradicionales, transcurre por un proceso de reconversión de sus objetos de estudios y de prácticas profesionales. Ejercemos, enseñamos y pensamos una disciplina difusa, diluida entre lo que fue y lo que vendrá. Por ello, entendemos al proyecto arquitectónico en su sentido más profundo: como acto de prospección, que no siempre implica expresarse en plantas y cortes sino en actos reflexivos y de ruptura que permitan (re)construir objetos de estudio. En ese marco, esta investigación, alejada de los cánones disciplinares, aspira formularse como un 'proyecto conceptual' de espacios públicos desde el Orden Digital y para la arquitectura.

En este desafío será necesario incorporar estudios desde el urbanismo, pero también desde disciplinas complementarias como la antropología, la sociología y la semiótica. Adscribimos a una construcción transdisciplinar del conocimiento en razón de brindar las herramientas de abordajes más próximas a las complejidades de 'lo digital'. En este sentido, se propone discutir los espacios públicos como categoría política con expresión física-espacial, lo que pondrá en tensión la literatura disciplinar de la cuestión. Se rediscuten no solo los aportes de la arquitectura, también los de la comunicación, al caracterizar las Tecnologías de Información y Comunicación, más que meros instrumentos de la técnica, sino en calidad de nuevos actantes de lo social<sup>2</sup>.

Creemos posible innovar sobre los campos de estudio (re)discutiendo las categorías conceptuales. En el decir de Sassen (2017): "Desteorizar para volver a teorizar, romper para volver a construir". Por último, consideramos que el Orden Digital de la Sociedad del Conocimiento<sup>3</sup> presenta una oportunidad, al tiempo que un desafío disciplinar que asumir frente a la ya incipiente Cuarta Revolución tecnológica. Son varios los autores que se expresan por un cambio de paradigma disciplinar, como Souto de Mora (2015), quien sostiene que el gran desafío actual de los arquitectos no es construir edificios o ciudades, sino una nueva disciplina frente a los tiempos que corren. Esta investigación anhela ser un aporte más en ese sentido.

## 1.2 PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

Hacer arquitectura es ese proceso abstracto que relaciona información con materia, en el espacio y en el tiempo. Este es el trabajo del arquitecto. La arquitectura es el proceso, no el resultado. (Gualart, 2002, p. 61)

Desde esta interpretación, la arquitectura y el urbanismo presume un razonamiento implícito: es tan importante entender y comprender la materia —objeto— como entender y comprender la información —el contexto—. Respecto a los grados de comprensión en los debates disciplinares de la arquitectura, Giorgio Grassi (2002) sostiene que la arquitectura se ha convertido en una lengua muerta. En su sentido, la arquitectura ha perdido capacidad de lectura de sus contextos sociales que promuevan su reinención como disciplina. Desde este posicionamiento y parafraseando a los grandes filósofos, si 'la arquitectura ha muerto', entonces, ¿qué estudiamos los arquitectos?

Herbert Simon (2016), en su obra *Las ciencias del diseño: creando lo artificial*, expresa el interés por la manera en que el diseño se vincula al conocimiento. Sostiene que las responsabilidades profesionales frente a una problemática sólo se pueden asumir si existe en su formación una doctrina de diseño enseñable, analíticamente robusta y parcialmente formidable. Para él, tanto la *forma* del diseño como la *forma* y organización de su proceso son componentes esenciales de una teoría del diseño. En su debate, expresa que la arquitectura como ciencia de simulación es un producto cultural con un atributo particular: domina el soporte físico en el cual la cultura se desarrolla, por cuanto tiene la capacidad de modificarla. La arquitectura como cultura disciplinar podría incidir desde el diseño y sus intervenciones en las prácticas sociales y procesos culturales.

---

<sup>2</sup> Latour y su teoría del actante rizoma (Véase Capítulo 3).

<sup>3</sup> El conocimiento como la nueva infraestructura (Lévy, 2004).

Cabe reflexionar entonces acerca de qué manera la arquitectura objetiva las incidencias del Orden Digital para incorporarlas al pensamiento proyectual, entendiendo al *proyecto* como la expresión más concreta de la *poiesis* disciplinar. En tal sentido surgen algunos interrogantes, posterior a la lectura Grassi y Simon: de qué manera se construyen marcos teóricos conceptuales en nuestros debates y proyectos tendientes a comprender y caracterizar las dinámicas de los espacios públicos en este nuevo paradigma; cuánto puede el *proyecto* incorporar de esas reflexiones y para qué.

Como desarrollamos en la apertura, la contemporaneidad signada por *lo digital* se presenta como una realidad compleja de percepciones simultáneas, generando tensiones entre lo real y lo aparente, expresada como su principal característica. En este contexto, ¿las TIC posibilitarían un nuevo modo de habitar y experimentar lo urbano? Una inquietud en torno a comprender cómo el *actante digital humano* habita una realidad ensanchada por lo digital, cuyas experiencias tienden a ser transdimensionales, como lo sostiene Jenkins (2003): una experiencia de vida segmentada, donde la suma de las partes es superior al todo.

Asumir este planteo implica un cambio en los paradigmas lógicos. Significa virar de la certeza a la incertidumbre, de lo conocido a lo desconocido, lo que representa dos aproximaciones reflexivas. Por un lado, se relaciona a las constantes nuevas experiencias de los consumos culturales vinculados al espacio físico y social; por el otro, a la incertidumbre que genera estos procesos en constante liquidez (Bauman, 2013). Este cambio de lógica tendría fuertes implicancias en las nociones fundantes de nuestra disciplina, ya que se encuentran ancladas a construcciones epistémicas y ontológicas que, quizás, ya no caracterizan la sociedad actual. Surge entonces la inquietud de indagar acerca de cómo se ven tensionadas y (re)construidas las categorías de espacios públicos, ciudad y territorio. ¿Expresan lo mismo que hace 20 años, cuando la internet, la globalidad digital y las TIC apenas eran un proceso emergente y cuyas implicancias culturales, demográficas y económicas en nada se condicen con la experiencia actual?

El Orden Digital no solo habría modificado conductas, relaciones y percepciones, también la construcción de conocimiento. Hasta tal punto que, es probable, esta tesis de arquitectura en otro momento hubiera construido su objeto de análisis desde otro enfoque. Es claro que la incertidumbre señalada párrafos arriba difuminó horizontes y límites disciplinares (re)creando campos conceptuales híbridos desde el cual objetivar mejor las problemáticas del presente. Estas zonas grises se representan en los enfoques de la transdisciplina. Se trataría de una quimera del saber con herramientas y metodologías innovadoras capaces de abordar la complejidad de la incertidumbre, de la cual la arquitectura no debe privarse.

Estas lógicas emergentes de generación de conocimiento permitirían a la arquitectura recuperar el proyecto como un acto de prospección, más allá del meramente instrumental, retomando vanguardia y utopías. En ese sentido, la contingencia actual del Orden Digital posibilita un momento paradigmático para objetivar sus fenómenos, ya que como analistas coincidimos con ellos en tiempo y lugar. Bajo estas premisas, interesa desarrollar de qué manera este trabajo podría aportar reflexiones que se transfieran al proyecto frente a las problemáticas actuales, al tiempo que posibilite un marco de abordaje frente a la incertidumbre y relatividad del Orden Digital. En principio, esto implicaría una nueva lógica de conocimiento que nos acercaría a comprender los fenómenos de lo intangible desde la arquitectura enriqueciendo así el debate disciplinar.

A partir de estas posiciones e inquietudes, y desde una perspectiva simbólica, esta investigación busca aportar una reflexión crítica acerca de la noción actual de Espacio Público, caracterizados por el alcance y consumo intensivo de tecnologías y plataformas del Orden Digital. Interesa indagar acerca de cómo las TIC inciden en las experiencias de los espacios públicos de Córdoba reconfigurando sus sentidos y dinámicas de usos, apropiación y pertenencia social.

En consecuencia, se problematiza estos espacios desde los procesos culturales y dinámicas sociales del Orden Digital. En particular, cómo desde los consumos tecno-culturales los discursos comunicacionales serían capaces de instituir y habilitar dimensiones emergentes de *lo público*. En esta aproximación de sentido, estos consumos comprenden bienes y consumos digitales vinculados a la experiencia de lo urbano, los cuales se expresarían en nuevas lógicas de accesos, usos y apropiaciones sociales, tanto de las TIC como de los Espacios Públicos. Bajo este enmarque, será necesario adelantar breves precisiones conceptuales que serán luego profundizadas en la construcción teórica a partir del capítulo segundo.

Entendemos por procesos culturales la expresión social de la cultura, en tanto trama de significados (Geertz, 2003) jerárquicamente segmentados, que codifican y expresan —para este caso— *lo digital* como recurso (Yúdice, 2002). Presuponemos que, en estos procesos, las TIC, en tanto discursos tecno-culturales, agenciarían los usos y apropiaciones sociales de los espacios públicos de Córdoba.

Los espacios públicos se caracterizan desde su dimensión simbólica. Objetivados a partir de su enfoque político, se expresarían transdimensionalmente en la experiencia de *lo urbano* desde los procesos culturales del Orden Digital. Interesa en particular analizar la dialéctica entre sus procesos simbólico-sociales y sus extensiones físico-espaciales. Desde esta aproximación, los espacios públicos no remiten a un espacio urbano en concreto, sino al conjunto de relaciones sociales que instituyen un lugar, el lugar de *lo público* (Habermas, 2009; Jacobs, 2011).

Suponemos que este proceso de institución habría cambiado los sentidos de apropiación, mutado de un valor de uso a uno de cambio (Marx, 2017), influenciado por los procesos y consumos culturales del contexto SIC. En particular, las TIC, expresadas en tecnologías y plataformas digitales, agenciarían la experiencia de lo urbano intermediando como actantes no-humanos de *lo digital* (Latour, 2008), promoviendo nuevas lógicas de usos, apropiaciones y expresiones sociales (Borja y Muxí, 2003).

Estas dinámicas, en tanto posibilitantes del acceso social (Segovia y Oviedo, 2002) y de lo público como constructor de identidades (Hall y Du-Gay, 2003; Žižek, 1994), responderían a las lógicas de consumos y bienes culturales (Sunkel, 2003). Entendemos estos dos conceptos como al proceso de adscripción y apropiación social por un producto (García Canclini, 1993), tangible o no, que en este trabajo se expresaran como discursos, tendencias y tecnologías de *lo digital*.

En este constructo de aproximación al problema conjeturamos que, las nuevas lógicas de acceso, uso y apropiación de los espacios públicos generan una tensión generacional en la (con)vivencia de *lo urbano*, entre nativos digitales y analógicos, donde la dialéctica joven-adulto se expresaría como rectora (Taguenca Belmonte, 2009).

Ante lo expresado, nos preguntamos entonces en qué devienen los espacios públicos del Orden Digital, cuánto de su esencia mantienen y cuán modificados se expresan. Entendidos como un constructo social mutable, sumamos el interrogante de si se continúa definiendo por su acceso físico —como cita la bibliografía disciplinar— o si evidencian otras lógicas y dinámicas en la institución y apropiación social de lo público.

Por último, el trabajo se presenta como una discusión teórica con diferentes aproximaciones empíricas que buscan situar el análisis. De tal manera, la construcción discursiva de la tesis pondrá en oposición las caracterizaciones de los espacios públicos legitimadas en la arquitectura. En ese desarrollo, se buscará expresar, como principal espíritu de discusión, las tensiones y dinámicas entre cómo y por qué se instituye lo público como espacio urbano y bajo qué lógicas.

De esta manera, esta investigación retoma el desafío planteado por Grassi (2002) y Simon (2016), al tiempo que se adscribe a la perspectiva enunciada por Guallart (2002). Entendemos que la comprensión del objeto es situada, en tanto implica una previa lectura y reflexión del contexto. Desde esta posición ontológica, esta tesis pretende ser un aporte más a los debates actuales de la arquitectura, fundamentalmente en la búsqueda por comprender los fenómenos de la revolución comunicacional 4.0.

### 1.3 OBJETIVOS E HIPÓTESIS DEL TRABAJO

#### OBJETIVO GENERAL:

*Promover* un debate teórico-empírico en la arquitectura acerca de las incidencias de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) en la experiencia de lo urbano, en particular aquellas vinculadas a las expresiones y (con)vivencias en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, como respuesta disciplinar ante el paradigma Sociedad del Conocimiento y su orden digital.

#### OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

*Desarrollar* una perspectiva teórica transdisciplinar para la arquitectura, que caracterice y aborde los espacios públicos en el Orden Digital de la SIC.

*Identificar y Caracterizar* tecnologías y plataformas digitales relacionadas con las dinámicas de uso, apropiación y consumo cultural de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba.

*Analizar e Interpretar* los procesos de apropiación social en los espacios públicos con relación a la experiencia urbana, el acceso y la institución de lo público.

#### APROXIMACIONES DE SENTIDO -Hipótesis-:

- 1- Los espacios públicos, como resultado de los procesos simbólicos y culturales del Orden Digital, sustituyeron su valor de uso por el de cambio, proyectándose como plataformas de visibilización y construcción de identidades colectivas e individuales.
- 2- En las dinámicas del Orden Digital, los espacios públicos no sólo se definen por el acceso físico, sino principalmente por la institución simbólica desde *lo digital*.
- 3- Las Tecnologías de Información y Comunicación agenciadas como consumos tecno-culturales posibilitan emergentes de *lo público*, lugarizando desde lo digital la institución simbólica de los espacios públicos en la forma de una experiencia singular.

**Tabla 1.1.** Articulación de objetivos específicos, hipótesis, actividades y técnicas de la investigación.

Hipótesis		Objetivos específicos	Actividades y Técnicas			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Los espacios públicos como resultado de los procesos simbólicos y culturales del orden digital sustituyeron su valor de uso por el de cambio, proyectándose como plataformas de visibilización y construcción de identidades colectivas e individuales.</li> <li>- En las dinámicas del Orden Digital, los espacios públicos no solo de definen por el acceso físico, sino principalmente por la institución simbólica desde lo digital.</li> <li>- Las Tecnologías de Información y Comunicación agenciadas como consumos tecno-culturales posibilitan emergentes de lo público, lugarizando desde lo digital la institución simbólica de los espacios públicos en la forma de una experiencia.</li> </ul>	<p>1- <i>Desarrollar una perspectiva teórica transdisciplinar para la arquitectura que caracterice y aborde los espacios públicos en el Orden Digital de la SIC.</i></p>	Estudio de antecedentes teóricos del campo del urbanismo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis crítico bibliográfico y triangulación de teorías y debates sobre espacios públicos.</li> <li>- Análisis crítico bibliográfico y triangulación de teorías y debates sobre SIC y TIC.</li> <li>- Análisis de experiencias nacionales e internacionales relacionado al tema.</li> <li>- Análisis histórico-crítico</li> <li>- Triangulación teórica</li> <li>- Triangulación de datos</li> </ul>			
		Estudio de antecedentes teóricos en el campo de la antropología social y la semiótica.				
		Estudio de antecedentes teóricos del paradigma de la Sociedad de la Información y Comunicación.				
		Integración conceptual y teórica de los principales debates y nociones con relación al tema.				
		Elaborar informe síntesis.				
		Publicación de los resultados.		- Integración e interpretación de los resultados obtenidos.		
	<p>2- <i>Identificar y caracterizar tecnologías y plataformas digitales relacionadas con las dinámicas de uso, apropiación y consumo cultural de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba.</i></p>	Análisis de programas públicos: Plan Nacional de inclusión digital, Plan Conectividad Córdoba, Plan ciudadano y vecino digital	<p>Unidad de observación (UO): Tendencia Global Pokégo en el área central de Córdoba.</p> <p>Unidad de Observación principal (UOp): Juego <i>Pokémon Go</i></p> <p>Unidad de Observación secundaria (UOs)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Google Maps</li> <li>- Safety Pin</li> <li>- PogoMaps/Go Maps</li> <li>- Go hub</li> <li>- CityCop</li> <li>- WhatsApp</li> <li>- Facebook</li> <li>- YouTube</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis comparativo.</li> <li>- Análisis de fuentes primarias y secundarias.</li> <li>- Entrevistas abiertas.</li> <li>- Google analytics</li> <li>- Google Maps</li> <li>- Entrevistas a interlocutores clave</li> <li>- Método etnográfico</li> <li>- Observación participante</li> <li>- Método del sombrero</li> <li>- Grupos focales</li> <li>- Historias de vida</li> <li>- Trayectorias</li> <li>- Encuestas semiestructuradas</li> <li>- Entrevistas abiertas</li> <li>- Registros fotográficos</li> <li>- Mapeos y videos</li> <li>- Análisis fotográfico</li> </ul>		
		Integración en documento base capítulos 2, 3 y 4.			Integración e interpretación de resultados obtenidos.	
		Publicación de los resultados				
		<p>3- <i>Analizar e Interpretar los procesos de apropiación social en los espacios públicos con relación a la experiencia urbana, el acceso y la institución de lo público.</i></p>			Escritura de tesis.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lectura e interpretación de datos.</li> <li>- Integración e interpretación de resultados.</li> <li>- Elaboración de recomendaciones.</li> </ul>
					Verificación de las hipótesis.	
	Desarrollo de las reflexiones finales.					
	Delineación de nuevos temas de abordaje y recomendaciones de la inv.					
	Publicación de los resultados obtenidos.	Relectura de los aportes teóricos y empíricos en función de los resultados.				

## 1.4 INTRODUCCIÓN METODOLÓGICA

Esta investigación se desarrolla desde un enfoque abductivo-interpretativo y exploratorio. Adscribe en su construcción metodológica al pensamiento de distintos teóricos (Funtowicz, 2000, 2006; Innerness, 2011; Latour, 2008), quienes reconocen la necesidad de diseñar nuevas perspectivas onto-epistémicas en zonas de frontera disciplinar que permitan comprender fenómenos recientes y complejos. Como sostienen Sassen (2017) y Latour (2008): urge la necesidad de desarmar la teoría para reensamblar nuevos abordajes que posibiliten una nueva.

En función de instrumentar la problematización, se propone para el trabajo un marco metodológico de *triangulación múltiple* (Denzin, 1990; Donolo, 2009). Particularmente, se presenta la triangulación de autores y de unidades de observación, con el fin de construir un recorte teórico y epistémico que permita abordar los procesos efímeros del Orden Digital; un desarrollo que se integrará con estrategias del método etnográfico (Guber, 2014).

El horizonte teórico de referencia se delimita a partir de una triangulación de autores del urbanismo, la antropología social y la semiótica. La nómina de autores integra a Delgado, Castells, Finquelievich, Habermas, García Canclini, Borja y Muxí, Segovia y Oviedo, Rancière, Foucault, Geertz y Yúdice, entre otros, cuyos aportes son recuperados a partir de un diálogo transdisciplinar con foco en la discusión de lo público y sus distintas expresiones urbanas y digitales. En esta discusión, se objetiva a los espacios públicos como *lugares de lo público*, con relación al conjunto de interacciones sociales que los expresan diversos y singulares en lo físico y lo simbólico. En este sentido, se recupera el planteo de Burgess (2009) acerca del fragmento urbano para caracterizar su diversidad y singularidad, una idea que se desarrollará con profundidad en el capítulo tercero.

Respecto al marco empírico, este se estructura por dos núcleos de abordaje (Tabla 1.2) que desarrollan dos tipos de observación. El primero dialoga con *ejemplos enunciativos* que se decodifican como debates iniciales, mientras que el segundo lo hace en torno a la observación de la Tendencia Glocal *Pokégo*. Los *ejemplos enunciativos* se presentan a lo largo de los capítulos segundo y tercero situando la discusión teórica. Refieren a distintas expresiones del Orden Digital en los espacios públicos que articulen la problemática del trabajo. Para ello se vale del análisis de redes sociales, fotografías y trabajos de campo en Córdoba utilizando el método comparativo y los aportes de *google analytics*.

El segundo núcleo refiere a la observación de *Pokémon Go*, más que al juego, a su proceso cultural en el espacio. Su abordaje y análisis se centra en el acceso y usos de dispositivos tecno-culturales TIC y su relación con las dinámicas de apropiación social de los espacios públicos del área central de Córdoba, Argentina. Esta etapa de investigación se estructura desde el *método de la segmentación de abordaje*, que se expresa en la identificación y distinción entre *unidad de análisis* (UA) y *unidad de observación* (UO). En este sentido, adscribimos a la definición teórica de *unidad de análisis* planteada por Azcona, Manzini y Dorati, que en sus palabras la caracterizan como:

Tipo de objeto delimitado por el investigador para ser investigado. Con "tipo de objeto" aludimos a que el referente de cualquier unidad de análisis es un concepto: una clase de entidades y no una entidad determinada o concreta del espacio tiempo. Así, cuando Marradi, Archenti y Piovani sostienen que la unidad de análisis "tiene un referente abstracto", nos están diciendo que el referente de una UA. no es un caso particular sino todo un conjunto (potencialmente infinito) de entidades. Esto es así porque el referente de una UA. no es un individuo concreto sino un conjunto abstracto. Entonces: la UA. refiere a un conjunto y no a un elemento del conjunto; confundirlos es caer en un error de tipificación lógica. (2013, p.70)

En tanto definen la *unidad de observación* como:

Llamamos Unidad de Observación al tipo de referentes empíricos que el investigador utiliza para satisfacer los valores de las variables que su U.A. demanda. Se trata de la población de entidades concretas y delimitadas témporo-espacialmente para soportar la administración de las técnicas de recolección de datos. (Azcona, Manzini y Dorati, 2013, p. 75)

Ya definidas conceptualmente ambas unidades, se traducen a la investigación como la diferencia entre la observación de la Tendencia Glocal Pokégo (TGP) en el área central de Córdoba (UO), y el análisis de la dialéctica tecno-cultural de los espacios públicos, tanto en sus dimensiones físico-espacial como simbólica (UA). Es decir, la *unidad de observación* remite al trabajo de campo con observación participante de las experiencias del juego y sus prolongaciones territoriales y sociales, mientras que la *unidad de análisis* comprende la reflexividad en la construcción del dato con relación al problema de investigación, la cual se desarrolla a lo largo de los capítulos segundo, tercero y cuarto.

Dada la naturaleza transmediática (Jenkins, 2003; Scolari, 2013) de la unidad de observación, será necesario segmentarla en unidad principal y secundarias. Las últimas, se componen por tecnologías y aplicaciones digitales con relación a la unidad de observación principal, ya que expresan sus prolongaciones y la componen como totalidad. Las unidades secundarias de observación son: *Google Maps*, *Safety Pin*, *Go Maps*, *CityCop*, grupos de *WhatsApp* y *Fanpage* de la red social *Facebook*, cuyas lecturas refieren al juego *Pokémon Go*. Estas observaciones complementarias permiten configurar la dialéctica de los consumos culturales en los espacios públicos y sus relaciones con los procesos de construcción de identidad territorial. Esto se expresa principalmente por el uso y análisis de geolocalizaciones de *Google Maps*, *Safety Pin* y *Go Maps*, cuyo aporte permiten territorializar subjetividades del juego y evidenciar nuevos sistemas, nodos e intensidades de lo público. Estos mapeos de trayectorias serán puestos en diálogo con los circuitos y espacios ya consagrados, los que Delgado (2015) denomina 'espacios sacralizados' y que dan cuenta de las narrativas *transmedias* de la TGP.

Es pertinente aclarar en este punto del trabajo que las unidades de observación —principal y secundarias— no representan un universo de observación representativo de la sociedad cordobesa, aunque este estudio base su presunción de abordaje en que estos fenómenos serán cada vez más comunes en la apropiación social de los espacios públicos debido a la creciente plataformización de la experiencia de lo urbano. Estos debates, junto a las unidades de observación y análisis, serán desarrollados íntegramente en el capítulo cuarto.

A su vez, las unidades de observación se ajustan a un universo físico y social. En cuanto a este, queda delimitado por los *lugares de lo público* del área central de la ciudad de Córdoba (ACen), por concentrar las mayores intensidades de intercambios y dinámicas, cuyas dimensiones de análisis serán la físico-espacial y simbólica. En tanto el universo social, queda referido a las juventudes, expresadas bajo las categorías de nativos digitales y análogo-digitales e identificadas como *Comunidad Pokégo*, *Comunidad Gamers Córdoba*, *Generación Millennials* y *Generación Centennials*. Cabe aclarar que estos recortes no serán restrictivos, ya que permitirán observaciones en otros segmentos sociales como físicos, a modo tal de desarrollar un análisis comparativo más amplio si así se lo requiriese.

El abordaje a estos universos se estructura desde la segmentariedad de Deleuze y Guattari (2002) y los aportes tipológicos de Taguenca Belmonte (2009). De esta manera, las observaciones físicas y sociales se codifican en las dimensiones *sociocultural*, *físico-espacial* y *simbólica*. Esta construcción metodológica pretende, de este modo, sortear la problemática de estudiar lo difuso y efímero de los procesos culturales propios del Orden Digital.

Para finalizar con esta introducción metodológica, el abordaje empírico se instrumentó en el periodo 2016-2018 a partir de observaciones participantes en la *comunidad Pokégo* de Córdoba, vinculada a los juegos *Pokémon Go*, *Ingress*, y recientemente *Harry Potter wizards unite* –tendencia glocal desde junio de 2019 que no será incluida en las observaciones, pero sí se expresará en los comentarios finales del capítulo quinto como una prolongación de la TGP *Pokégo* dando cuenta de un fenómeno vigente en los espacios públicos—. En cuanto a los registros de campo, se desarrollan a partir de la técnica del sombreado (Jirón e Imilan, 2016) y desde un enfoque etnográfico, permitiendo comprender reflexividades de las y los jugadores. Haciendo uso de la triangulación, las observaciones se complementaron con técnicas cuali-cuantitativas, como entrevistas abiertas, grupos focales, entrevistas, historias de vida, mapeos y análisis fotográfico. Por último, aclarar que las precisiones y argumentos conceptuales del abordaje metodológico del 2° núcleo de observación se expresan y desarrollan en profundidad al inicio del capítulo cuarto, apartado 4.2.

**Tabla 1.2.** Articulación del problema y su abordaje metodológico y empírico.  
Elaboración Propia. (2018).

Problema de investigación			
Cómo los discursos comunicacionales son capaces de instituir y habilitar otras dimensiones y espacios de lo público a partir de los consumos tecno-culturales, que se expresarían en nuevas dinámicas de accesos, usos y apropiaciones sociales, tanto de las TIC como de los espacios públicos.			
Enfoque:			
Marco teórico	Abductivo- interpretativo - exploratorio		
Marco metodológico	Multimodal de triangulación teórica, método y de observación		
Marco Empírico	Consumos tecno-culturales en el espacio público transdimensional		
Periodo temporal	2016-2018		
Abordaje:			
Unidad de análisis	Dialéctica tecno-cultural en los espacios públicos del ACen		
1° Núcleo		2° Núcleo	
Capítulo 2°	Capítulo 3°	Capítulo 4°	
Metodología del 1° núcleo		Metodología del 2° núcleo:	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Análisis crítico bibliográfico</li> <li>- Análisis histórico-crítico</li> </ul>		Observación Segmentada	
		Sociocultural	Físico-espacial   Simbólica
Empírea: Ejemplos enunciativos		Unidad de observación:	
Global	Local	Principal	Secundaria
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Plan conectar igualdad.</li> <li>- Primavera árabe.</li> <li>- Intervenciones del diseño en los espacios públicos (Buenos Aires, Córdoba y Santiago de Chile).</li> <li>- Marcha de la gorra (Córdoba).</li> <li>- Noche de los museos (Córdoba).</li> <li>- <i>Tianducheng, Thames Town</i> y Villa Gral. Belgrano.</li> <li>- Plazas de Bolsillo (Chile).</li> <li>- Marchas sociales y de protestas en Córdoba.</li> <li>- #Niunamenos.</li> <li>- Leyes de neutralidad de la web.</li> </ul>		Juego <i>Pokémon Go</i>	Apps mensajería y geolocalización
		Universo de la observación:	
		Físico-espacial	Social
		Área central de la ciudad de Córdoba y zonas de influencia ACen.	Juventudes
		Espacios públicos	Nativos digitales Nativos análogo-digitales
Integración			
Capítulo 5°			
Recomendaciones de la investigación y abordajes de temas futuros			

## 1.5 ESTRUCTURA DE LA TESIS

La investigación se presenta en cinco capítulos, de los cuales tres componen la construcción discursiva de los principales abordajes. De esta manera, los capítulos segundo, tercero y cuarto desarrollan dos núcleos del trabajo que se expresan con cierta autonomía. El primero es nodal en la caracterización del Orden Digital de la SIC, la ciudad y los espacios públicos, y está representado por los debates y argumentaciones teóricas de los capítulos segundo y tercero. El segundo núcleo refiere al trabajo empírico principal, expresado por el capítulo cuarto, el cual se desarrolla con cierta independencia al centrarse en la formulación, desarrollo y resultados de las unidades de observación. Asimismo, esta estructura se complementa con los aportes epistémicos del capítulo primero y las reflexiones finales integradas en el capítulo quinto.

Por último, cada capítulo se estructura como documentos que permiten lecturas segmentadas, aunque concatenadas. A los fines del lector, cada uno se compone de una introducción que articula su contenido, objetivos y metodología, como de una síntesis con relación al problema. A esto se le suma en cada pieza un índice ampliado de manera de facilitar la comprensión rápida del contenido capitular.

**Tabla 1.3.** Estructura enunciativa de la investigación. Elaboración propia (2018).

Estructura enunciativa		Tesis Espacios públicos en el orden digital	
Abordaje enunciativo	Temas	Debates	Metodología
Apertura	Capítulo 1°	Introducciones epistémicas	
1° Núcleo	Capítulo 2°	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cultura</li> <li>- Sociedad del Conocimiento</li> <li>- Orden Digital</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo cultural como proceso y recurso.</li> <li>- Desarrollo de la Sociedad del Conocimiento.</li> <li>- Políticas públicas de inclusión digital.</li> <li>- Brecha tecno-cultural.</li> <li>- El orden digital como tecno-cultura</li> <li>- Arquitectura y espacio en el paradigma digital.</li> </ul>
	Capítulo 3°	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ciudad</li> <li>- Espacios públicos</li> <li>- Identidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo urbano en el orden digital.</li> <li>- Desarrollo y construcción de los espacios públicos como concepto y espacio.</li> <li>- Los espacios como dispositivos sociales.</li> <li>- Los espacios públicos como recurso de visibilización e identidad.</li> </ul>
2° Núcleo	Capítulo 4°	<ul style="list-style-type: none"> <li>- El estudio de los consumos tecno-culturales.</li> <li>- Consumos tecno-culturales en Córdoba</li> <li>- Juventudes</li> <li>- La imagen como lugar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aproximación al objeto difuso y efímero.</li> <li>- Unidad de observaciones vs. Unidad de análisis.</li> <li>- La segmentación como método.</li> <li>- La observación transdimensional.</li> <li>- <i>Pokémon</i> como narrativa transmediática.</li> <li>- La experiencia estética.</li> <li>- Habitando la imagen.</li> </ul>
			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Triangulación teórica y de observaciones.</li> <li>- Método del abordaje segmentado.</li> <li>- Método etnográfico.</li> <li>- Observación participante.</li> <li>- Técnica del sombreado</li> <li>- Entrevistas.</li> <li>- Mapa de Gulliver.</li> </ul>
Integración	Capítulo 5°	Lectura e integración desde las hipótesis y objetivos específicos del estudio.	

NÚCLEO 1

CAPÍTULO 2  
**DE SOCIEDADES Y ESPACIOS:  
APROXIMACIONES CONCEPTUALES AL ORDEN DIGITAL**

- 2.1 **INTRODUCCIÓN** | 25
  
- 2.2 **DE CULTURAS, PROCESOS Y RECURSOS,  
ANTOLOGÍA DE LA CULTURA** | 27
  
- 2.3 **SOCIEDADES, DE LONDRES A SILICON VALLEY,  
CARACTERIZACIONES DE UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO** | 29
  - 2.3.1 De la información al conocimiento | 31
  - 2.3.2 El afuera del adentro, una cuestión de desigualdades | 34
  - 2.3.3 De las Toninas a Córdoba, una Argentina conectada | 39
  
- 2.4 **EL ORDEN DIGITAL  
EL DISPOSITIVO DE LA TECNO-CULTURA** | 51
  - 2.4.1 De dispositivos, Orden Digital y procesos | 52
  - 2.4.2 El Orden Digital en la arquitectura | 59
  - 2.4.3 El espacio en tiempos de convergencia | 62
  
- 2.5 **INTEGRACIÓN Y SINTESIS DE CAPÍTULO II** | 65

*Cuando soplan vientos de cambios, algunos levantan muros  
y otros construyen molinos.  
Proverbio chino.*

## 2.1 INTRODUCCIÓN

Toda investigación es situada, y recupera en su construcción las cosmovisiones de su momento histórico. La cita que encabeza el capítulo expresa el espíritu con que nos posicionamos para comprender los fenómenos socio-urbanos de nuestros tiempos. Todas las revoluciones tecnológicas devinieron en cambios culturales que, a su vez, incidieron en el territorio. Actualmente transitamos una constante revolución de la técnica y la tecnología, que se expresan en los diversos procesos culturales y prácticas sociales, y que esta tesis pretende abordar. Para ello es necesario delimitar un marco de referencia conceptual que exponga sus principales discusiones y permita comprender su complejidad.

Es intención de este capítulo servir como introducción a los principales temas y discusiones que esta investigación desarrolla respecto a *lo digital*. Como sostuvimos en el capítulo uno, es una tesis interpretativa y transdisciplinar, por lo que su marco epistémico se nutre de distintas áreas del conocimiento y líneas teóricas para abordar la problemática, recuperando aportes del urbanismo, la antropología social y la filosofía. En tal sentido, este capítulo pretende enunciar las principales discusiones con relación al paradigma de la Sociedad del Conocimiento y sus debates en torno al habitar, al espacio y a nuestra disciplina.

El paradigma de la Sociedad del Conocimiento (SIC) se presenta como la perspectiva teórica y empírica desde la cual se problematiza los espacios públicos contemporáneos. Este enfoque, que será desarrollado en distintas aproximaciones, se puede definir a priori —a modo de situar al lector— a partir del pensamiento de Finquelievich, quien sostiene:

La Sociedad del Conocimiento se refiere a sociedades en las que las condiciones para generar y procesar información han sido transformadas radicalmente por una revolución tecnológica focalizada en el procesamiento de la información, la consiguiente creación de nuevos conocimientos, y las Tecnologías de la Información y Comunicación -TIC-. (2016, p. 27)

El objetivo general del capítulo es exponer los presupuestos teórico-conceptuales de partida sobre *lo digital* y su contexto global y local. Se expresan así sus principales discusiones, caracterizaciones conceptuales, relaciones, perspectivas y posturas que son articuladas como debates de apertura al tema. Compone el principal nodo teórico respecto a la revolución comunicacional y conceptualiza dos de los principales temas a tratarse: Sociedad del Conocimiento y Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC). Estas discusiones se abordan en relación a sus incidencias culturales, sociales y territoriales, al tiempo que se ensayan nuevas conceptualizaciones teóricas acerca de las TIC y sus principales dinámicas.

En este desarrollo se pretende conceptualizar el paradigma de la Sociedad del Conocimiento como un orden social capaz de expresarse como semiósfera que instrumenta los intercambios sociales, al mismo tiempo que desarrollar un marco histórico de referencia que enfoque este análisis en el contexto regional, nacional y local. Se busca también caracterizar las Tecnologías de la Información y Comunicación más allá de su rol instrumental para evidenciar sus incidencias culturales y urbanas, y de qué manera su acceso y la brecha digital afectan los nuevos derechos a la ciudad.

En cuanto a lo metodológico, el capítulo articula la metodología de triangulación teórica y de casos —ejemplos enunciativos— construyendo así el primer horizonte conceptual transdisciplinar. Su empírea se expresa a partir del análisis crítico bibliográfico de autores, tanto del urbanismo como de la antropología social, que, junto a la instrumentación y lectura crítica de informes técnicos públicos y privados, sustentan las reflexiones iniciales.

Estas aproximaciones se estructuran a partir de cuatro apartados. Los mismos transitan desde un posicionamiento más antropológico e histórico hasta debates e integraciones conceptuales frente al problema de investigación y la arquitectura como disciplina. El primer apartado *De Culturas, Procesos y Recursos* se presenta como una antología del concepto antropológico de cultura en sus distintos abordajes, siendo de fundamental aporte para comprender las dimensiones sociales y simbólicas que se pretenden analizar.

El segundo apartado *Sociedades, de Londres a Silicon Valley* plantea una caracterización del paradigma de la Sociedad del Conocimiento, y se articula en tres puntos: 1- *De la Información al Conocimiento*: se presentan las principales discusiones en torno la dinámica del paradigma informacional, sus debates y nominaciones, como sus principales estadios. 2- *El afuera del adentro, una cuestión de desigualdades*: se aborda la problemática de la brecha digital, la cual representa una discusión central para esta investigación y del paradigma informacional. 3- *De las Toninas a Córdoba, una Argentina conectada*: es el punto referido al análisis de las políticas públicas en relación con la revolución comunicacional y la inclusión digital, se desarrollan aproximaciones en tres escalas, contexto regional, nacional y local.

El tercer apartado *El Orden Digital, el dispositivo de la Tecno-cultura* es una integración de los dos anteriores a modo de ensayo conceptual; se estructura en tres puntos: 1- *De dispositivos, Orden Digital y Procesos*: se expresan los argumentos de por qué referir a lo digital como orden. 2- *El Orden Digital SIC en la Arquitectura*: expone las incidencias de la Sociedad del Conocimiento en el campo disciplinar y argumenta el sentido de una tesis de arquitectura desde esta perspectiva. 3- *El espacio en tiempo de convergencia*: aborda los cambios en las prácticas y sentidos del espacio-tiempo como categorías instrumentales de la arquitectura y aproxima una noción de espacio. Por último, el cuarto apartado se presenta como una síntesis e integración conceptual del capítulo.

## 2.2 DE CULTURAS, PROCESOS Y RECURSOS

### ANTOLOGÍA DE LA CULTURA

La discusión acerca del concepto *cultura* suele ser propio de disciplinas tangenciales a la arquitectura, aunque dentro de esta investigación su articulación y debate será punto de convergencia en pos de comprender los modos del habitar contemporáneo, entendidos como procesos culturales que se expresan en el territorio. Ante ello, es preciso delinear lo que se entenderá por *cultura*, apoyándonos en los aportes de la antropología social; para ello, referimos concretamente al pensamiento de Geertz (2003) y Yúdice (2002).

Antes de abordar estos diálogos, es necesario indagar acerca de los estadios previos del concepto *cultura*, a partir de un recorrido histórico simplificado sobre sus concepciones y caracterizada a partir de las siguientes acepciones: *Colere*, *Kultur* y *Culture* (Blázquez, 2017).

El término *Colere* deriva de la expresión latina ‘cultivar’, y se relaciona con un carácter individual del término cultura. Representa las acciones primitivas del habitar, como cultivar la tierra, construir, dejar huellas en el territorio, cultivarse en espíritu y en ofrenda a los dioses, por citar algunos ejemplos. Esta idea de cultura primará hasta la ilustración siendo apropiada y modificada por la corriente romancista de finales del siglo XVIII. Según Elías (1996), es en este momento que *colere*, retomado por los románticos alemanes, se complejiza bajo el término *Kultur*, expresión alemana de cultura.

*Kultur* representa una auto-imagen ideal de la burguesía alemana: ‘aquello que pretendemos ser’, como resistencia y antítesis del concepto de *civilización*, expresión práctica del pensamiento político absolutista francés. El concepto de *cultura* bajo esta noción refiere, hoy en día, a lo que reconocemos como *alta cultura*, expresión asociada al desarrollo del conocimiento, las artes y las ‘buenas costumbres’. ‘Tener cultura es ser culto’, locución que devela su carácter procesual y social. Con la incorporación de este pensamiento, *cultura* se transforma en un proceso de dinámicas y cambios motivados por un fin, particularmente impulsadas por estructuras sociales como las academias o las propias prácticas sociales urbanas. Por ejemplo: el asistir a los teatros, tertulias, salones literarios, paseos a parques y museos, o cultivarse a partir del conocimiento academicista, representan las prácticas que otorgan cultura y, por ello, estatus social. En este estadio, *cultura* refiere también a un concepto individual, pero al mismo tiempo colectivo, impulsado por su institucionalización en materia educativa, social y científica por parte de los recientemente creados Estados-nación. Tal ‘estatización’ del término producirá que a finales del siglo XIX se asocie al concepto de *Folk* —tradición de un pueblo—, perdiendo su carácter procesual y transformándose en un concepto estático que designa un estado de cosas —una cultura, una nación, un Estado—, sustituyendo lo procesual por lo sustancial.

Situados en el siglo XX y tras los aportes de nuevas disciplinas como la sociología y la antropología, y de autores como Edward Tylor, Franz Boas y Malinowski, entre otros, el término *cultura* de la primera mitad de siglo se caracterizará por un concepto universalista (y en el caso de Boas, relativista), que debe ser comprendido en dialéctica directa al concepto de *nature* (naturaleza).

Representa toda práctica humana en un determinado contexto, lo que luego se llamará 'el modo de vida de los sujetos'. Entre 1930 y 1950, transcurre el tiempo del gran debate sobre *cultura*. En particular, dentro de la antropología social y en determinadas ciencias sociales, este periodo será conocido como *ciencia normal*, cuya cosmovisión se caracterizará con el término *culture*. Este modelo de cultura funcionará como *idea abstracta* distante de las relaciones *Kultur-Folk*, representando modelos (múltiples culturas) de comportamiento que construyen las ciencias sociales para 'explicar' las conductas de los 'otros'. Así, *culture* y la escuela norteamericana entenderá *cultura* como un modelo técnico.

Durante la segunda mitad del siglo xx, particularmente en las décadas del '60 y '70 y producto de la influencia del giro lingüístico<sup>4</sup>, surge un nuevo debate en torno al concepto a partir de los aportes de Geertz (2003) y su antropología simbólica, que entienden la cultura como un proceso semiótico. Una experiencia de sentido que permite construir significados y que el autor llamará estructura de significación, siendo la *cultura* el intersticio donde las prácticas de los sujetos adquieren sentido. En sus palabras:

El concepto de cultura que propugno y cuya utilidad procuran demostrar los ensayos que siguen es esencialmente un concepto semiótico. Creyendo con Max Weber que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre y que el análisis de la cultura ha de ser, por lo tanto, no una ciencia experimental en busca de leyes, sino una ciencia interpretativa en busca de significaciones. Lo que busco es la explicación, interpretando expresiones sociales que son enigmáticas en su superficie. (Geertz, 2003, p. 20)

Esta trama de significados que propone el autor, la urdimbre que da sentido, se construye a partir de signos y símbolos visibles y reconocibles tácitamente, "la cultura es pública porque la significación lo es" (2003, p. 26). Asimismo, sostiene que "es una interacción de signos interpretables [...] la cultura es un contexto dentro del cual pueden describirse todos esos fenómenos de manera inteligible, es decir, densa" (p. 27), y por tanto procesual.

Entrado el siglo xxi y transcurrida la primera década del paradigma informacional, cuya expresión socio-económica más visible fue la globalización del neoliberalismo, el concepto de *cultura* fue transformándose en un recurso, político, económico y social. Los aportes de Yúdice (2002) son fundantes en este sentido para comprender este nuevo estadio de mercancía —en términos marxistas— de los procesos culturales. Al respecto, sostiene el autor:

[...] La cultura como recurso cobró legitimidad y desplazó o absorbió a otras interpretaciones de la cultura [...] la cultura como recurso es mucho más que una mercancía: constituye el eje de un nuevo marco epistémico donde la ideología y buena parte de lo que Foucault denominó sociedad disciplinaria son absorbidas dentro de una racionalidad económica o ecológica, de modo que en la "cultura" (y en sus resultados) tienen prioridad la gestión, la conservación, el acceso, la distribución y la Inversión. [...] La cultura como recurso puede compararse con la naturaleza como recurso, [...] esta debe ser fomentada y conservada a fin de "mantener su capacidad de desarrollo para satisfacer las necesidades y aspiraciones de las generaciones del presente y del futuro". (Yúdice, 2002, p. 13)

---

<sup>4</sup> Conceptualizado a partir de los aportes de Heidegger (2001) y Austin (2016), como sustitución del enfoque *ideas-mundo* por el de *lenguaje-mundo*.

El pensamiento de Yúdice interpreta los nuevos procesos de mercantilización de la cultura como recurso de las prácticas sociales contemporáneas. Es preciso aclarar que sus aportes conceptuales sitúan la *cultura* dentro del paradigma de *Kultur*; es decir, como un recurso que se manifiesta en las dimensiones institucionalizadas de la cultura, como la alta cultura, las expresiones y resistencias culturales promovidas por diferentes organizaciones sociales, estatales o privadas, que hacen de *'lo cultural'* un recurso para constituirse en sujetos sociales. En su decir: “Es una estrategia orientada por los procesos de gestión. Compatible con las reconversiones neoliberales de la sociedad civil” (2003, p. 329). La cultura en el pensamiento de Yúdice, representa procesos y relaciones instrumentadas por un fin social.

A partir de esta breve construcción ‘arqueológica’ del concepto *cultura*, estamos en condiciones de ensamblar un horizonte conceptual de referencia desde las relaciones y diálogos propuestos por Geertz y Yúdice. Si bien paradigmas diferentes, pero complementarios, caracterizan *cultura* como un conjunto de interacciones, relaciones y procesos simbólicos que se articulan a partir de un fin, explícito o no.

En tanto, este trabajo sostendrá como definición de *cultura* a la trama intersticial entre los sujetos y sus prácticas sociales, un tejido denso capaz de articular y segmentar jerárquicamente los signos y símbolos que agencian a los actantes digitales, socialmente y en el espacio. Un sistema de significaciones aprehendido por procesos y relaciones que se instrumentan a partir de dispositivos, reproducidos en el tiempo a través de una tradición comunicada. No representa una idea de totalidad, sino por el contrario —y siguiendo la tradición Boas-Geertz—, es relativa, no existe una sino varias expresiones culturales que tejen la urdimbre multi-dimensional planteada por Geertz. Representa procesos dinámicos de relaciones que construyen sentido social en permanente hibridación y que se constituyen como *recurso* en la construcción identitaria individual, colectiva y espacial. Ante lo expresado y como síntesis de este subapartado, en adelante esta investigación referirá al concepto *cultura* en los términos de *relaciones y procesos culturales*.

## 2.3 SOCIEDADES, DE LONDRES A SILICON VALLEY CARACTERIZACIONES DE UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO

Francis Bacon en su obra *Meditationes Sacrae* (1597) acuña la frase “*nam et ipsa scientia potestas est*”, *el conocimiento es poder*. Desde entonces, el conocimiento se transformó en un bien de intercambio, aprendido y aprehendido a partir de procesos culturales que hicieron de la información y la comunicación su mercancía. La ilustración y sus procesos del saber institucionalizados a través de escuelas y universidades, y del positivismo como cosmovisión, posibilitaron una técnica, cuyas expresiones tecnológicas incidieron en profundos cambios sociales y nuevos paradigmas que transformaron de manera irreversible el planeta, el territorio y lo urbano.

Los avances en nuevas tecnologías durante el siglo XIX, varias de ellas de comunicación (vapor, electricidad, ferrocarril, telégrafo, radiofrecuencia, fotografía, entre las más reconocidas), permitieron que transcurrieran procesos culturales y tecnológicos radicales que modificarían la

matriz productiva, social y territorial de la humanidad. Referimos a las dinámicas socioeconómicas caracterizadas como I y II revolución industrial, 1774-1840 y 1880-1914 respectivamente —vale aclarar que el término ‘industrial’ y sus enumeraciones y fechas resultan por lo menos categorías a ser revisadas, ya que los procesos suelen ser más difusos de lo que suponemos y pretendemos, pero que a modo de ajustarse a la literatura existente sobre el tema serán salvados de esta interpelación en este momento del trabajo—.

Retomando, la primera revolución tecnológica —de lo que se considera edad contemporánea—, se caracterizó por la invención y sofisticación de la maquina a vapor y los proto-sistemas mecanizados sin escala industrial. La segunda, por el contrario, tuvo un fuerte desarrollo mecanizado a escala —con centro en Londres— posibilitado por el desarrollo, extensión y consumo de la electricidad, el petróleo y sus derivados, y las materias primas principalmente el acero. Estos cambios, profundos en términos socioculturales, modificaron el planeta en una conquista por el territorio que los proveía, siendo el imperialismo británico su visión política más concreta y la industrialización capitalista su expresión económica apoyada en el patrón oro, periodo que los historiadores encuadran como *primera globalización* moderna.

Durante el siglo xx y superada las crisis de la primera y segunda guerra mundial y la financiera de los ‘30, este paradigma industrialista se consolidó en los países denominados centrales, bajo el desarrollo y perfeccionamiento tecnológico industrial. La aparición de nuevas tecnologías en materia de comunicación como la radio, el cine y por último la televisión —lenguajes audiovisuales—, marcarán fuertemente la construcción de sentido de la denominada *sociedad industrial*, haciendo de *lo comunicacional* un vector cada vez más central de los procesos culturales de la época, argumentado en los primeros estudios de sus relaciones e inter-incidencias (Lasswell, 1948; McLuhan, 2015). Será el periodo caracterizado como *Fordismo* —subsidiario del *taylorismo*<sup>5</sup>—, proceso signado por nuevos sistemas de producción en serie y que, a partir de 1960, por avances tecnológicos, muchas de ellas se radicarán en el tercer mundo, iniciando un nuevo periodo de transnacionalización de la producción.

Estas dinámicas comerciales apoyadas primero en el patrón oro-dólar y luego en el petro-dólar estarán marcadas por la geopolítica, sobre todo durante la guerra fría, oscilando entre economías de mercado, economías socialistas y economías comunistas. Esto consolidará la industrialización a escala global, siendo los países periféricos los más vulnerados en este proceso, con marcadas consecuencias ambientales y socio-urbanas. Las tensiones sociales devenidas encontrarán, durante las décadas del ‘60 y ‘70, su mayor algidez, signado por los procesos de descolonización y los antidemocráticos, la crisis del petróleo, los cambios demográficos, un keynesianismo azotado por una creciente financiarización de la economía promovida por avances en informática resultantes de la carrera espacial, terminarán por gestar un nuevo paradigma social.

Se puede reconocer que entre finales de los ‘70 y durante los ‘80 el mundo, bastante más globalizado que a principios de siglo, asistía a un *buffer social* entre las ultimas expresiones de la segunda revolución industrial y la gestación de una nueva etapa denominada III revolución industrial. Estos años constituyeron un periodo de transición, también enmarcados por tensiones geopolíticas y vinculados fuertemente a un nuevo paradigma, una nueva fase del capitalismo.

---

<sup>5</sup> Planteado por Frederick Taylor a principios del siglo xx como un método de maximización de la productividad industrial, con base en la secuenciación y cronometraje de procesos. Representa un método productivo con base positivista.

Referimos a procesos culturales propios de la década del '80, como la promoción del neoliberalismo y su constitución política —pacto Reagan-Thatcher<sup>6</sup> (1982)—, el sostenido desmembramiento de la URSS, y los avances en materia de informatización y acceso digital con la aparición de nuevas empresas y proveedores de tecnología como Apple y Microsoft, que harán de Silicón Valley el nodo inicial de esta nueva transformación global denominada Tercera Revolución Industrial. Es en este contexto, que se posibilitan nuevas lecturas teóricas sobre los procesos devenidos, en lo social, lo político y en lo económico, y que encuentran una caracterización en el paradigma informacional que esta investigación articula en su problematización inicial.

### 2.3.1 DE LA INFORMACIÓN AL CONOCIMIENTO

La III Revolución 'Industrial', también denominada *revolución científico-tecnológica* o *revolución de la inteligencia* (Rifkin, 2011), o ampliamente reconocida hoy como *Sociedad del Conocimiento*; es la nominación que recibe, desde una perspectiva informacional, el actual paradigma socioeconómico, quizás por la celeridad de sus dinámicas sociales, políticas, económicas y tecnológicas. Sus procesos suscitaron diferentes discusiones a lo largo de sus 30 años, cuyas denominaciones imprimieron carácter a sus distintos estadios, haciendo necesaria en este punto del trabajo una aproximación a este proceso.

A partir de que Daniel Bell introdujera la noción de *sociedad pos-industrial* en 1973, muchas han sido las interpelaciones al concepto y sus complejizaciones, producto de los súbitos cambios culturales y tecnológicos de los últimos años. El contexto pre-informático, los profundos cambios geopolíticos y los primeros impactos del capitalismo financiero en países del tercer mundo, daban claras señales que el paradigma del Fordismo había menguado. Según Bell (2006), el mundo occidental, lenta pero profundamente suplantaba en los intercambios de mercancías la economía de producción por la de servicio. Es una sociedad cuyos cambios se sustentaban en el estrechamiento del tejido social y en la multiplicación de las interacciones humanas a partir de dispositivos culturales y tecnológicos. Más allá de la prognosis que Bell expusiera en su análisis, difícilmente haya podido imaginar entonces el impacto que tendría los procesos de masificación de la información y la informática, la internet globalizada y el multilateralismo y sus impactos en los procesos culturales a partir de 1990. En este sentido, hablar de sociedad pos-industrial en los términos en que plantea el autor, nos resultaría hoy una conceptualización poco ajustada a nuestra realidad, más dinámica, compleja y simultánea, pero que sin duda sienta las bases para lo que luego Yoneji Masuda (1980) denominará *sociedad de la información*.

Manuel Castells retoma lo vertido por Bell y Masuda produciendo un aporte conceptual fundamental a partir de su trilogía *La era de la información* (1995), masificando el concepto de *Sociedad de la Información* del que se le reconoce ser uno de sus mayores referentes. A modo de caracterización de este nuevo paradigma y en sus palabras, sostiene:

---

<sup>6</sup> “Según la historia oficial, después de que Reagan y Thatcher liberaran democrática y pacíficamente sus respectivos mercados, la libertad y la prosperidad subsiguientes fueron tan obviamente deseables que cuando las dictaduras cayeron una tras otra, desde Manila a Berlín, las masas voceaban para que las *reaganomics* se instalaran en sus puertas, junto con sus *Big Macs*” (Klein, 2008, p. 25).

Las divisiones sociales verdaderamente fundamentales de la era de la información son: primero, la fragmentación interna de la mano de obra entre productores informacionales y trabajadores genéricos reemplazables. Segundo, la exclusión social de un segmento significativo de la sociedad compuesto por individuos desechados cuyo valor como trabajadores/consumidores se ha agotado y de cuya importancia como personas se prescinde. Y, tercero, la separación entre la lógica de mercado de las redes globales y de los flujos de capital y la experiencia humana de la vida de los trabajadores. (Castells, 1997, p. 380)

De esta manera el autor refiere a la complejidad social con que este nuevo paradigma socioeconómico, y producto de los cambios de producción anteriormente desarrollados por Bell, se manifiesta con profundas incidencias en lo social y particularmente en las estructuras heredadas de los procesos culturales de posguerra. Esta caracterización no estaría completa sin el impacto de la informatización en nuestras sociedades a partir de los avances en nuevas tecnologías en los procesos culturales, en lo que el mismo Castells (2000) da en llamar *revolución informacional*<sup>7</sup>. Así lo expresa el autor:

El resultado neto en el primer estadio de la revolución informacional [...] es la generalización de la producción y gestión basadas en el conocimiento a todo el ámbito de los procesos económicos a escala global [...] Por ello, la economía es informacional, no sólo basada en la información [...] sino en el surgimiento de una cultura industrial caracterizada por una nueva división social y técnica del trabajo. (Castells, 2000, p. 139)

La nueva división social y técnica del trabajo estará estrechamente vinculada a la innovación tecnológica, particularmente *lo digital*, expresión que servirá para caracterizar los nuevos avances en informática y redes durante las décadas del '90 y principio de los 2000. Existe consenso entre los autores (Castells, Finkelievich y Drucker) en señalar este periodo como bisagra y exponente concreto del nuevo paradigma en cuestión. En él transcurren y se consolidan sus expresiones políticas y económicas más concreta: el neoliberalismo, y los primeros pasos de una tecnología cada vez más globalizada: la internet. Un hito en la comprensión de nuevos procesos culturales que cambiaron la manera de vivenciar el territorio, el tiempo, los espacios y sus límites.

La genealogía de internet es amplia. Sus inicios se remiten más allá de la aparición del hipertexto *World Wide Web* (www.) de Berners-Lee de 1991, aunque la literatura existente reconoce este momento como fundacional. Como sostuvimos anteriormente, durante los '80 transcurrían procesos incipientes en materia de informatización como los casos de *Arpanet* y *Videotex*. El primero, una red de computadoras que proveían *e-mails* y que introdujo el uso de la arroba, cuya tecnología se desarrolló a partir de 1971; constituyó el primer paso hacia una proto-red social que posibilitó la creación de listas de correo, difusión y discusión social de sus archivos, aunque no en tiempo real. En el caso de *Videotex*, creado en el Reino Unido en la década del '70 y comercializado por las empresas telefónicas, se expandió en Europa y particularmente en Francia y España durante la década siguiente. Estas tecnologías permitían la comunicación entre miembros de la red —a partir de un terminal comunicacional—, la compra de pasajes de transporte y otros servicios de ocio anexados durante los '80 y que salvaron, de algún modo, su existencia hasta 2012. Estos servicios, sumados a las experiencias concretas de diferentes intranets que se desarrollaron con fines científicos desde la década del '60, constituyeron las experiencias a partir de las cuales se desarrolló el *hipertexto www*. El cual se comercializó a partir de 1992 dando lugar a los primeros motores de búsqueda al año siguiente.

---

<sup>7</sup> El concepto de 'revolución informacional' fue acuñado en 1983 por Paul Boccard a partir de la teoría por parte de Marx en torno a la revolución industrial. Su objetivo era dar a entender, al hilo de la sociedad de la información, las contradicciones dadas por un lado entre las nuevas posibilidades inauguradas para los trabajadores y para la sociedad en general por parte de las fuerzas productivas, y los poderes dominantes capital y mercado por el otro. Recuperado de [http://www.inkrit.de/neuinkrit/mediadaten/es/es\\_pdf/DHCM-Revolucion-informacional.pdf](http://www.inkrit.de/neuinkrit/mediadaten/es/es_pdf/DHCM-Revolucion-informacional.pdf)

La informatización había llegado, y su incipiente masificación en los países centrales y occidentales haría palpable aquel concepto planteado por Masuda y complejizado por Castells. El planeta y las sociedades en sus claroscuros empezaban a transitar una nueva revolución que haría de lo comunicacional su estructura y de la información su mercancía. En este proceso las TIC –acrónimo de Tecnologías de Información y Comunicación– son protagonistas e instrumentos centrales de la sociedad informacional. Su acceso, uso y consumo marcará el límite entre el adentro y el afuera, generando una nueva problematización de inclusión: la brecha tecnológica.

Como en otros procesos de cambio de matriz productiva y social, hubo países emisores y países receptores, países que proveían las tecnologías y otros que quedaban fuera del sistema, en muchos casos, como sostiene Castells (2000), posibilitando su disolución<sup>8</sup>. Según el autor, la revolución comunicacional desde el ciberespacio segmenta y conecta el planeta no sólo en lo territorial sino en lo social, incidiendo de manera simbólica en las construcciones de sentido colectivo e individual a partir de imaginarios comunicados; arista que esta investigación pone en juego y que será desarrollada más adelante.

Estas construcciones de sentido, entendidas en términos bourdieuanos como capital simbólico, generó que a comienzos del milenio el término *Sociedad de la Información* sea interpelado. Esta complejidad encuentra en las conferencias de UNESCO de 2003 su expresión más concreta. En ellas, Abdul Waheen Khan (subdirector general de la UNESCO para la Comunicación y la Información) sostiene lo siguiente:

Information society is the building block for knowledge societies. Whereas I see the concept of 'information society' as linked to the idea of 'technological innovation', the concept of 'knowledge societies' includes a dimension of social, cultural, economic, political and institutional transformation, and a more pluralistic and developmental perspective. In my view, the concept of 'knowledge societies' is preferable to that of the 'information society' because it better captures the complexity and dynamism of the changes taking place. [...] the knowledge in question is important not only for economic growth but also for empowering and developing all sectors of society. (UNESCO, 2003)

La sociedad de la información es la piedra basal de las sociedades del conocimiento. Veo al concepto de sociedad de la información junto a la idea de innovación tecnológica. El concepto de Sociedad del Conocimiento incluye una dimensión de transformación social, cultural, económica, política e institucional, y una perspectiva más pluralista y de desarrollo. Bajo mi punto de vista, el concepto de Sociedad del Conocimiento es preferible porque captura mejor la complejidad y dinanismos de los cambios que están teniendo lugar [...] El conocimiento es importante no solo para el crecimiento económico sino asimismo para el desarrollo y empoderamiento de todos los sectores de la sociedad. (UNESCO, 2003)

Es importante mencionar que la necesidad de citar el fragmento en su idioma original responde a las interpretaciones que suscita la palabra *knowledge* en su traducción al castellano, referimos a la distinción entre 'saber' y 'conocimiento'. Esta sutil pero importante diferenciación permitió dos denominaciones con carácter bien marcados: *Sociedad del Saber* –como también lo denomina UNESCO– y *Sociedad del Conocimiento*. A priori, no implicarían una misma idea. Mientras el *saber* remite a un conjunto de precisiones prácticas, el *conocimiento* referencia una visión holística, analítica y sistémica. En tal sentido, podemos sostener que el concepto de *Sociedad del Conocimiento* reconoce una visión más global, siendo el término comúnmente utilizado

---

<sup>8</sup> Acerca de la caída de la URSS, para Castells, en su decir: "Un ejemplo que viene al caso es la espectacular descomposición de la sociedad híper-industrial, la Unión Soviética, debido a su incapacidad estructural para pasar al paradigma informacional y seguir su crecimiento en un aislamiento relativo de la economía internacional" (Castells, 2000, p. 140).

actualmente en nuestra lengua y que, a su vez, se consagra en la publicación del informe mundial de la UNESCO *Hacia Sociedades del Conocimiento* (2005) y de sucesivos informes técnicos y académicos. Desde entonces, es común que convivan indistintamente los conceptos de *Sociedad del Conocimiento*, *Sociedad de la Información*, o lo que el propio Castells prefiere, *Sociedad Informacional*. En un sentido preciso de sus términos, estas nominaciones referenciarían procesos diferentes, pero complementarios, lo que evidenciaría la complejidad y algidez con que este paradigma socioeconómico se transforma en su desarrollo en el tiempo, una de sus principales características. El propio Castells acerca de las relaciones entre conocimiento e información, sostendrá:

Lo que caracteriza a la revolución tecnológica actual no es el carácter central del conocimiento y la información, sino la aplicación de ese conocimiento e información a aparatos de generación de conocimiento y procesamiento de la información/comunicación, en un círculo de retroalimentación acumulativo entre la innovación y sus usos [...] La difusión de la tecnología amplifica infinitamente su poder al apropiársela y redefinirla por sus usuarios. Las nuevas tecnologías de la información no son sólo herramientas que aplicar, sino procesos que desarrollar [...] Por primera vez en la historia, la mente humana es una fuerza productiva directa, no sólo un elemento decisivo del sistema de producción. (2000, pp. 61-62)

Complejizando lo expresado por Castells, Lévy (2004) expondrá que el conocimiento se ha transformado en la nueva infraestructura. Conformar una red posibilitante de una inteligencia colectiva capaz de articular la innovación y el desarrollo de comunidades, sociedades, ciudades y empresas; una urdimbre capaz de generar circulación e intercambio de conocimientos, no sólo científicos y tecnológicos, sino sociales y estéticos. Esta nueva infraestructura, como tal, incidiría en los procesos culturales de las sociedades de manera relativa y heterogénea, una relación ligada a las posibilidades de acceso y adherencia a las dinámicas del paradigma en cuestión por parte de comunidades y sistemas productivos.

Ante lo expuesto durante este punto, y en términos de poder delimitar un posicionamiento frente al paradigma actual, este trabajo reconoce en las vertientes expuestas y sus debates las discusiones que suscitan en torno a la denominación del paradigma. En tal sentido, sostendrá en adelante el término *Sociedad Informacional del Conocimiento* (SIC), pudiendo en algunos casos en particular referirse como *Sociedad del Conocimiento*. Asimismo, este paradigma será interpelado y puesto en situación a lo largo del trabajo bajo la demonización de *Orden Digital SIC*, una lectura propia que busca caracterizar el macro-dispositivo que ordena sus procesos y dinámicas culturales, el cual será desarrollado en el apartado homónimo.

### 2.3.2 EL AFUERA DEL ADENTRO, UNA CUESTIÓN DE DESIGUALDADES

El contexto de la SIC presenta desafíos políticos, sociales y económicos que condicionan nuestras sociedades a posicionarse y adaptarse. El fenómeno de la *brecha digital* emerge como una de las expresiones más concretas de las tensiones que emanan de las dinámicas de la SIC, incidiendo de manera transversal en las prácticas sociales y sus procesos culturales. Tales dinámicas configuran una problemática que requiere un abordaje transdisciplinar que dé cuenta de sus procesos e incidencias, tan variadas como sus dimensiones de abordaje. Podríamos sostener, a modo de apertura, que la *brecha digital* representa no solo el déficit y las desigualdades en cuanto al acceso del dispositivo tecnológico, sino —y en congruencia con el cambio de paradigma de la información al conocimiento—, con las articulaciones e integraciones de los dispositivos tecnológicos a los procesos culturales y productivos. En otras palabras, inciden en las posibilidades y limitaciones socioeconómicas y territoriales de los sujetos.

La brecha tecno-cultural se expresaría como una problemática de inclusión social, propia de esta revolución comunicacional. La misma requiere ser interpelada desde las dinámicas de gestión de la tecnología, el eje estructurante del paradigma de la SIC. Como sostuvimos, estas determinarían el adentro y el afuera de sus sistemas productivos y los procesos culturales hegemónicos. En este sentido, Castells sostendrá que: “La desigualdad espacial en el acceso a Internet es una de las paradojas más sorprendentes de la era de la información, dado que la naturaleza de su tecnología está supuestamente desligada del espacio” (2000, p. 419).

Esto puede inferirse en la manera en que el acceso a internet toma relaciones estrechas con los índices de Desarrollo Humano (IDH) y otros indicadores socioeconómicos en distintos puntos del planeta, condicionando el desarrollo con asimetrías severas que luego terminarán reflejándose en el territorio.

Durante la primera década del milenio se produjo una gran expansión global del acceso a internet, producto de las políticas públicas y privadas definidas en el documento de UNESCO *Hacia Sociedades del Conocimiento* (2005), según fuentes de la UIT (Unión Internacional de Telecomunicaciones). Sin embargo, durante la última década esta tendencia de expansión presentó una paradoja de concentración y segmentación, particularmente en los miembros de la OCDE, donde según distintos informes UIT estos países representan actualmente el 85% de los usuarios globales. Si consideramos que según el Banco Mundial la población total de la OCDE es de 1,29 mil millones de personas, un 16% de la población mundial, y cuyo PIB representa el 62,7% del PIB global<sup>9</sup>, implicaría que existe una estrecha relación entre una baja brecha tecnológica y un alto desarrollo económico, lo que nos abre el debate acerca de qué permitió lo primero, si la tecnología al desarrollo o viceversa.

En 2019, un 57% de la población global registra acceso a internet —4,38 mil millones sobre una población total de 7,68 mil millones (2019) —, una cifra que aumenta a razón del 7% anual según informe UIT (2017). De continuar esta tendencia nos da una proyección de 6 años para erradicar en términos numéricos, la brecha digital global. Si consideramos el informe UNESCO (2005) donde entonces solo el 15,8% de la población global accedía a internet —1,02 mil millones de usuarios sobre una población mundial de 6,45 mil millones (2005) —, observamos que existe una marcada tendencia de la disminución de los *des-conectados*. Una política que responde no sólo a los Objetivos del Milenio propuestos por ONU (2000), sino a la injerencia de los requerimientos comerciales y sociopolíticos del paradigma de la SIC. Son acciones que soslayan otras prioridades que no presentan iguales avances, como la lucha contra la pobreza y la desigualdad social.

Lo enunciado evidencia la importancia de la *revolución comunicacional* como paradigma socioeconómico. Estadío económico, político y cultural que promueve la informatización y tecnologización de nuestras sociedades y poblaciones, así como un cambio de prioridades en recursos y políticas públicas y estrategias privadas que dan forma a una economía digital, una economía del conocimiento.

Esto se refleja en nuestros países con una batería de políticas públicas que tienden a la promoción e inclusión de lo digital en los procesos productivos de las matrices industriales del siglo xx y su adecuación al paradigma digital. Un caso concreto en Argentina es la muy reciente ley 27.506, la llamada de Economía del Conocimiento, cuyo seguimiento y evolución se merecería analizar.

En el caso latinoamericano la situación no es ajena a la tendencia global. Además de las conocidas dificultades socioeconómicas y políticas de nuestra región, las desigualdades en el acceso a internet en términos de usuarios y de infraestructura presenta grandes disparidades. Según CEPAL, en su informe<sup>10</sup> sostiene que en promedio existe un acceso a internet del 56% de la

---

<sup>9</sup> Fuente: Informes en tiempo real Banco Mundial. <https://datos.bancomundial.org>, consultado en mayo 2018.

<sup>10</sup> Informe CEPAL (2018). Estado para la Banda Ancha en América Latina y el Caribe.

población del ALC (Área Latinoamérica y el Caribe), con índices dispares. Por ejemplo, en cuanto a población con acceso a internet se presentan dos casos extremos, el de Haití con un 12%, y Argentina con un 77,3% (INDEC, 2018b) —ENCC 2017 plantea que la cifra asciende al 80%—, lo que nos remite al interrogante final del segundo párrafo. Desde un análisis de la dinámica de crecimiento de usuarios de internet, tanto en BAF (Banda Ancha Fija) como BAM (Banda Ancha Móvil), y desde las proyecciones de CEPAL, el crecimiento interanual del acceso a internet en la región presenta una tendencia a la baja —según análisis de los informes de CEPAL y UIT—. Se registran los siguientes promedios anuales de crecimiento: 3,46% (2005-2010), 4,82% (2010-2015) y 2,2% (2015-2018), donde se observa una ralentización del crecimiento anual en comparación con años anteriores y los índices UIT 2017 y 2018, siendo el 7% el promedio global anual.

A partir de estos datos y como indagación tangencial a la problemática de nuestra investigación, podemos ensayar aproximaciones de sentido que expliquen esta dinámica. En primer lugar, se podría asociar a la baja del crecimiento económico regional, que se viera afectado luego de cambios de paradigmas políticos y económicos en la región. En algunos casos, como Argentina, estos incidieron directamente en políticas públicas concernientes a contrarrestar la brecha digital, aspectos que serán abordados en el próximo apartado. En segundo lugar —y a partir de un análisis comparativo—, encontramos que esta tendencia se expresa también en los valores de la OCDE de hace una década, cuando presentaba índices similares a los actuales en Latinoamérica, y donde también la curva de crecimiento disminuyó su pendiente en torno al 60%. En tal sentido, podría existir una lógica de mercado que incida en esta dinámica; de ser así, la presencia del Estado en su regulación resultaría fundamental para su compensación.

Para sintetizar, de los 24 países de la CEPAL sólo el 16,6% presenta más del 50% de su población con acceso a internet, correspondiéndose con aquellos miembros con mejores indicadores sociales, como la región Cono Sur. Se puede inferir que también en el caso latinoamericano y el Caribe la brecha digital es consecuente con los índices de GINI, IDH y PIB. Particularmente, las asimetrías del acceso digital afectan con mayor incidencia las dinámicas de desarrollo de las poblaciones y, como veremos más adelante, las prácticas socio-urbanas y los procesos culturales de sus habitantes. En muchos sentidos, esto determinará la inclusión-expulsión en las redes productivas y sociales de ‘un mundo’ que se anuncia y se propone cada vez más integrado y comunicado.

Tal dinámica de inclusión-expulsión en torno a lo digital pueden ser medida de manera cuantitativa a partir de los índices elaborados por la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT), siendo la base de los informes que expide organismos como ONU, UNESCO y CEPAL. A continuación, la tabla 2.1 expresa de manera comparativa estos valores asociados a otros indicadores tecnológicos, buscando evidenciar las relaciones antes enunciadas. Para esta elaboración, se tomaron siete indicadores referentes tanto de aspectos tecnológicos, como socioeconómicos y demográficos a fin de abarcar una integración mayor. La selección de los países responde a los principales casos representativos de sus regiones globales y se ordenan de acuerdo con el ranking de desarrollo TIC proporcionado por Unión Internacional de Telecomunicaciones en sus informes 2017 y 2018.

**Tabla N° 2.1.** Relación de indicadores digitales y socio-económicos. Elaboración propia a partir de los informes: UIT vol. 1 y 2 (2017; 2018), INDEC (2017; 2019), ONU, (2016, p. 22) y Banco Mundial (2018). Cuadro Elaboración propia (2019).

PAISES	Ranking Desarrollo TIC 2017	Índice de Desarrollo TIC (IDI) 2017	Índice de Capacidades Digitales (IDI Skills)	% Población sin internet 2018	Índice IDH 2016	Índice de GINI	Población en millones de hab.
Islandia	1	8,98	8,75	1,8 %	0,923	25,6 (2014)	0,334 (2016)
Reino Unido	5	8,65	8,17	5,2 %	0,909	33,1 (2012)	66 (2018)
Japón	10	8,43	8,22	8 %	0,891	37,6 (2008)	127 (2016)
Alemania	12	8,39	8,54	10,4 %	0,926	30,1 (2012)	82 (2018)
Estados Unidos	16	8,18	9,05	23,8 %	0,920	41,5 (2016)	327 (2018)
España	27	7,79	8,50	19,4 %	0,884	35,0 (2012)	46 (2018)
Uruguay	42	7,16	7,18	33,6 %	0,795	38,0 (2017)	3 (2016)
Rusia	45	7,07	8,62	23,6 %	0,804	42,0 (2012)	145 (2016)
Italia	47	7,04	7,86	38,7 %	0,887	35,1 (2012)	60 (2018)
Argentina	51	6,79	8,30	19,7%	0,827	41,2 (2017)	45 (2019)
Chile	56	6,67	8,49	34 %	0,847	49,5 (2015)	18 (2018)
Brasil	66	6,12	6,71	40,3 %	0,754	54,7 (2009)	212 (2018)
China	80	5,17	6,28	46,8 %	0,738	61,4 (2010)	1400 (2018)
Colombia	84	5,36	6,81	41,9 %	0,727	53,5 (2012)	50 (2018)
México	87	5,16	5,96	40,5 %	0,762	47,2 (2010)	132 (2018)
Sudáfrica	92	4,96	6,00	46 %	0,666	63,4 (2011)	56 (2017)
Bolivia	112	4,31	5,96	60,3 %	0,674	56,3 (2008)	11 (2018)
Nicaragua	130	3,27	4,51	75,4 %	0,645	46,6 (2014)	6 (2018)
India	134	3,03	4,73	70,5 %	0,624	35,2 (2011)	1360 (2018)
Nigeria	143	2,60	3,53	74,3 %	0,597	48,8 (2010)	196 (2018)
Haití	168	1,72	2,35	88 %	0,493	59,5 (2001)	11 (2018)
Eritrea	176	0,96	1,97	Sin datos	0,42	Sin datos	5 (2011)

En la tabla podemos observar una directa relación entre aquellos países con índices socioeconómicos altos y su posición relativa frente al desarrollo tecno-digital. Esto se expresa en la medición del índice IDI (*ICT Development Index* – Índice de desarrollo TIC)<sup>11</sup> y por el grado de transferencia y aplicabilidad de las tecnologías digitales al conocimiento (*IDI Skill* – Índice de capacidades digitales). También, notamos que ciertos países mantienen una relación estrecha entre estos dos indicadores (Uruguay: 7,16/7,18), mientras que otros –como el caso de Argentina (6,79/8,30) – presenta una asimetría comparativa interesante para analizar.

Se podría inferir que existe una potencialidad digital no capitalizada, sustentando esto con lo que enunciamos al principio de este punto acerca del cambio de concepción respecto a la brecha digital, no sólo como el acceso al dispositivo digital, sino al rol de los dispositivos digitales en las prácticas sociales y el desarrollo de sus sistemas sociales y productivos.

Para sintetizar el punto en cuestión, podemos señalar que Argentina presenta una posición privilegiada en cuanto al desarrollo digital. En parte producto de políticas públicas y estrategias privadas que en un principio respondieron a las transformaciones neoliberales de los '90, pero que luego de superada la crisis social que esas mismas políticas desencadenaron en 2001, encontraron un impulso desde las políticas estatales federales durante el periodo 2003-2015. Esto posibilitó

<sup>11</sup> El índice IDI se compone de tres relaciones: el uso de internet (40%), su acceso (40%), y la aplicabilidad y habilidades desarrolladas en función a las TIC (20%). Respecto a este último punto, es preciso remarcar que la metodología planteada por UIT considera indicadores indirectos, relacionados al área de educación. Es preciso mencionar que, ante un contexto creciente de digitalización y desarrollo IoT (Internet de las cosas), restringir la metodología al ámbito de la educación evidenciaría un déficit en la construcción del indicador, ya que deja de lado fenómenos recientes, particularmente en relación a lo urbano como el fenómeno de Smart Cities.

que la infraestructura digital se ampliara y se vinculara su rol al desarrollo social de las poblaciones y los territorios, particularmente aquellos distantes a los grandes centros urbanos, y que, en sentido más amplio, disminuyera la desigualdad social —evidenciada por los índices IDH y de Gini—.

Otro aspecto para señalar en nuestro país es el alto porcentaje de penetración digital y de contenidos digitales —entendido como la capacidad de comunicación, transferencia y replicación de un contenido comunicacional o mediático en las redes—. Según el informe *Global Digital Report*<sup>12</sup> (2019), se sostiene que Argentina posee una penetración digital del 93% y una influencia de contenidos digitales del 76%<sup>13</sup> en su población. En comparación, Latinoamérica registra 73% y 66% siendo la media global del 57% y 45% respectivamente. En un análisis comparativo, las regiones de Estados Unidos-Canadá y Europa occidental presentan una penetración digital de 95% y 94% y una influencia de contenidos digitales de 70% y 53% respectivamente.

En conclusión, nuestro país registra la tasa de penetración digital e influencia más alta del subcontinente, por encima de Chile (82%), México (65%) y Brasil (62%). Esto nos convierte en una de las sociedades más digitalizadas del planeta si tenemos en cuenta los demás indicadores tecno-digitales. Asimismo, Argentina presenta la particularidad de no tener desarrollado el 100% de sus capacidades tecnológicas instaladas (como se señaló en el cuadro en relación con los índices de IDI e IDI *skill*). Por ello, cualquier política y estrategia pública/privada que apunte a disminuir la brecha tecno-digital debería no solo afrontar la problemática de la conexión, sino el desafío de generar y fortalecer programas que de manera sinérgica traccionen la innovación social y productiva, el desarrollo socio-urbano y la inclusión territorial.

A lo largo de este punto, hemos indagado la problemática desde datos cuantitativos, aunque desde una perspectiva cualitativa. Interesa esta mirada para comprender el fenómeno de igualdad de acceso tecnológico, como prioridad socioeconómica y no exclusiva del acceso al dispositivo digital. En esta línea, el trabajo caracteriza la brecha tecno-digital como el fenómeno resultante de un acceso desigual por parte de las poblaciones a los capitales sociales que posibilita internet y los contenidos transmediáticos de la convergencia tecnológica. Estas desigualdades se expresarían de manera particular en dinámicas socio-territoriales, como una creciente intermediación de estas tecnologías en la experiencia y (con)vivencia de lo urbano.

Se encuadra así esta problemática como un debate acerca de un *nuevo y emergente derecho a la ciudad*: el derecho de acceso a los contenidos digitales que agencian la ciudad, su vivencia y experiencia, cuyas posibilidades y desafíos requieren un abordaje en relación con la cohesión social y espacial, un debate que respondería a los desafíos del paradigma de la SIC. Tal abordaje implicaría reconocer y caracterizar el rol de las nuevas tecnologías como algo más que un instrumento tecnológico, sino como el intersticio simbólico planteado por Geertz (Véase punto 2.2); donde estos dispositivos y sus contenidos interactuarían con los sujetos, incidiendo en sus construcciones de sentido e identidad individual y colectiva al que caracterizamos como actante digital no-humano.

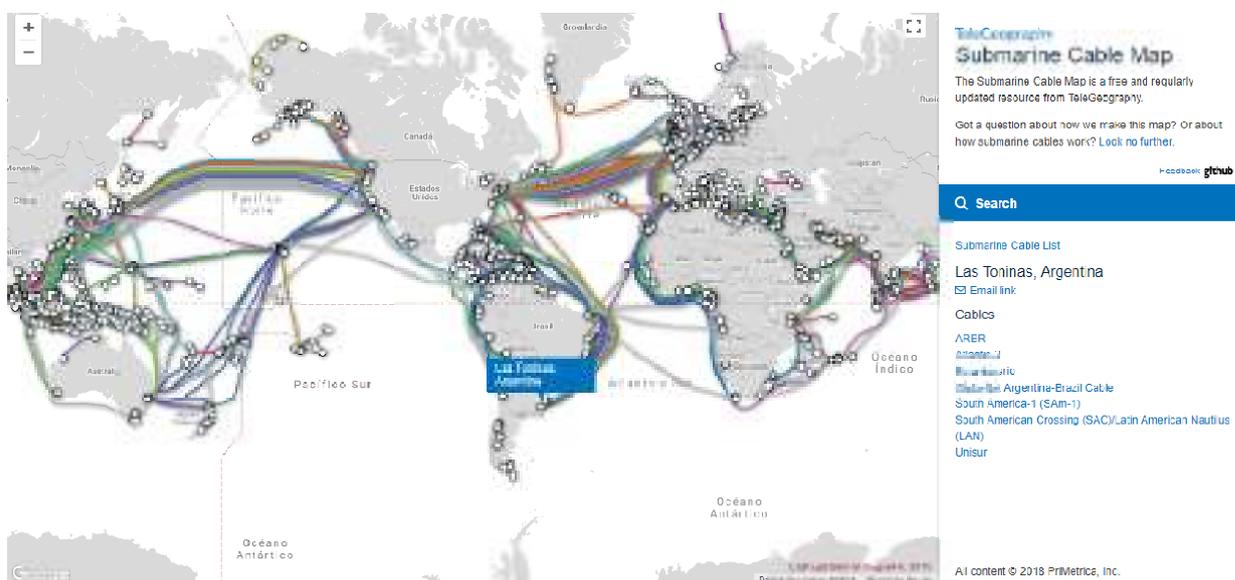
---

<sup>12</sup> Informe privado de la compañía inglesa *We are social*. Compañía que se dedica a la gestión de recursos de *Social media* y basa sus consumos y tendencias en la plataforma Hootsuite.

<sup>13</sup> Este valor se redujo 2% en comparación al 78% registrado en 2018. Como señala el informe 2019, una de las probables causas es la crisis económica de 2018 y los costos de acceso digital tanto de BAM como BAF.

### 2.3.3 DE LAS TONINAS A CÓRDOBA, UNA ARGENTINA CONECTADA

Las infraestructuras son el hardware de la SIC, por ellas se materializa de forma concreta el mundo conectado. A nivel global se componen de nodos y redes, servidores y cables de fibra óptica que recorren el planeta bajo océanos y continentes por miles de kilómetros. Y al igual que sucede con los usuarios de dispositivos receptores (Computadoras, Smartphones, etc.), su acceso condiciona la pertenencia y vinculación de regiones y países al paradigma de la SIC. Por citar un ejemplo y recuperando la tabla 2.1, el caso de Eritrea es representativo. Es el único país de la tierra que no dispone de conexiones BAF (Banda Ancha Fija) y sus conexiones BAM son tercerizadas por países vecinos. Tampoco posee vinculación directa con servidores globales a partir de cables submarinos de fibra óptica, con el agravante de poseer en sus costas del Mar Rojo el enlace vertebral que vincula Europa con Asia. Según la UIT (2017), esto impide el desarrollo socio-territorial del país y el diseño de programas de acceso digital, colocándolo último en la tabla de acceso bajo la categoría de país desconectado. Desde un análisis comparativo, el caso de Argentina presenta sustanciales diferencias.



**Figura 2.1.** Mapa global de cableado submarino, conexiones y nodos continentales -landing point- Fuente: PriMetrica Inc (2018).

Argentina se vincula al mundo y sus flujos de datos a través del denominado *Landing Point Las Toninas*. Esta localidad situada en la costa atlántica de la provincia de Buenos Aires, a 1034 km de la ciudad de Córdoba y 338 km al sur de la Capital Federal, ha sido elegida por sus condiciones geológicas como punto de acceso al tráfico de datos<sup>14</sup>. Desde este nodo se extienden cinco<sup>15</sup> cables subacuáticos, tres de acceso global y dos de suministro de datos a Uruguay. Los tres de acceso global son: *Atlantis 2* (2000), cuya función es conectar Argentina con España y Portugal; *South American Crossing –SAC-* (2000), constituye parte del anillo Sudamericano; y el *South America-1 -SAM-* (2001), que posibilita la conexión entre Sudamérica, el Caribe y Estados Unidos. Estos sistemas de conexiones rizomáticas son falibles. Presentan fallas tanto en su diseño como en su

<sup>14</sup> El 99% de los datos de internet se transporta por cables subterráneos y acuáticos de fibra óptica. UIT (2017)

<sup>15</sup> Se prevén sean siete con la construcción del ARBR en 2019 y el *GlobeNet Argentina-Brasil* en 2020.

funcionamiento, ocasionando pérdidas económicas<sup>16</sup>, cuyas incidencias sociales fragmentan el desarrollo territorial. Ante esta problemática, CEPAL y UIT (2017; 2018) sugieren invertir tanto en infraestructuras y redes como en programas de inclusión y alfabetización digital, que posibiliten incorporar países, poblaciones y territorios al ‘mundo conectado’ de la SIC. Desde esta perspectiva y nuestro contexto de periferia, las políticas públicas resultarían centrales para promover esta igualdad de acceso digital y sus flujos de datos.

En las últimas dos décadas se desarrollaron una batería de programas públicos tendientes a la inclusión digital. Estas políticas, con continuidades y desaciertos, permitió que Argentina sea considerada por UIT y CEPAL en 2017 como el país con mayor acceso digital de Latinoamérica en términos nominales y relativos. Según el informe técnico de Acceso a Internet de marzo de 2018 (INDEC, 2018b), nuestro país posee 34.399.237 conexiones a internet, tanto residenciales como de organizaciones, de las cuales 21,4% son BAF y 78,5% BAM. En la categoría residencial, esta cifra se reduce a 30.185.335 de conexiones, 22,4% BAF y 77,4% BAM. Estos datos evidencian la desigualdad de acceso en términos económicos y de calidad, ya que en nuestro contexto socio-territorial una conexión BAF es más económica y de mayor velocidad y estabilidad.

En cuanto al análisis de las políticas públicas que posibilitaron estos índices, se distingue dos periodos, el comprendido entre los años 2003-2015 y 2016-2018, donde se destacan el Programa Conectar Igualdad y el Plan Nacional de Inclusión Digital.

El periodo comprendido entre 2003-2015 se caracteriza por el desarrollo de políticas de inclusión digital a partir de dos enfoques, el tecnológico y el social. Superados los efectos económicos y sociales que produjera la crisis del 2001, se retoman iniciativas públicas de finales de la década de 1990 que fueron abruptamente paralizadas por factores económicos y políticos. Referimos concretamente al *Plan Edu.ar*<sup>17</sup> (2001), que fuera impulsado por la administración del presidente Fernando De la Rúa. Estas políticas de Estado se retoman y se diversifican con la presidencia de Cristina Fernández de Kirchner, con el diseño y ejecución de programas públicos de inclusión digital. A modo enunciativo podemos citar: *Plan Nacional de Telecomunicaciones “Argentina Conectada”* (2010), *Red Social de Conocimiento y vinculación ciudadana –CLIC-* (2010), *Punto de Acceso Digital –PAD-* (2011), *Núcleos de Acceso al Conocimiento –NAC-* (2010) y el *Plan Nacional de Inclusión Digital Educativa* (2015). En relación con el análisis del periodo propuesto, desarrollaremos a modo de aproximación las experiencias de la *Red Federal de Fibra Óptica –REFEFO-*(2008) y del *Programa Conectar Igualdad –PCI-* (2010), por su relevancia y trascendencia.

Según SITEAL<sup>18</sup>, en 2015 la *Red Federal de Fibra Óptica (REFEFO)* comprende 35.000 km de extensión que trazan en el territorio nacional una red que posibilita el desarrollo y la producción. Según la fuente, alcanza más de 1.800 localidades, de las cuales 1.460 no contaban siquiera con servicio de telefonía básica. Esta red, además de proveer y extender el acceso de Internet a

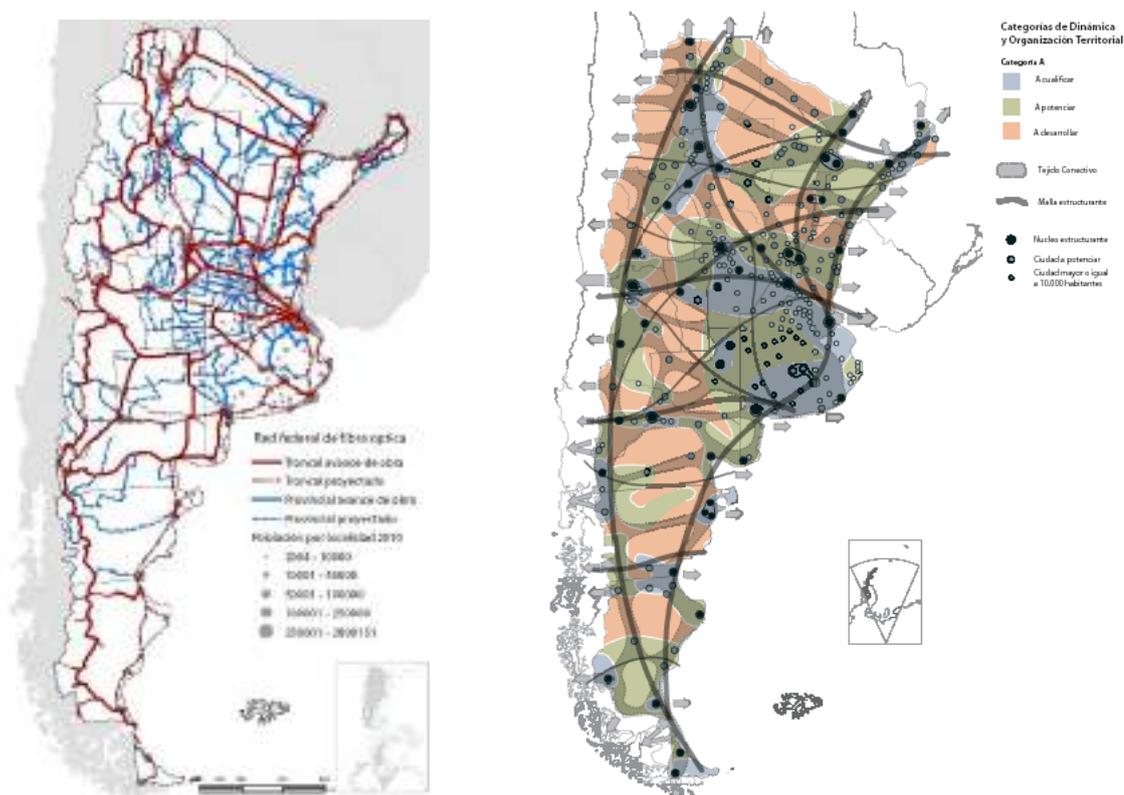
---

<sup>16</sup> El 2 de agosto de 2017 ante una falla en uno de los cables de acceso a Las Toninas, Argentina, Uruguay y Paraguay experimentaron un corte total del servicio de internet por el lapso de 45 minutos y fallas sucesivas durante un periodo de dos semanas, evidenciando la fragilidad del sistema. Recuperado de <https://www.infobae.com/tecnologia/2017/08/02/internet-funciona-mal-en-todo-el-pais/>.

<sup>17</sup> “[...] el presidente De la Rúa anunció que su gobierno destinaría 237 millones de pesos/dólares -a través de un crédito del Banco Interamericano de Desarrollo (BID)- para equipar y conectar a las escuelas del país que no tuvieran acceso a Internet. El plan preveía en una primera etapa (fines de 2001) llegar a conectar a 7.250 establecimientos educativos, 600 de ellos rurales. El gobierno, consciente de la necesidad de capacitación docente que implicaba el plan, se propuso también formar a 200 mil docentes a través de varios canales, para lo cual Educ.ar destinaría 2 millones de pesos/dólares. Ninguno de estos propósitos se pudo cumplir” (Levis, 2008).

<sup>18</sup> Sistemas de Información de Tendencias para América Latina, organismo vinculado a UNESCO.

localidades donde la inversión privada no es rentable, permitió brindar servicio de Televisión Digital Abierta (TDA) con una cobertura del 85 % del territorio nacional. Esto permitió disminuir las desigualdades digitales y de oportunidades, además de potenciar el desarrollo de localidades alejadas, física y simbólicamente, de los centros urbanos. El *Programa Conectar Igualdad* es un avance en este sentido, y un complemento de la REFEFO. Tal programa por su alcance y envergadura merecería un apartado completo, aunque en términos de poder delimitar este trabajo se abordarán los puntos más sobresalientes ya que representa un caso paradigmático en el país y la región.



**Figura 2.2.** A la izquierda, mapa de la Red Federal de Fibra Óptica. A la derecha, modelo deseado Plan Estratégico territorial 2016. Son notorias las similitudes entre la traza y zonas territoriales a desarrollar. Fuente: Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios (2003-2015).

En sus objetivos generales el *Programa Conectar Igualdad* (PCI) procuró: asegurar el acceso y promover el uso de las TIC a todos los alumnos y alumnas en las escuelas estatales; fortalecer las condiciones que incentiven los procesos de transformación institucional, pedagógica y cultural; mejorar la calidad de los procesos de enseñanza y de aprendizaje; promover nuevos procesos de aprendizaje; promover el fortalecimiento de la formación docente en el uso de las TIC; desarrollar una variada y pertinente producción de contenidos y herramientas digitales; posibilitar el desarrollo de redes sociales educativas y de redes territoriales comunitarias; y garantizar la infraestructura de un “piso tecnológico” básico. En este sentido, durante el periodo 2010-2015 se entregaron en comodato 5.315.000 computadoras en 11.573 escuelas públicas de 1900 localidades, lo que representa una incidencia del 12% de la población total. Esto tuvo su correlato en el aumento del coeficiente de accesibilidad digital del país, siendo una política valorada a nivel regional por CEPAL, ONU y UIT, encontrando comparación en la región con el *Plan Ceibal* de Uruguay (2007).

Según la Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación (ENTIC), el impacto del PCI fue sustancial en la disminución de la brecha tecno-digital en Argentina. Esto se confirma en mediciones de UIT como del INDEC (2012), donde señala que, en 2010 el porcentaje de hogares que poseían una computadora era del 46,9% ascendiendo al 52,8% en el primer año de implementación del programa (ENTIC, 2012). Según el informe INDEC de acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación, precisa que el 64,3% de los hogares argentinos posee una computadora, representando un aumento del 17,4%, y un crecimiento anual promedio del 2,48%. En cuanto a accesibilidad a internet, la fuente indica que el 80,3% de los hogares posee conexión a internet (INDEC, 2019).

Si tomamos en cuenta estas cifras es clara la incidencia del PCI en la disminución de la brecha tecno-digital en Argentina, verificada a su vez por organismos propios del Estado como el INDEC y el Ministerio de Cultura de la Nación, e instituciones internacionales como CEPAL, UIT y ONU.

Según estas organizaciones, el *Programa Conectar Igualdad* y la *Red Federal de Fibra Óptica* resultaron instrumentos y políticas públicas óptimas para disminuir la desigualdad social y mejorar la inclusión digital, permitiendo establecer un mínimo universal de oportunidades. Particularmente, esto se refleja en la franja etaria de 13 a 29 años, donde el 90% de esta población tiene acceso a internet (INDEC, 2018a, p. 6). Los jóvenes han sido claramente los beneficiarios de estos programas y, en cierto sentido, la base de una sociedad que se prepara para afrontar los desafíos del paradigma de la *Sociedad Informacional del Conocimiento* (SIC).

La aproximación sobre el PCI no estaría completa sin abordar su dimensión simbólica, un análisis que encuentra correlatividad con nuestra investigación. En tal sentido, el pensamiento de Benítez Larghi (2016) representa un antecedente directo<sup>19</sup>, quien sostendrá al respecto del PCI lo siguiente:

[...] El valor de símbolo del PCI se observa también en su contribución a ciertas formas de igualdad simbólica entre los jóvenes. Por ejemplo, mediante el estudio relevamos que las netbooks son utilizadas por los adolescentes de clases populares para pasar el tiempo en solitario en contextos de hogares con muchos habitantes: de este modo, la conectividad ofrecida por el artefacto supliría la ausencia de una habitación individual en cuanto espacio tan caro para los procesos de identificación juveniles. (2016, p. 10)

Es interesante resaltar la manera en que el ciberespacio y la posibilidad de acceder a él suplen condiciones de vulnerabilidad físicas y simbólicas. El dispositivo tecnológico se transformaría así en un posibilitante de inclusión. Una puerta que permitiría la interacción y, como lo plantea el autor para el caso en cuestión, una apropiación colectiva que se constituye como un dispositivo de poder. En su decir: “poseer una netbook opera como un resorte de distinción social” (p.10).

Esta distinción social refleja el sentido de actante digital no-humano que le asignamos a estas tecnologías, lo cual se demuestra en entrevistas abiertas llevadas a cabo por Benítez Larghi, donde se evidencian nuevos usos y apropiaciones que en su inicio el PCI no contempló, y que resultarían válidos y necesarios de ser expuestos para una evaluación integral del programa.

---

<sup>19</sup> Su trabajo explora un aspecto poco investigado del Programa Conectar Igualdad (PCI): su dimensión simbólica. repasa la contribución de esta política pública no solo a la inclusión digital sino también a la igualdad simbólica estudiando para ello su incidencia en la economía del valor de cambio y, más aún, en la del valor de signo y del valor de símbolo. Las reflexiones se basan en una investigación de carácter cualitativo llevada adelante en seis escuelas —beneficiarias y no beneficiarias del PCI— en el Gran La Plata entre los años 2014 y 2015.

Como no tenemos cámara, en los cumpleaños sacamos fotos con la netbook, después las pasamos a la otra computadora y mi mamá hace videos familiares... Y después los vemos en otras reuniones. (Adrián, 15 años, escuela beneficiaria de PCI)

Chateo bastante con amigos de la computadora, amigos virtuales que no conozco personalmente. Los que no conozco son como cuatrocientos, más los que conozco, otros doscientos. A veces te hablan en inglés. Yo le mando solicitudes porque a mí me interesa lo que pasa en el otro mundo. De tanto estar acá en Argentina, ya te re acostumbras y te dan ganas de saber lo que pasa afuera. Por ejemplo, yo tengo una amiga en Estados Unidos. Ella me cuenta lo que pasa. Me habla en inglés, yo lo copio en el traductor de Google. O yo le empiezo a hablar en castellano y ella lo traduce... La mayoría es en inglés y a mí me gusta. (Ernesto, 16 años, escuela beneficiaria de PCI)

Estas experiencias dan cuenta de lo enunciado en el apartado 2.3.2 acerca de la brecha digital y su cambio de enfoque, que incluye la necesidad de abordar la dimensión social y simbólica de los procesos tecnológicos dando cuenta de sus dinámicas emergentes. Estas dinámicas no siempre resultan visibilizadas en los procesos de evaluación de programas públicos y privados, y difícilmente se pueden prever en sus objetivos iniciales, pero adquieren relevancia en los contextos particulares permitiendo y posibilitando nuevas apropiaciones de estos dispositivos tecnológicos agenciándolos como actantes.

Para cerrar el abordaje de este primer periodo (2003-2015), debemos decir que las políticas públicas en materia de inclusión tecnológica han sido variadas, donde resaltan los casos abordados por sus resultados e incidencias sociales. Estas experiencias, cuya inercia aún persiste, han recibido críticas favorables por parte de distintos organismos internacionales como UIT, ONU, UNESCO y CEPAL. En tal sentido, Benítez Larghi sostendrá respecto a las evaluaciones del PCI que:

[...] El desafío debería ser comprender más que evaluar. Comprender qué tipo de realidad producen los actores y no cómo esto se distancia de lo esperado. De lo contrario, se deja afuera la experiencia de los sujetos, su comprensión de la realidad desde racionalidades y universos simbólicos diferentes al del diseño de la política, sus representaciones, trayectorias biográficas, relaciones precedentes con la tecnología en general y las en particular. (2016, p. 13)

Se trae este pensamiento al debate en relación con las críticas negativas que recibiera el programa Conectar Igualdad y que argumentaran, desde una visión parcial e ideológica, su cancelación en mayo de 2018 por decreto 386/2018 del presidente Mauricio Macri.



**Figura 2.3.** Sin ventanas, pero con pantallas. Niños conectados en un pasillo de la Villa 1.11.14, Plan Conectar Igualdad, Ciudad de Buenos Aires. Foto: Carlos Brigo (2014).

El segundo periodo de aproximación sobre políticas públicas en materia de inclusión digital (2016-2018), estará caracterizado por la cancelación de programas vigentes y la apertura de nuevos, como el *Plan Nacional de Inclusión Digital* (2017). En términos presupuestarios como en sus objetivos e instrumentaciones, este plan se diferencia sustancialmente de sus predecesores, ya que gran parte de las acciones dependerán de las provincias y no del Estado Federal.

Este programa en su objetivo general busca reducir la brecha digital en tres niveles: acceso, uso y apropiación de las nuevas tecnologías. El mismo se articula a partir de las siguientes líneas de acción: Despliegue de infraestructura de telecomunicaciones; Promoción de actividades de alfabetización digital; Capacitación en habilidades digitales para el crecimiento personal y profesional; y Desarrollo de capacidades digitales para empleados públicos. Es necesario aclarar que, producto de su reciente implementación, aun no existen informes técnicos que permitan una medición de sus incidencias sociales, por lo que nos centraremos en la descripción de las acciones en marcha.

Según fuentes del Ministerio de Modernización<sup>20</sup>, actualmente se encuentran activos los siguientes programas del plan: Cursos de Alfabetización Digital, Programa +SIMPLE, Red de Alfabetizadores Digitales de Argentina (Rad.ar), siendo este último el más relevante en extensión y por la articulación propuesta entre el Estado y las universidades. Actualmente, *Rad.ar* se constituye como un programa de capacitación y alfabetización digital dictada por una red de becarios universitarios. Según cifras de la fuente, a un año de su implementación se capacitaron 134.019 personas en todo el país, lo que representa una incidencia del 0.3% de la población total. De continuar esta proyección, al finalizar el presente periodo presidencial se habrá alcanzado sólo el 0,7% del total de habitantes.

<sup>20</sup> Fuente: Argentina.gob.ar. Recuperado de <https://www.argentina.gob.ar/inclusiondigital/quees>.

A partir de un análisis comparativo acerca de los datos proporcionados por el Ministerio de Modernización, surgen algunas observaciones necesarias de remarcar, particularmente con relación a lo expresado en los apartados anteriores respecto a las asimetrías entre medianos y grandes centros urbanos.

De este análisis se desprende que del total de personas capacitadas por *Rad.ar*, el 51,2% pertenecen a la Provincia de Buenos Aires y CABA, el 8,6% a la Provincia de Córdoba y solo el 0,02% a la Provincia del Neuquén, siendo ésta la menos favorecida. También se observan disparidades entre provincias vecinas, por ejemplo: Mendoza y San Juan con un 1,8% y 0,2% respectivamente, o Chubut con 1,33% y Santa Cruz con 0,09%. Estos datos alertan de las desigualdades territoriales con que se está desarrollando el *Plan Nacional de Inclusión Digital*. De continuar esta tendencia, lejos de posibilitar un mayor desarrollo e inclusión de sectores periféricos, potenciaría aún más las asimetrías geográficas y sociales.

En este contexto, surge el interrogante de cuál es el posicionamiento de la Provincia de Córdoba (Población estimada en 2019: 3.757.467 Hab.)<sup>21</sup> con respecto a la inclusión digital. A partir de los datos publicados de INDEC (2018; 2019), UIT (2017;2019) y CEPAL (2017) podemos reconocer que la provincia se encuentra en una óptima posición respecto al contexto nacional en relación con el acceso a internet. Según INDEC (2019), el 60,8% de los hogares del área del Gran Córdoba<sup>22</sup> (Población estimada en 2019: 1.981.737 Hab.)<sup>23</sup> poseen una computadora, de los cuales el 83,4% tiene conexión a internet. Del mismo informe se desprende que en la provincia existen 172 conexiones fijas (BAF) y 741 conexiones móviles (BAM) cada 1000 habitantes (siendo el mayor distrito con este tipo de acceso). Esto expresa un total de 913 conexiones cada 1000 habitantes, representando una penetración digital instalada del 91,3%.

En este punto es preciso remarcar la diferencia entre penetración y acceso digital, una reflexión que nos remite al planteo de la tabla 2.1 acerca de la relación entre capacidad instalada y el uso y apropiación de la tecnología. Por lo tanto, no quiere decir que el 91.3% de la población cordobesa acceda a internet.

Acerca del Gran Córdoba —principal conglomerado de la provincia y segundo del país con 83,4 % de los hogares con internet (INDEC, 2019) —, si recuperamos este dato y lo expresáramos en relación a su población, esta cifra desciende al 78.3%<sup>24</sup>. Es decir —para un análisis poblacional— existen 13 puntos porcentuales de diferencia entre la ‘capacidad digital instalada (91,3%)’ y el acceso digital poblacional. La siguiente tabla 2.2 expresa de manera comparativa los valores de acceso a internet proporcionados por INDEC. La misma remarca que Córdoba en términos relativos, es el conglomerado del interior del país con los indicadores más altos<sup>25</sup> en relación con la población con internet y, particularmente, con una de las brechas más amplias entre penetración y acceso digital.

---

<sup>21</sup> Según Censo 2010 y proyección poblacional:  $P^{t+n} = P^t (1 + tcca)^n$  ; tasa intercensal  $Tcca = (P^1 - P^0 / P^0) 100 : (n^a - n)$ .

<sup>22</sup> Se considera Gran Córdoba al conglomerado ciudad de Córdoba, área y región metropolitana, según criterios generales del Instituto Provincial de Planificación Metropolitana (IPLAM).

<sup>23</sup> Fuente Nuestra Ciudad. Recuperada de [https://nuestraciudad.info/portal/Gran\\_C%C3%B3rdoba](https://nuestraciudad.info/portal/Gran_C%C3%B3rdoba)

<sup>24</sup> Este valor relativo surge de proyectar el porcentaje de hogares (715.301, según Gob. De Córdoba) por la cantidad de habitantes promedio por hogar (2,6 hab/hogar según INDEC), dándonos 1.561.058 personas con internet en el Gran Córdoba.

<sup>25</sup> Para este análisis, se considera la comparación entre los principales conglomerados en términos nominales de población. Se aclara que existe otras localidades, sobre todo patagónicas, donde los índices son mayores a los de Córdoba, pero que por su relación nominal de población no son considerados para este análisis.

Esto evidenciaría que los principales centros urbanos de Argentina, CABA y Gran Córdoba representan los distritos más dispares en cuanto a desigualdad digital, cuyas causas son múltiples en lo socioeconómico como cultural. Esta apreciación nos remite a los debates actuales sobre la brecha digital —planteado en el punto 2.3.2—, acerca de la importancia de la alfabetización digital en el diseño de políticas públicas. A su vez, éstas debieran ser integradas en programas socio-territoriales transversales que permitan valerse de las tecnologías digitales como una herramienta más en la inclusión social en pos de mejorar la calidad de vida y las potencialidades de nuestras poblaciones.

**Tabla N° 2.2.** Relación entre penetración y acceso digital por conglomerado, según datos INDEC (2018; 2019). Elaboración propia 2019.

Conglomerado	Población (2019)	Población c/acceso internet	Hogares c/ acceso Internet	Penetración Digital BAM-BAF <sup>26</sup>	Brecha Penetración/ Acceso a internet
Ciudad de Buenos Aires	2.992.762	87,3%	87,6%	145%	57,7%
Gran Córdoba	1.981.737	78,3%	83,4%	91,3%	13%
Gran Buenos Aires	15.248.486	76,7%	77,6%	83,4%	6,7%
Gran Rosario	1.302.968	72,3%	68,5%	81,6%	9,3%

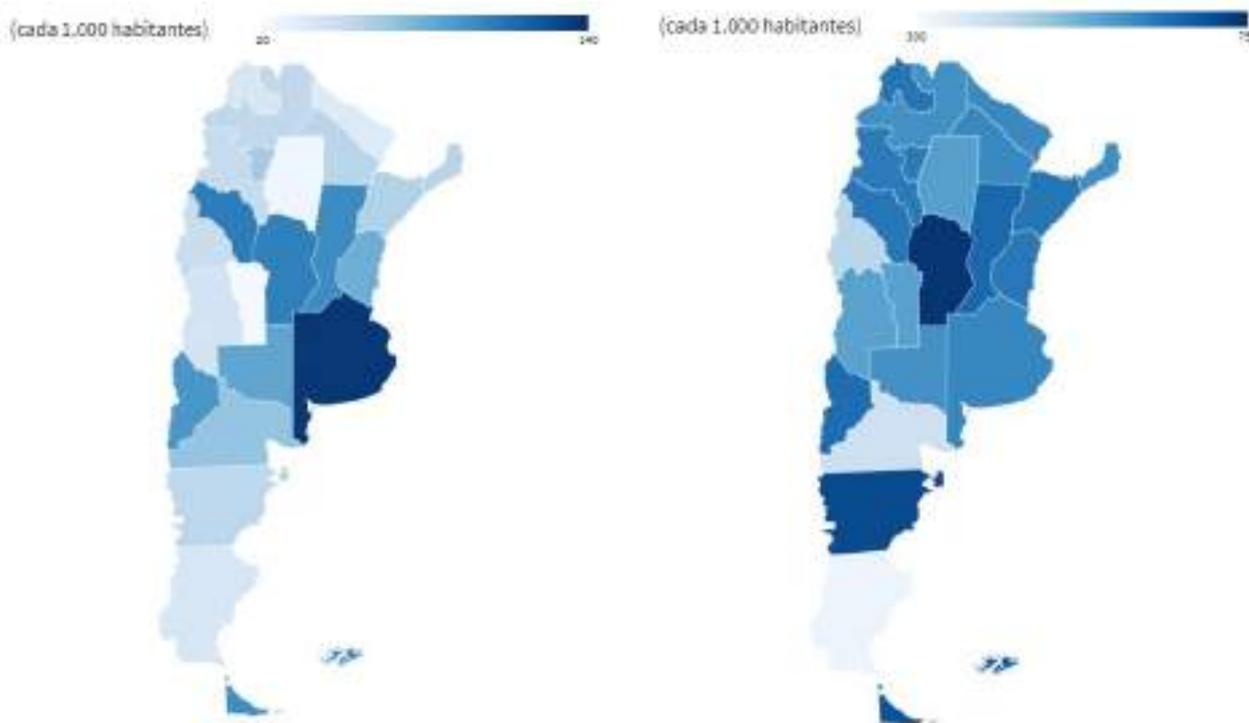
En este sentido, Córdoba desarrolló una serie de programas públicos con respecto a la inclusión digital. Se resaltan por su alcance y objetivos los programas provinciales *Conectividad Córdoba* (2018) y *Ciudadano Digital* (2017) y el programa *Vecino Digital* (2017) en la órbita municipal de la ciudad de Córdoba. Estas iniciativas tienen por respaldo leyes provinciales y ordenanzas municipales que retoman algunas de las acciones inconclusas de los planes federales cancelados a nivel nacional. Particularmente, el programa *Conectividad Córdoba* recupera los objetivos iniciales de la REFEFO (Red Federal de Fibra Óptica) para la provincia de Córdoba, al tiempo que se complementa con algunos de los objetivos del ex *Plan Conectar Igualdad* (2010) y el actual *Plan Nacional de Inclusión Digital* (2017). Sucede de igual manera en el ámbito municipal, aunque con menor envergadura dado a los presupuestos y requerimientos de la ciudad de Córdoba.

El análisis de los aspectos sociales y los alcances de estos programas serán desarrollados en el capítulo cuarto de esta tesis cuando se aborde la unidad de observación. Sin embargo, es necesario mencionarlos en este punto del trabajo para contextualizar la situación local frente al panorama nacional. También, es oportuno valorar la decisión de la administración provincial y municipal de Córdoba de dar continuidad a iniciativas nacionales que por decisión política fueron canceladas. Estas iniciativas y acciones posicionan a la provincia de Córdoba en el contexto nacional como una de las pocas que tienen en desarrollo programas propios de este tipo, comparables a los casos paradigmáticos de San Luis<sup>27</sup> y La Rioja<sup>28</sup>.

<sup>26</sup> Se consideran los accesos y conexiones BAM y BAF por distrito en relación a la población. Fuente INDEC (2018; 2019) y CABASE (2018).

<sup>27</sup> San Luis es la provincia que en materia de desarrollo e inclusión digital marcó un hito en el país. Las iniciativas en este sentido se remontan a 2001 con el lanzamiento de la autopista digital y el actual programa San Luis 3.0.

<sup>28</sup> La Rioja es la única provincia que posee una empresa provincial de distribución y venta de servicios de acceso universal multiplataforma, es decir, que provee al territorio provincial de internet, telefonía fija, televisión digital y telefonía móvil. Esta empresa estatal creada en 2008 con el nombre inicial de La Rioja Telecomunicaciones (Hoy, Internet para todos) provee y administra la totalidad de la REFEFO de la provincia que, según datos del INDEC (2018), es el segundo distrito con más conexiones BAF en términos relativos.



**Figura 2.4.** Izquierda: Mapa de conexiones BAF (Banda Ancha fija). Derecha: Mapa de conexiones BAM (Banda Ancha Móvil). Elaborado según datos INDEC (2018). Ignacio Ferreiro (2018).

En la figura 2.4 se puede observar los desequilibrios de accesos digital en el territorio, que según INDEC y la Cámara Argentina de Internet (CABASE) responden también a dinámicas económicas. Acceder a internet, y por ella a la sociedad informacional del conocimiento, cuesta dinero. A las desigualdades en alfabetización digital se le suma la desigualdad estructural. Como desarrollamos anteriormente, a nivel nacional como provincial la mayoría de las conexiones y accesos a internet se realizan por Banda Ancha Móvil (BAM). En nuestro país —según INDEC (2019) y ENACOM (2019) — una conexión BAM promedio es más costosa y de ‘menor calidad’ en la transmisión de datos que una conexión de Banda Ancha Fija (BAF). Por consiguiente, gran parte de los prosumidores de internet en Argentina pagan un costo elevado por un servicio deficiente<sup>29</sup>. Según el informe de CABASE (2018), el 40,7% de las conexiones son de 1 a 6 Megabits p/segundo (Mbps), el 28,6% de 6 a 10 Mbps, el 25,7% de 10 a 20 Mbps y solo el 5% de las conexiones superan los 30 Mbps.

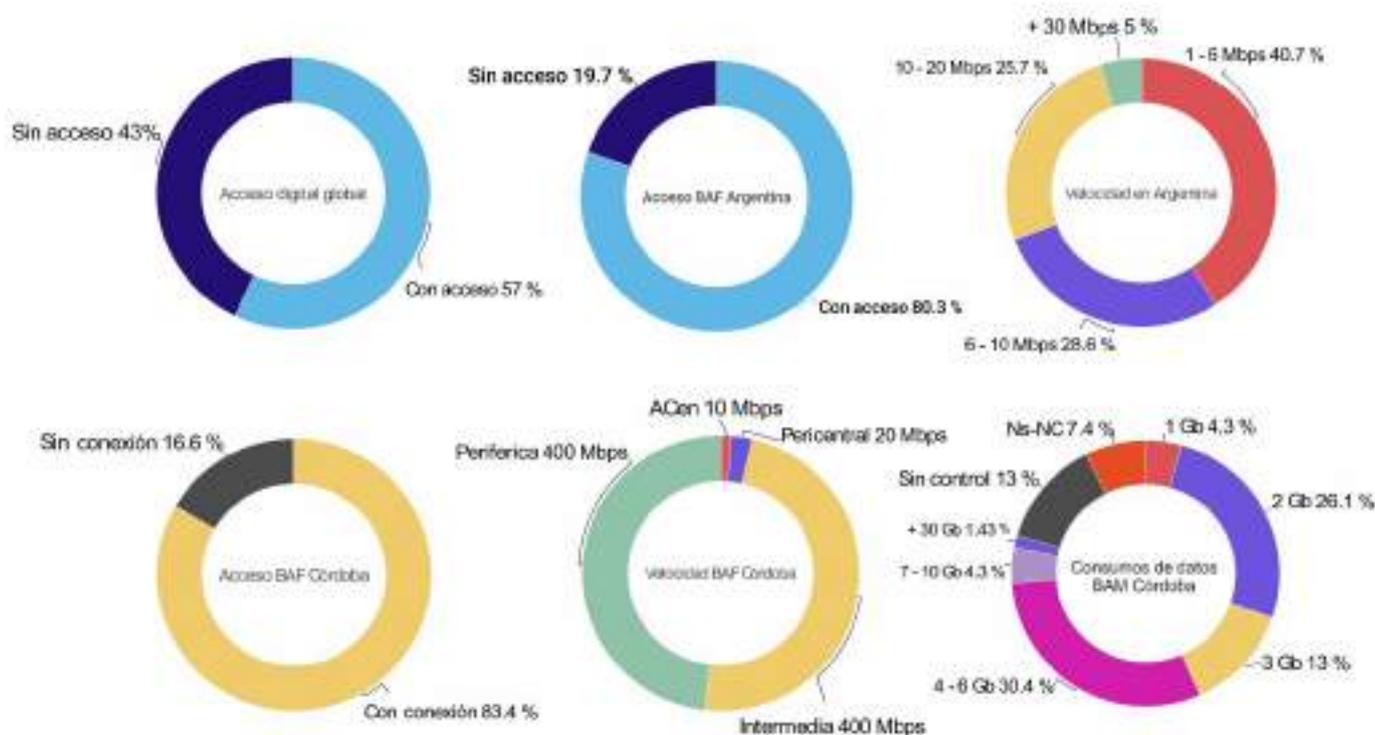
Según la misma fuente, el precio por MBPS es dispar según las provincias. Por ejemplo: CABA posee el MBPS más barato con el índice per cápita más elevado del país; mientras que, en contraposición, San Juan el más caro con un índice per cápita medio-bajo. Esto evidencia las desigualdades territoriales y sociales en cuanto al acceso a internet, siendo obligación del Estado equilibrar con políticas activas estas asimetrías. En este sentido, el caso de la Provincia de La Rioja es un ejemplo concreto de como las políticas públicas pueden revertir una situación de desigualdad digital y potenciar el desarrollo<sup>30</sup>.

<sup>29</sup> Según CABASE (2018) es dispar el precio por mega de conexión según las provincias y ciudades. Según la fuente esto se debe en gran medida a la infraestructura y la competencia de actores y servidores de internet.

<sup>30</sup> La Rioja pasó de ser la provincia con los indicadores más bajos y desiguales en cuanto a acceso digital durante el periodo 2000-2010 a uno de los más altos y equitativos durante el periodo 2010-2018. Según INDEC (2019), el 83,5% de los hogares de la provincia tiene internet, esto representa el 77,3% de su población. La penetración digital asciende al 84% y la brecha entre penetración y acceso es del 6,5%, una de las más bajas del país.

Para concluir este punto de análisis sobre políticas públicas, podemos sostener que hubo ‘continuidades’ desde 2001 a la fecha en materia de inclusión digital, ciertamente, con claroscuros e intensidades diferenciales. El cambio de programas, objetivos e instrumentaciones habrían desvirtuado los resultados finales y, como sostuvimos en la crítica de los párrafos anteriores, podrían haber generado efectos contraproducentes en los procesos culturales y económicos de los territorios. Se evidencia también el desarrollo desigual por provincias y ciudades. Se observan que aquellas con mayor desarrollo y mejor posicionamiento en el índice IDSP (Índice de desarrollo sostenible, INDEC) concentran los mejores indicadores y políticas en relación con la inclusión digital, salvo excepciones como La Rioja y San Luis.

Consideramos que para compensar estas desigualdades sería conveniente promover desde el Estado Federal la creación de un organismo público en relación al hábitat y especializado en TIC que incorpore el rol social de estas tecnologías como desarrollo estratégico y subsane los vaivenes políticos y presupuestarios. Si consideramos que las políticas analizadas dependieron a lo largo de estos años de distintos organismos públicos como: Ministerio de Educación (2000-2001), Ministerio de Planificación Federal, Inversión Pública y Servicios (2003-2015), y Ministerio de Modernización (2016-2018), resulta imperioso avanzar hacia un ente federal único que articule las distintas realidades y requerimientos socio-territoriales. De esta manera, dar continuidad y profundidad a políticas públicas que consoliden la posición relativa de Argentina en el contexto de la revolución comunicacional. Es ineludible y estratégico promover y desarrollar acciones federales y provinciales en materia de desarrollo e inclusión digital ante los desafíos de una cuarta revolución industrial, siendo función del Estado generar las condiciones de equidad e inclusión durante este proceso.



**Figura 2.3.** Síntesis gráfica de conexiones en Argentina y Córdoba. Fuente: CABASE, INDEC, CEPAL, W.A.S y trabajo de campo. Elaboración propia (2018).

Este segundo apartado inició con una cita de Francis Bacon: “el conocimiento es poder”. Con su apertura trazamos una construcción histórica de los hitos que posibilitaron el estadio actual lo digital, dando cuenta de sus procesos desde una mirada integral acerca de los aspectos tecnológicos, socio-territoriales y políticos. A lo largo de los puntos abordados nos aproximamos a discusiones con respecto al paradigma de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC), sus discusiones conceptuales, sus debates actuales e incidencias y el estado de situación en nuestro país. Como lo explicitamos anteriormente, esta investigación se apoya en este paradigma social como perspectiva para analizar la problemática de los espacios públicos contemporáneos.

La caracterización del paradigma de la SIC planteó una discusión teórica en su primer punto, donde además de las discusiones nominales del paradigma se desprenden conceptos y nociones estructurantes de esta tesis. Los aportes de Castells resultan fundantes para comprender este paradigma como bisagra de un cambio cultural y de procesos de producción con base en el conocimiento. Un conocimiento que se relaciona con la capacidad de tráfico de información y acciones cognitivas que —como sostiene Levi (2004) —, se transforma en una nueva infraestructura basada en el acceso, el uso y el consumo de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) que posibilitan la denominada *convergencia tecnológica*. En su decir, Finkelievich sostiene:

A través de la convergencia tecnológica se interconectan sectores que hasta entonces habían funcionado por separado: telecomunicaciones, informática y radiodifusión. El impresionante desarrollo de la convergencia tecnológica ha facilitado la difusión y apropiación de las TIC en la sociedad, permitiendo que los individuos y grupos (así como ciudades y pueblos de todo tamaño) puedan utilizar estas tecnologías para facilitar su vida cotidiana y mejorar su calidad de vida. (2016, p. 25)

El pensamiento de Finkelievich da cuenta de la importancia de abordar la brecha tecnológica como una problemática de inclusión social. La creciente incidencia de las TIC en los procesos culturales y territoriales de los sujetos y ciudades requieren el diseño de políticas públicas a favor de la inclusión digital. Para afrontar el desafío de la convergencia —estadio reciente del paradigma de la SIC— requiere una *convergencia socio-territorial* que integre aspectos tecnológicos (infraestructuras, costos, y accesos físicos) y procesos culturales y territoriales (alfabetización digital, aplicabilidades y accesos sociales a las tecnologías). Como sostuvimos en el punto 2.3.2 sobre la problemática de acceso digital en la región, es necesario equilibrar las desigualdades entre la capacidad tecnológica instalada y sus potencialidades (ver tabla 2.1), donde el rol de los Estados debiera ser central en el diseño de programas regionales de inclusión e infraestructura digital.

En el caso particular de Argentina, la articulación entre el Estado Federal y las provincias sería central para dar continuidad a políticas públicas que, por un lado, potencien el desarrollo y la innovación socio-territorial y, por el otro, mitiguen las desigualdades socio-territoriales de ciudades y poblaciones. A partir de lo expuesto en el punto 2.3.3, la discontinuidad de programas públicos se expresa como la principal causa de desigualdad digital, seguida por el costo del servicio de internet, su calidad e infraestructura. En tal sentido —como sugerimos—, es necesario promover la creación de un ente federal sobre desarrollo digital y TIC, que complemente o incluya las acciones de contralor que desempeña el actual ENACOM, como también el diseño e implementación de planes y programas con base en el hábitat urbano.

En cuanto a la desigualdad de acceso por factores económicos, y ante el creciente oligopolio telecomunicacional de Argentina, resulta imperioso que el Estado recupere políticas y legislaciones en relación con la distribución y costo de los *bits* y los servicios audiovisuales, ya que la internet como plataforma resulta un bien estratégico que debiera considerarse un servicio público; apoyados y profundizando las iniciativas y experiencias provinciales de las provincias de San Luis y La Rioja como casos paradigmáticos en la inclusión digital.

El apartado *Sociedades, de Londres a Silicon Valley* planteó una serie de discusiones que brindan una introducción a la problemática de la Sociedad Informacional del Conocimiento y *lo digital* como su expresión concreta. Es una caracterización que abordó aspectos tecnológicos, políticos y socio-territoriales que dan cuenta de las incidencias de la ya transitada III Revolución Tecnológica, cuyos desafíos enunciados responden al interrogante acerca de qué manera la Argentina se posiciona y se proyecta frente al cambio tecnológico y sus incidencias. Al igual que en la década de los '80, asistimos a un *buffer* social y tecnológico que está dando paso a una cuarta revolución, cuyo salto tecnológico bien podría denominar el siguiente párrafo de cierre como *Sociedades, de Silicon Valley a San Junípero*<sup>31</sup>.

La *IV Revolución tecnológica* está en el horizonte. Este nuevo estadio de la SIC tendría incidencias profundas, particularmente en los países periféricos como Argentina. Representa un paradigma socioeconómico, tecnológico y territorial donde la innovación es su mejor capital. Una revolución caracterizada por avances en Inteligencia Artificial (IA), implementación de la IoT (Internet de las cosas), tecnologías 5G y una creciente *plataformización*<sup>32</sup> de los intercambios económicos y sociales que los expresa *actantes digitales de lo urbano*. Desde una perspectiva productivista, el Fondo Económico Mundial (WEF, 2019) sostiene que este cambio tecnológico estará signado por los siguientes aspectos: Ética e identidad, Seguridad y conflicto, Disrupción empresarial, Fusión de tecnologías, Innovación y productividad, Desigualdad, Perturbación a empleos y habilidades, y Gobernanza ágil. Sostiene además que este paradigma estará basado en sistemas ciberfísicos que combinarán infraestructura física con software, sensores, nanotecnología y TIC. Según estimaciones de la WEF, esta nueva revolución podría generar 14,2 billones de dólares en la economía mundial en los próximos 15 años, con incidencias en el empleo y las industrias globales.

Es de esperar que la trama social se vea afectada por desigualdades y asimetrías en poblaciones y territorios, cuyo nuevo orden productivo, tecnológico y social merece ser analizado por las distintas disciplinas del hábitat. Esta investigación, en su espíritu, busca ser un aporte en tal sentido, para lo cual las categorías de tecnologías digitales, identidad, desigualdad y consumos culturales serán articuladas en los próximos apartados a partir de la problematización de la ciudad, particularmente los espacios públicos de una sociedad cuya cosmovisión y cotidianeidad son el resultado de un orden digital. Para finalizar, en alusión a la frase de inicio de este apartado y a la luz de lo expuesto, podemos sostener que el conocimiento no solo es poder sino la infraestructura tecno-comunicacional que lo articula.

---

<sup>31</sup> San Junípero es el cuarto episodio de la tercera temporada de la serie de ciencia ficción distópica británica *Black Mirror*. La serie abre discusión sobre los potenciales escenarios de las tecnologías digitales. Este capítulo plantea en su argumento un entorno inmersivo: San Junípero, donde se pone de manifiesto las implicancias futuras de la cuarta revolución tecnológica: el consumo cultural de tecnologías digitales, el protagonismo de la Inteligencia Artificial (IA), las tecnologías inmersivas y el Internet de las cosas (IoT).

<sup>32</sup> Es el proceso de preponderancia de las plataformas digitales en el intercambio social y económico de sus prosumidores. Se centra en la vinculación en tiempo real de las demandas y necesidades de cada usuario en zonas geográficas precisas. Es la expresión tecnológica de la denominada economía bajo demanda o *gig economy*. Representa un paradigma socioeconómico y político basado en las TIC. (Ballon, 2009)

## 2.4 EL ORDEN DIGITAL

### EL DISPOSITIVO DE LA TECNO-CULTURA

En los anteriores apartados hemos desarrollado aproximaciones sobre el concepto de cultura y el paradigma de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC), perspectivas que esta tesis articula como su primer horizonte teórico y que pretenden ponerse ahora en diálogo. Al comienzo de este capítulo se enunció la cultura como un estado dinámico y procesual, simbólico y semiótico (Geertz, 2003), que actuaría como trama de significaciones que condicionan las interpretaciones del mundo y las dinámicas sociales de los sujetos en el espacio. Estos procesos culturales fueron caracterizados por *ejemplos enunciativos* y temas que enmarcan los debates que interesan para nuestra investigación. Se insistió en la necesidad de comprender la SIC más allá de un mero fenómeno tecno-comunicacional, ya que sus implicancias en los procesos culturales, sociales y territoriales serían profundamente transformadoras. Este apartado busca aportar reflexiones en este sentido, y desde un enfoque interpretativo y simbólico integrar los debates desarrollados en los apartados anteriores.

En distintos enunciados suele denominarse al paradigma de la SIC con la expresión *Era Digital*, un concepto que da cuenta de un periodo histórico. Ciertamente el concepto de *Era* pertenece a una visión histórica, el momento de *lo digital*, pero desde la perspectiva procesual planteada por esta investigación, consideramos que el término no expresaría su complejidad. En este sentido, y como enunciamos brevemente en el capítulo anterior, interpretamos el paradigma de la SIC como un orden social, que, como plantea Castells, disponen las transformaciones estructurales que configuran los intercambios, la forma social y una nueva cultura. En su decir:

Una nueva sociedad surge siempre y cuando pueda observarse una transformación estructural de las relaciones de producción, en las relaciones de poder y en las relaciones de experiencia. Estas transformaciones conllevan una modificación igualmente sustancial de las formas sociales del espacio y el tiempo, y la aparición de una nueva cultura. (1997, p. 374)

Según la RAE, el término *orden* remite a dos acepciones principales, la primera: “Manera de estar colocadas las cosas o las personas en el espacio o de sucederse los hechos en el tiempo, según un determinado criterio o una determinada norma”; la segunda: “Situación o estado de normalidad o funcionamiento correcto de algo, en especial armonía en las relaciones humanas dentro de una colectividad”. Sin dudas, la primera acepción expresa de mejor manera la idea que intentamos transmitir al objetivar el *paradigma digital*, aunque la segunda no se alejaría de los devenires sociales que produce. A priori, ambas acepciones serían válidas para sostener el cambio de nominación, pasar de una caracterización inocua —*Era*— a un posicionamiento crítico —*Orden*—.

Desde un enfoque simbólico, consideramos que el concepto de *Orden Digital* expresaría de manera situada —en función de sus incidencias sociales— la complejidad de los procesos culturales de la SIC. Un posicionamiento crítico que interpela *lo digital* más allá de un periodo histórico, sino como una semiósfera capaz de disponer interpretaciones y personas en el espacio. Este dispositivo social articula hechos en el tiempo y establece un funcionamiento espacial colectivo, dando sentido y entidad a lo que denominamos *tecno-cultura*, en donde las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) jugarían un rol central como sus herramientas tecnológicas e instrumentos conceptuales e ideológicos (Finkelievich, 2012).

En adelante, se referirá al paradigma de la Sociedad Informacional del Conocimiento como *orden digital SIC*, una objetivación propia que intentará complejizar y poner en situación sus principales debates y dinámicas socio-territoriales. En relación con esta tesis de arquitectura, también desde esta nominación se busca dialogar con la noción de *orden arquitectónico*, una interpretación instrumental y conceptual del Proyecto que nuestra disciplina utilizó durante distintos periodos para referirse a la manera de disponer la materia, el espacio y las relaciones del todo con sus partes. De igual manera, el *orden digital SIC* actuaría como un dispositivo normativo capaz de relacionar las partes con un todo rizomático. Esto se evidenciaría en la improbabilidad de interactuar por fuera del paradigma digital y escapar de las consecuencias de la des-conexión física, social y simbólica.

Nuestras relaciones sociales, nuestros intercambios y nuestra cosmovisión del mundo incluye *lo digital* como un proceso *per se* que, ciertamente, no siempre dimensionamos por estar inmersos en su constante devenir. Esto se expresaría de maneras diversas en las dinámicas sociales, por citar un ejemplo representativo: en la distorsión de interpretaciones y (con)vivencias del espacio-tiempo entre las poblaciones etarias denominadas *nativos digitales* y *nativos analógicos*, diferencias y caracterizaciones que surgen del análisis de trabajo de campo etnográfico y que serán desarrollados en el capítulo cuarto.

Retomando el pensamiento de Castells acerca de una nueva sociedad y una tecno-cultura, es intensión de este apartado abordar las incidencias del *orden digital SIC* en los aspectos disciplinares del cual esta investigación es parte y producto. Para ello, se proponen tres discusiones primarias: *Dispositivos, Orden Digital y procesos*: donde se plantea una discusión conceptual del por qué hablar de Orden Digital, junto a la enunciación de perspectivas teóricas y procesos sociales; el *Orden Digital SIC en la arquitectura*: una aproximación sobre las incidencias de esta noción en nuestra disciplina, sus discusiones actuales y futuros debates; y, por último, el *espacio en tiempo de convergencia*: una síntesis conceptual de lo expuesto y sus implicancias en el espacio, particularmente el debate sobre la ciudad y sus espacios públicos desde esta perspectiva tecno-comunicacional.

## **DE DISPOSITIVOS, ORDEN DIGITAL Y PROCESOS**

En la apertura de este apartado hemos utilizado para argumentar el concepto de *dispositivo*, lo que necesariamente precisa una definición y una delimitación de campo, ya que su uso es amplio y es utilizado para referir a cosas y relaciones. Interesa pensar el concepto en el campo socio-antropológico y cultural. En términos generales, según la RAE, un dispositivo es un mecanismo o artefacto para producir una acción prevista, algo que dispone. Esta definición, elemental, nos aproxima a dos cuestiones que iremos complejizando durante este punto: la primera referida a un aspecto tangible de 'la cosa', y la segunda, a sus relaciones subjetivas.

En pos de introducirnos a esta discusión, son fundantes los aportes de Foucault. El autor nos plantea tres dimensiones considerables del concepto: su sentido de red, de naturaleza y acontecimiento, interesando para este análisis el primero. En su decir:

Lo que trato de situar bajo ese nombre es, en primer lugar, un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen, los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como lo no-dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos. (1984, p.127)

Complementando esta aproximación conceptual, García Fanlo (2011) desde su lectura de Foucault, sostiene: “Los dispositivos constituirían a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos un modo y una forma de ser” (p.2). Lo cual y a partir de lo expuesto, podemos delimitar para esta investigación que un dispositivo es un mecanismo social que se expresa a partir de relaciones de poder. Es decir, el poder de instrumentalizar los procesos culturales a partir de los mismos: una estructura que moldea y da forma a las subjetividades que agencian los procesos culturales de los sujetos, tanto en los escenarios físicos como en sus interrelaciones.

El concepto de Orden Digital enunciado responde a este planteo. Se presupone como el macro-dispositivo del paradigma SIC que se expresaría como *hábitus*<sup>33</sup>, en los términos que plantea Bourdieu (1991) y Gutiérrez (1995), y que instrumenta los distintos *campos y capitales* —particularmente el simbólico— que agencia a los sujetos y sus prácticas. Puede considerarse una cosmovisión que da sentido a su expresión más acabada: *lo digital*. Se trata de una dialéctica semiótica, tecnológica y cultural que atraviesa los estratos sociales y territoriales de manera disímil, pero contundente, incidiendo en la (con)vivencia de sus prosumidores<sup>34</sup>, cuya relación con lo urbano interesa estudiar. Estas dinámicas se expresarían en la ciudad de diversas maneras: la regulación y administración de las infraestructuras urbanas en las llamadas zonas inteligentes —*Smart Cities*—, la plataformización de servicios públicos<sup>35</sup>, privados y de esparcimiento, el *E-commerce*, la ciber-gobernanza participativa y la intermediación digital de las prácticas y experiencias individuales y colectivas en los espacios públicos.

---

<sup>33</sup> El concepto de *Hábitus* ha tenido en la obra de Bourdieu diferentes estadios y complejidades. En sus últimas publicaciones, el autor sostiene la necesidad de pensar el *Hábitus* en la dimensión activa de las prácticas sociales. En este sentido, sostendrá que “el hábitus es un sistema de disposiciones durables y transferibles [...] Es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y representaciones que pueden estar objetivamente adaptadas a su fin sin suponer la búsqueda consciente de fines ni el dominio expreso de las operaciones necesarias para alcanzarlos [...] siendo todo esto, colectivamente orquestado sin ser el producto de la acción organizadora de un director de orquesta (Bourdieu, 1991, pp.88-89). Gutiérrez (1995) en su lectura sobre el autor, sostendrá que “hábitus son las disposiciones a actuar, percibir, valorar, sentir y pensar de una cierta manera más que de otra, disposiciones que han sido interiorizadas por el individuo en el curso de su historia” (p.65). El hábitus es la historia hecha cuerpo.

<sup>34</sup> *Prosumidor* es un término representativo del orden digital. Prosumidor es un acrónimo formado por la fusión original de las palabras productor (también profesional o proveedor, según el contexto) y consumidor. Se trata de un término utilizado en ámbitos muy diferentes, desde la agricultura a la informática, la industria o el mundo de las aficiones. También se usa la versión inglesa de la palabra: *prosumer*. El comportamiento del *prosumidor* indica tendencias emergentes, en que las organizaciones deben gestionar adecuadamente participando de forma activa en los medios sociales (sin abandonar los medios tradicionales), dando a conocer sus prácticas asociadas a la sostenibilidad, y adaptándose a los nuevos códigos de servicio. Asimismo, se trata habitualmente de un consumidor exigente, que es capaz de evaluar los pros y contras de la elección de diferentes tipos de tecnología, obteniendo la información por sus propios medios o formación.

<sup>35</sup> *Plataformización* es el proceso de preponderancia de las plataformas digitales en el intercambio social y económico de sus prosumidores. Se centra en la vinculación en tiempo real de las demandas y necesidades de cada usuario en zonas geográficas precisas. Es la expresión tecnológica de la denominada económica bajo demanda o *gig economy*, representa un paradigma socioeconómico y político basado en las TIC. (Ballon, 2009).

Así, el Orden Digital se manifestaría socio-territorialmente no sólo como una interfaz tecnológica, sino como una plataforma social de construcción de sentidos. Esta investigación indaga acerca de esta dialéctica, de qué manera este nuevo orden se expresaría en la institución simbólica de los espacios urbanos, particularmente en *lo público* como lugar.

Como aproximación conceptual a esta dinámica, se conjetura que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) tendrían un rol protagónico. Estas tecnologías en esta semiósfera actuarían como un dispositivo tecnológico y cultural capaz de direccionar e instituir experiencias urbanas, ya que su uso, consumo, y fundamentalmente su acceso físico y simbólico, constituyen prácticas sociales de expresión y visibilización social. Por tanto, las TIC son algo más que un acrónimo, las caracterizamos como parte de la trama de significaciones de la tecno-cultura, capaz de agenciar a los sujetos a partir de su acceso, uso y consumo.

Para comprender esta dialéctica es necesario recuperar los aportes de Latour (2008) y su *Ontología del Actante-Rizoma*, que sostiene que los objetos también tienen la capacidad de agencia. El aporte de Latour en este trabajo radica en su propuesta de una teoría simétrica para comprender la construcción de sentidos. Su teoría *actante-rizoma* —o *actor-red*—, plantea la lógica de que el sentido de las prácticas humanas queda construido por la dialéctica entre humanos y no-humanos (cosa-objeto-discurso). Es importante entender que, dentro de este enfoque, no podríamos separar los actantes de su red social sino comprenderlos como un todo, un *sistema social rizomático*. En sus palabras:

La Teoría del Actante Rizoma, tal como la entendemos ahora, la definición del termino (social) es diferente: no designa un dominio de la realidad o algún artículo en particular, sino que más bien es el nombre de un movimiento, un desplazamiento, una transformación, una traducción, un enrolamiento. Es una asociación entre entidades que de ninguna manera son reconocibles como sociales en el sentido habitual, excepto en el breve momento en que son reorganizadas. (2008, p. 97)

Desde esta perspectiva, las TIC actuarían como un dispositivo de enrolamiento, organizando como actante la dimensión social de sus prosumidores. Esto encuentra relación directa con el decir de Finquelievich (2012), al considerarlas un instrumento conceptual e ideológico de la SIC. Podemos acordar entonces que las TIC son dispositivo, discurso y retórica del Orden Digital SIC, al tiempo que representan su expresión más tangible. Estas aproximaciones conceptuales evocan al debate central sobre las TIC que será abordado en relación con los espacios públicos en el siguiente capítulo. En sentido de continuar indagando acerca del nuevo orden, se propone tres aproximaciones: el Orden Digital en lo tecnológico, en lo socioeconómico y en los intercambios culturales.

Las tecnologías y plataformas digitales representan el vórtice de la revolución comunicacional. Estas se denominaron bajo el acrónimo TIC que, según Finquelievich, “ha sido usado en los últimos años para describir la convergencia de varias tecnologías y el uso de líneas comunes de transmisión que llevan y traen datos, así como tipos y formas de comunicación” (2016, p.25). Como sostiene la autora, las TIC no sólo representan dispositivos tecnológicos sino formas de comunicación, un conjunto de herramientas físicas, sociales y simbólicas. Según Ascher (2004), sostiene en la necesidad de utilizar el acrónimo NTIC (Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación) para referir a las tecnologías digitales y separarlas de sus pares analógicas. Ciertamente las TIC no representan simplemente tecnologías digitales. El autor reconoce como primera TIC a la rueda, pasando por los manuscritos, la imprenta, el código, la pintura, la fotografía, el telégrafo, el ferrocarril y el automóvil que, según sostiene, tuvieron fuertes impactos

en lo urbano. Si podemos convenir que existe una diferencia entre estas tecnologías y las actuales, y es que a partir de la III Revolución Industrial se instaura una nueva dimensión en el transporte de datos: la virtual.

La aparición de *lo virtual* es otra de las categorías propias de este Orden, una dimensión que, en la década de los '90, tuvo un fuerte implicancias convirtiéndose en una categoría que estructuró los primeros estudios en este campo. Durante este periodo, la aparición de las conexiones domiciliarias de internet *dial-up* y las incipientes Web 1.0<sup>36</sup> hacían evidente esta nueva dimensión de experiencia, que en Argentina estuvieron disponibles a partir de mayo de 1995. De esta manera, comenzaba una disputa entre las experiencias virtuales y analógicas, entre la vida 'conectada' y una 'real', algo que la primera generación de nativos digitales, los millennials, pueden dar cuenta. La aparición de las Web 2.0<sup>37</sup> durante la primera década del 2000, en particular plataformas como Messenger, Facebook, Skype, YouTube, Google Maps, Wikipedia, Instagram, entre otras, acompañada de nuevas tecnologías en el mercado como la comunicación GSM, tabletas y Smartphones, pusieron en jaque los límites entre lo virtual y lo real. La conexión ahora era móvil, continua, e incluía lo social como red.

Este salto evolutivo de la internet posibilitó construir y diseñar redes tanto tecnológicas como sociales y espaciales, haciendo que los límites entre lo virtual y lo real, entre estar conectados y desconectados, se difuminen. Por ello, consideramos que actualmente es inadecuado sostener esta diferenciación, más aún ante un proceso de transición tecnológica hacia Webs 3.0<sup>38</sup> y la IV Revolución. Los cambios tecnológicos y una creciente digitalización de nuestros intercambios posibilitan y predisponen a los sujetos a interactuar en un constante estado de hibridez que dificulta determinar en qué punto comienza y termina lo virtual.

El Orden Digital se expresa en lo tecnológico como un devenir continuo de nuevas tecnologías y, fundamentalmente, de nuevas experiencias. Celulares más veloces con mayor almacenamiento y mejores cámaras, nuevas plataformas de servicios para el ocio, la producción y el comercio, mayores velocidades de conexión y obsolescencias programadas, hacen que las TIC sustituyan su valor de uso por un valor de cambio. Se trata de un bien de consumo que incluye al mundo híbrido y dual, pero también conectaría con un mejor capital social y simbólico al expandir las redes sociales y las posibilidades de intercambio y visibilidad de sus prosumidores. La convergencia no es solo tecnológica, sino social.

---

<sup>36</sup> La Web 1.0 se refiere a un estado de la World Wide Web. Es un término usado para describir la Web antes del impacto de la 'fiebre punto-com' en el 2001, que es considerado por muchos como el momento en que la internet da un salto evolutivo en sus interfaces y concepción. Suele denominarse a la Web 1.0 como *web estática*, ya que claramente existe una concepción de usuario web y no de prosumidor. Como aporte fundamental de este periodo se reconoce el correo electrónico.

<sup>37</sup> La Web 2.0 es el segundo estado de la World Wide Web. Conocida como *Web Social* comprende aquellos sitios web que facilitan el compartir información, la interoperabilidad, el diseño centrado en el usuario y la colaboración en red. Esto permite a los usuarios interactuar y colaborar entre sí, como creadores de contenido, en una comunidad virtual, posicionándolos como prosumidores. Ejemplos de la Web 2.0 son las comunidades web, los servicios web, las aplicaciones Web, los servicios de red social, los servicios de alojamiento de videos, las wikis, blogs, etc.

<sup>38</sup> La web 3.0 sería el próximo salto evolutivo de la WWW. Se la conoce como *Web Semántica* y existen controversias entre los autores en sostener un de punto comienzo preciso. Algunos sostienen que es un estadio reciente y otros que aún no lo hemos alcanzado. Este tipo de web promueve la interacción de las personas en internet a través de diferentes formas, entre las que se incluyen la transformación de la red en una base de datos inteligente capaz de proporcionar experiencias personalizadas. Representa un movimiento social con el objetivo de crear contenidos accesibles por múltiples aplicaciones *non-browser* (sin navegador): tecnologías de inteligencia artificial, la web semántica, la Web Geoespacial o la Web 3D.

Vemos entonces que el Orden Digital instrumenta las TIC como una herramienta de tecnología social. En este sentido sus implicancias socioeconómicas son profundas. Sostuvimos en los apartados anteriores que la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC) es más que un paradigma tecnológico y comunicacional —como se enuncia a veces—, sino que representa un modelo socio-productivo basado en economías de servicios. Las tecnologías son resultantes de este proceso y sus demandas. Es un proceso productivo capitalista que tiene fuerte raigambre en el paradigma neoliberal y que posibilita nuevas dimensiones de la economía y los procesos productivos, muchas de ellas aun no reguladas por los Estados. Un ejemplo concreto es que las TIC posibilitaron el crecimiento exponencial del pos-capitalismo financiero en las últimas décadas al permitir la comunicación en tiempo real de las transacciones a nivel global, favoreciendo la reproducción del capital por especulación y tráfico de datos.

Esto incide notablemente en la economía global provocando crisis como la de 2008 o incidiendo negativamente en las economías de países periféricos como el nuestro, donde la fuga de capitales, el lavado de activos y cuentas bancarias *off-shore* para evadir impuestos son promovidas y administradas desde plataformas digitales en cualquier parte del mundo. Otro ejemplo para tener en cuenta en lo económico es el fenómeno de las criptomonedas. En 2009, un año después de la crisis mundial desatada por la quiebra de *Lehman Brothers*, aparece la primera criptomoneda<sup>39</sup> global, el *Bitcoin*. Esto inició lo que se denomina IoV (Internet del dinero), generando nuevos procesos de intercambio financiero globales lo que representa un desafío para los Estados y la banca mundial. Se ha demostrado que estas criptomonedas son activos de pago y vínculo entre la especulación inmobiliaria y el lavado de dinero, principalmente en países como Emiratos Árabes Unidos, Japón, China o Panamá. Actualmente existen distintas criptomonedas en circulación, cuyo valor nominal y relativo aumentó considerablemente en los últimos años. Algunos Estados, como Venezuela, desarrollaron su propia criptomoneda, otros como Bolivia y Ecuador las prohíben, en el caso de Argentina son de curso legal.

En relación con lo social, el Orden Digital se puede caracterizar a partir de la perspectiva de la *racionalidad neoliberal* planteada por Laval y Dardot (2013), la cual comprende al neoliberalismo como una razón de sentido, un orden capaz de vertebrar todas las esferas sociales imponiéndose como cosmovisión y estructura moral. Según los autores, esta manera de interpretar el mundo se difunde a partir del pos-capitalismo financiero, la liberalización económica y la mundialización de la tecnología. Estos aspectos no sólo afectarían lo productivo a partir de instituir la idea del *sujeto económico*, sino que se manifestará socialmente como un régimen de autodisciplina capaz de manipular las instancias psíquicas del deseo. Es en este último punto, dónde la *construcción social del deseo* como experiencia de consumo cultural encuentra correlación con el Orden Digital y particularmente, con el uso y apropiación de las TIC, marcando el interés conceptual de este trabajo.

---

<sup>39</sup> Las *criptomonedas* hacen posible el llamado internet del valor, conocido por las siglas IoV (del inglés internet of value), también llamado Internet del dinero. Son aplicaciones de Internet que permiten el intercambio de valor en forma de criptomonedas. Este valor pueden ser contratos, propiedad intelectual, acciones o cualquier propiedad. Este intercambio de divisas tiene la particularidad que no utiliza intermediadores (Bancos, tarjetas de créditos, etc.) sino que simplemente el comprador y el vendedor intercambia la unidad de valor, fijada por un algoritmo fuertemente cifrado y que no puede ser modificado. Actualmente muchos países permiten libremente esta moneda, e incluso algunos tienen parte de sus reservas en *Bitcoin*, como Uruguay. Actualmente presenta el desafío de poder regular su uso e intercambio a nivel global, tarea difícil ya que su base radica en la falta de intermediación de cualquier agente privado o público.

Esta lógica tendría implicancias en lo colectivo y en lo individual, ya que busca construir un neo-sujeto cuya subjetividad este íntegramente implicada en la actividad que se requiere lleve a cabo: un sujeto a la medida del mercado —esto tiene relación directa con lo que Castells sostenía párrafos anteriores acerca de las nuevas formas sociales—. Laval y Dardot argumentan que este sujeto se construye desde un aparato mediático y comunicacional a partir de dos visiones, la del éxito y la del fracaso, lo que lo sitúa entre una constante perversión y depresión. También las instituciones son afectadas por la racionalidad neoliberal. Los autores consideran que desimboliza las instituciones y borra los anclajes ‘naturales’ de los sujetos, expulsándolos a la deriva de la auto-institución.

En este proceso sería fundante la construcción de identidad colectiva e individual, ya que adscribir y ‘sentirse parte de’ —lo que Castells sostiene como identidades de trinchera— colaboraría en esta auto-institución. Las redes sociales son un ejemplo concreto de esta dinámica. En los últimos años hemos asistido a un sinnúmero de movimientos sociales, políticos y culturales que tuvieron su base en las redes sociales. Entre los ejemplos más visibles encontramos al movimiento *Indignados* en Europa y USA, la “*Primavera*” árabe en el norte de África y medio oriente, y el movimiento *#NiUnaMenos* en Argentina y Latinoamérica, casos que serán abordados en el capítulo tres. Las incidencias de la racionalidad neoliberal afectarían tanto a sujetos como también a gobiernos. En su pensamiento, Dardot y Laval sostienen:

La racionalidad neoliberal da al gobierno un papel guardián vigilante de reglas jurídicas, monetarias, comportamentales, atribuyéndole la función de controlador de las reglas de competencia en el marco de una colusión oficiosa con grandes oligopolios, y quizás aún más, asignándole el objetivo de crear situaciones de mercado y formar individuos adaptados a las lógicas de mercado. (2013, p.191)

La racionalidad neoliberal se vale de la mundialización de la tecnología y la comunicación de imaginarios para la construcción social del deseo, imponerse como orden social y moral estructurante que moldea subjetividades e instituciones, donde en particular la comunicación y la tecnología juegan un rol central en instrumentar un mensaje hegemónico. Como sostiene McLuhan (2015): el medio es el mensaje, la trama. En otra de sus obras, expresa:

A lo que se refiere la frase “el medio es el mensaje” no es al automóvil, sino al intrincando fondo de servicios que son engendrados por el automóvil; por ejemplo, las carreteras y caminos de macadán, las señales de tráfico, los seguros para automóviles y todo el mundo del aceite y la gasolina, la mecánica y las partes automotrices, así como los motores y la fabricación de automóviles en general. (1978, p.93)

Las TIC son el mensaje. Una intrincada red de tecnologías, secuencias, transportes, dispositivos y personas que dan sentido este nuevo *orden*. Relaciones que se encuentran influenciadas por un paradigma político dominante que hemos caracterizado desde la perspectiva de la racionalidad neoliberal. Esta dialéctica se manifiesta en la cotidianidad de sus prosumidores a partir de los consumos culturales que este orden propone e impone, que se relacionan directamente con una construcción social del deseo, del éxito y del fracaso. En este proceso son protagónicos los imaginarios sociales —imaginarios urbanos cuando estos son espacializados por la geolocalización—, fundamentalmente aportando capital social a quienes abrevan de ellos. El papel de la imagen técnica es central en la dialéctica entre actantes humanos y no-humanos, donde las aplicaciones web y la red en general son el terreno fértil donde germinan nuevas identidades y constructos sociales.

Para finalizar este punto, indagaremos acerca de las relaciones entre el Orden Digital y los intercambios culturales. Sostuvimos que las TIC y su constante desarrollo responden a dinámicas de consumo y requerimientos del sector económico terciario. También enunciarnos que estas tecnologías forman parte de una compleja red de significantes y significados que, como sostiene McLuhan (2015), son la trama y el sentido del mensaje.

Este valor de cambio, del cual se nutre esta semiósfera, agenciaría las TIC como plataformas simbólicas que los sujetos articulan en sus prácticas sociales y en su construcción de identidad. La autoinstitución, que enuncian Laval y Dardot, se relaciona en gran sentido con una desmarcación, que como contrapartida los actantes necesitan comunicar y enunciar. Esta negación de las estructuras naturales de los sujetos en pos de construir otras nuevas, más potentes y mejor visibilizadas, encuentra correlato con lo que sostiene Castells (1998) en torno a la identidad, caracterizándola como uno de los procesos sociales y culturales más relevantes dentro del paradigma informacional. ¿Qué hace que la identidad sea tan importante en el orden digital SIC?

Es una interrogante que será explorado en el siguiente capítulo, aunque podemos decir en este punto que los sujetos encuentran en la construcción de identidad una expresión de resistencia a los procesos de estereotipación a las que son sometidos por los consumos culturales de esta semiósfera. Esta constante *construcción social del deseo* se vale de las TIC —sus redes físicas y simbólicas— y la hiper-conexión para exacerbar el intercambio y el consumo de imaginarios sociales, a lo que los sujetos responden adscribiendo o desmarcándose de estas dinámicas, lo que realimenta el proceso. Esto se puede verificar claramente en la oferta de plataformas digitales y redes sociales cada vez más específicas.

Actualmente existen aplicaciones (Apps) para distintos intercambios culturales, económicos y sociales, desde citas (las denominadas *dating apps*) hasta la compra de *Bitcoins*, desde redes laborales hasta circuitos sociales exclusivos —siendo los grupos de WhatsApp la expresión más cercana y cotidiana—. Lo interesante de estos fenómenos es que cada vez más se asocian a sistemas de geolocalización, por lo que el espacio físico y lo urbano se convierten en variables de estas dinámicas. Ejemplo de ello son las aplicaciones con base en el mercado turístico como *AirBnB*, *Booking*, *Couchsurfing*, *Civitatis*, *Trip Advisor*, entre otras, que cada vez más inciden en el mercado inmobiliario con efectos profundos en el acceso a la vivienda y el costo de suelo, o en la espectacularización de los espacios públicos en razón de su turistización. Otro ejemplo son las aplicaciones de seguridad ciudadana geolocalizadas en tiempo real, como *Safety Pin* o *CityCop*, que tienen implicancias directas en la construcción de imaginarios urbanos y sociales en los espacios públicos.

Estas nuevas prácticas urbanas devenidas del Orden Digital SIC, dan forma a una nueva dimensión disciplinar del campo urbano-arquitectónico, de la cual esta investigación pretende ser un aporte, particularmente en comprender la creciente plataformización de la ciudad y sus (con)vivencias en los espacios públicos.

#### 2.4.2 EL ORDEN DIGITAL EN LA ARQUITECTURA

Sostuvimos que el Orden Digital se expresa de manera disímil en los intercambios sociales, y la arquitectura como cultura disciplinar y práctica profesional no queda exenta. Las incidencias de la revolución tecnológica en nuestra disciplina son profundas, desde los avances en software de dibujo asistido como AutoCAD en los '90 hasta los actuales sistemas BIM<sup>40</sup> (*Building Information Modeling*) han cambiado nuestra manera de proyectar. Cabe preguntarnos si la cultura disciplinar de la arquitectura y el urbanismo percibe estos cambios como instrumentales o con incidencias más profundas. Es decir, si sólo se expresarían como nuevas metodologías y herramientas del quehacer proyectual o representan un debate epistémico profundo. Partimos del supuesto de que este orden de sentido incide cada vez más en nuestros modos de habitar por la complejidad de los procesos enunciados en el apartado anterior, lo cual requiere una nueva perspectiva ontológica para su comprensión, siendo esta investigación parte y resultado.

En tal sentido, se reconoce que el Orden Digital se manifestaría en diversos ámbitos del habitar urbano. En el habitar privado, la incidencia de la domótica y los desplazamientos urbanos como resultado de la tercerización de servicios laborales promovidas por la plataformización digital representan las dinámicas más elocuentes —siendo el *FreeLancer* su expresión más concreta—. En el habitar público se expresan en la sistematización de servicios urbanos a partir de plataformas inteligentes (*Smart Cities*) que regulan en tiempo real distintos sub-sistemas como movilidad, suministro energético, servicios públicos, construcción civil (BIM) y modelados de crecimiento urbanos, llegando en algunas instancias a incluir dimensiones sociales como la ciber-gobernanza.

También los sistemas de seguridad ciudadana y de ciber-control expresan el Orden Digital en el habitar público, haciendo de la ciudad un gran panóptico. Los sistemas cerrados de control y vigilancia, las redes de cámaras instaladas en los espacios públicos y privados en las denominadas 'zonas seguras', el control facial y la detección temprana de delitos vía inteligencia artificial, representan las expresiones más concretas. Las incidencias de este orden en el habitar serían tan variadas como ofertas tecnológicas haya disponibles. Entonces, cabe preguntarnos de qué manera la arquitectura y el urbanismo objetivan y subjetivan estos procesos y dinámicas, si los interpreta como parte de procesos físicos-espaciales o incluye además dimensiones sociales y simbólicas.

En nuestro campo disciplinar existen diversos antecedentes acerca de pensar la ciudad y el habitar desde la perspectiva de la Sociedad del Conocimiento. En este sentido los aportes son variados y bajo distintas problemáticas y contextos, pero podemos reconocer como estructurante los aportes conceptuales de Vicente Guallart y Susana Finquelievich, pionera local y latinoamericana en estudios urbanos relacionados al paradigma informacional. Estos aportes han sido y serán instrumentados a lo largo de nuestra investigación en distintos apartados, aunque es

---

<sup>40</sup> Los sistemas BIM, también denominados *modelados de información para la construcción*, es el proceso de generación y gestión de datos de un edificio durante su ciclo de vida, para ello se utiliza softwares dinámicos de modelado de edificios en tres dimensiones y en tiempo real. Esto permite disminuir la pérdida de tiempo y recursos en el diseño y la construcción. Este proceso produce el modelo de información del edificio (BIM) que abarca la geometría del edificio, las relaciones espaciales, la información geográfica, así como las cantidades y las propiedades de sus componentes físicos, humanos y económicos. Es un sistema que podría encuadrarse dentro del concepto de IoT (internet de las cosas) y ser uno de los grandes impactos de la cuarta revolución. En Argentina su uso aun no es común y su desarrollo es lento, a diferencia de países como Chile y Brasil donde existen programas estatales para hacer su uso obligatorio como una forma más de gestión y control del proyecto.

preciso en este momento recuperar el pensamiento de Guallart (2002) respecto a la arquitectura y lo digital.

Durante junio de 2000 se llevó a cabo en Barcelona un encuentro de arquitectura denominado *MET 2.0*, que reunió proyectos, reflexiones e ideas. Estas producciones se compilaron en la obra “Metápolis, ciudad y tecnología en la sociedad de la información” (2002), donde Vicente Guallart es co-autor, siendo dicho trabajo uno de los primeros aportes a este campo de estudio. El mismo nuclea ensayos teóricos y proyectuales articulados por nuevos conceptos que, según los autores, configurarían la práctica proyectual de la entonces denominada Sociedad de la Información. Guallart aborda la problemática de pensar la arquitectura en este nuevo contexto y reconoce la necesidad de estructurar nuevas categorías y prácticas que sitúen a la disciplina en este salto tecnológico. En su decir:

Reconocemos estar en una situación iniciática de una nueva realidad en el que las nuevas tecnologías de la información fomentan una forma de habitar un mundo en red, y en el que la arquitectura y las ciudades deben ser pensadas de una nueva manera [...] La arquitectura ya no se basa en la aplicación de un oficio aprendido y consensuado, sino en la innovación de los procesos proyectuales y en la aplicación de nuevas técnicas y materiales [...] La escala del proyecto abarca por lo tanto desde los bits hasta la geografía. Desde el software que (el arquitecto) interacciona con los lugares y proyecta más allá de su realidad física, hasta los flujos y sinergias que discurren en el territorio y organizan la acción local de construcción de nuevos paisajes habitados. Una interacción entre natural, artificial y digital que define unas nuevas reglas para el “arte de habitar”. (2002, p.11)

Si se considera que estos enunciados se publicaron en 2002, y que probablemente se hayan esbozados en el 2000, es reconocible la prospección de Guallart en torno a ampliar la escala del proyecto hasta incluir los datos (bits). También, como reflexión tangencial, surge el interrogante de por qué estos aportes no se tradujeron en un aumento de la producción proyectual desde esta perspectiva. En un contexto más amplio, tampoco la disciplina parece haberse nutrido en los debates planteados por el MET 2.0, donde se sostenía que el concepto de la *arquitectura avanzada*<sup>41</sup> era a la sociedad informacional lo que la arquitectura moderna fue a la sociedad industrial. Un debate que será retomado en las conclusiones de nuestra investigación.

Para continuar con los aportes de Guallart, el autor se cuestiona si la arquitectura puede ser digital, no sólo en sus prácticas sino también en sus resultados. Sostiene que los arquitectos hemos manipulado la materia para organizar actividades en el espacio, un marco de acción concreto, medible y palpable. La llegada del Orden Digital rompe con este esquema. Sostiene además que estos cambios precisan una nueva definición de la disciplina, más amplia y transversal a lo que históricamente ha sido. La materia física y la materia digital articulan el nuevo espacio en el que como prosumidores y actantes interactuamos y desarrollamos nuestras prácticas sociales. En este sentido planteará que:

---

<sup>41</sup> El concepto de *arquitectura avanzada* es una visión disciplinar y practica proyectual que reúne un conjunto de actitudes, ideas, conceptos, técnicas, términos, escenarios y entornos transversales que sirven de encuadre a los desafíos disciplinares planteados por el paradigma informacional. (Gausa, Guallart, Müller, Morales, Porras y Soriano, 2002). Actualmente Manuel Gausa dirige el Instituto de Arquitectura Avanzada de Catalunya IAAC, una plataforma para el intercambio de conocimiento con profesores y estudiantes de más de 40 países, incluidos Estados Unidos, China, India, Noruega, Polonia, Italia y México, Perú y Sudán.

Ahora, la materia digital creada con información, intangible, sin gravedad y mutable en el tiempo, nos hace reflexionar sobre la esencia de la arquitectura: cuánto de la arquitectura es materia y cuanto es información [...] Hacer arquitectura es ese proceso abstracto que relaciona información con materia, en el espacio y en el tiempo. Este es el trabajo del arquitecto. La arquitectura es el proceso, no el resultado. La arquitectura es, de esta manera, creadora de procesos y no de hechos finitos. Como proceso, puede ser digital porque no requiere de materia (2002, pp.61-62).

De esta manera, Guallart parece responder al pensamiento de Grassi (2002) respecto a repensar la arquitectura como disciplina. Este autor, en otro contexto y alejado del paradigma informacional, se cuestiona acerca del momento histórico de la arquitectura y los arquitectos. Sostendrá que la arquitectura es una lengua muerta. Que ha perdido inventiva y capacidad de reinterpretarse, de refundarse, de adaptarse a los cambios sociales y de producir nuevos paradigmas que le devuelvan la vanguardia de años pasados, sin caer en el ridículo de los modismos y los neos que la hacen inteligible y opaca hasta para los propios arquitectos.

En un mismo sentido, Souto de Moura reflexiona acerca del rol de los arquitectos en este dilema. De qué manera se ofrece a la sociedad contemporánea una disciplina eficaz y capaz de poder responder a sus requerimientos en un contexto de complejidad. En su decir:

La arquitectura es dependiente de las condiciones del mundo y de la cultura y no es un arte autónomo. Está ligada a la economía, la cultura, los conflictos y las vicisitudes. Estamos muy ligados a la imagen del arquitecto-artista en su torre de marfil y yo pienso que eso se va a acabar. Viene una nueva disciplina, la arquitectura será diferente a la que me acostumbré [...] El gran desafío de los arquitectos es que van a tener que construir una nueva disciplina. (Souto de Moura, 2015)

Desde distintas perspectivas e inquietudes, estos autores dan cuenta de que la arquitectura asiste a un cisma disciplinar. No hay certeza de que lo produce, y tampoco es la única disciplina afectada por una crisis epistémica. El conocimiento en general intenta adaptarse al paradigma digital modificando sus horizontes epistémicos y difuminando los límites disciplinares. La arquitectura como ciencia de simulación (Simon, 2016) no es ajena a estas dinámicas, aun siendo un producto cultural con el atributo de incidir en los procesos culturales por dominar el escenario físico donde ellos transcurren. Esto la posiciona en un lugar incómodo y protagónico a la vez, ya que cualquier cambio que se pueda instrumentar desde su pensamiento proyectual —práctico y teórico— incidiría en el habitar contemporáneo.

Por todo lo enunciado, reconocemos que el Orden Digital se manifiesta también en nuestras disciplinas tradicionales y de manera profunda. Particularmente, en la arquitectura se expresaría aportando intangibilidad a sus procesos. La *materia digital* conforma una nueva dimensión en la arquitectura, expresándose en lo urbano con nuevos territorios (des)territorializados y nuevas prácticas que debieran ser abordadas. En tal sentido el desafío radica en construir nuevas epistemes y nuevos objetos de estudios, ya no basados en la certeza sino en la incertidumbre de sus límites y dinámicas donde lo transdisciplinar se expresaría como una zona fértil para sus abordajes. Reconocemos la necesidad de pensar una disciplina que incluya *lo digital* como parte de su tectónica, y ciertamente consideramos que existe un déficit de estudios relacionados a la cuestión. Por tanto, esta investigación en pos de una nueva disciplina pretende aportar al conocimiento (trans)disciplinar desde una perspectiva innovadora que permita problematizar los usos y apropiaciones de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba.

### 2.4.3 EL ESPACIO EN TIEMPOS DE CONVERGENCIA

Es preciso complejizar la noción de Orden Digital a partir del debate sobre el espacio como categoría disciplinar. Comprendemos esta noción más allá de su perspectiva física, sino como la interacción entre el espacio físico, el tiempo y sus límites. Este punto se estructura a partir de aproximaciones conceptuales, territoriales y culturales en relación con la ciudad. Partimos del supuesto que lo digital incide en las categorías de espacio y tiempo —inherentes a nuestro campo disciplinar—, modificando sus concepciones ontológicas y empíricas.

Esto se fundamenta en el pensamiento de Castells (1997), quien sostiene que: “el espacio-tiempo ya no significa lo mismo que en la sociedad industrial, se ha superado su idea de constante, habitamos un tiempo atemporal”. El espacio se diluye en las nuevas conexiones comunicacionales promovidas y producidas por las TIC que han hecho del mundo —en particular de nuestras ciudades— una multidimensión espacio-comunicacional. En tal sentido, Bauman (2013, p.134) al respecto de una realidad indeterminada de límites difusos, expresa que: “La instantaneidad (anular la resistencia del espacio y ‘licuificar’ la materialidad de los objetos) hace que cada momento parezca infinitamente espacioso, y la capacidad infinita significa que no hay límites para lo que puede extraerse de un momento... por breve y fugaz que sea”. En otras palabras, experimentamos un *espacio líquido*. Los cambios en las nociones de espacio-tiempo y límite inducidas por la tecno-cultura inciden fuertemente en nuestras (con)vivencias espaciales, haciendo necesaria una aproximación acerca de ciudad y territorio como idea, aspectos que serán profundizados en el capítulo siguiente.

Los procesos y las dinámicas de este orden de lo digital —en particular los socio-productivos—, modificarían tanto categorías conceptuales como prácticas espaciales, que se podrían evidenciar en el análisis de las dinámicas territoriales de la ciudad. Según Fernández (2014), “[...] para comprender los procesos urbanos actuales es necesario retomar el concepto de cito-geografía, toda ciudad debiera ser pensada desde el punto de vista de la experiencia espacial y no desde la forma”. Desde esta objetivación, resulta clave plantearnos un análisis cualitativo sobre cómo esta experiencia se articula y se expresa en la ciudad, en particular, aquella ligada a la experiencia de lo público. Continuando con una aproximación al espacio-tiempo y límite, Finquelievich nos plantea el desafío de pensar la ciudad como red espacial y temporal. En su decir:

En la Sociedad la Información, ¿Qué es el territorio urbano? Por lo pronto, excede los límites de lo que se conocía como “lo local” [...] Cuando se chatea con amigos que viven en diferentes lugares del globo, cuando se compran bienes y servicios por internet, cuando se establecen relaciones afectivas con personas que viven en cualquier parte del globo, encontradas en el ciberespacio, ¿En qué ciudad se está? En ninguna y en todas, en un nuevo modelo para armar; en resumen, en el ciberespacio. (2000, pp. 106-107)

Estas observaciones también son interpretadas por Borja y Castells (1998, p.12) en lo que denominan “el declive histórico de las ciudades”. En sus palabras: “[...] la globalización, la informalización y la difusión urbana generalizada parecen converger hacia la desaparición de la ciudad como forma específica de relación entre territorio y sociedad.”

A partir de lo expuesto hasta aquí, podemos acordar que la ciudad ha dejado de ser aquella entidad física para constituirse en una construcción semiótica, de profusos límites que llegan incluso hasta lo intangible producto de las incidencias de lo comunicacional.

Estos cambios en la manera de experimentar espacialmente la ciudad, producidos mayormente por modificaciones en las nociones de tiempo-espacio y límite, han generado una nueva dimensión urbano-vivencial —más compleja que las categorías de *real* y *virtual*—; que el Orden Digital —como actante discurso— instituye como plataforma de socialización. Esta nueva dimensión se expresaría en los usos y apropiaciones del espacio urbano como una posibilitante de sentido (des)territorializada, dual y simultánea.

La creciente conectividad digital y el aumento de ofertas de consumo digital como Realidad Aumentada (RA), aplicaciones geolocalizadas, juegos y servicios en tiempo real hacen prever que la ciudad y sus espacios amplíen y consoliden esta dimensión dual expandiendo y difuminando los límites entre lo virtual y lo real. Así, el espacio urbano y el ciber-espacio se entrelazan para conformar un espacio híbrido único, que debido a una mayor convergencia tecnológica rara vez sus componentes se pueden separar. Este nuevo *espacio híbrido* dual se conformaría por los intercambios físicos y virtuales, cuyas componentes de espacio físico, tiempo y límite se entrelazan en un rizoma fractal, en tanto las categorías de tangible e intangible para pensar este *espacio* en la convergencia tecnológica resultarían inacabadas.

Habiendo delimitado una noción de espacio para esta investigación, surge el interrogante acerca de qué manera el espacio híbrido se inserta en lo social. Sostuvimos que el Orden Digital expresa una cosmovisión política con base en el neoliberalismo, por lo tanto, y desde el aporte de Lefebvre (2013), podríamos sostener que el espacio en tanto obra se vuelve producto. En este sentido el autor nos aporta la noción de espacio social, que articulamos en su aproximación a comprender lo público como espacialidad. En su decir:

El espacio (social) no es una cosa entre las cosas, un producto cualquiera entre los productos: más bien envuelve a las cosas producidas y comprende sus relaciones en su coexistencia y simultaneidad: en su orden y/o desorden (relativos). En tanto que resultado de una secuencia y de un conjunto de operaciones, no se puede reducirse a la condición de simple objeto [...] Efecto de acciones pasadas, el espacio social permite que tengan lugar determinadas acciones, sugiere unas y prohíbe otras. (2013, p.129)

Esta definición del autor dialoga con los aportes de Latour (2008) y de McLuhan (2015) planteados en este apartado. Los tres autores ponen énfasis en comprender '*la cosa*' no desde su naturaleza sino desde sus relaciones. Latour planteó páginas arriba que la red de significados se construye por la interrelación de los actantes, humanos y no-humanos, personas, cosas o discursos. McLuhan sostuvo que en la comunicación y lo vinculado a ella —no olvidar que esta tesis se posiciona en gran parte en el paradigma comunicacional— se comprende el mensaje a partir de analizar el medio, el medio como trama de sentido que da argumento al mensaje. El medio es el texto y no el contexto.

En síntesis, el espacio queda constituido como sostiene Lefebvre por los intercambios, algunos posibilitantes y otros prohibitivos. La noción de espacio social también se aplica al espacio híbrido antes enunciado, y también son las redes que en él se constituyen la que configura su sentido haciéndolo inclusivo o no.

Es importante pensar el espacio híbrido en la convergencia tecnológica como un lugar que —en un sentido heideggeriano— se lugariza por las prácticas y dinámicas que en él suceden. Por lo tanto, las expresiones de *lo público* no sólo estarían circunscriptas a la dimensión físico-espacial, sino que también, y cada vez, estas expresiones se desarrollan en nuevos ámbitos de intercambio. El Orden Digital SIC ha generado nuevas dimensiones y expandido los límites de *lo público* dando sentido y constituyendo el espacio híbrido donde transcurren estas nuevas expresiones.

Interesa interpretar los espacios públicos desde esta aproximación de sentido, lo que complejiza la noción de *lo público* y sus expresiones urbanas. Es objetivo de esta investigación aportar un encuadre teórico que colabore en analizar el nuevo espacio público, dual, amplio y difuso que emerge y posibilita el Orden Digital, el espacio híbrido y su liquidez.

Este apartado pretendió integrar conceptos y visiones relacionados al problema de investigación que articulamos como primera aproximación teórica. Hemos caracterizado el paradigma socioeconómico de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC) como un dispositivo social, que en sus articulaciones posibilitan una tecno-cultura donde las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) son más que meros instrumentos tecnológicos. Este macro-dispositivo sería capaz de instituir comportamientos y conductas que se expresan como sujetos digitales, el actante producto de la tecno-cultura del Orden Digital SIC, un planteo que intenta complejizar la idea de Era Digital. Una noción que entendemos más situada y crítica a los procesos de la revolución tecnológica, la cual instrumenta las TIC como dispositivos tecno-culturales.

La ontología del actante rizoma planteada por Latour nos permite entenderlas como un sujeto más, un actante no-humano que constituye la red social donde se construyen sentidos y significaciones. La construcción de lo público como lugar y como espacio queda expresado así por interrelaciones humanas y tecnológicas. El Orden Digital basado en la racionalidad neoliberal se valdría de la construcción social del deseo para imponer su visión de lo público, donde la construcción de identidad individual, colectiva y territorial del actante digital representa uno de sus principales procesos. Estas nuevas prácticas constituyen una nueva dimensión urbana que precisa ser analizada por la arquitectura, en su búsqueda de una nueva episteme.

La creciente plataformización de la ciudad requieren análisis en este sentido, capaz de comprender los cambios en las nociones de espacio, tiempo y límite, que permitan comprender el nuevo lugar de los procesos culturales de lo digital: el espacio híbrido, dual, difuso y simultáneo. Una nueva realidad que en adelante referiremos como *Hiperrealidad* y que se constituye como el nuevo territorio de la experiencia, cuyas componentes de realidad física y virtual se entrelazan y son entendidas como un par actuante y dialéctico.

Una idea que se proyecta desde la lectura de Baudrillard (2002), donde este nuevo mapa, la representación de la que habla el autor, se constituye en este planteo por la interrelación casi omnipresente de lo digital. Una dialéctica entre personas y dispositivos TIC, entre actantes humanos y no-humanos, que harían indiferenciable lo virtual de lo real generando una simulación. Presuponemos que muchas de las construcciones de sentido en el Orden Digital se instituyen en este campo de la comunicación y las tecnologías, donde esta simulación, de límites difusos y prótesis digitales, se expresa anticipándose a los hechos sin que podamos distinguirla cabalmente.

Este apartado buscó desarrollar una discusión teórica y epistémica que colabore a situar al lector frente a las inquietudes de nuestra investigación, además de aportar un posicionamiento anticipado acerca de lo digital y sus fenómenos y dinámicas que serán luego desarrolladas empíricamente.

## 2.5 INTEGRACIÓN Y SINTESIS DEL CAPÍTULO II

En la introducción expresamos que la intensión de este capítulo era la de aportar un marco referencial de lo digital, tanto de los temas que interesan desarrollar como sus caracterizaciones conceptuales. En tal sentido hemos desarrollado un recorrido desde discusiones teóricas, estados de situaciones y argumentaciones conceptuales que sustentan la noción de Orden Digital, cuya caracterización expresa las bases del discurso de esta investigación. Este capítulo expuso los presupuestos conceptuales de partida sobre el cual este trabajo aborda *el problema* desde la revolución comunicacional.

Iniciamos con una aproximación al concepto de *Cultura* desde una perspectiva antropológica, que enunció de manera ontológica sus distintas acepciones a partir de los conceptos de *Collere, Kultur y Culture*. En este recorrido se expuso de manera simplificada sus principales discusiones, en particular la del siglo xx en torno a pensar el concepto desde una perspectiva abstracta, como el 'modelo' que las ciencias sociales construyen para explicar el modo de vida de los sujetos. Un enfoque que perduró hasta las décadas de los '60 y '70, donde el cambio epistémico producido por el *giro lingüístico* generó nuevos debates en torno al concepto. A partir de este cambio epistémico, Geertz (2003) sostiene que la cultura es la urdimbre simbólica conformada por superposición de tramas de significados, signos y relaciones, y que por lo tanto su carácter es procesual. Hemos sostenido que la cultura, desde la perspectiva geertziana, representa:

Un tejido denso capaz de articular y segmentar jerárquicamente los signos y símbolos que agencian a los actantes, socialmente y en el espacio. Un sistema de significaciones aprehendido por procesos y relaciones que se instrumentan a partir de dispositivos, reproducidos en el tiempo a través de una tradición comunicada. (Apartado 2.2)

Este sistema de significaciones estaría representado por lo que hemos defino como tecno-cultura, donde las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) actuarían como las herramientas y dispositivos estructurantes de este sistema. Por tanto, y basándonos en la perspectiva procesual y simbólica planteada por Geertz, las TIC actuarían como un *dispositivo tecno-cultural* capaz de instrumentar una tradición, el Orden Digital SIC.

Los aportes de Yúdice (2002) al comprender la cultura como un recurso complejizan la aproximación sobre los procesos culturales contemporáneos. Perspectiva que se articula en relación con la construcción de identidad —que al decir de Castells (1997), representa uno de los procesos más activos de la revolución comunicacional— y los consumos y bienes culturales (García Canclini, 1993; Sunkel, 2002). Yúdice comprende la cultura más allá de mercancía de los intercambios, sino como procesos y relaciones instrumentadas por un fin social. En otras palabras, el Orden Digital como proceso cultural y recurso identitario y de consumo. En este sentido, y a partir de los aportes de los autores, este capítulo sostuvo en su primer apartado la siguiente definición de cultura:

La trama intersticial entre los sujetos y sus prácticas sociales. Un tejido denso capaz de articular y segmentar jerárquicamente los signos y símbolos que agencian a los actantes, socialmente y en el espacio. Un sistema de significaciones aprehendido por procesos y relaciones que se instrumentan a partir de dispositivos, reproducidos en el tiempo a través de una tradición comunicada [...] Representa procesos dinámicos de relaciones que construyen sentido social en permanente hibridación y que se constituyen como recurso en la construcción identitaria individual, colectiva y espacial. (Apartado 2.2).

Esta definición es articulada para comprender las dinámicas y los procesos del paradigma de la Sociedad del Conocimiento y caracterizar el Orden Digital como un macro-dispositivo —en su sentido de red—: una trama de significados y cosas —dispositivos digitales tecno-comunicacionales, discursos e imaginarios y representaciones— capaces de agenciar como actantes a sus prosumidores en sus interrelaciones y prácticas, sean estas colectivas o no, físicas o intangibles.

Estas nuevas formas de experiencias en el espacio hacen pensar que existe una nueva dimensión espaciotemporal a la que hemos denominado, por ahora, como *espacio híbrido*. Una categoría que relaciona dos dimensiones promovidas por lo digital: *lo real* y *lo virtual*, que producto de la denominada convergencia tecnológica —actual estadio del paradigma de la SIC— encuentran difuminadas y entrelazadas sus bordes y fronteras. Esto obliga pensar en un nuevo ámbito de (con)vivencias de las personas y los prosumidores, que vincule el espacio híbrido con los sentidos simbólicos y de recurso cultural propuestos en nuestra definición de cultura.

En este sentido presumimos que existe una dual-realidad permanente que hemos de llamar *hiperrealidad*. De tal manera que sus componentes —el espacio híbrido y los procesos simbólicos que de él emanan—, darían sentido a las prácticas urbanas de los actantes, en particular aquellas relacionadas a *lo público* como (con)vivencia. Esta nueva dimensión urbana *físicaespacial-sociocultural-simbólica-digital* cobra entidad de actante a partir de los aportes de Latour (2008).

Dicho de otro modo, la *Hiperrealidad* tendría capacidad de agenciar a sus prosumidores al interactuar con ellos como discurso instrumentado en sus sujetos *no-humano*, las tecnologías y sus representaciones, en cuyo intercambio se instituye el sentido del *actante digital*. Esta interacción —posibilitada por los usos, apropiaciones y servicios disponibles al cual se accede a través de los *dispositivos tecno-culturales TIC*— podrían incidir en las experiencias urbanas de las personas. Desde esta perspectiva, podríamos plantear que la *Hiperrealidad* se expresaría en la estructura urbana como un subsistema más, no identificable ni analizable en particular, sino agenciando a los demás componentes de la estructura urbana.

De esta manera, cobra entidad el pensamiento de Levi (2004) acerca del conocimiento como nueva infraestructura. Una plataforma que vincula y articula gran parte de los intercambios y en cuyo acceso se presenta como uno de los grandes debates de inclusión socioespacial. La brecha digital se expresaría en el Orden Digital como un conflicto de poder, una desigualdad que no solo segmenta el desarrollo y el acceso a la *Hiperrealidad* y sus 'potencialidades', sino que, como signo, instituye a los dispositivos tecno-culturales TIC como mercancía. Esta dinámica nos plantea una reflexión acerca de la brecha digital: si ésta es sólo física o necesariamente simbólica, ¿cuál es el acceso último que se impide? Sostenemos que más allá de los accesos físicos a las tecnologías —costos e infraestructuras—, la brecha digital se expresaría también en su dimensión simbólica al impedir pertenecer como prosumidor del Orden Digital y, por tanto, es una brecha tecno-cultural.

Postulamos que el Orden Digital abarca gran parte de los intercambios, procesos y dinámicas, y que responde a la racionalidad neoliberal como visión política convirtiéndolo en un paradigma, si se quiere, tecno-socio-político. Los cambios que origina en los sistemas de producción, servicios cada vez más tercerizados y plataformizados por la *big-data*, genera un nuevo sujeto socioeconómico: el prosumidor. La falta de inclusión digital impide acceder a esta categoría y aleja la posibilidad de usufructuar de las posibilitantes del nuevo *orden*, convirtiéndose en un nuevo fenómeno de segregación social, que se expresaría también como espacial, al impedir acceder a esta nueva dimensión urbana que denominamos *Hiperrealidad*.

Esto se expresa en distintos informes que hemos desarrollado en el apartado 2.3.2 y en las políticas públicas analizadas en el apartado 2.3.3. La brecha tecno-cultural es ciertamente un problema de inclusión social y urbana, donde la alfabetización digital se expresaría como su principal desafío frente al advenimiento de la cuarta revolución tecnológica y sus industrias 4.0. En este sentido, hemos definido esta brecha como lo siguiente:

El fenómeno resultante de un acceso desigual por parte de las poblaciones a los capitales sociales que posibilita internet y sus contenidos transmediáticos. Estas desigualdades se expresarían de manera particular en dinámicas socio-territoriales, como una creciente intermediación de estas tecnologías en la (con)vivencia de lo urbano. Se encuadra así esta problemática como un debate acerca de un *nuevo y emergente derecho a la ciudad*. El derecho de acceso a los contenidos digitales que agencian su vivencia y experiencia, cuyas posibilidades y desafíos requieren un abordaje en relación con la cohesión social y espacial [...] implicaría reconocer y caracterizar el rol de las nuevas tecnologías como algo más que un instrumento tecnológico, sino como el intersticio simbólico. (Apartado 2.3.2)

Esta aproximación de sentido en reconocer que existe una nueva dimensión de lo urbano, un derecho emergente a la ciudad, motiva a desarrollar esta tesis de arquitectura. Aportar estos debates a la disciplina en relación con el Orden Digital responden a propias inquietudes como también a pensamientos expresados en el apartado 2.4.2. La arquitectura asiste a una transformación disciplinar, tanto de sus campos de acción, sus procesos instrumentales y objetos de estudios. Este capítulo pretende aportar en este sentido, a partir de un análisis crítico y un horizonte conceptual que referencie los nuevos procesos urbanos respecto al paradigma de la Sociedad del Conocimiento y lo digital como sentido.

Se han expuesto, a lo largo de este capítulo, caracterizaciones conceptuales, relaciones, perspectivas y posturas que serán articuladas a lo largo de la investigación, por lo que consideramos que se ha cumplido el objetivo inicial enunciado en la introducción. Esto posibilita un marco y encuadre de aproximación a la problemática de los espacios públicos contemporáneos, cuyo debate central se desarrollará en el capítulo siguiente con relación a los dispositivos tecno-culturales TIC, objetivados en relación a la identidad individual y colectiva.

En relación al problema de investigación, este capítulo aportó las bases conceptuales y discursivas que delimitan los discursos tecno-comunicacionales, con los que, suponemos, se incide en la apropiación social de los espacios públicos y la experiencia de lo urbano. Comprende los posicionamientos y debates considerados prioritarios y necesarios en la construcción discursiva del trabajo con referencia a *lo digital* como proceso, idea e instrumento.

NÚCLEO 1

CAPÍTULO 3  
**ESPACIOS Y PÚBLICOS  
(DE)CONSTRUYENDO CONCEPTOS**

3.1 **INTRODUCCIÓN** | 69

3.2 **CIUDAD EN EL ORDEN DIGITAL  
DE FRAGMENTOS, REDES Y MULTIVERSOS** | 71

3.3 **DEBATES ACTUALES DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS  
DEL LUGAR AL DISCURSO** | 78

3.3.1 La noción, de conceptos y posturas | 79

1° Debate: El comienzo | 80

2° Debate: El espacio de la caja negra | 84

3° Debate: Un lugar para el acceso | 86

4° Debate: La representación del poder | 88

3.3.2 El Espacio Público, ¿dispositivo? | 92

5° Debate: Ideológicos y defensivos | 92

6° Debate: El espacio de la gorra | 96

7° Debate: Lo escópico como espacio | 102

3.4 **LOS ESPACIOS PÚBLICOS COMO CONSUMO Y BIEN CULTURAL  
DE LA IDEA AL RECURSO** | 107

3.4.1 El espectáculo de la visibilidad, de estéticas escenografías y posteos | 110

3.4.2 El poder de las redes, sobre memoria, inclusión social y género | 118

3.5 **INTEGRACIÓN Y SINTESIS DE CAPÍTULO III** | 129

*Los espacios públicos no se ceden, se ocupan.*  
Arq. Cristina Fernández, Bienal de Arquitectura  
Buenos Aires, 2017.

### 3.1 INTRODUCCIÓN

El pensamiento de la Arq. Cristina Fernández en un mural de la Bienal de Arquitectura de Buenos Aires expone la complejidad de la ciudad actual, en particular de aquellos espacios que se han denominado como ‘públicos’. Se trata de una categoría y una noción que estructura la producción proyectual y teórica de nuestra disciplina en las últimas décadas. Los *Espacios Públicos* representan un lugar de discusión y debate en la arquitectura y el urbanismo, con singular importancia en los conflictos de la ciudad contemporánea. La expresión “los espacios públicos no se ceden, se ocupan” los evidencia como lugares disputados, como sostiene Cristina Cravino.

El tercer capítulo de esta investigación pretende introducirnos a esta discusión aportando la discusión conceptual. Aquella que refiere tanto a los espacios como a sus públicos, en cuyas interacciones se constituye aquello que denominamos como *lo público*. La génesis y el espíritu de estos espacios que, ante la conflictividad social de un mundo cada vez más desigual y (des)conectado, se presentan como el escenario de los intercambios sociales y los procesos culturales actuales. El crecimiento de las distancias sociales y el estrechamiento de las distancias físicas tensionan los espacios públicos con nuevas dinámicas, usos, apropiaciones y expresiones que expresan las prácticas sociales devenidas de la revolución comunicacional.

Luego de haber caracterizado los procesos de una Sociedad del Conocimiento (SIC), sus expresiones políticas, sociales y económicas expresadas bajo la idea conceptual del *Orden Digital SIC* y su *Hiperrealidad*, estamos en condiciones de poder indagar sobre sus posibles incidencias en lo urbano; particularmente en la ciudad —como estructura conceptual y espacial que mejor representa el Antropoceno— y sus espacios urbanos llamados públicos, como ámbitos edificados por nuevas lógicas de experiencias espaciales y simbólicas que difunden sus límites y territorialidades. Como sostiene Augé (2015), la ciudad transita el mundo de lo global, el “fin de la historia” y el borramiento de las fronteras. En su decir:

Este borramiento de las fronteras, que se pretendería borramiento del tiempo, es puesto en escena por las tecnologías de la imagen y por acondicionamiento del espacio. Los espacios de circulación, de consumo y de comunicación se multiplican sobre el planeta, volviendo muy visiblemente concreta la existencia de la red. La historia (el alejamiento en el tiempo) es fijada en representaciones de diversos ordenes que hacen de ella un espectáculo para el presente, y de modo más específico, para los turistas que visitan el mundo. (2015, p. 41)

El tercer capítulo, además de proponer una conceptualización de ciudad —necesaria para encuadrar la dinámica de los espacios públicos en el Orden Digital—, pretende como objetivo general exponer las principales discusiones y problematizaciones de estos espacios. Se presentan así tanto las inquietudes respecto al tema y sus dinámicas, como los presupuestos conceptuales y relaciones de sentido que estructuran el debate. Este capítulo completa el primer núcleo de abordaje a la unidad de análisis de la investigación. Es principal con relación a los Espacios Públicos, cuyo abordaje estará referido a la ciudad, los ‘públicos’ y la experiencia espacial como práctica de significación social y territorial.

En este momento del trabajo se busca aportar una idea conceptual sobre los Espacios Públicos. Interesa proponer una construcción que integre y ponga en dialogo los aportes del urbanismo, la antropología social y la semiótica, a partir de una interacción transdisciplinar que tiende a (de)construir la sintaxis *Espacio Público*. En otras palabras, desarmar la teoría para construir una nueva, como sostiene Sassen (2017).

En relación con lo metodológico, se retoma la *metodología de triangulación teórica* y se incluye la *triangulación de casos* que permite referir las discusiones teóricas con diferentes ejemplos enunciativos que introducen, además, a la ciudad de Córdoba. Al igual que el anterior capítulo, la construcción teórica se basa en el análisis bibliográfico transdisciplinar como técnica, que buscan recomponer la noción desde distintas perspectivas. Los casos empíricos se presentan articulados a partir de sucesivas aproximaciones conceptuales como antecedentes directos de la unidad de observación abordada por esta tesis en el próximo núcleo.

El capítulo se estructura a partir de dos momentos, tres apartados y una integración. El primer momento refiere a debates conceptuales y teóricos buscando integrar teorías en la construcción discursiva de la tesis. El segundo, referir esta construcción teórica a distintas empíreas para situarla. Respecto a los apartados, el desarrollo se construye con una perspectiva general a lo particular, abordando primeramente la cuestión urbana y la ciudad como idea, y deviniendo en distintos momentos de enfoque a fin de reducirla a expresiones puntuales.

El primer apartado *Ciudad en el Orden Digital, de fragmentos, redes y multiversos*, se presenta como una discusión sobre la idea de ciudad de cara a la IV revolución industrial. Se presenta como ensayo discursivo a partir de diferentes enfoques que buscan dar cuenta de las dinámicas urbanas actuales y de cómo la ciudad, como idea, lugar y espacio, asiste a su declive histórico (Borja y Castells, 1998). Este primer abordaje otorga un marco de referencia a la dinámica urbana de los espacios públicos en el Orden Digital, al tiempo que se ensaya y propone una idea de lo urbano el cual se articulará en las reflexiones del cuarto capítulo.

El segundo apartado *Debates actuales sobre los espacios públicos, del lugar al discurso*, plantea una caracterización conceptual de estos espacios, la cual se estructura a partir de siete debates que buscan aportar interrogantes antes que respuestas. Estos se desarrollan bajo dos aproximaciones: la primera tendiente a debatir y reconstruir la noción de lo público como espacio y categoría conceptual, cuya aproximación abarca cuatro de los siete debates propuestos; la segunda, aborda los espacios públicos bajo una presunción de sentido: el de dispositivos sociales, donde se indaga lo ideológico, el control y lo escópico.

El tercer apartado *Los espacios públicos como consumo y bien cultural, de la idea al recurso*, busca exponer diferentes empíreas que den cuenta de los posicionamientos teóricos. Se desarrolla en dos miradas, una a partir de la perspectiva de la espectacularización (Debord, 2018), y otra sobre nuevas prácticas en los espacios públicos que posibilitan los dispositivos tecno-culturales TIC.

### 3.2 CIUDAD EN EL ORDEN DIGITAL DE FRAGMENTOS, REDES Y MULTIVERSOS

Indagar acerca de los espacios públicos representa también comprender una dimensión importante de la ciudad. Según Borja (2003), son estos espacios quienes definen la urbanidad y la calidad de ciudad, por tanto —por análisis comparativo— se puede comprender los espacios públicos a partir de reflexionar acerca de la ciudad y sus dinámicas actuales. La idea de ciudad no ha sido una noción estática a lo largo de los años, por lo contrario, su concepción y dinámica estuvo vinculada a los ciclos históricos y sus expresiones físicas y sociales. Ciertamente, el Orden Digital se expresa en la ciudad, lo que requiere promover su debate como concepto y espacio a fin de situarnos ante la discusión de los espacios públicos. En esta aproximación se recupera del capítulo anterior la perspectiva del “*declive histórico de la ciudad*” planteada por Borja y Castells, quienes en su decir sostienen que “[...] la globalización, la informalización y la difusión urbana generalizada parecen converger hacia la desaparición de la ciudad como forma específica de relación entre territorio y sociedad” (1998, p.12).

El Orden Digital promueve y posibilita la globalización. Los cambios y variables en sus sistemas de producción y servicios afectarían las dimensiones de lo urbano, siendo la demográfica una de las más sensibles<sup>42</sup> y haciendo de la ciudad el lugar del conflicto (Ricoeur, 2011). La II revolución industrial permitió mejorar tasas de natalidad y expectativa de vida, lo cual generó un exponencial aumento de la población mundial durante el siglo xx que, sumado al aumento de las desigualdades y expulsiones, precipitó conflictos sociales y ambientales particularmente en países periféricos. Las extranjerizaciones industriales posibilitadas por las TIC y su aplicabilidad en las cadenas de valor facilitaron nuevas dinámicas de segregación —más intensas en su desarrollo en el tiempo—. El Toyotismo 2.0 y su *Just-in-time* —responsable de muchos de los conflictos urbanos locales— se vería potenciado con los avances tecnológicos, particularmente la creciente implementación de la *IoT* (Internet de las cosas) y la inteligencia artificial (IA). Esto constituye un nuevo escenario urbano. Un fenómeno socio-productivo que complejiza la ciudad como territorio e idea, incidiendo en sus dinámicas económicas, políticas y sociales.

En el capítulo anterior sostuvimos que el Orden Digital se expresaría como un macro-dispositivo social regido por una racionalidad neoliberal (Laval y Dardot, 2013), tecnificando las dinámicas y relaciones de poder. En tal sentido, estos nuevos procesos productivos hiper-diversificados —en sus componentes y lugares de producción— constituyen nuevas redes de interdependencia urbana. Las nuevas zonificaciones globales de extractivismo, producción y consumo responden claramente a intereses geopolíticos, produciendo huellas ecológicas y desigualdades socioeconómicas en los territorios. Esta mundialización productiva no es igualitaria en el planeta y mucho menos sus impactos ambientales. En esta relación de poder, los países centrales conservarán las *industrias limpias* y de alto valor agregado —como las digitales, biotecnológicas y biosintéticas—<sup>43</sup> y radicarán en los países periféricos sus *industrias sucias* exportando sus pasivos ambientales y sus consecuencias sociales. Esta relación desigual vulnera aún más estos territorios,

---

<sup>42</sup> Según Naciones Unidas (UNFPA 2018), estima que un 55,3% de la población mundial vive en ciudades en 2018, cuya proyección en 2030 será de un 60%, logrando una estabilización en torno al 66% para 2050. Para el caso latinoamericano —según CEPAL Revisión 2016—, prevé una población urbana de 83,8% en 2030 y 87,2% para 2050. En el caso argentino, su población urbana ronda el 92,3% en 2019, con una proyección del 93,8% en 2030 y un 95,6% para 2050, datos que en términos relativos convierten a la Argentina en el país con mayor población urbana de Latinoamérica.

<sup>43</sup> El caso de Finlandia y sus papeleras radicadas en el tercer mundo. Nokia, las industrias del software y biosintéticas y su estandarización de energías limpias en su territorio exportando su pasivo ambiental.

ya que se encuentran ante asimetrías de poder geopolítico y de recursos, tanto humanos, económicos y técnicos para subsanar o compensar los daños. Desde este posicionamiento, el Orden Digital se manifiesta en lo urbano como nuevas interdependencias en la producción primaria y de *servicios-commodities*, posicionando las ciudades en un rol protagónico ante el menguante rol del Estado-nación. Estas nuevas redes de producción global devenidas de la III revolución industrial genera tensiones en la *ciudad* como concepto, lugar y territorio. Esto encuentra relación con lo que Engels planteara en el siglo XIX: “la estructura capitalista de la sociedad es la que determina la forma de la ciudad industrial” (1974, p.65). En igual sentido, Gravano sostendrá que “lo urbano constituye una variable dependiente de la estructura socioeconómica” (2013, p.43), mientras que Falú y Carmona (2001) vincularán lo urbano a la gobernanza como relación emergente. En otras de sus obras, Falú plantea:

El énfasis en la competitividad y la necesidad de atraer inversiones nacionales e internacionales ha asignado gran importancia a la escala y naturaleza de las aglomeraciones urbanas, a la disponibilidad de infraestructura técnica y social, como también a la gobernabilidad urbana. (2009, p.18)

A partir de esta perspectiva, podríamos sostener en clave contemporánea que la estructura del orden digital de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC) determina la forma actual de la ciudad contemporánea, dando sentido al pensamiento de Borja y Castells. Hoy la ciudad, como idea y proceso, estaría definida —mayormente— por las relaciones socioeconómicas y políticas, siendo la relación territorio-sociedad su consecuencia. Esta postura dialoga a contrapunto con el planteo de Simon (2016)<sup>44</sup>, quien expresara que las ciencias del diseño (urbanismo) repercute en los procesos culturales por dominar el escenario físico donde estos procesos transcurren. A dicha tensión la desarrollaremos a lo largo de este apartado, puesto que busca estructurar el debate indagando acerca de las incidencias de las dos relaciones expuestas: primero, la ciudad como resultado de procesos político-económicos y, segundo, como interacción con el territorio físico.

El pensamiento de Sassen aporta luz en este sentido. Su concepto de *ciudad global* expresa una nueva manera de comprender las ciudades, representa una categoría que interpreta la ciudad como redes de intercambios símbolo-económicos. La ciudad global es el producto de las nuevas tramas de intercambio que posibilita el Orden Digital. Es una red de infraestructuras económicas (particularmente financieras), políticas y sociales que configuran un sistema urbano mundial capaz de traccionar gran parte del actual crecimiento del PBI mundial. Es el espacio y el lugar donde se sostiene la modernidad globalizada (Sassen, 2015). Esta ciudad de ciudades configurada e interconectadas por las TIC conformarían una nueva plataforma económica, Sassen sostendrá que son el espacio estratégico donde la globalización neoliberal se instala. La ciudad global es el espacio intermediado entre las TIC, la economía y la sociedad. Son ciudades nodos, núcleos donde se concentra el poder y desde el cual se ejerce el control, un proceso que no necesariamente involucra los estratos sociales sino por el contrario, tienden a desplazarlos y expulsarlos. En sus palabras: “la cuestión de los elementos considerados problemáticos se resuelve simplemente eliminándolos” (2015, p.45).

Sassen plantea que el *capitalismo avanzado* utiliza las ciudades globales para constituir su nuevo territorio por sobre los Estados-nación y particularmente sobre otras ciudades. Este nuevo territorio político-económico, interconectado por TIC en tiempo real, basa su economía en las transacciones financieras, un proceso ‘productivo’ con implicancias severas en la ciudad. Los mayores flujos de capitales ya no se reproducen por la producción industrial o tecnológica, sino

---

<sup>44</sup> Véase apartado 2.4.2

por servicios de especulación financiera, aumentando exponencialmente la concentración de la riqueza. Esto se expresa en la ciudad con crecientes fragmentaciones sociales que se evidencian en el territorio. En su decir, sostiene dos maneras de producción que inciden en lo urbano, el distributivo y el restrictivo:

Utilizar capital financiero para expandir sectores económicos materiales (infraestructura, manufactura) y para mejorar la calidad ecológica de nuestras economías es distributivo, usar el capital financiero para hacer más capital financiero, conduce a enormes concentraciones de riqueza y poder (Sassen, 2015, p.166).

Estas dinámicas económicas se presentan con nuevos instrumentos que moldean nuestras ciudades, un ejemplo concreto son las *hipotecas supprime*<sup>45</sup> detonantes de la crisis global de 2008-2015. El capitalismo avanzado se basa principalmente en economías urbanas, donde la ciudad no sólo es su sede sino su principal fuente de materias primas. El extractivismo urbano como categoría analítica representa este proceso de exclusión y conflicto, un concepto enunciado para explicar los conflictos urbanos en la ciudad de Buenos Aires —ciudad global gamma puesto 25/70 (2018)— que luego se extendió y aplicó al contexto latinoamericano adquiriendo matices e interpretaciones diversas. Se fundamenta en varios autores, pero reconoce como principal los aportes de Svampa, quien sostiene que:

El extractivismo es un modelo de ocupación territorial que busca desplazar otras economías al competir por la utilización de agua, energía y otros recursos, lo que genera dinámicas territoriales excluyentes y la emergencia de nuevos lenguajes de valoración del territorio (Svampa, 2015, p.3).

El extractivismo urbano se manifiesta como consecuencia de los principales procesos económicos de este nuevo territorio productivo y urbano, de ciudades en redes, a las que Sassen denomina ciudades del poder. Se trata de una ciudad interconectada en sus estructuras sociales, económicas, políticas y tecno-productivas a partir de las tecnologías digitales. Es un ecosistema económico donde la exclusión y la desigualdad social moldean la forma urbana, y cuyos límites de influencia no se circunscriben solo a sus fronteras físicas, sino que su geografía es la red a la cual pertenece. Esta supraestructura 'urbano-productiva' y rizomática se expresaría en *parchworks*, que, según la escala en que se analice sus dinámicas, podrían ser diferenciados o identificados. En tal sentido, conjeturamos, que la ciudad en el Orden Digital estaría estructurada por el *fragmento*, el *borde* y la *frontera*, expresiones y prefiguraciones de sus procesos culturales.

El *fragmento* —social, simbólico, político, productivo, físico-espacial— constituye la célula común de la experiencia en la ciudad en lo digital. Representa su expresión más concreta. No debe confundirse con la noción de fragmento urbano, ya que también representa procesos culturales y simbólicos compartidos. Lo común y lo comunitario define su geografía, cuyos límites están representados por lo que caracterizamos desde la prefiguración *borde*. La articulación de los fragmentos y su tamaño —peso específico en el sistema— se estructurarían a partir de vínculos e intereses entre los sujetos/actantes que determinan los espacios de flujos, cuyas interacciones comunes delimitan un territorio (tangible o no) mayor al del fragmento, al que caracterizamos desde la prefiguración de *frontera*.

---

<sup>45</sup> Las *hipotecas subprime* son instrumentos financieros de alto riesgo. Se crea por la financiarización de las transacciones inmobiliarias con base en los denominados créditos *near-prime*, *non-prime* y *second-chance*. Son títulos con alto riesgo de cobro, pero se generan para aumentar el volumen de los paquetes financieros en la venta de hipotecas, principalmente en inmobiliarias de alto riesgo, grandes inversionistas e instituciones bancarias. Sin embargo, como estas hipotecas resultan riesgosas, se crean paquetes mixtos, es decir, se combinan hipotecas con alta probabilidad de incumplimiento con aquellas que poseen una probabilidad menor a fin de hacer más atractiva la inversión.

Anteriormente enunciamos que la ciudad contemporánea —como proceso y espacio— se remitía a dos relaciones principales: como resultado de procesos político-económicos y de interacción territorio-sociedad —esta última, producto del ‘declive histórico de la ciudad’, se ve desdibujada, según Borja y Castells —.

A partir de lo desarrollado acerca del comportamiento rizomático de la ciudad global y sus implicancias sociales a diferentes escalas, podríamos inferir que es en el *fragmento* donde las relaciones e injerencias se invierten. Es decir, a escala de la red —ciudad red— la injerencia de los procesos políticos-económicos serían mayores y su análisis permitiría dar cuenta de su dinámica, mientras que a escala del *fragmento* —ciudad fragmento— adquiriría mayor entidad y protagonismo la relación territorio-sociedad.

En síntesis, a mayor escala del sistema lo urbano se subordina al poder de la red que lo articula, mientras que, en el zoom del fragmento, la relación territorio-sociedad prevalece. A partir de este presupuesto, el declive histórico de la ciudad se presentaría sólo a escala de la ciudad red, que, ante lo dicho, excede la escala metropolitana y que, producto de la interacción de las TIC, no es global sino glocal<sup>46</sup>.

La complejidad de esta dinámica aporta nuevos multiversos urbanos, cuyas interacciones constantes a partir de la híper-conexión del Orden Digital articulan la ciudad de ciudades. Una nueva escala urbana es posibilitada por los dispositivos tecno-culturales TIC, donde la *Hiperrealidad* como nuevo territorio subjetivo emerge como categoría de análisis capaz de objetivar tanto las dinámicas sociales como la constitución de nuevos espacios urbanos, donde —en el decir de Finkelievich— “los bits reemplazan a los ladrillos y el cemento” (2016, p.44). En igual sentido, la autora sostendrá que la ciudad del tercer milenio, producto de la espacialidad de los flujos planteada por Castells, lleva a repensar el concepto de lo urbano y de inclusión, expandiendo sus alcances y desdibujando categorías como *lo rural* o *lo local*. Sostiene, además, que la ciudad informacional es profundamente anti-espacial (física). En sus palabras:

La transformación de lo urbano (extendido tanto por modos de vida, crecimiento de espacios periurbanos construidos, etc., a lo antes conocido como “rural”), o “local”, que ya no se circunscriben a las fronteras municipales. Le sigue la modificación del binomio integración-exclusión, ya que integrados y excluidos lo son ahora, además de por su pertenencia-localización en el sistema socioeconómico, por su pertenencia o localización entre los ricos y pobres en información, por su integración o no a la sociedad informacional. [...] La ciudad que tradicionalmente era la ciudad continua de proximidad física, se transforma en la ciudad discontinua de comunidades culturales e intelectuales, de comunidades unidas por intereses comunes más que por la vecindad geográfica. (2016, pp. 63-67)

Esta nueva geografía urbana, compleja y difusa pero también más conectada, nos presenta el desafío de abordar un multiverso de escalas que interactúan constantemente. Así, el *fragmento*, el *borde* y la *frontera* se presentarían como categorías útiles para este análisis, no porque representen una idea de ciudad deseada sino porque dan cuenta de un modo de funcionamiento. En tal sentido, las relaciones enunciadas al principio de este apartado, aquellas que ‘explicaban’ la producción de ciudad —como resultado de procesos político-económicos o como producto de la interacción territorio-sociedad—, toman mayor sentido en el debate.

---

<sup>46</sup> El concepto *glocal* es propio del Orden Digital SIC. Refiere a la conjunción de un fenómeno local con uno global, vinculación posibilitada por la hiper conexión tecno-digital que permite esta doble escala en simultaneidad.

En este punto del debate, por un lado, Borja y Castells (1998) plantean que la ciudad asiste a su declive histórico, ya no como producto de la relación entre territorio y sociedad sino resultante de una interacción más compleja de espacios de flujos. Se trata de un pensamiento que dialoga con la propuesta de *ciudad global* de Sassen, donde el desarrollo de ciudades se impulsa por lo político-económico, conformando redes de intercambios y constituyendo nuevos territorios. Por el otro, en este funcionamiento complejo de multiversos, existen expulsiones y desplazamientos (Sassen, 2015) cuyos impactos se evidencian en la microescala, donde en efecto la relación territorio-sociedad sería inherente.

A partir de esta perspectiva, inferimos que el Orden Digital agencia la ciudad como un multiverso de funcionamientos escalares, donde lo macro quedaría configurado por la red político-económica que lo estructura, mientras que lo micro se presenta como fragmentos (des)articulados con el territorio a partir de una red socio-territorial de lugares diferenciados. En tal sentido, el pensamiento de Finkelievich se expresa en relación:

Del otro lado se encuentra los espacios exclusivos que intentan aislarse de la ciudad, los hoteles internacionales, las áreas de *waterfront*, los barrios cerrados y country clubs que a través de la suma de diseño y seguridad establecen islas independientes de la ciudad [...] Estos *espacios luminosos* son la prolongación física de los espacios de flujos, el sitio creado para interacción segura de las “élites gestoras dominantes”. (Finkelievich, 2016, p.59)

Podemos conjeturar que los fragmentos sociales se representarían en *fragmentos* urbanos conformando un archipiélago social en un territorio común, conectado en las relaciones comunes y desconectado en lo físico. Lo común y lo comunitario surgen como categorías de abordaje que ayudarían a comprender el funcionamiento interno de la red —en su escala de fragmento— dando intensidad y complejidad a los espacios públicos como lugar de esos intercambios. El pensamiento de Burgess (2009) clarifica este fenómeno. Nos propone pensar la ciudad contemporánea —que él denomina ciudad postindustrial— como una ciudad de fragmentos que pueden ser analizados en diferentes dimensiones, todos ellos comparten la misma génesis: la segregación socioespacial. Sostiene que las distancias sociales se expanden a partir de la concentración de la riqueza, mientras que las distancias espaciales se contraen en función de dinámicas de suelo y densidades. Respecto a esta dinámica del fragmento urbano sostendrá:

‘Fragmentación urbana’ no es un término equivalente a ‘segregación social y espacial’. La segregación espacial antecede a la fragmentación urbana y existe sin ella. La fragmentación urbana probablemente representa un caso extremo de segregación espacial: es la forma en que hoy tiende a manifestarse cada vez más la segregación espacial. La exactitud del índice de disimilitud depende de la escala de las unidades territoriales identificadas. La fragmentación urbana es una segregación de “grano fino”. Lo que antes eran gradientes se han convertido en límites físicos. Pero la fragmentación urbana no puede ser reducida a la segregación territorial y residencial solamente, ya que afecta a la totalidad de usos del suelo y actividades urbanas y tiene un efecto drástico sobre la movilidad y las conductas espaciales. (Burgess, 2009, p.116)

En el pensamiento de Burgess adquiere importancia el intersticio, es decir, para nuestro planteo, el espacio entre fragmentos. Se trata de la zona de conflicto habilitada por el achicamiento de las distancias físicas y el aumento de las distancias sociales. Asimismo, es el borde y la frontera que otorga entidad socioespacial al fragmento, y donde se manifiestan las principales violencias y conflictos de la ciudad de ciudades. Este es un lugar intersticial de intercambio y al mismo tiempo de visibilización que puede ser interpretado bajo la categoría de Espacio Público. Se podría inferir entonces que si la ciudad de ciudades es un mosaico de fragmentos que responden a segregaciones sociales, habría tantas expresiones de *lo público* como fragmentos sociales coexistan en un mismo territorio.

Para concluir esta aproximación a una idea de ciudad que colabore a posicionarnos frente a la discusión central de capítulo, los Espacios Públicos, es necesario decantar los principales pensamientos vertidos hasta aquí.

En primer lugar, el Orden Digital generaría una expresión urbana global, una topología: *la ciudad de redes*. La ciudad de la segmentación binaria, circular y lineal (Deleuze y Guattari, 2002). Una *urbs civitas* que se aleja de su idea histórica, donde la interacción territorio-sociedad que antes le daba forma hoy se expresan con otras dinámicas. Esta nueva ciudad como modelo e idea, más compleja e interrelacionada por dispositivos tecno-culturales TIC, constituye una nueva geografía donde la dimensión física-espacial se condiciona ante nuevas relaciones locales.

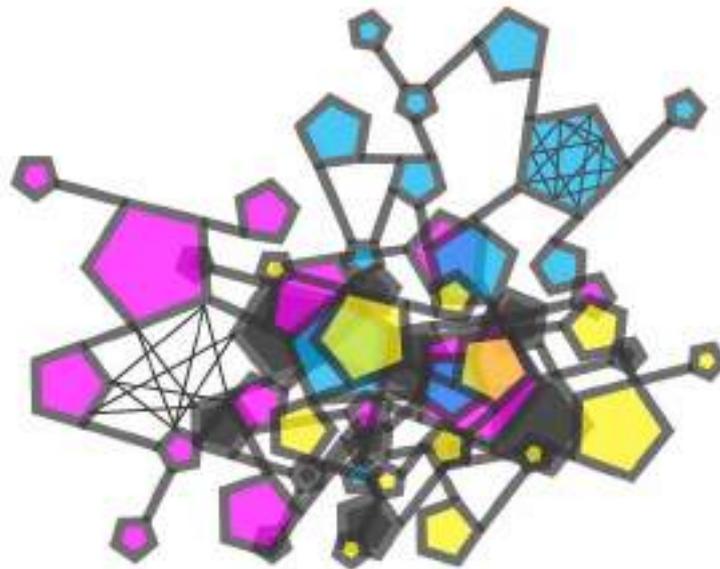
Se trata de un nuevo territorio conformado por multiversos de redes donde el Orden Digital se expresa en las interdependencias que agencian lo urbano, una dinámica que sería aplicable no solo a las ciudades globales sino a todas las urbes subsidiarias de la hiperrealidad digital. La interconexión física, simbólica y comunicacional constituirían esta ciudad de ciudades en una *Metápolis*, una topología que agencia a la ciudad tradicional como su huésped, como si se tratase de una inoculación biológica. En esta estructura rizomática multiescalar, el *fragmento*, el *borde* y la *frontera* se tornarían elementos configurantes de la emergente estructura urbana, siendo la *Hiperrealidad* —descrita en el capítulo anterior— su territorio. En este sentido, la *Metápolis* extiende sus límites topológicos a lo largo y ancho del planeta —hasta ahora— conformando lo que podríamos denominar una *ciudad del aire*, intangible, pero evidente en sus incidencias físicas e intercambios sociales y socioproductivos.

Con respecto a un análisis intra-red y de menor escala, el *fragmento* en lo urbano se expresaría como la nueva ciudad tradicional. Su tamaño dependería del grado de segregación y dispersión de su estructura social y espacios de flujo, pudiendo no identificarse fácilmente en algunos casos urbanos e incluso negar esta agencia; pero sería evidente a partir de un análisis de las interrelaciones subjetivas, económicas y políticas de la Hiperrealidad. En un caso extremo, lo que hoy denominamos ciudad tradicional, estaría conformada por mosaicos de estos *fragmentos* en lo urbano que en cuyos *bordes* se expresarían sus zonas de conflicto, donde la lógica de desplazamiento y expulsión planteada por Sassen cobra sentido e importancia en la definición de su *frontera*. Consideramos que es en esta escala donde se presentarían los grandes desafíos epistémicos para nuestra disciplina en el Orden Digital, por ser el lugar de proximidad física cotidiana de los actantes urbanos. Sostuvimos al comenzar este apartado que existía una correlación entre ciudad y espacio público, y que en una aproximación a uno podría inferirse el funcionamiento del otro, como relaciones dialécticas.

Consideramos que comprender la ciudad, no como idea estática sino como organismo de un ecosistema complejo, colaboraría en aportar respuestas disciplinares. El aumento creciente de la población mundial y su concentración demográfica, sumado a las desigualdades y expulsiones sociales, las problemáticas ambientales y las migraciones ocasionados por el capitalismo avanzado hacen prever un aumento de los conflictos socio-urbanos. El Orden Digital ha hecho del mundo una gran urbe, cuyos impactos sociales, políticos y económicos al otro lado del globo repercuten en las vivencias cotidianas en el otro extremo. En este contexto de interconexiones e interdependencias, los espacios públicos en su dimensión física-espacial representarían un *fragmento* —simbólico, urbano y subjetivo— donde esas expresiones cobran visibilidad, agenciándolos como el lugar disputado.

# Metápolis

Ciudad en el orden digital SIC  
Esquemas de áreas e interacciones



**INTERACCIÓN GENÉRICA DE DIFERENTES FRONTERAS CONFIGURAN EL FUNCIONAMIENTO DE LA METÁPOLIS**



**Figura 3.1.** Ciudad en el Orden Digital. Esquema de la emergente estructura urbana de la Metápolis. Componentes, relaciones e interacciones. Elaboración propia (2018).

### 3.3 DEBATES ACTUALES SOBRE LOS ESPACIOS PÚBLICOS DEL LUGAR AL DISCURSO

La complejidad de la Metápolis del Orden Digital puede observarse en una de sus dimensiones: la experiencia. Como sostiene Fernández (2014), la ciudad contemporánea debe ser pensada desde la cito-geografía, es decir, comprendida desde la experiencia espacial del *fragmento* —la célula— y no desde su forma urbana. Desde esta perspectiva, la experiencia espacial urbana adquiere relevancia con relación a la idea de ciudad desarrollada anteriormente, ya que se transformaría en una de sus redes configurando una *frontera*. Esta red de fragmentos físico-espaciales, socioculturales y simbólicos constituyen para esta investigación la (con)vivencia de *lo público*, dando entidad a la dinámica de los espacios públicos contemporáneos.

La temática *Espacio Público* es amplia, y sus horizontes quedan definidos por las diferentes disciplinas que participan en su análisis. A partir que la noción fuera enunciada en la década del '60 por distintos autores<sup>47</sup> de las ciencias sociales, la arquitectura —y el urbanismo en particular— la incorpora a partir de una adaptación del concepto de *espacio libre* de la modernidad. Desde entonces, esta sustitución y adecuación predispuso que nuestra disciplina pensara los espacios públicos con predominancia de su dimensión física-espacial, circunscribiendo primeramente su estudio en subdisciplinas como el paisajismo y expresiones concretas del diseño urbano como parques, plazas y calles donde el equipamiento se expresa como posibilitante de actividades y la accesibilidad física como configurante.

Esta ontología sobre el concepto es resultante de las dinámicas de la ciudad moderna e industrial, pero ante las complejidades de la Metápolis resultaría un posicionamiento que no daría cuenta de la actual complejidad de los *espacios públicos en el Orden Digital*. Nos planteamos entonces la necesidad de repensar el concepto desde la arquitectura y más allá de su dimensión física-espacial, como desafío de un nuevo urbanismo. Una epistemología que incorpore otros abordajes y dimensiones en dialogo a lo *físico-espacial*, como *lo legal* —donde estos espacios quedan definidos por la diferencia entre propiedad pública y privada— o en sus interrelaciones con la dimensión *sociopolítica* que expresan las tensiones sociales que los constituyen como el *lugar del debate*, instituyendo así la esfera pública burguesa planteada por Habermas (2009). Pero también existe una dimensión subjetiva —que interesa particularmente desarrollar en esta investigación— que producto de las lógicas del orden digital de la SIC agencian las demás citadas: *la simbólica*.

En el capítulo anterior,<sup>48</sup> se argumentó que los procesos simbólicos-semióticos eran dimensiones principales de análisis del Orden Digital. En el mismo sentido, Elías (2011) sostiene en términos generales que el proceso civilizatorio por el cual los sujetos se interrelacionan y se constituyen como tales en el espacio se estructura en cinco dimensiones: las tres dimensiones físicas (ancho, largo y alto), el tiempo como cuarta y una quinta simbólica, siendo esta última capaz de agenciar las anteriores. Este pensamiento es retomado por Bourdieu en su construcción del capital simbólico, según el autor, decisivo en el plus valor a los demás capitales agenciando el campo y la clase como signo de distinción.

---

<sup>47</sup> Arendt [1958], Jacobs [1961], Habermas [1962], Goffman [1963], Lefebvre [1974], Sennett [1974], Koselleck [1978], Whyte [1988]. Cabe señalar que Lynch en su obra *La imagen de la ciudad* [1960] no utiliza el término, si lo hará de manera genérica en *La buena forma de la ciudad* [1985]. Borja, uno de los teóricos más reconocidos en el tema, no empleará el término sino hasta la década de 1990.

<sup>48</sup> Véase apartado 2.4.

A partir de esta introducción, interesa explicitar que esta investigación busca caracterizar los espacios públicos desde su dimensión simbólica. Una dimensión aparentemente intangible que se expresaría agenciando las demás citadas y expresándose en los comportamientos e intercambios de los sujetos que, en este punto del trabajo —desde la teoría del actante rizoma<sup>49</sup> de Latour (2008)—, se convertirían junto a estos espacios en *actantes* por su interconstrucción subjetiva.

Consideramos que la aproximación a los espacios públicos desde lo simbólico permitiría comprender y evidenciar su complejidad en la Metápolis. Inferimos que un análisis meramente físico-espacial no daría cuenta de las dinámicas e incidencias con que la hiperrealidad de lo digital agenciaría los usos, las apropiaciones y los intercambios sociales. Estos *espacios líquidos* (Bauman, 2013) en su dimensión físico-espacial no expresarían su verdadera magnitud, presentándose intensos y complejos en sus dimensiones simbólico-sociales. Comprender la temática de los espacios públicos contemporáneos desde esta aproximación de sentido resulta un desafío para una tesis de arquitectura, donde la predominancia de lo físico-espacial es *leitmotiv*. Asimismo, asumimos el compromiso del objetivo general de esta tesis en aportar a la disciplina una discusión innovadora, que de cuenta de procesos emergentes en cuanto a usos, expresiones y apropiaciones sociales en los espacios públicos de una Sociedad del Conocimiento.

En tal sentido, este apartado se presenta como una discusión conceptual y enunciativa de presupuestos y posturas frente a la noción de Espacio Público. El mismo se estructura en dos abordajes cuyo contenido se desarrolla a partir de una serie de siete debates que intentan dar cuenta de esta complejidad. El primero, meramente conceptual, busca discutir una noción de Espacio Público a partir de cuatro aproximaciones de sentido, al mismo tiempo que incorporar autores en un diálogo transdisciplinar. El segundo abordaje pretende deconstruir presupuestos disciplinares desde un enfoque simbólico a fin de (re)construir otros nuevos de cara al Orden Digital. Este punto se desarrolla a partir de un análisis enunciativo de casos y experiencias locales que representan los argumentos discursivos del apartado y evocan problemáticas y expresiones actuales en los espacios públicos de Córdoba.

### 3.3.1 LA NOCIÓN, DE DIMENSIONES Y CONCEPTOS

En sintonía con los procesos culturales actuales, indagar acerca de *Espacio Público* es referir a un conjunto de prácticas, derechos y relaciones humanas. El Orden Digital de la SIC ha generado cambios sustanciales en lo urbano y particularmente en su urbanidad y su experiencia. Cambios que afectan concretamente el hábitat, el territorio y la ciudad, cuyos procesos culturales hacen necesaria una interpelación desde las usinas del conocimiento. Un conocimiento que, a razón de nuevos paradigmas y complejidades, ve extender y difuminar sus horizontes y límites disciplinares en la inquietud de comprender estos fenómenos, siendo la interdisciplina y la transdisciplina una concreta búsqueda en este sentido.

---

<sup>49</sup> Para comprender esta dialéctica es necesario recuperar los aportes de Latour (2008) y su Ontología del Actante-Rizoma, que sostiene que los objetos también tienen la capacidad de agencia. El aporte de Latour para el enfoque de esta investigación es su propuesta de una teoría simétrica para comprender la construcción de sentidos. Su teoría actante-rizoma —o actor-red—, plantea la lógica de que el sentido de las prácticas humanas queda construido por la dialéctica entre humanos y no-humanos (cosa-objeto-discurso). Es importante entender que, dentro de este enfoque, no podríamos separar los actantes de su red social sino comprenderlos como todo, un sistema social rizomático (Véase apartado 2.4.1).

El hábitat del Orden Digital, complejo, simultáneo y dinámico estaría induciendo a la arquitectura, y en particular el urbanismo, a redefinir sus incumbencias y objetos de estudios. Son nuevas perspectivas frente a nuevos temas que, podríamos sostener, estructuran la Metápolis. Desde este posicionamiento, el Espacio Público representa un concepto crucial para comprender parte de la complejidad urbana actual, por constituir uno de los escenarios físico-simbólico donde sus agentes construyen y expresan su cultura y ciudadanía. Como sucede con otros temas de análisis urbanos —usos y acceso al suelo, vivienda, recursos ambientales-energéticos, y sistemas socio-productivos—, el Espacio Público como concepto habría sustituido su lógica de valor de uso por la de cambio, convirtiéndose en un consumo cultural intercambiable: un dispositivo performativo de la subjetividad colectiva agenciado por las construcciones de identidades. Esto sería posibilitado por las dinámicas de la racionalidad neoliberal del Orden Digital que lo instrumenta como producto, no sólo en sus intercambios físicos —dimensión física-espacial— sino también en lo simbólicos, ampliando sus límites y complejizando sus redes de sentido sociocultural. Desde esta perspectiva y dando cuenta de su rol social, se aborda el concepto de Espacio Público desde un enfoque transdisciplinar con foco en su dimensión simbólica, que permitiría indagar acerca de sus nuevas lógicas y dinámicas de usos, expresiones y apropiaciones sociales.

Caracterizar el Espacio Público en un orden digital refiere a un concepto denso en sentido de sus capas, no representa una idea única ni totalitaria, sino una noción en tensión que admite múltiples definiciones, significados y atribuciones según la perspectiva desde la cual se lo objete. Son tantos espacios, sentidos y dimensiones como *fragmentos* socio-urbanos coexistan en un mismo territorio (Burgess, 2009). Sus lecturas pueden estar enfocadas desde lo legal, lo físico-espacial, lo sociocultural o el intangible simbólico, en cuyas simultaneidades se encontraría su total expresión.

## 1° DEBATE: EL COMIENZO

La noción de *Espacio público* se introduce al debate de las ciencias sociales acompañando los movimientos culturales de la década del '60. Los procesos independentistas de la posguerra, las incipientes luchas feministas, las manifestaciones del movimiento hippie a favor de la paz y el mayo francés serán las expresiones concretas en la calle y el espacio de lo urbano, escenarios que se comienzan a visibilizar con nombre propio. Contemporáneamente, estas expresiones son interpretadas por distintos pensadores, como Jürgen Habermas y Jane Jacobs, entre otros. El primero se preocupó por indagar acerca de *lo público* como noción y construcción política, mientras que la segunda, en humanizar el espacio urbano como mejoramiento de la calidad de ciudad. Ambos autores, posicionados en disciplinas diferentes —la sociología y el urbanismo—, pensaron los Espacios Públicos como una relación social y no sólo como soporte de lo urbano, una sintonía que se irá diluyendo con el pasar de los años. El *Team X* recupera en sus pensamientos y proyectos estas conceptualizaciones y lo adapta a una noción propia del urbanismo incorporada por el movimiento moderno: el *espacio libre*.

La relación del urbanismo con los Espacios Públicos aún es ambigua. En sus primeras definiciones acerca de *lo público* como espacio, puede observarse un enroque con el concepto heredado de la modernidad. En el campo del urbanismo estos espacios se presentan aún subsidiarios del espacio

libre, y por tal, legado de un romanticismo pintoresquista<sup>50</sup>. Evoca en la ciudad un lugar pensado como sostenimiento urbano de lo ecológico y recreacional, el parque, el lugar del esparcimiento. En palabras de Le Corbusier (1993, p.66): “Los espacios libres pueden ser la prolongación directa o indirecta de la vivienda [...]. Ser la sede de las actividades colectivas de la juventud y proporcionar un terreno favorable para las distracciones, los paseos o los juegos de las horas de descanso”. Sin pretenderlo, la carta de Atenas (1933) —obra cumbre del IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna— consagra una idea funcionalista sobre el Espacio Público; perspectiva que aun hoy, en términos disciplinares estrictos de la urbanística, subsiste.

A esta concepción se opuso Jacobs (2011) [1961]. En su obra se discute el rol de ‘lo público’ en nuestras ciudades, donde la autora plantea sus críticas hacia esta visión funcionalista y morfológica de convertir estos lugares del intercambio en partes exhibicionistas del movimiento de la *ciudad bella*<sup>51</sup>. En su decir acerca de su crítica sobre la feria de Chicago:

En el parque de la exposición se alienaron monumentos tras otro, como pastas glaseadas sobre una bandeja, preludios decorados de las posteriores y repetitivas filas de torreones rodeadas del parque de Le Corbusier [...] Este orgiástico ensamblaje de lo rico y lo monumental capturó la imaginación de los urbanistas y del público en general [...] Estuvieran como estuvieran, lo que importa destacar es que estos monumentos quedaron totalmente separados del resto de la ciudad y agrupados de manera que causaran el mayor efecto posible, el conjunto se trataba como si fuera una unidad, de una manera bien definida y distinta. La gente estaba orgullosa de ellos, pero estos centros no fueron un éxito. (2011, p.51)

Según Jacobs, los espacios públicos como espacio libre son interpretados por los urbanistas como un lugar formal que no incorpora lo social como dimensión o análisis, una práctica proyectual donde predomina la forma urbana por sobre los intercambios y los sentidos sociales. En este momento del trabajo de Jacobs, sus críticas a la *ciudad jardín* de Howard y la *ciudad bella* de Burnham contextualiza y explicita su posicionamiento en contra del espacio funcionalista y decorativo del urbanismo de mediados de siglo xx. Un paradigma que interpretará la noción de espacios públicos durante las décadas siguientes. Como discusión tangencial, es interesante rescatar en función de las aproximaciones de sentido de esta investigación, que Jacobs ya reconoce en la experiencia de *lo monumental* y *lo decorado* una tracción de apropiaciones y usos de los espacios por parte de las personas. Este pensamiento será explorado en el capítulo cuarto a partir de las observaciones de campo bajo la idea de una experiencia singular.

Contemporáneamente a la obra de Jacobs, Habermas (2009) [1962] realiza desde la sociología un aporte fundante en relación con la noción de *lo público*. En su obra, los espacios públicos son concebidos desde una dimensión sociopolítica que se impondrá como visión predominante en la sociología y la antropología social. Así, el concepto de *lo público* y de *espacio de lo público* comienzan a ser usados indistintamente. Para el caso del urbanismo será aplicado a una relectura

---

<sup>50</sup> El movimiento pintoresquista del siglo xviii espacializa lo público en sus pinturas, donde la naturaleza se presenta como lugar de la libertad a contrapunto de la ciudad como lugar del control absolutista. *Lo público* como categoría política se relaciona con un imaginario estético que será consagrado como tipo arquitectónico del rococó en la construcción de la Aldea de la Reina en Versalles. Desde entonces la idea de ‘lo público’ vinculado a la naturaleza y el parque se torna una relación dialéctica con claroscuros durante la consolidación de la modernidad, reflexión que se recupera de una investigación propia, previa, con relación a *lo público* desde una perspectiva histórica.

<sup>51</sup> Refiere al movimiento de fines del siglo xix y principios del siglo xx, sostenido por el deseo de los arquitectos y paisajistas americanos de elevar las normas y el prestigio de la planificación urbana americana. Su concepción se basaba en el desarrollo de la ciudad a través de reformas y embellecimientos físicos, descontando cualquier dimensión social. El movimiento tuvo impulso con la Exposición Colombina del Mundo en Chicago (1893), donde se aseguró el desarrollo de los sistemas de parques metropolitanos y el establecimiento de distintas sociedades del arte, que inspiraron luego reformas en las principales ciudades.

del concepto de espacio libre, una visión que se incorpora en el análisis de la estructura urbana como el subsistema de espacios verdes. De esta manera, coexistirán diferentes dimensiones y visiones sobre un mismo proceso socioespacial, que en lengua castellana será ampliamente denominado como Espacio Público.

A pesar de que Jacobs se refiere a estos espacios como “el lugar humanizado” o “el lugar público” de la ciudad<sup>52</sup>, comparte con Habermas la misma dimensión de análisis caracterizando estos espacios como lugar de debate y discusión, de intercambios sociales y construcción política. Podríamos inferir que, en los comienzos de la noción de Espacio Público, el urbanismo y la sociología compartían el mismo horizonte interpretativo. Con el correr de las décadas, esta confluencia se hizo más débil, ya que la arquitectura, el urbanismo y el paisajismo generaron su propia epistemología a partir de integrar *lo público* —planteado por Habermas y Jacobs— al concepto de *espacio libre* de Le Corbusier.

Esta simbiosis pondrá énfasis en la dimensión físico-espacial, caracterizando los espacios públicos como un ‘equipamiento’ urbano, y disminuyendo cualquier análisis por fuera del territorio físico. Esto permitió generar una literatura específica y una conceptualización basada en una hibridación pragmática, que argumentaría los requerimientos de los ‘usuarios’ de estos espacios urbanos y validaría discursos funcionalistas y morfológicos.

A lo largo de estas décadas en que se profundizaron estudios sobre los espacios públicos, hubo grandes aportes de distintos autores que comprendieron la complejidad de sus relaciones y magnitudes. *La producción del espacio* de Lefebvre [1974] es un aporte sustancial en este sentido. Su idea de espacio social resulta hasta superadora de la noción de *lo público*, donde sostiene que la intencionalidad de interpretar el espacio por fuera de lo social no representa un error sino una postura ideológica. En su decir: “no hay relaciones sociales sin espacio, de igual modo que no hay espacio sin relaciones sociales” (LPE Lefebvre, 2013, p.221).

A pesar de que su obra supera las 400 páginas, sólo enuncia cinco veces el concepto de Espacio Público, no por falta de interés sino por lo contrario, el concepto no se aproxima a su pensamiento. Sin embargo, la recurrente enunciación de *la calle* representa para el autor el espacio de lo público por excelencia, y en ella se puede leer la ciudad, o lo que queda de ella (Lefebvre, 2013). En un mismo sentido crítico hacia la noción de Espacio Público, Martínez Lorea desde la lectura de este autor plantea:

Como agudamente apunta en *La producción del espacio*, el espacio concebido pretende reducir lo vivido a lo visible, a lo legible. Se produce así lo que podríamos calificar como la falacia de la “transparencia espacial”. El espacio público se mostraría como completamente transparente, inocente, sin secretos, sin sorpresas. Espacio preexistente a los actores, que no tendrían más ocupación ni preocupación que situarse en “su lugar”. Los usos posibles ya están definidos y los cuerpos sólo deberán adaptarse a las formas preestablecidas. Por tanto, bajo esta aparente transparencia se oculta la existencia de un determinado orden del espacio que dista de ser tan simple e inocuo como quiere hacerse ver. (2013, p.22)

---

<sup>52</sup> En su obra *Muerte y vida de las grandes ciudades* (2011) [1961], Jane Jacobs utilizará solo una vez la noción de espacio público en la página 43, refiriéndose en términos generales a la posesión de todos y bien común.

En tanto, la noción de Espacio Público se desarrolló con ambivalencia entre posiciones sociales y espaciales —en el mejor de los casos integradas— durante las décadas del '70 y '80, pero no fue hasta los '90<sup>53</sup> cuando el concepto logra instalarse de manera sistemática en la opinión pública consagrándose como un derecho legal de primer orden<sup>54</sup>.

Llamativamente es la racionalidad neoliberal quien impone el concepto de Espacio Público. Según Delgado (2015), los planificadores y gestores urbanos utilizan el concepto para impulsar programas de reconversión urbana, como la villa olímpica de Barcelona en 1992. Sostiene que durante esta década los espacios públicos se presentan de manera retórica evocando imaginarios pasados como el *Ágora griega* y el *Fórum romano*, cuando en realidad buscaban legitimar procesos de especulación inmobiliaria y habilitar nuevos circuitos turísticos-comerciales.

Los espacios públicos representan aún una idea en construcción, con tensiones de sentido y veladuras discursivas. En nuestro contexto sudamericano y particularmente en nuestra disciplina, la incorporación de la obra de Borja y Muxí (2003) [2001] marcó un hito en la construcción epistemológica de estos espacios. Sus ejemplos latinoamericanos<sup>55</sup>, legitimados desde la teoría, se transformarían en modelos de los espacios públicos locales, tanto de manera performativa, constatativa y realizativa.

Para finalizar este punto, la noción de Espacio Público actualmente parecería ser patrimonio de la arquitectura y sus subdisciplinas. Esto se debe a que ha logrado incorporarla a la comunicación de sus discursos de manera eficiente, y sus enunciados se estructuran a partir de una bibliografía y experiencia visual específica con base en la dimensión física-espacial. Sin embargo, los espacios públicos como noción son también empleados por el periodismo, la mercadotecnia, la sociología y la antropología social, la filosofía y la política. Aunque existe una salvedad, usar la misma noción no implica enunciar el mismo concepto. Estas disciplinas entenderán los espacios públicos de manera particular, expresando así parte de su complejidad.

Consideramos que la verdadera dimensión de los espacios públicos será posibilitada por la interdisciplina y la transdisciplina en particular. Recopilar y articular los fragmentos heredados de un positivismo tardío representa un desafío necesario en pos de comprender en verdadera magnitud este *lugar disputado* por los intercambios, tensiones y construcciones intersubjetivas. Este es el espíritu que esta investigación intenta transmitir a partir del abordaje de estos espacios en relación con el paradigma comunicacional.

La complejidad y la simultaneidad del Orden Digital de la SIC, junto a los procesos culturales de la Metápolis y sus expresiones —segregaciones, desplazamientos y expulsiones—, requieren (re)pensar los espacios públicos como objeto de estudio ampliando sus dimensiones, límites y fronteras en la Hiperrealidad de lo digital.

---

<sup>53</sup> La década de 1990 ha sido abordada en el capítulo anterior con relación a sus procesos sociopolíticos, y en particular sobre la globalización del neoliberalismo y el surgimiento de la sociedad informacional y el rol de la comunicación digital a partir de internet, donde lo discursivo se transforma en una mercancía más.

<sup>54</sup> Según Viviescas (1997), constituciones como la de Colombia (1991) consagra los espacios públicos como un derecho civil irrenunciable de la nación.

<sup>55</sup> Buenos Aires, Rosario, Santiago de Chile, Bogotá, Sao Paulo, Rio de Janeiro y Ciudad de México.

## 2° DEBATE: EL ESPACIO DE LA CAJA NEGRA<sup>56</sup>

Es más, puede contemplarse como los valores éticos que dieron lugar a esa noción de espacio público como proscenio para el consenso entre desconocidos dispuestos a cooperar están sirviendo para objetivos muy alejados del horizonte igualitarista que prometía la Modernidad. (Delgado, 2005, p.52)

La urbanística debe considerar el espacio público como la base estructural de la ciudad, el factor ordenador principal. Determina el entorno, la calidad ambiental, la imagen, la accesibilidad, el potencial atractivo o de centralidad, la movilidad, los espacios de ocio y relacionales, las posibilidades de evolución, los espacios de transición entre el espacio público y el privado, etc. (Borja, 2014, p.6)

Las reflexiones citadas dan cuenta de cuán amplios pueden ser los posicionamientos teóricos frente al tema, como si se tratasen de objetos de estudio diferentes bajo un mismo nombre. El Espacio Público no representa una unidad conceptual sino por el contrario, refiere a un concepto transdimensional en sentido de sus capas. No representa una idea única ni totalitaria, sino una noción en tensión que admite múltiples definiciones, significados y atribuciones. No es uno, sino varios. A partir de la lectura de Burgess (2009) y la fragmentación urbana, cada uno de estos compartimentos expresaría su idea de lo público con lógicas propias en su conceptualización y práctica. Estas dinámicas pueden abordarse desde lo físico-espacial, lo legal, lo sociopolítico y lo simbólico o definidas en sus simultaneidades, dando cuenta de una transdimensión y su difusa delimitación.

A partir de una dimensión física-espacial, Segovia y Oviedo (2002) sostiene que es el uso y la apropiación lo que define la naturaleza de estos espacios, supone un dominio público, un uso social colectivo y se caracteriza físicamente por su accesibilidad. En igual línea, Borja y Muxí argumenta: “el espacio público define la calidad de ciudad, porque indica la calidad de vida de la gente y la calidad de ciudadanía de sus habitantes” (2003, p.25). Es pertinente aclarar que el ámbito de *lo público* y la construcción de sociabilidad que se le invoca no concierne solamente a lugares caracterizados —desde una perspectiva legal— como ‘espacios públicos’, sino que contempla espacios privados de lo cotidiano y lo colectivo, lugares abiertos o cerrados, que por su uso y apropiación se transforman en lugares del encuentro (Delgado, 2015). Sin embargo, Borja y Muxí sostienen que los espacios de sociabilidad se representan por los espacios urbanos abiertos —calles y parques—, que, en su decir, dan cuenta de su urbanidad. Estas perspectivas expresan un debate no tan visibilizado entre las dimensiones física-espacial y la social, cuya disyuntiva ejerce una tensión teórica en la caracterización del concepto y sus ámbitos. En tal sentido, la definición de Viviescas (1997) se presenta más integradora en relacionar aspectos urbanos con procesos culturales, y resulta una objetivación interesante de poner en dialogo. En sus palabras:

El espacio público configura el ámbito del despliegue de la imaginación y la creatividad, el lugar de la fiesta (donde se recupera la comunicación de todos con todos) del símbolo (de la posibilidad de reconocernos a nosotros mismos) del juego (en tanto “hacer comunicativo”); del monumento y de las efemérides; de la religión. (Viviescas, 1997, p.6)

---

<sup>56</sup> En referencia al concepto de *caja negra* planteado por Latour (1992). Reflexión que se aborda desde las prácticas disciplinares de la ciencia, particularmente en como un concepto o postulado se legitima. Sostiene que el conocimiento se valida a partir de mecanismos cajanegrizados, donde la importancia del contexto prevalece sobre el texto, y la retórica adquiere sentido decisivo en este proceso. Para el autor, una caja-negra representa el *packaging* que cubre la real dimensión y origen de un concepto o un discurso. Una red que envuelve y dificulta su interpelación directa. Un concepto cajanegrizado es un discurso listo para consumir. Un caso cerrado. Una afirmación indiscutible en una caja negra.

Viviescas sostiene que los espacios públicos son el lugar del símbolo y la comunicación. En relación con lo propuesto por los autores, cabe preguntarnos si estos intercambios sólo se dan en la calle y los parques o en otros ámbitos, incluso privados. Desde la complejidad de la Metápolis del Orden Digital se infiere que estas comunicaciones y símbolos se gestan incluso en lo que Guallart (2002) sostiene como la materia digital. Se trata de una intangibilidad invisibilizada por ciertas posturas teóricas y epistémicas del urbanismo tradicional que no estarían dando cuenta de nuevas dimensiones de *lo público*, si bien pertenecen a la dimensión simbólico-social, serán consideradas indefectiblemente desde su dimensión físico-espacial.

Apartándonos de los discursos urbanísticos, Delgado caracteriza al Espacio Público como un concepto político: la construcción de la modernidad. En su decir: “Como espacio teórico, el espacio público es uno de los pilares del proyecto cultural de la modernidad” (2005, p.50). En otra de sus obras (2015), el autor sostiene que estos espacios no representan una mera voluntad descriptiva, sino que se requiere un profundo análisis ideológico para comprender su complejidad. Representa un constructo en el que cada ser humano se ve reconocido como tal y en relación con otros, con los que se vincula a partir de pactos reflexivos permanentemente actualizados (Delgado, 2015). Siguiendo su pensamiento y desde una perspectiva socio antropológica, los espacios públicos remiten más a un discurso que a la retórica —por momento romántica— planteada por la bibliografía urbanística. Aquel espacio de todos y todas, en convivencia armónica, sin luchas de intereses ni estructuras de poder visiblemente develadas.

Esta reflexión nos remite al origen del concepto. Según Habermas (2009), la noción de *lo público* —concepto de *Öffentlichkeit* (publicidades)— puede inferirse en los textos de Kant (2013) como el lugar sustraído de la autoridad del monarca. Los cafés, los salones literarios, las tertulias, las logias y aquellos espacios privados fuera del control es lo que Habermas da en llamar la *esfera pública burguesa*, el lugar sustraído del control y la autoridad del rey. Desde la lectura de Kant, el autor entiende los espacios privados como precursores de *publicidades* actuales. Este posicionamiento es consecuente con la postura de Delgado: la nominación sintáctica *Espacio Público* remitiría a relaciones sociales más que a un aspecto o cualidad física. Según Habermas, los lugares sustraídos de la autoridad toman sentido público en tanto posibilite una construcción política e ideológica en sus procesos culturales, representando espacios de debates y visibilización. En definitiva, lugares de la comunicación. Desde esta discusión teórica podemos presuponer que la nominación *espacio público* no refiere lo mismo en las disciplinas<sup>57</sup> que lo caracterizan, distorsión que representa uno de los principales desafíos a la hora de reconstruir el objeto de estudio de manera transdisciplinar.

Lo aquí expresado configura una discusión más profunda. Borja y Muxí (2003) enuncian que la ciudad contemporánea se encuentra tensionada por procesos de metropolización, afectada a una triple dinámica negativa de disolución, fragmentación y privatización; además sostienen que son los acontecimientos urbanos actuales. En este contexto —y ante lo expresado párrafos anteriores— los espacios públicos dejarían de ser un mero equipamiento urbano para transformarse en dispositivos sociales, cuyas expresiones y apropiaciones configurarían su sentido. Son plataformas físicas y simbólicas que representan más que estrictamente relaciones espaciales, urbanas y territoriales. Estos espacios implican procesos socio-físicos-simbólicos y son su propia consecuencia. Comprender y delimitar estos procesos colaboraría a redefinir otros horizontes disciplinares frente al tema, evitando así jaques epistemológicos y deontológicos.

---

<sup>57</sup> Particularmente en este trabajo, la arquitectura, el urbanismo, la antropología social y la sociología.

Esta discusión otorga a los espacios públicos un rol discursivo performativo, constataativo y realizativo —con relación a los actos de habla de Austin (Searle, 2017) —. Desde esta perspectiva estos espacios exceden la dimensión físico-espacial enunciada por el urbanismo, planteando interrogantes que serán abordados en los próximos apartados: ¿Qué articula los espacios públicos como dispositivos? y, en un sentido más profundo, ¿quiénes lo instrumentan y por qué?

Para cerrar este segundo debate, encontramos un sinfín de bibliografía que referencian los espacios públicos como el lugar de la inclusión y la participación. Sin embargo, nuestras ciudades, cada día más, convierten estos espacios en el proscenio donde se dirimen procesos culturales y políticos, algunos segregacionistas, que distan de la retórica propuesta por la modernidad. Si adscribimos a la necesidad de (re)definir el concepto frente a los desafíos disciplinares del Orden Digital, requeriremos entonces allanar distorsiones de enfoque que posibiliten (re)pensar los espacios públicos desde la transdisciplina. En tal sentido, necesitaríamos deslocalizar nuestros campos de estudio desde una redefinición de sus categorías de análisis que permita construir otras teóricas. Comenzamos este debate enunciando la amplitud del concepto, siendo esta una de sus potencialidades a explorar por dentro y fuera de la arquitectura, intentando (de)construir aquella totalidad *cajanegrizada* llamada Espacio Público.

### **3° DEBATE: UN LUGAR PARA EL ACCESO**

Luego de caracterizar los espacios públicos como un concepto transdimensional, y desde la perspectiva epistémica de reconstruir sus trayectorias a partir de la transdisciplina, estamos en condiciones de poner en dialogo discusiones que posibilita el urbanismo y la antropología social con relación al tema. Este debate busca indagar acerca de las categorías conceptuales clave —acceso, usos y apropiaciones sociales— en los estudios sobre los espacios públicos, buscando aportar interrogantes antes que respuestas, que sirvan de disparadores y estructurantes del capítulo. En tal sentido, se articulan aportes conceptuales y reflexiones en relación con las incidencias del Orden Digital en la Metápolis y sus expresiones en el *espacio de lo público* de la Hiperrealidad. Los aportes de Segovia y Oviedo, Borja y Delgado estructuran la discusión. Interesa poder ahondar sobre el acceso físico como factor predominante en la apropiación y los usos, que según el debate anterior configuran estos espacios. Para comenzar, Delgado refleja el posicionamiento desde las ciencias sociales direccionado el abordaje a los espacios públicos, cuyo pensamiento dialoga en tensión con los presupuestos del urbanismo. En sus palabras:

Como espacio concreto el espacio público se parece a cualquier cosa menos a un territorio, en el sentido de que no es un marco con límites y defendible, que alguien puede arrogar como propio y cuyo acceso es por definición restringido, dado que en él se reserva el derecho de admisión. (Delgado, 2005, p.50)

El pensamiento de Delgado pone en contraste a los autores del urbanismo. En primer término, por considerar los espacios públicos como un lugar, en esencia, desterritorializado. Aunque en este punto, podríamos tensionar este posicionamiento en sostener que toda relación social termina materializándose en el espacio físico como sujetos materializados y subjetivados espacialmente. En segundo lugar, es interesante su visión acerca del acceso. Considera que en los espacios públicos se ejerce un derecho de admisión por parte de los sectores sociales que lo apropian y por tal, existiría una restricción de acceso por parte de los miembros de la proto-comunidad que lo genera. Esto nos plantea el interrogante de por qué se ejercerse tal control.

La categoría de acceso es recurrente en los análisis acerca del tema. Tanto Segovia y Oviedo, como Borja y Muxí, sostienen qué es lo que define las apropiaciones y usos, y por ende los espacios públicos, en tanto este sea irrestricto. En el decir de Segovia y Oviedo: “el espacio público es un lugar para la manifestación y el encuentro social” (2002, p.71). En sintonía, Borja y Muxí sostienen:

El espacio público tiende fundamentalmente a la mezcla social, hace de su uso un derecho ciudadano de primer orden, así el espacio público debe garantizar en términos de igualdad la apropiación por parte de diferentes colectivos sociales culturales, de género y edad. El derecho al espacio público es en última instancia el derecho a ejercer como ciudadano que tienen todos los que viven y que quieren vivir en las ciudades. (Borja y Muxí, 2003, p.19)

Ambos pensamientos se nutren de la misma línea conceptual, suponen estos espacios de acceso irrestricto, colectivo y comunitario. Surge entonces la inquietud acerca de qué manera se pone en diálogo el posicionamiento de Delgado respecto a considerarlos un lugar naturalmente restrictivo, mientras que la literatura urbanística los supone un bien colectivo por excelencia. ¿Reseñan espacios públicos diferentes? Ciertamente ambas posiciones están en dimensiones distintas: la social y la físico-espacial, aunque ambas se refieren a las relaciones sociales que estos espacios promueven. ¿Es la contradicción que argumenta la falacia de la “transparencia espacial” propuesta por Martínez Lorea en su lectura de Lefebvre?

En este punto de la investigación, las posiciones de la urbanística y la socio-antropología entran en conflicto respecto a la esencia transdimensional de los espacios públicos. Páginas atrás, Habermas planteaba que *lo público*, para considerarse como tal, deber ser un lugar sustraído de toda autoridad, es decir, sin control. Delgado (2005; 2015) sostiene que estos espacios no son lugares irrestrictos, sino que requieren de un derecho de admisión que los transforma en el lugar disputado. Borja (1998; 2003) los considera universales, de libre tránsito y acceso, que dan cuenta de la calidad de ciudad y ciudadanía. Segovia y Oviedo (2002) los piensan como el lugar de encuentro físico entre las personas, de la interacción, de las relaciones humanas, el movimiento y la recreación. Todas estas interpretaciones parecen apuntar *al acceso* en su más amplio sentido como responsable de articular e institucionalizar el mundo de lo público, separándolo de lo privado. Ahora bien, ¿qué entendemos por acceso? Es una categoría de análisis que rara vez se explicita o tensiona en estas literaturas. Por lo cual, cabe preguntarnos si los autores coinciden en su visión sobre el acceso, o son los enfoques disciplinares los que cambian su sentido.

Ampliando el debate en relación con el Orden Digital, podríamos presuponer que la perspectiva de la Hiperrealidad desdibuja el acceso físico como el mayor posibilitante de lo público. Las nuevas lógicas de servicios y consumos culturales, en particular la plataformización<sup>58</sup> de la Metápolis, habría generado nuevas dimensiones y accesos en la (con)vivencia de los espacios públicos. Algunas de estas dimensiones estarían agenciadas por su espectacularización, particularmente aquellas referidas al ocio y el intercambio visual, que convertirían a los espacios públicos en escenarios-consumo. La plataformización y su interconexión urbana estarían generando nuevos modos de apropiaciones y usos de estos espacios. Cualquier suceso de la vida cotidiana puede transmitirse al mundo en vivo y directo desde un *smartphone*, al igual que cualquier tendencia cultural o de consumo puede territorializarse a partir de las narrativas *transmedia* (Jenkins, 2003). Estas dinámicas multiplican y replican nuevas experiencias urbanas que configuran la Hiperrealidad y complejizan las redes de estos espacios en la Metápolis.

---

<sup>58</sup> *Plataformización* es el proceso de preponderancia de las plataformas digitales en el intercambio social y económico de sus prosumidores. Se centra en la vinculación en tiempo real de las demandas y necesidades de cada usuario en zonas geográficas precisas. Es la expresión tecnológica de la denominada economía bajo demanda o *gig economy*. Representa un paradigma socioeconómico y político basado en las TIC (Ballon, 2009).

El Orden Digital posibilitaría que los *urbanitas* amplíen su experiencia de lo urbano. Es una dinámica mediada por dispositivos tecno-culturales TIC, cuyo debate por el acceso digital estaría significando también el acceso a lo urbano. Esto lleva a plantearnos otro punto de reflexión: los espacios públicos estarían transformándose en una plataforma escénica y transdimensional. En relación con esto, ¿qué rol jugaría el acceso digital como acceso a la (con)vivencia de estos espacios?

Ante lo expresado, *lo digital* y sus lógicas de mercantilización impulsadas por la racionalidad neoliberal haría posible el consumo de lo urbano como experiencia, siendo los espacios públicos su escenario físico-sociocultural-simbólico. En este proceso cultural de consumo de 'la ciudad', el acceso digital sería tan importante como el acceso físico-espacial. Ambas dinámicas regularían el ingreso a los escenarios de los intercambios que enuncian los autores. Es decir, los espacios públicos desde este enfoque se convierten en una noción transdimensional, conformando una red más —*frontera*— que compone la *ciudad del aire*, un lugar subjetivo en la Hiperrealidad digital. En tal sentido, sus componentes materiales y etéreos se entrelazan generando nuevos usos, apropiaciones y expresiones de *lo público* que expresarían en el sentido cotidiano de las experiencias urbanas.

Desde esta perspectiva teórica, los dispositivos tecno-culturales TIC integrarían o segregarían a los prosumidores urbanitas. Esto posibilita un debate sobre el acceso a la ciudad, en sentido de pensar de qué manera y cómo las nuevas redes y espacios de flujo de la Metápolis agencian este derecho. Si los espacios públicos son definidos por su acceso, particularmente por el control —en un sentido foucaultiano—, la brecha tecno-cultural los definiría en la hiperrealidad del Orden Digital de la SIC. Entretanto, esta aproximación de sentido abre una discusión acerca de las nuevas lógicas de acceso a estos espacios en el contexto de la revolución comunicacional.

#### **4° DEBATE: LA REPRESENTACIÓN DEL PODER**

Borja y Muxí enuncian en uno de sus apartados “que los espacios públicos son el lugar de la representación” (2003, p. 15). Este término planteado a comienzos de siglo evocaba sin dudas al concepto ciudadanista impulsado en los '90, pero en la actualidad, y producto de los discursos del Orden Digital puede ser, interpretado también como el lugar de la representación del intercambio tecno-comunicacional. Es decir, de la materialización de lo simbólico, no solamente en términos de visibilización, sino como representación de mapas e imaginarios sociales y urbanos que articulan la construcción de identidad individual y colectiva. En otras palabras, los espacios públicos como lugar de representación no sólo evidenciarían las dinámicas civiles y democráticas, de luchas y construcciones políticas, sino que son además el lugar de la representación de la adscripción a los imaginarios socio-urbanos, donde los procesos identitarios jugarían un rol preponderante.

Comenzaremos por abordar la representación en los términos planteados por Baudrillard (2002) en relación con la identidad como intercambio social. Es un debate que se presenta como adelanto a un posterior análisis a desarrollarse en el siguiente apartado, el que busca objetivar los espacios públicos como dispositivos sociales. Pero en este punto, la identidad se expresa con relación a los debates anteriores como parte de la caracterización de la noción de Espacio Público.

Para iniciar el debate, se recupera el pensamiento de Delgado —en su lectura de Arendt (1989)—, y el de Borja en relación con la identidad, quienes sostienen:

Todos los reunidos participan de lo colectivo de una manera diferente, percibiendo lo mismo y actuando de un modo concertado, pero sin modificar ni menos renunciar a su identidad. Allí todo lo ordena una “mano invisible”. (Delgado, 2005, p.50)

Las identidades individuales se manifiestan aceptando la diversidad de los otros y las identidades colectivas se construyen en el espacio público. (Borja, 2014, p.5)

Herbert Simon (2016) sostiene que la arquitectura es una ciencia de simulación, un producto cultural con el atributo de dominar el soporte físico donde los procesos culturales se desarrollan, por cuanto incide en ellos. Esta definición posiciona al diseño en un rol social. Su incidencia en las prácticas sociales implicaría destramar la estética como categoría, considerándola un recurso en la creciente mercantilización de los espacios públicos —en términos comerciales y de mercancía simbólica—. Esta dinámica convertiría los espacios públicos en proscenios de identidad, exhibición y visibilidad. Delgado (2015) sostiene que estos espacios representan lugares que conforman sociedades ópticas, en la medida que cada una de las acciones que las personas realizan están sometidas a la consideración y aprobación de los demás, configurando un territorio de la exposición. En igual línea, Borja (2014) expresa que es en estos territorios donde se construyen las identidades colectivas que dan sentido a lo urbano como lugar de ciudadanía.

Anteriormente en la caracterización del Orden Digital (Véase apartado 2.4), se enunció a partir del pensamiento de Castells que la identidad es uno de los procesos culturales más álgidos de la revolución comunicacional, entendida como concepto especular que se construye bajo el paraguas de la diferenciación y la delimitación. Es decir, en términos colectivos, nuestra identidad se delimita en la diferenciación con los otros, y es inversamente recíproca (Hall y Du-Gay, 2003).

La representación social e individual en la Metápolis, particularmente en los espacios públicos, quedaría sujeta a las tensiones que la identidad y su construcción diferenciada suscitan. Esta dinámica otra vez pone en tensión la idea del acceso irrestricto a estos espacios, ya que los mismos se transformarían en territorios subjetivados, demarcados y diferenciados entre sí por sus prácticas. Estas lógicas de apropiaciones convertirían a los espacios públicos en lugares de la construcción de identidad, como sostienen Delgado y Borja, aunque bastante menos inclusivos de lo que se pretende que sean. Si la construcción de identidad es un proceso emergente de lo digital, y la misma acción de identificarse conlleva irremediablemente a la diferenciación, el sentido colectivista de los espacios públicos planteados por Borja, Muxí, Segovia y Oviedo se vería afectado y tensionado. Este posicionamiento nos plantea la siguiente reflexión: si estos espacios en su conceptualización se pretenden inclusivos, y cuya apropiación estaría agenciada por los procesos identitarios donde acceder significa pertenecer, ¿cómo se resuelve su sentido colectivo?

Es este un interrogante que obliga reflexionar acerca de la influencia de los procesos y dinámicas del Orden Digital en el rol actual de los espacios públicos. Quizás estemos ante nuevos espacios y contratos sociales devenidos de la racionalidad neoliberal, la revolución comunicacional y su Hiperrealidad. En tal sentido, se presume que los espacios públicos estarían siendo agenciados por relaciones de poder poco visibles que los instrumentaría como dispositivos sociales normalizadores de comportamientos e interrelaciones sociales, como también sustrato en la construcción de imaginarios y representaciones socio-urbanas. En este proceso, el rol de los dispositivos tecno-culturales TIC sería central, no sólo por terminales de acceso a la Hiperrealidad, sino también —como sostiene McLuhan (2015)— representan el mensaje por donde se tracciona el poder.

El pensamiento de Delgado (2015) respalda este posicionamiento. Expresa que estos espacios, bajo la enunciación voluntariosa del ciudadanía neoliberal, ejercen una domesticación urbana, en sentido de imponer prácticas y expresiones, supuestamente tácitas, que sostienen el statu quo de las estructuras de poder dominante, aludiendo a significantes como *ciudadanía* y *democracia*. En su decir:

La noción de espacio público, en tanto concreción física en que se dramatiza la ilusión ciudadanista, funcionaría como un mecanismo a través del cual la clase dominante consigue que no aparezcan como evidentes las contradicciones que la sostienen, al tiempo que obtiene también la aprobación de la clase dominada al valerse de un instrumento —el sistema político— capaz de convencer a los dominados de su neutralidad. (2015, p.34)

El posicionamiento que enuncia este cuarto debate obliga una relectura de Borja y los autores del urbanismo, en relación con los espacios públicos como cuna del ciudadanía y del entrelazamiento social de cara al Orden Digital. No por ser argumentos pocos válidos para definir estos espacios, por el contrario, pensar acerca de qué dinámica o proceso cultural distorsionaría su sentido integrador. Como sostiene en su decir Borja:

No hay ciudad sin ciudadanos, ni ciudadanía sin espacio público, donde todos seamos libres e iguales. El test de la ciudad democrática es el espacio público. Y solo se ejerce la democracia si hay espacio público. (2014, p.9)



**Figura 3.2.** Manifestación pública durante la primavera árabe. El Cairo, Egipto. Reuters (2011). El proceso de la primavera Árabe evidencia en algún sentido lo postulado por Delgado, en relación a las expresiones y apropiaciones de los espacios públicos como dispositivos de control social. Se ha demostrado con el correr de los años que estas expresiones y ocupaciones de lo público respondieron a procesos geopolíticos por el usufructo de recursos petroleros de estos países. Procesos que se articularon a partir de los *holding* comunicacionales como Google y Reuters, segmentando y dirigiendo la opinión pública. Sus consecuencias sociales alcanzan nuestros días, y se expresan en los millones de desplazados y refugiados por la Guerra de Siria. El espacio público sirvió entonces para legitimar una ocupación institucional de estos países que aun hoy, 8 años después, no encuentran su estabilidad democrática.

Por último, no podríamos dejar de referir al control como categoría, en relación con la representación y la identidad. A partir de Habermas (2009), y de algunos postulados de la modernidad, el Espacio Público es concebido como lugar de construcción de ciudadanía. Lo que Delgado (2015) considera como *el proscenio de dramatización* que responde a intereses de poder no tan claros, una dinámica que se expresa bajo el discurso de los espacios públicos en la dimensión físico-espacial y sociocultural. Este aspecto es el que suscita mayores diferencias de enfoque respecto a estos espacios entre los autores de la antropología y el urbanismo, en particular entre Delgado y Borja. Mientras que el primero los considera un espacio indefinido en sentido de sus alcances e intenciones ideológicas y sociales, el segundo sostiene que estos espacios *per se* mejoran la calidad de ciudadanía de las ciudades y, por ende, contribuye a una mayor democracia.

En este sentido, es necesario reflexionar sobre la influencia y restricciones que ejerce la doctrina de *seguridad ciudadana* como paradigma de control en los espacios públicos de la Metápolis. Donde el Orden Digital como infraestructura y sus dispositivos tecno-culturales TIC tendrían un papel preponderante, una dinámica que convertiría estos lugares en verdaderos panópticos que bien podría Foucault definir como dispositivos de control de la sociedad instrumentada. Es una dialéctica que, relacionada a los procesos identitarios, redefine usos y apropiaciones en estos espacios, y donde el acceso digital y los dispositivos tecno-culturales TIC se expresarían como intermediarios. Es decir, actantes de un Orden Digital. Esto se observa claramente en los distintos sistemas de seguridad digital y vigilancia por cámaras, ejercidas por el Estado y organizaciones privadas, en determinados sectores urbanos. Esto compone un conjunto de políticas integrales que se legitiman con legislaciones públicas restrictivas de usos y permanencias en los espacios públicos.

El Código de Faltas de la provincia de Córdoba (ley 8431/2003) es un caso representativo de estas dinámicas de control de acceso al espacio público. Representa una expresión de lo público que tensiona las calles de Córdoba como espacio y lugar, una experiencia que pone en dialogo las literaturas aquí enunciadas y cuyo caso será abordado en el próximo apartado.

A lo largo de este cuarto y último debate de este apartado, hemos abordado los espacios públicos con relación a la representación, tanto desde su aspecto político como simbólico. Entonces, podemos decir desde la construcción discursiva de esta investigación, que en este punto del trabajo la identidad se expresaría como una de las principales dinámicas que inciden en los espacios públicos, siendo estos lugares sus plataformas de intercambio social. Hemos enunciado también que la identidad es un proceso especular, y que necesita de la diferenciación para delimitarse tanto individual y colectivamente.

En esta dinámica de agencia, los espacios públicos adquirirían nuevos sentidos y apropiaciones sociales, donde la construcción identitaria expresaría su demarcación territorial a partir del control, fundamentalmente el control de acceso físico y simbólico, haciendo de ellos en su transdimensionalidad un lugar de disputa. Esto pone en tensión los marcos teóricos aquí expresados, particularmente aquellos con relación a lo que se pretende de los espacios públicos como lugares de encuentro, de visibilización e integración. Por último, esta aproximación nos plantea el interrogante acerca de si estos espacios que denominamos *públicos* o *lugar de lo público* son tales en su sentido más estricto, o estamos ante la presencia de otro espacio y otras (con)vivencias cuya denominación debiésemos explorar desde la perspectiva digital.

### 3.3.2 LOS ESPACIOS PÚBLICOS, ¿DISPOSITIVOS SOCIALES?

Los últimos debates darían cuenta de las incidencias de la dimensión simbólico-social en los espacios públicos, donde estos adquirirían sentido de dispositivos en los términos planteados anteriormente<sup>59</sup>. A partir de este posicionamiento conceptual y con el fin de continuar caracterizando la noción, se propone indagar acerca de este presupuesto. Para ello, el debate se estructura principalmente a partir del pensamiento de Delgado (2015), en diálogo con otros autores cuyas miradas enriquecen la construcción transdisciplinar.

El apartado pretende generar interrogantes que permitan profundizar la perspectiva teórica —desde la dimensión simbólica— acerca del Orden Digital y sus espacios públicos. El mismo se estructura en tres debates relacionados con aspectos conceptuales y empíricos que buscan poner en tensión situaciones locales, a modo de introducción a la ciudad de Córdoba, universo físico de observación.

Continuando con la serie de debates anteriores, el quinto presenta un abordaje a la perspectiva de Manuel Delgado que los refiere como espacio ideológico, complementándose con el pensamiento de Booth y Newman y su concepto de espacio defensivo. El sexto, expone la problemática de la segregación en los espacios públicos de la ciudad de Córdoba, donde la construcción de identidad (Hall y Du-Gay, 2003; Žižek, 1994) en interacción con políticas público-legales tensionan sus usos y apropiaciones y lo apartan de su propuesta colectivista. En el séptimo debate, los espacios públicos son objetivados desde la perspectiva de Guy Debord y su sociedad del espectáculo, cómo estos se encuentran tensionados por las lógicas de los consumos culturales y la imagen técnica como mercancía.

#### 5° DEBATE: IDEOLÓGICO Y DEFENSIVO

Los anteriores debates circundaron una idea quizás no explicitada ni discutida: los espacios públicos habrían cambiado su valor de uso por el de cambio. Si bien no en todas sus expresiones se representarían como una mercancía en términos del materialismo dialéctico, sí se expresarían como mercancía simbólica, un dispositivo discursivo ideológico (Delgado, 2015). Es un espacio político del que muchos autores refieren,<sup>60</sup> pero que, producto de la construcción ciudadanista de los '90, se entrelaza con la noción de espacio público en su dimensión físico-espacial.

A partir de este abordaje, los espacios públicos en sus dimensiones físico-espaciales, sociales y políticas actuarían como un relato discursivo, un dispositivo social capaz de agenciar a los actantes digitales en sus prácticas y debates. Esta dinámica se puede comprender a partir de lo planteado por Latour (2008) y Mumford (2017). La teoría del actante rizoma y su categoría de actante no-humano se adecuaría para explicar este proceso, donde los espacios públicos como dispositivos sociales condensan las subjetividades de los sujetos, adquiriendo entidad de *sujeto no-humano*. Se trata de una caracterización que bien podríamos asociar al concepto de *megamáquina* planteado

---

<sup>59</sup> En relación con el concepto de Dispositivo desarrollado en el apartado 2.4.1: “Lo que trato de situar bajo ese nombre es, en primer lugar, un conjunto decididamente heterogéneo, que comprende discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales, filantrópicas; en resumen, los elementos del dispositivo pertenecen tanto a lo dicho como lo no-dicho. El dispositivo es la red que puede establecerse entre estos elementos” (Foucault, 1984, p.127). Complementando esta aproximación conceptual, García Fanlo (2011, p.2) desde su lectura de Foucault, sostiene: “Los dispositivos constituirían a los sujetos inscribiendo en sus cuerpos un modo y una forma de ser”.

<sup>60</sup> Arendt [1958], Habermas [1962], Foucault (1991) [1981].

por Mumford (2017), quien la expresa como el conjunto de relaciones implícitas que predispone determinados comportamientos y acciones para un fin. La megamáquina está compuesta de partes biológicas y relaciones de poder —sostiene Mumford—, y su éxito radica en que sus instrumentados no perciban su existencia. Si bien el autor refiere a las estructuras sociopolíticas de los procesos productivos, en una dimensión simbólica podríamos trazar el paralelo en considerar los espacios públicos como un dispositivo productor de subjetividades.

Se presupone que el Orden Digital y su racionalidad neoliberal disponen comportamientos sociales a partir de discursos tecno-comunicacionales, los que se valen de distintos instrumentos ideológicos para su *construcción social de deseo* —de pertenencia— (Laval y Dardot, 2013). Uno de estos instrumentos discursivos serían los espacios públicos, como noción y lugar. Esto encuentra correspondencia con el pensamiento de Delgado quien los caracteriza como instrumentos ideológicos. En sus palabras:

Tendríamos hoy que, en efecto, las ideas del ciudadanía y —por extensión— de espacio público serían ejemplo de ideas dominantes —en el doble sentido de ideas de quienes dominan y de ideas que están concebidas para dominar— [...] Aquello que Foucault llamaba la modalidad pastoral del poder —con relación a su idea de poder político griego y el ágora como su lugar en la polis—. (2015, p.36)

En efecto, los espacios públicos en su dimensión físico-espacial y en la literatura urbana son expresados a menudo como los herederos del ágora griega y el fórum romano. Esto expresaría la necesidad de evocar imaginarios históricos que legitimen una práctica y una idea de la espacialidad de lo público, aunque, como sostiene Delgado (2015), para ocultar sus fines últimos: aulas y laboratorios de la domesticación urbana. Es una idea que se expresaría como dispositivo ordenador de lo civil en sus sistemas físico-espaciales como en sus relaciones urbanas, donde lo comportamental se vuelve performatividad: un modo de actuar y de expresarse en la ciudad. Según el autor, es el espacio del *deber ser*, una ficción nominal. En su decir:

Se trata pues de disuadir y de persuadir cualquier disidencia, cualquier capacidad de contestación o resistencia y —por extensión— cualquier apropiación considerada inapropiada de la calle o de la plaza, por la vía de la violencia si es preciso, pero previamente y sobre todo por una descalificación o una deshabilitación [...] que no se lleva a cabo bajo la denominación de origen *subversivo*, sino de la mano de la mucho más sutil de *incívico*, o sea, contraventor de los principios abstractos de la “buena convivencia ciudadana”. (2015, pp.36-37)

A partir de esta perspectiva, surge el interrogante de cómo esta dinámica *instrumental* —en término foucaultiano— se expresaría en la dimensión físico-espacial, sociocultural y simbólica. Estas expresiones estarían vinculadas a otra noción menos utilizada en el campo de lo urbano y mayormente ligada a la doctrina de seguridad ciudadana: *espacio defendible o espacio defensivo*.

Booth (1984), en su lectura de Newman (1973), sostiene que el espacio defensivo es un modelo de entramado social que estructura las entonces denominadas áreas públicas —hoy espacios públicos—, con el fin de la autodefensa ciudadana. Son un conjunto de normas políticas, acciones sociales y diseños espaciales que opondrán “control” a las idas y venidas de personas extrañas o intervendrán —de manera social y simbólica— si éstas se predisponen a realizar un delito, impidiendo su realización. En tal sentido, Newman plantea cuatro puntos para estructurar el espacio defensivo en su dimensión físico-espacial: En el decir de Booth:

Newman (1973, p.50) esquematiza cuatro formas en que se pueden diseñar las áreas públicas con el fin de que las personas que residen a su alrededor se sientan responsables de ellas: 1°- Subdividir las grandes áreas públicas en otras más pequeñas frente a las cuales los residentes puedan adoptar actitudes de propiedad. 2°- Situar las ventanas de modo que los residentes

puedan contemplar estas áreas. 3°- Situar lugares de residencia en zonas adyacentes a actividades públicas que no supongan una amenaza como, por ejemplo, parque frecuentados por adultos o patios de juego empleados por niños pequeños. 4°- Construir áreas públicas de manera que los extraños tengan la impresión de que sus actividades podrán ser observadas y, si es necesario, impedidas por los que residen en la zona. (1984, p.70)

Estas nociones, concuerda el sociólogo, articula el *ambiente edificado*, un concepto utilizado en la psicología en su caracterización de los espacios públicos —otra aproximación que da cuenta de su complejidad—. Lo planteado por Newman diverge con el pensamiento de Jacobs. Mientras el primero comprende los espacios públicos como extensión del ámbito privado —en clara alusión al pensamiento lecobursiano antes explicitado—, Jacobs (2011) se diferencia al sostener que es la diversidad y multiplicidad de actores lo que asegura una mayor prevención de los hechos potencialmente peligrosos.

La noción de espacio defensivo es una de las expresiones concretas de los espacios públicos como dispositivo social. Como sostiene Delgado: “Ese lugar que llamamos espacio público es extensión material de lo que en realidad es ideología” (2015, p.39). Detrás de las diferentes apropiaciones y usos de estos espacios se encontraría la agencia de una posición y visión política del mundo, sean estas sociales, comerciales o de diseño. En tal sentido, vale cuestionarnos acerca de qué posiciones ideológicas estructuran y condicionan los usos y apropiaciones sociales de los espacios públicos; qué acciones restringen o posibilitan lo público, particularmente las permanencias en su dimensiones físico-espaciales, último reducto de su sentido colectivista propuesto por el urbanismo.



**Figura 3.3.** Púas, pendientes y apoyabrazos. El diseño de nuevos equipamientos y mobiliarios de los espacios públicos en su dimensión físico-espacial restringen la permanencia y la apropiación. Ciudad hostil (2014).



**Figura 3.4.** El espacio defensivo en los espacios públicos físico-espaciales. Arriba izquierda: Plaza de mayo y su nueva reja divide en dos su apropiación (2018). Arriba derecha: Peatonal de Córdoba y sus canteros posibilitantes del encuentro (2011). Abajo izquierda: Peatonal de Cba, rejas en canteros para impedir que la gente se siente (2016). Abajo derecha: Ultima intervención en la peatonal de Cba. donde los canteros son reemplazados por un borde metálico y los lugares para sentarse son reducidos a la mínima expresión (2018). Elaboración propia (2018).

Ideología es la palabra ‘incomoda’ que suele solaparse discursivamente en la mayoría de nuestras acciones, expresándose tácitamente a veces sin cuestionamientos en el diseño físico-espacial de los espacios públicos. Los planteos de Delgado junto a los de Booth dan cuenta de una mirada divergente en torno a estos espacios que, convertidos en dispositivos sociales, incidirían en las prácticas físico-espaciales desde lo simbólico-social, constituyendo modelos e imaginarios de *lo público*. Son estas acciones las que reflejan el pensamiento de Simon (2016), cuando el diseño domina el soporte físico donde se desarrollan los intercambios y procesos culturales y, por tanto, inciden en ellos, ya sea para segmentar y controlar como sostiene Newman, o para humanizar y ampliar las relaciones sociales como piensa Jacobs. Estos procesos intrínsecos —que estarían por detrás de las acciones que constituyen los espacios públicos en el pensamiento y su práctica— darían entidad de actante no-humano a estos espacios, al capitalizar subjetividades discursivas que se depositan en esta noción. Es una acción que se relacionaría al concepto de megamáquina planteado por Mumford, y de la cual también esta investigación es parte y producto.

De esta manera, los espacios públicos se constituirían en el lugar subjetivado. Un discurso simbólico como físico, social y político, que refleja los conflictos de la Metápolis, sus segregaciones y expulsiones como sus procesos de intercambio sociales en la Hiperrealidad. Actualmente, producto de la universalización del concepto en los debates culturales y académicos, resulta plausible indagar sobre las lógicas ideológicas que en ellos operan —no siempre visibles ni asumidas—. Este análisis permitiría conocer y discernir las acciones que constituyen estos espacios como *significantes vacíos* (Laclau, 2016) en la legitimación de discursos y prácticas opuestas a la integración socio-urbana.

## 6° DEBATE: EL ESPACIO DE LA GORRA

La ideología en el Espacio Público se expresa también a partir de políticas públicas. Son ellas mismas las que más condicionan las permanencias en los espacios de la ciudad desde el control de acceso físico-espacial y el monopolio de la fuerza estatal. Determinadas áreas de la ciudad tradicional —que en este punto podríamos utilizar la prefiguración de *fragmento* desarrollada al principio del capítulo— se encuentran vedadas para determinadas poblaciones, que bajo la excusa de la seguridad ciudadana están impedidos de permanecer, transitar o apropiarlos. Es en este punto donde toma sentido lo que sostiene Delgado respecto a lo que él denomina la “sacralización de la calle”. En su pensamiento, esta acción exorciza los espacios públicos de toda presencia conflictual, en sus palabras: “sirve de soporte al tiempo ético y estético que justifica y legitima lo que enseguida serán legislaciones y normativas presentadas como ‘de civismo’” (2015, p.49).

Esta sacralización de la calle se expresaría en la Metápolis, agenciando sus *fragmentos* y dando formas específicas a las expresiones de *lo público*. Presuponemos ante lo enunciado en los debates anteriores, que los procesos de construcción de identidad estarían presentes como lógica en la permisividad o restricción a compartir los mismos ámbitos espaciales, la cual respondería a dinámicas de diferenciación, tal como sostuvimos en el cuarto debate. En complemento de aquel, retomaremos la identidad como fenómeno presente en los espacios públicos actuales, esta vez como dispositivos sociales restrictivos en aras de esa construcción.

La ciudad de Córdoba, Argentina, ha sido escenario de un caso concreto de sacralización de la calle cuyo estudio valdría de una investigación específica por las complejidades que suscita; aun así, consideramos incorporarlo como ejemplo enunciativo del 1° núcleo de abordaje a la unidad de análisis. Nos referimos a la ley provincial 8431/2003 “Código de faltas de la provincia de Córdoba”.

Dicha ley, sancionada el 3 de abril de 2003 durante plena campaña presidencial, instauró una norma de “convivencia” frente a la crisis social y económica que Argentina transitaba en los primeros años del siglo XXI producto de políticas neoliberales. En ella, se recupera la figura legal del *merodeo*, una legislación impuesta por el Proceso de Reorganización Nacional —última dictadura cívico-militar argentina 1976-1983—. Este código contravencional, precisamente en su capítulo “merodeo en zona urbana y rural”, enuncia:

SERAN sancionados con multa de hasta cinco Unidades de Multa (5 UM) o arresto hasta cinco (5) días, los que merodearen edificios o vehículos, establecimientos agrícolas, ganaderos, forestales o mineros, o permanecieran en las inmediaciones de ellos en actitud sospechosa, sin una razón atendible, según las circunstancias del caso, o provocando intranquilidad entre sus propietarios, moradores, transeúntes o vecinos. (Artículo 86)

SERAN sancionados con arresto hasta cuarenta (40) días, los que tomen partes en reuniones públicas tumultuarias o provocaren tumultos en reuniones públicas, autorizadas o no. No serán detenidos ni enjuiciados por los hechos previstos en este Artículo los que acataren de inmediato la intimación a disolverse y retirarse en orden que, antes de proceder y por alta voz, le deberá hacer la autoridad policial. (Artículo 87)

Es importante destacar que, si bien la mayoría de las contravenciones reguladas refieren a los espacios públicos, nunca se utiliza este término. En consecuencia, es sustituido por lugares públicos, sitios públicos o vía pública, lo cual refuerza lo enunciado anteriormente acerca de la implementación e institución reciente de la noción.

La entrada en vigor de esta legislación junto a sus 12 puntos de control sobre el espacio público,<sup>61</sup> construyeron resistencias sociales. Como sostiene Foucault, a todo acto de poder se le contrapone otro de resistencia. En los primeros años de su implementación este código lejos de reducir el delito y mejorar la calidad de los intercambios sociales en la calle, los empeoró. En la práctica actuó como un código restrictivo. La policía y la consecuente fuerza creada para su implementación, el C.A.P. (Comando de Acción Preventiva), se invistieron legalmente como regentes del acceso a la calle. En la práctica se tradujo en serias violaciones a los derechos constitucionales a la libre circulación urbana y los derechos del niño, ya que las/os jóvenes, a fuerza de requisas compulsivas, fueron expulsadas o vieron reducida su permanencia en el área central de la ciudad de Córdoba. La calle se había sacralizado para determinadas poblaciones, y la segregación espacial hacía visible la consagración de ‘áreas liberadas’, *fragmentos* cuya (con)vivencia de lo público era definido en la práctica por la dimensión legal, pero en su sentido, por la simbólica.

La figura del merodeo se aplicó particularmente a determinados sectores sociales, en su mayoría poblaciones vulneradas. El criterio que utilizó el CAP para aplicar el código de faltas —en particular los artículos 86 y 87— respondían a lógicas que podríamos denominar racistas y discriminatorias, el fenotipo y la vestimenta eran argumentos *per se* para ser demorados en la calle en requisas y amedrentamientos en pleno espacio común, del que llamamos público. Desde estas prácticas, estos espacios dejaban entrever su lado B, el de dispositivo performativo y lentamente, a modo de escenas urbanas cada vez más cotidianas, se fueron construyendo imaginarios sociales del delito. Los urbanitas veían a diario cómo el peligro usaba gorra y ropa de vestir deportiva.

Esta segregación socioespacial tuvo sus resistencias. En 2004, distintos colectivos y ONG por los derechos de los niños elevaron sus quejas a la comunidad cordobesa a partir de un encuentro realizado en uno de los sectores más populares y simbólicos de la ciudad, el barrio extramuros de *Villa El Libertador*. Como resultado de este encuentro distintas expresiones sociales impulsaron una marcha en repudio a la política de “tolerancia cero” y su código de faltas, que se llevó a cabo en septiembre del mismo año en conmemoración del día de los Derechos del Niño y el Adolescente, la franja etaria más estigmatizada por el nuevo código. Esta manifestación se convocó en el centro de la ciudad de Córdoba, Av. Colón y Av. Gral. Paz —núcleo simbólico de las luchas populares— bajo el lema “Tolerancia cero igual a justicia cero”. La misma congregó 200 jóvenes provenientes de los sectores desplazados e inhabilitados en el acceso, uso y apropiación de los espacios públicos del área central de Córdoba, siendo punta pie inicial de una lucha.

Teníamos mucho miedo, ya que venían pibes y algunos muy pequeños a marchar en contra de la policía. Venían con remeras que decía *Tolerancia cero igual a justicia cero*, que pintamos en mi casa o en la escuela de trabajo social. (Ana Paola Machinandiarena, Red Buhitos Córdoba)

En 2006, a partir de un encuentro con relación al día de los derechos del niño y el adolescente, y desde de los trabajos previos enfocados en la problemática, surge la necesidad de expresarse de manera más contundente contra este código. Es en este ámbito de encuentro que se propone un *role-play* donde algunos jóvenes llevan la gorra de policía y otros *la gorra de los barrios*, surgiendo el consenso de realizarla como intervención pública en el centro de la ciudad bajo el lema “por qué

---

<sup>61</sup> Art. 51: Molestias a personas en sitios públicos. Art. 52: Actos contrarios a la decencia pública. Art. 53: Tocamientos indecorosos. Art. 60: Cuidado de vehículos sin autorización legal. Art. 61: Violación a la prohibición de whiskerías, cabarets, clubes nocturnos, boites o establecimientos de alterne. Art. 63: Expresiones discriminatorias. Art. 65: Hostigamiento. Maltrato. Intimidación. Artículo 69: Posesión injustificada de llaves alteradas o de ganzúas. Art. 71: Merodeo en zona rural. Art. 81: Escándalos y molestias a terceros. Art. 75: Exposición de menores o incapaces. Art. 82: Ebriedad o intoxicación escandalosa. Art. 88: Negativa u omisión a identificarse. (Ley 8431/2003).

tu gorra si y la mía no”. Así nace la idea de la primera Marcha de la gorra. Se trata de una expresión de resistencia social que tensionaría los espacios públicos de Córdoba en su dimensión legal, política, sociocultural y fundamentalmente simbólica.



**Figura 3.5.** Izquierda: 11° Marcha de la Gorra por el centro de la ciudad de Córdoba. Fuente: La primera piedra (2017). Derecha: 12° Marcha de la gorra, en contra de la estigmatización mediática. Fuente: #Marchadelagorra red social Instagram. Elaboración propia (2018).

La continuidad de estas marchas cada año y la progresiva visibilización de la segregación físico-espacial y simbólica en los espacios públicos de Córdoba instalaron la discusión sobre su acceso en la sociedad y en la calle. Los innumerables actos de abuso de poder por parte del control policial en los espacios públicos, las luchas y movimientos que se generaron —en particular el Colectivo de Jóvenes por nuestros derechos— permitió visibilizar la situación de Córdoba en los grandes centros urbanos de Argentina. Encontraron en esta apropiación del espacio público un dispositivo de resistencia que permitieron visibilizar sus realidades y problemáticas, y que impulsaron su replicación en distintas ciudades como Buenos Aires, Rosario, Santa Fe y La Plata.



**Figura 3.6.** 1° Marcha de la gorra en Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Leandro Teyseire (2017).

La visibilización de esta lucha cordobesa —en gran parte posibilitada por los dispositivos tecnoculturales TIC y sus redes— permitió instalar políticamente la problemática a nivel nacional. El 2 de diciembre de 2015, por ley provincial 10326/2015, se deroga el Código de Faltas de la provincia de Córdoba y se lo reemplaza por un código un tanto más difuso y ambiguo: El código de convivencia. En la estricta práctica legal se elimina la figura del merodeo en zona urbana, pero se lo mantiene en zona rurales bajo la tipificación de acciones concretas en su artículo 70.

Los espacios públicos de Córdoba quedaron signados por una carga simbólica construida en los 15 últimos años, que aún hoy se expresan en situaciones de amedrentamiento por parte del control policial. Si bien el Comando de Acción Preventiva no existe más, ha formado subjetividades dentro y fuera de la fuerza, y particularmente en las acciones de requisa que hoy en día se pueden observar en las calles del centro de Córdoba. Es justo decir que los casos han disminuido drásticamente, aunque todavía existen resabios simbólicos y empíricos que lo tornan un tema a seguir discutiendo.

En un sentido actual, las luchas por el acceso a lo público quedaron integradas en otras luchas de *acceso*, si se quiere, en sentido de la no tan evocada seguridad humana. Los espacios públicos de Córdoba se transformaron, en los últimos 3 años, en lugares de visibilización del descontento social ante el regreso de las políticas neoliberales. A partir de 2016 las calles de Córdoba experimentaron una dinámica interesante de analizar, que, aunque no es objeto de esta investigación, reflejan las contrariedades evocadas en los debates propuestos. Por un lado, las crecientes expresiones sociales en un mayor uso de la calle como dispositivo de resistencia —abordaremos algunas vinculadas a la perspectiva de este trabajo— y otras, que refieren al monopolio de la fuerza ejercida por el Estado como dispositivo de control (tanto en el ámbito provincial como legitimadas por políticas públicas nacionales tendientes a la criminalización de la protesta social). Estas dinámicas, producto del Orden Digital, ampliaron la dimensión de lo público. No sólo la calle se transforma en el lugar disputado, sino también las redes, cuyo *acceso digital* como pertenencia a la Metápolis y su Hiperrealidad cobra fuerza de visibilización y discusión política.



**Figura 3.7.** La calle como lugar performativo. Requisa en el barrio de Nueva Córdoba. Elaboración propia (2018).

En una segunda fase del debate, intentaremos argumentar teóricamente los procesos enunciados. Ciertamente en un primer análisis surge la segregación espacial como causal, pero consideramos que detrás de esta acción subyace procesos culturales intrínsecos relacionados con la construcción de identidad, particularmente la colectiva. En el debate cuarto sostuvimos que la identidad es construida por un doble proceso de enunciación y diferenciación simétrica y especular, donde los espacios públicos se expresarían como el proscenio de estos intercambios y que, como dispositivos y actantes no-humanos, constituirían a los sujetos como tales.

Profundizando esta perspectiva, presuponemos que la construcción de identidad de los sujetos tanto individual como colectiva es uno de los intercambios sociales de mayor visibilidad dentro en el Orden Digital SIC (Castells, 1997). En muchos sentidos, fue posibilitado por la hiper-conexión y la comunicación de símbolos, particularmente la imagen técnica —la fotografía (Sontag, 2005) —. Esta acción se expresa a partir de dispositivos tecno-culturales TIC como Instagram, YouTube, WhatsApp, Facebook, entre otros, conformando un nuevo régimen escópico (Aumont, 2013; Jay, 2003). Se trata de una nueva manera de mirar y ser visto, dando sentido al intercambio de lo visual y coproduciendo dialécticamente nuevas identidades e imaginarios en el espacio. Esto permite pensar que las restricciones de acceso en los espacios públicos —y desde el caso citado — tendrían que ver con la disputa del espacio público como dimensión simbólica. Castells, en este sentido, sostiene:

La identidad ha de distinguirse de lo que tradicionalmente los sociólogos han denominado roles y conjuntos de roles [...] Se define por normas estructuradas por las instituciones y organizaciones de la sociedad. Su peso relativo para influir en la conducta de la gente depende de las negociaciones y acuerdos entre los individuos y esas instituciones y organizaciones. Las identidades son fuente de sentido para los propios actores y por ellos mismos son construidos mediante un proceso de individualización. (1998, p.29)

Las negociaciones y acuerdos plateados por el autor refieren también a situaciones tácitas, donde lo performativo se expresaría como lenguaje, “*lo que digo con lo que hago*” (Searle, 2017). Ciertamente una requisita en plena calle es un acto de legitimación de dominio, al mismo tiempo que de construcción de un doble imaginario identitario. Por un lado, los jóvenes con gorra son el estereotipo del temor y el peligro, pero por el otro, la policía representa el contralor del espacio y la autoridad restrictiva. Esta construcción dialéctica, que se lugariza en el espacio, involucraría los dispositivos tecno-culturales TIC extendiendo estos sentidos e imaginarios a la Hiperrealidad. Son acciones que se concretarían con posteos en tiempo real en diversas redes y cuya mercancía simbólica sería la imagen técnica. Son innumerables los casos de abuso policial que se viralizaron en la red y que sirvieron como argumento de defensa legal, pero también los policías intervinientes en estos “operativos” hacen lo propio desde sus celulares como acto ilocusionario (Austin, 2016).

El *Smartphone* se transformaría en herramienta de empoderamiento. Esto sustenta el debate acerca de la inclusión digital como parte del debate de los espacios públicos en su dimensión sociopolítica y simbólica, ya que distintos sectores sociales —segregados de la dimensión físico-espacial— encontrarían en esta ampliación de *lo público* un lugar de visibilización y construcción política e identitaria.

Según Castells (1998), estas construcciones se dan en un contexto marcado por relaciones de poder bajo tres formas: *Identidad legitimadora*, aquellas promovidas por las instituciones sociales y que se desarrollan bajo el presupuesto de una teoría de la autoridad y la dominación (Sennett, 2011) —el código de faltas actuaría como un dispositivo legitimador de identidad física y simbólica al fiscalizar la ocupación del espacio público de la ciudad de Córdoba—; *Identidad de resistencia*,

generada por los actores estigmatizados por las lógicas de la dominación y que se expresa en trincheras culturales de supervivencia —aquí los dispositivos tecno-culturales TIC traccionarían inicialmente esta construcción a partir de la visibilización y la difusión de acontecimientos, donde la imagen técnica sería su principal recurso—; por último, *Identidad proyecto*, cuando los sujetos construyen una identidad que redefine su posición en la sociedad buscando la transformación de toda la estructura social —estadío representado por la organización colectiva de los jóvenes en la ocupación física y simbólica de los espacios públicos, valiéndose de herramientas comunicacionales<sup>62</sup>—. Es en esta última, particularmente, donde la incidencia de los dispositivos tecno-culturales TIC se tornaría central, permitiendo traccionar construcciones individuales y colectivas con mayor sinergia a nivel de las relaciones sociales como en sus expresiones físicas-espaciales. A partir de la lectura de Castells y del caso, interpretamos que los espacios públicos en una transdimensión se constituirían como el lugar del intercambio identitario colectivo e individual.

Según Žižek (1994), estos intercambios se desarrollan a partir de significantes que construyen otros significantes. Desde esta perspectiva, podríamos presuponer que los espacios públicos serían significantes performativos que lugarizan acciones identitarias específicas —símbolo—, que agencian la ocupación y (con)vivencia del espacio urbano instituyendo expresiones de *lo público* —signo—. Son estas dinámicas entre símbolos y signos las que darían entidad a las diferentes *formas de lo público*, tensionando los espacios públicos como noción, expresión y espacio.

Continuando con la discusión acerca de identidad y su relación con lo público como espacio, podemos sostener, a partir de la aproximación de sentido expuesta, que los espacios públicos se habrían tornado proscenios de la exhibición urbana, articulando sentidos sociales y espaciales que potencian o minimizan la construcción identitaria de los actantes, tanto espaciales como digitales.

Tales espacios se habrían convertido en dispositivos sociales identitarios a partir de la comunicación y consumo de imaginarios coproducidos —donde la imagen técnica jugaría un rol fundante—, representando este fenómeno una de las influencias más concretas del Orden Digital y su Hiperrealidad. En este sentido, Žižek plantea cierta autonomía de los sujetos de decidir aquellas relaciones simbólicas que construyen su identidad y, por tanto, decidir cuál *fragmento* urbano y social los representa y quiere representar. En su decir:

Fuera de mis relaciones con los otros no soy nada. Soy solamente el conjunto de estas relaciones [...] pero esta misma “nada” es la nada de la pura relación conmigo: soy solamente lo que soy para los otros, y aunque simultáneamente soy aquel que se auto-determina como yo mismo, es decir, soy el que determina cual red de relaciones con los otros me va a determinar. (Žižek, 1994)

A partir de lo planteado, podemos delinear una reflexión final acerca de si los espacios públicos como dispositivos identitarios constituyen a los sujetos, o los sujetos constituyen estos lugares a partir de su apropiación-expresión del espacio físico. Y en tal sentido, preguntarnos de qué manera las tecnologías —devenidas en actante digitales no-humanos— incidirían en el sentido de esa construcción. En otras palabras, indagar si la comunicación del imaginario de *lo público* otorga entidad a los espacios independientemente de las prácticas que los sujetos pudiesen realizar en ellos, y de ser así, de qué lógicas comunicativas operarían en tal proceso.

---

<sup>62</sup> El *Kit de resistencia* es un claro ejemplo de esta reflexión. Un conjunto de consejos y protocolos legales y comunicacionales en caso de ser detenido o demorado en la vía pública por parte de las fuerzas policiales. Elaborado por el Colectivo de Jóvenes por nuestros derechos (2016). <http://marchadelagorra.org/wp-content/uploads/2016/03/Kit-Resistencia-2016.pdf>

## 7° DEBATE: LO ESCÓPICO COMO ESPACIO

Continuando con los procesos identitarios, estos estarían enunciados por imágenes y representaciones simbólicas de esas imágenes (Masotta, 2018). La denominada cultura de la imagen constituye en el Orden Digital un intenso proceso potenciado por la creciente plataformización digital, cada vez más son las *apps* (aplicaciones) que nos relacionan desde y a través de la fotografía agenciando nuestros intercambios sociales. Redes como Instagram, YouTube, WhatsApp y Facebook son las aplicaciones que canalizan esta dinámica en nuestro país, haciendo del *posteo* un acto de visibilización permanente.

La cultura de lo visual representaría una lugarización de lo público. Se trata de un espacio en la Hiperrealidad definido por los prosumidores y sus prótesis digitales, que configuran las redes dentro de la Metápolis. A partir de esta perspectiva, inferimos que la agencia de lo visual se expresaría a modo de *régimen escópico* (Aumont, 2013; Jay, 2003). La necesidad de mirar y ser visto constituiría la identidad del sujeto en sus tramas de significaciones, donde la dimensión físico espacial de los espacios público se transformaría en escena.

Lo escópico, como concepto, deriva de una relectura de la noción lacaniana *pulsión escópica*, y refiere al goce de los niños frente al espejo, donde en el acto de mirar y ser mirado constituye su totalidad como sujeto. Masotta (2018) sostiene que el régimen escópico es una idea superadora de la cultura de lo visual, ya que la necesidad de ser visto no depende solo de nosotros sino de prácticas de interdependencias entre sujetos y objetos (TIC). La construcción social del deseo, que la racionalidad neoliberal articula (Laval y Dardot, 2013), se relacionaría con esta pulsión de la imagen, *del ser visto* y del *posteo* como acto. Los aproximadamente 500.000 *posteos* por minutos de la red social Facebook en 2019 en sus más de 2000 millones de cuentas en el mundo reflejan esta dinámica, donde lo urbano se (re)presentaría como su *tableau*<sup>63</sup> escénico.

Las denominadas *redes sociales* constituirían estos nuevos espacios públicos. Una red más de la Hiperrealidad, cuyos componentes simbólicos se entrelazan con sus expresiones físico-espaciales, y donde la apropiación de estos nuevos espacios de intercambio se reflejaría en el tráfico de experiencias expresadas por imágenes técnicas (fotografías). El turismo, como industria, capitalizaría esta dinámica haciendo de su construcción del deseo una experiencia tanto física como simbólica. A modo de ejemplo, cuando se *postea* una imagen urbana no sólo se comparte un fragmento físico-espacial de espacio público, sino también un discurso simbólico de su morfología, sus usos y apropiaciones, y juntos construyen un dispositivo: el imaginario urbano que será lugarizado en distintas representaciones y reproducciones de diseño y prácticas en diferentes ciudades.

Esta dinámica tensionaría las apropiaciones de los espacios públicos. Cada vez más, no sólo se expresaría como el lugar de la visibilización social del poder, sino también de la estética como categoría política (Rancière, 2014). Los espacios de la ciudad parecerían tener su mística y su mensaje codificado en clave de imaginario y representación social. Es una carga subjetiva que adquieren estos espacios y los consolida como actantes no-humanos capaces de instituir subjetividades socialmente consensuadas, tácitas o explícitamente. Cada lugar en la ciudad —de los que podríamos llamar espacios públicos en su dimensión físico-espacial— poseería un *plus*

---

<sup>63</sup> “Se utiliza la idea de *tableau* para hablar de formas de representación visual implicadas en las transformaciones urbanas que apuntan a crear ciertas vistas que conjuran tiempos pasados de la ciudad de una manera emotiva. Estas representaciones visuales las asemeja a escenografías señalando que la arquitectura y el teatro se valen de estrategias similares para el diseño de espacios orientados al ocio y el espectáculo.” (Troncoso, 2013, p.645).

*valor* agenciado por la imagen técnica. Es una construcción semiótica posibilitada por la interacción de los prosumidores con la Hiperrealidad del Orden Digital a partir del uso y consumo de dispositivos tecno-culturales TIC, sean estos las prótesis tecnológicas (Equipos, Smartphones, Cámaras, tabletas, etc.), como las redes que articulan (aplicaciones) sus sentidos y contenidos.

A partir de este enfoque, los espacios públicos, en su dimensión física-espacial, estarían bajo una constante demarcación simbólica por el tráfico de imágenes técnicas, que expresarían nuevas formas de uso y apropiación social. Convertidos ya en la escenografía posibilitante, estos *lugares lugarizados* se presentarían como dispositivos del consumo visual, proceso del cual la construcción identitaria se valdría para espacializar sus imaginarios sociales. Se tratan de mercancías simbólicas que los sujetos consumen para su auto-representación, que necesariamente debe ser una acción comunicada en sus espacios públicos personales (redes sociales). Esta dinámica nos plantea el interrogante acerca de qué proceso cultural agenciaría estas nuevas prácticas, tanto en los espacios físicos como en sus pares simbólicos.

Pensar los espacios públicos como mercancía de consumo, ya sea comercial o cultural, nos sumerge en una dimensión de análisis bastante alejada del urbanismo tradicional, pero no por ello menos necesaria. La mercantilización, en términos simbólicos, de los espacios públicos es una dinámica de reciente exposición como problemática, aunque sus abordajes epistémicos se relacionan con procesos económicos y privatizaciones de usos. Son perspectivas no menos importantes a la hora de pensar estos espacios como determinantes de la accesibilidad a la ciudad como sostiene Harvey (2008). Sin embargo, en este debate preferimos aproximarnos desde la semiótica, esto es, entender la mercantilización como una transacción de sentidos y subjetividades dentro de una semiósfera: el Orden Digital.

A partir de esta conceptualización, el pensamiento de Delgado clarifica respecto a los espacios públicos como organizadores sociales. En su decir:

A ese espacio público como categoría política que organiza la vida social y la configura políticamente le urge verse ratificado como lugar, sitio, comarca o zona, en que sus contenidos abstractos abandonen la superestructura en la que estaban instalados y bajen literalmente a la tierra, se hagan, por así decirlo, “carne entre nosotros”. [...] El espacio público es una de aquellas nociones que exige ver cumplida la realidad que evoca y que en un cierto modo también invoca, una ficción nominal concebida para inducir a pensar y a actuar de cierta manera y que urge verse instituida como realidad objetiva. (2015, p.38)

Su pensamiento acerca de un espacio público que evoca e invoca una ficción nominal encuentra relación con lo anteriormente dicho. Si bien Delgado no lo plantea en estos términos, la ficción nominal que refiere el autor es la construcción simbólico-social del *deber ser* de estos espacios. Es una construcción en diferentes estratos sociales y capas de sentidos que delimitan una expresión de lo público. Asimismo, sostiene que estos espacios pueden organizar la vida social como un dispositivo capaz de direccionar y estratificar las relaciones sociales que en ellos se desarrollan. A este planteo surgen dos interrogantes: ¿De qué manera se expresa este fenómeno social en los espacios públicos físico-espaciales? y ¿qué instrumentos semióticos y lógicas intervienen?

Pensar los espacios públicos como dispositivo de lo escópico permitiría comprender recientes dinámicas de usos y apropiaciones de su dimensión físico-espacial impulsada desde las redes a partir de la comunicación de lo simbólico; sobre todo, aquellas relacionadas a ocupaciones efímeras y temporarias que se independizan del soporte del equipamiento urbano para su desarrollo y que transforman el mapa de “publicidades” de lo urbano.

En las ciudades argentinas son cada vez más recientes las ocupaciones efímeras de los espacios públicos desde la experiencia simbólico-espacial. Burbujas de experiencias que, en su mayoría, responden a campañas culturales y turísticas con el fin de promover usos y temporalidades alternativas, que también responden al concepto de mercancía, tanto económica como cultural.

Estas prácticas podrían ser objetivadas desde la perspectiva del situacionismo planteada por Guy Debord y su sociedad del espectáculo. En su decir: “Todo lo que antes era vívido se ha alejado en una representación” (2018, p.8). Complementando esta perspectiva, el pensamiento de Augé (2015) se expresa con relación al rol de la imagen en lo público desde la perspectiva de la comunicación y la instantaneidad, que, se según sostiene, define los tiempos actuales. En sus palabras:

El reino de la imagen, reafirmado por el desarrollo de las redes de comunicación, acentúa a la vez el carácter “hiperreal” del sistema, para retomar la expresión de Umberto Eco, y la creciente indistinción entre realidad y ficción. Todo espectáculo es espectáculo en el sistema, pero el acceso al espectáculo se identifica con el colmo del consumo [...] Los medios, que de momento constituyen una instancia de sustitución de ese espacio público planetario inexistente, están perpetuamente sometidos a la tentación de confundir espacio público con espacio del público, en el sentido teatral del término. (2015, pp.42-43)

Las expresiones espectacularizadas de lo urbano, que se expresarían desde la comunicación y los dispositivos tecno-culturales TIC como vivencias de lo público, tienen su expresión también en la ciudad de Córdoba. En los últimos años se han consolidado en el imaginario social ciertas ocupaciones de lo público en diferentes ámbitos, tanto urbanos como privados, pero que han dado como resultado determinadas prácticas de sacralización de estos espacios a través de sus ritos. La noche de los museos, la noche de los teatros, la noche de las librerías y otros tantos eventos relacionados tendrían la capacidad enunciativa de agenciar espacios y, desde la experiencia, convertirlos en parte del sistema de *lo público*. Este fenómeno se puede verificar en las diferentes ocupaciones de la dimensión física-espacial de calles, edificios, monumentos, museos, cárceles y hasta cementerios. Son usos y apropiaciones esporádicos que responden a una mercantilización simbólica de estos espacios, y que se expresan como consumos culturales y consumos turísticos o, en términos más singulares, a partir de la propia construcción de identidad territorial: *mi lugar en la ciudad*. Se trata de una acción simbólica-comunicativa a partir del posteo de fotografías —lo escópico— que en la interrelación con otros prosumidores en la Hiperrealidad configuran el imaginario de *lo público* de un determinado lugar y lo agencian estéticamente.



**Figura 3.8.** El buen lugar. Determinados lugares de la ciudad se expresan como el *tableau* identitario de sectores sociales específicos que les urge ratificarse como tales en la apropiación de estos espacios y que limitan su acceso en pos de esta construcción identitaria. Paseo del Buen Pastor. Elaboración propia (2018).

Durante el trabajo de campo de esta investigación y mediante la participación de diferentes eventos en los espacios públicos físico-espaciales de Córdoba, resulta destacable —desde la perspectiva de los espacios escópicos y de consumo— la experiencia de la noche de los museos<sup>64</sup>. Hace dos años que se incluye en el circuito “la experiencia” de visitar uno de los cementerios de la ciudad, el más antiguo, como parte de los recorridos propuestos. El *necroturismo* (como se identifica esta práctica) ha encontrado cabida en los últimos años en distintas ciudades de Argentina, donde el cementerio de La Recoleta en Buenos Aires es su mayor exponente. En la versión cordobesa, se estructuró a partir de visitas guiadas por los panteones más destacados, no por su arquitectura que es destacable —como en el caso de La Recoleta—, sino por la historia de sus difuntos. Así se trazó un recorrido por la *necrópolis* que signaron sus calles, plazas y plazoletas de particulares *publicidades*, por momentos con apropiaciones idénticas a *la polis* que hacían dudar de los límites entre estos dos espacios, tanto físicos como simbólicos.

La experiencia comunicada en las redes sociales por la edición 2017 de la *Noche de los museos* —que desatará duras críticas por parte de la población—, determinó en 2018 un mayor público cuyo promedio etario ronda los 30 años. El muestreo evidenciaba una clara segmentación de público y la ausencia de personas de más de 50 años. A diferencia de 2017, esta edición contó con atributos y datos de color que hacían más interesante el análisis comparativo. La presencia de puestos de choripanes y de venta de bebida ambulante acompañaban el espectáculo de la noche en la necrópolis, linternas y velas construían parte del relato y la experiencia que se prometía ofrecer. En las entrevistas, muy pocos interlocutores asumían estar ingresando a un lugar sacro, mas, aunque de manera tácita, su vivencia era la de un parque temático. La presencia de niños jugando con sus linternas entre los panteones y las *selfis* con fondos de lo más peculiares hacían inferir que había una doble lectura del espacio; o bien, una nueva experiencia estética construida por un dispositivo comunicacional que permitía disociar la carga simbólica de —nada menos— un cementerio por la noche.



**Figura 3.9.** La noche menos pensada. Una fila de 200 metros para el ingreso al cementerio San Jerónimo, unas de las “atracciones” de la noche de los museos 2018 en Córdoba. La comida y bebida ambulante que todo espectáculo precisa acompañan la velada, se vive un clima de distensión y expectativa.  
Elaboración propia (2018).

<sup>64</sup> La noche de los museos es una iniciativa en conjunto entre la Municipalidad de Córdoba, el Gobierno de la provincia y la Universidad Nacional de Córdoba. Se desarrolla desde 2010 y reinterpreta la experiencia de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Sus primeros años se circunscribió a generar circuitos meramente museísticos e históricos, aunque en los últimos dos surgieron nuevos atractivos de índole experiencial como el Cementerio San Jerónimo o recorridos por lugares singulares de la ciudad a partir del relato y la narrativa.



**Figura 3.10.** El consumo cultural y su procesión. La necrópolis como lugar temporalmente lugarizado por lo performativo, dando cuenta del rol de los dispositivos tecno-culturales en la institución de lo público simbólico-espacial. Noche de los museos en el cementerio San Jerónimo, Córdoba. Elaboración propia (2018).

Para concluir esta última discusión de la serie *Debates actuales sobre los espacios públicos*, podríamos inferir que lo escópico se expresaría como dispositivo simbólico (estético) capaz de agenciar a los espacios públicos, haciendo de ellos un artefacto, un dispositivo en la construcción identitaria de los actantes. Agenciados por nuevas prácticas del Orden Digital y la comunicación de imaginarios y representaciones vía dispositivos tecno-culturales TIC, estos espacios, en su razón de actantes espaciales no-humanos, se expresarían tanto como escenografía física y urbana de los ritos del consumo estético y espacial, pero también como el *tableau* simbólico que constituyen a los actantes humanos digitales.

Aquí aplicaría el pensamiento de Simon (2016) y Latour (2008) con relación a la capacidad de agencia de los espacios y la inter-construcción entre sujetos y objetos, como la de Delgado (2015) y Augé (2015) en sostener que estos espacios se encuentran regidos por lo que dan en llamar una sociedad óptica, en relación directa con lo que plantea Aumont (2013) y Jay (2003) acerca de su *régimen escópico* incidiendo en la construcción estética en los términos planteados por Rancière (2014).

A modo de reflexión de cierre de este primer apartado de discusión acerca de lo público como noción, espacio, y lugar, podemos enunciar que, si los usos y apropiaciones sociales de estas nuevas *publicidades* (Habermas, 2009) se posibilitan más allá del acceso físico como posibilitante, surge el interrogante acerca de qué otro proceso cultural intervendría en esta pulsión escópica urbana capaz de instituir lo público y lugarizar experiencias espaciales, donde la estética —como categoría política— sería central en un análisis interpretativo.

### 3.4 LOS ESPACIOS PUBLICOS COMO CONSUMO Y BIEN CULTURAL DE LA IDEA AL RECURSO

La década del '90 aportó distintas nominaciones para definir nuevos procesos culturales —entre ellos la consolidación y promoción de la noción del espacio público—, en particular para referir a procesos de consumo promovidos por la mundialización del neoliberalismo. Por ello, el término *consumo* comienza a ser utilizado como categoría de análisis y postura ideológica para caracterizar distintos fenómenos de agencia, procesos sociales, culturales (alta cultura) y económicos. La expresión *consumismo* o *sociedad del consumo* se vincula directamente a esta corriente y reconoce a García Canclini como uno de sus principales teóricos.

En este sentido, García Canclini define como consumo al “conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos” (1993, p. 24). Alude a una articulación de prácticas —particularmente simbólicas— que los actantes instrumentan para la apropiación de objetos y acciones con el fin de usufructuar de su valor de cambio y su forma simbólica. A esta aproximación sobre consumo, el autor la vincula a los procesos culturales, en su obra referido a los procesos de etnogénesis mexicanos. En tanto definirá consumo cultural como:

El conjunto de procesos de apropiación y usos de productos en los que el valor simbólico prevalece sobre los valores de uso y de cambio, o donde al menos estos últimos se configuran subordinados a la dimensión simbólica. (1993, p. 34)

El pensamiento de García Canclini encuentra relación en este punto del trabajo con los argumentos del último apartado, acerca de pensar los espacios públicos como dispositivos. En él, se enunció que el valor simbólico —en los términos de valor de cambio— instrumentaría las prácticas sociales de estos espacios, convirtiéndolos en consumo cultural de la construcción identitaria de los actantes humanos. Esta dinámica de significación nos adentra en el terreno de la semiótica. Si bien no es intención de esta investigación profundizar en este sentido, podemos inferir que los consumos culturales de los espacios públicos estarían mediados por significaciones de los dispositivos tecno-culturales TIC dentro de la semiósfera del Orden Digital.

Si hablamos de significaciones, hablamos de signos. Junto a la obra de García Canclini, los aportes de Eco (2010) son fundantes para comprender los lineamientos teóricos de este apartado, siendo necesario desarrollar una conceptualización breve de la noción de signo. Respecto a ello, el autor sostiene:

Todo signo pone en correlación el plano de la expresión (plano significante) y el plano del contenido (plano significado), y ambos oponen a su nivel substancia y forma. El signo no existe nunca como entidad física observable y estable, ya que es producto de una serie de relaciones. Lo que se suele observar como signo es sólo su forma significante. (2010, p.170)

Este pensamiento se complementa con lo que Eco —en su lectura de Saussure y Morris— da en llamar las tres consideraciones del signo, que se expresan en tres dimensiones: *la semántica*, *la sintáctica* y *la pragmática*. Para comprender empíricamente estas categorías, las ejemplificaremos en relación con el caso empírico del último debate, la apropiación del cementerio San Jerónimo.

Según el autor, la *semántica* es cuando el signo se considera relacionado a lo que significa. En nuestro caso, el cementerio como significante —parte visible del signo— se relaciona a un lugar de tristeza, dolor y respeto —según nuestras prácticas culturales—. La *sintáctica* expresa una lectura del signo en relación con otros signos, según reglas combinatorias y con independencia del significado transmitido. Para el caso, la lectura sintáctica se asociaría al evento “noche en el cementerio San Jerónimo” relacionado a otro signo: “la noche de los museos”. Por último, la *pragmática* considera al signo en relación con sus propios orígenes y los efectos que produce en sus destinatarios. Eco considera que esta dimensión es la más compleja de definir ya que puede confundirse con la dimensión semántica en la definición del origen. Nuestro caso expresaría esta complejidad. Si consideramos el cementerio como ‘origen’ en relación con nuestras cotidianidades, podríamos concordar que remite a significaciones de tristeza y dolor, porque evocan un lugar de pérdida. Sin embargo —y aquí es donde los *consumos culturales* ejercerían su rol de agencia al (re)significar una idea a partir del valor simbólico—, en el contexto de la noche de los museos el origen del cementerio es otro, se presenta como el lugar prohibido que se habilita para una práctica inusual: recorrerlo por la noche a partir de distintas narrativas. Es decir, se presenta como una atracción performativa.

El análisis de las tres dimensiones del signo, en particular el pragmático, evidenciaría si un espacio público estaría siendo agenciado como consumo cultural y significando sus usos y apropiaciones con modos alternativos a los convenidos por las prácticas habituales. A partir de este horizonte conceptual, podríamos interrogarnos acerca de si existen temporalidades simbólicas en los espacios públicos. Es decir, si su valor simbólico produce un nuevo espacio temporal —un espacio líquido— en términos de su experiencia. En tal sentido, nos cuestionamos si el mismo *fragmento* físico-espacial puede ser vivenciado de maneras diferentes a partir de una construcción simbólica que lo instrumentaliza como consumo cultural. De ser esto posible, ¿qué artefacto o dispositivo tecno-cultural permitiría esta transmutación temporaria de sus sentidos de usos y apropiaciones?

Este planteo nos posibilita otra dimensión de análisis. Los espacios públicos se presentarían no sólo como una idea, sino también como recurso. Este planteo cobra sentido si se recupera la noción de cultura planteada en el capítulo 2.2, particularmente la perspectiva de Yúdice (2002). Si los espacios públicos se tornan una relación social con una expresión física maleable —como sostuvimos en el apartado anterior—, por tanto, un proceso cultural. Esta relación conceptual adquiere relevancia en torno al problema de esta investigación: acerca de cómo los discursos comunicacionales serían capaces de instituir y habilitar otras dimensiones y espacios de *lo público* a partir de los consumos tecno-culturales. Desde el planteo de este párrafo, los espacios públicos serían un recurso para un fin, sea este identitario, económico o sociocultural, donde lo experiencial se expresa como el signo determinante de su valor simbólico.

Estos espacios, instrumentados por sus prosumidores como un recurso de la visibilización y cuya significación pragmática los agenciaría como un producto en la construcción identitaria, se presentarían como consumos culturales intercambiables. Sunkel (2002) plantea que, dado los mayores intercambios simbólicos y económicos de los consumos culturales, sus lógicas de mercancía hacen necesario un reposicionamiento conceptual de la noción, en tal sentido, propone pensar los consumos culturales como bienes culturales.

A partir de esta breve introducción y marco conceptual de análisis, se pretende abordar diferentes aproximaciones sobre los espacios públicos a fin de dar cuenta de la incidencia de *lo comunicacional* en las dinámicas espaciales urbanas. En particular, es de nuestro interés, cómo los dispositivos tecno-culturales TIC —en su calidad de actantes no-humanos— territorializa subjetividades en lo urbano a partir de la comunicación de imaginarios (representaciones e imágenes técnicas), coproduciendo valor simbólico en los usos y apropiaciones que agenciarían sus espacios.

El apartado se estructura a partir de dos abordajes conceptuales y empíricos. El primero acerca de los procesos de espectacularización de la visibilización, cómo los espacios públicos se presentan como escenografía morfológica y simbólica. En su desarrollo, se abordan dos casos enunciativos como antecedentes de la construcción argumentativa. El primero refiere a *lo escópico* y al *deleite visual* como consumo y bien cultural en los espacios públicos de China y Argentina. El segundo, reseña las políticas públicas que expresan y promueven los espacios públicos como consumos y bienes culturales, desarrollando dos experiencias de diseño físico-espacial en Santiago de Chile.

El segundo abordaje presenta el fenómeno de las redes y el poder del *hashtag* como lugar de empoderamiento y visibilización, al tiempo que se instrumenta en bien cultural con expresiones físicas y simbólicas. Se estructura a partir de aproximaciones empíricas sobre experiencias locales que evidencian la utilización de las plataformas digitales como nuevos ámbitos de mediatización de lo público y visibilización social. La primera experiencia remite a los hechos vinculados al fallo de la corte suprema de la nación argentina en el caso Muiña, cuyas manifestaciones en contra se estructuraron a partir de manifestaciones en '*rechazo al 2x1*' en condenas de lesa humanidad. La segunda experiencia evoca el rol que tuvieron las redes en el empoderamiento de los colectivos LGTBIQ en la conquista de derechos, como también en la ocupación de las calles y las redes como acto de resistencia. La tercera experiencia refiere al fenómeno y movimiento *#Niunamenos*. Se presenta a partir de una discusión tangencial a la problemática de género en los espacios públicos, al tiempo que se desarrolla una discusión en torno al poder de hashtag como lugar de encuentro y tracción de los movimientos sociales.

### 3.4.1 EL ESPECTACULO DE LA VISIBILIDAD DE ESTÉTICAS, ESCENOGRAFÍAS Y POSTEOS

Los consumos culturales de los espacios públicos se expresarían como experiencias espaciales. El Orden Digital de la SIC y su penetración transmediática posibilitada y coproducida por dispositivos tecno-culturales TIC habrían incidido con nuevos usos y apropiaciones de estos espacios, generando otras *publicidades* (Habermas, 2009) que tensionan su rol social.

Desde la perspectiva de los consumos y bienes culturales, esta dinámica podría caracterizarse a partir de la sociedad del espectáculo propuesta por Guy Debord, —Vale aclarar que, si bien el autor se posiciona desde una perspectiva situacionista y tratando de caracterizar otro periodo histórico, y ciertamente otro paradigma social, su propuesta teórica no sólo no ha cambiado durante el Orden Digital, sino que se vio verificada y profundizada a partir de la comunicación digital y el consumo de las representaciones y la imagen—.

Esta complejidad de representación de *lo público* en los espacios —entendidos como *el signo* que lugariza los intercambios sociales— habría modificado los procesos de accesibilidad y la (in)determinación de sus límites e influencias. Los espacios públicos desde sus dimensiones simbólicas se habrían convertido en un espectáculo: un proscenio de la exposición, como lo plantea Delgado:

Limitaría a identificar el espacio público como espacio de visibilidad generalizada, en la que los co-presentes forma una sociedad, por así decirlo, óptica, en la medida en cada una de sus acciones está sometida a la consideración de los demás, territorio por tanto de exposición, en el doble sentido de exhibición y de riesgo. (2015, p.29)

Este pensamiento se complementa con el de Debord, quien a partir de una lectura de Marx sobre el rol de la mercancía en los procesos de espectacularización de los intercambios, sostiene:

Es el principio del fetichismo de la mercancía, es la dominación de la sociedad a través de “cosas suprasensibles, aunque sensibles” lo que se hace absolutamente efectivo en el espectáculo, en donde el mundo sensible se encuentra reemplazado por una selección de imágenes que existe por encima de él y que al mismo tiempo se ha hecho reconocer como lo sensible por excelencia. (2018, p.21)

El proceso de inducción de lo sensible que plantea Debord estaría vinculado a un acto político de *lo estético* como plantea Rancière (2014). Este autor articula la estética como categoría política, oblicua a los conceptos planteados por Kant (2001) y Benjamin (2003), y la define como la división o redistribución de lo sensible. Respecto del concepto, sostiene:

Es una delimitación de tiempos y espacios, de lo visible y lo invisible, de la palabra y el ruido, de lo que define a la vez el lugar y el dilema de la política como forma de experiencia [...] La política se refiere a lo que se ve y a lo que se puede decir, a quién tiene competencia para ver y calidad para decir, a las propiedades de los espacios y los posibles del tiempo. (Rancière, 2014, pp.17-20)

Para integrar esta primera aproximación acerca de cómo se expresarían los espacios públicos en su sentido de consumo y bien cultural, podemos inferir que, como dispositivos sociales, estos espacios estarían siendo tensionados por los procesos de una sociedad de consumo. Estas lógicas de apropiación se expresarían a partir de distintas dinámicas de *marketinización* de sus dimensiones físico-espaciales que se valen de imaginarios socio-urbanos para su significación. Dicho fenómeno se articularía a partir de las denominadas *tendencias glociales* que se viralizan por

el ciberespacio y las redes sociales a partir de las complejas interacciones entre los prosumidores y los dispositivos tecno-culturales TIC. Estos intercambios, mayormente simbólicos, se estructuran a partir de la imagen técnica y lo audiovisual potenciando la espectacularización de las (con)vivencias de lo público. En tal sentido, podemos completar esta postura con las palabras de Debord: "El espectáculo no es una colección de imágenes, sino una relación social entre personas mediada por imágenes"(2018, p.9).

En una segunda aproximación, interesa indagar acerca de qué instrumentos semióticos significarían estos nuevos usos, apropiaciones y expresiones. Podríamos enunciar dos conceptos interpretativos, la *experiencia estética* y las *narrativas transmedia*.

El primero evoca una articulación teórica que esta investigación desarrolla para referir al valor simbólico de la espectacularización de lo público, cuya profundización se verá en el cuarto capítulo. A priori, podemos decir que se nutre de los aportes de Benjamín (2003) sobre estética y, en particular, en su concepto de aura. También recupera los aportes —ya enunciados— de Rancière (2014) que son fundantes para esta construcción. A continuación, una definición breve sobre el concepto, a partir de un trabajo previamente publicado:

La experiencia estética se define como una relación dialéctica-comunicacional entre sujeto-objeto. Esta incide en los modos y las formas en que experimentamos el espacio [...] es un discurso de deseo capaz de instituir lugares a partir del 'mensaje' producido y comunicado, [...] y se basa en la experiencia práctica-simbólica de la estética de Rancière como categoría política que define lugares, como la división o redistribución de lo sensible. (Cortez Oviedo, 2018, p.26)

En relación con el segundo concepto, las *narrativas transmedia* reconoce su génesis en los aportes de Jenkins (2003) y Scolari (2013) y refiere a la mercantilización de productos, que incluyen lo trans-comunicacional como parte central del proceso. La lógica de las narrativas transmediáticas ejemplifican los cambios de producción del Orden Digital a partir de los avances tecnológicos, permitiendo ampliar la idea del consumidor unidimensional al concepto de prosumidor multidimensional. Esta nueva entidad de prácticas se refleja en distintos consumos culturales que se valen de diversos medios y plataformas para comunicar una experiencia de deseo. El prosumidor es consumidor, productor y comunicador. Desde una interpretación del pensamiento de Jenkins y Scolari, nuestras experiencias cotidianas forman parte de un relato segmentado. Un mundo (co)creado que aprovecha la inteligencia colectiva de los prosumidores, generando un rizoma de significantes y signos que se expande y expresa a partir plataformas digitales, gráficas, cinematográficas e históricas, pero también urbanas —a partir de la realidad aumentada geolocalizada (RAG)—. *Lo urbano* y sus espacios públicos no serían ajenos a esta lógica transmediática, cuya mercantilización —simbólica y económica— de sus accesos y experiencias configuran una nueva y creciente problemática social en el espacio.

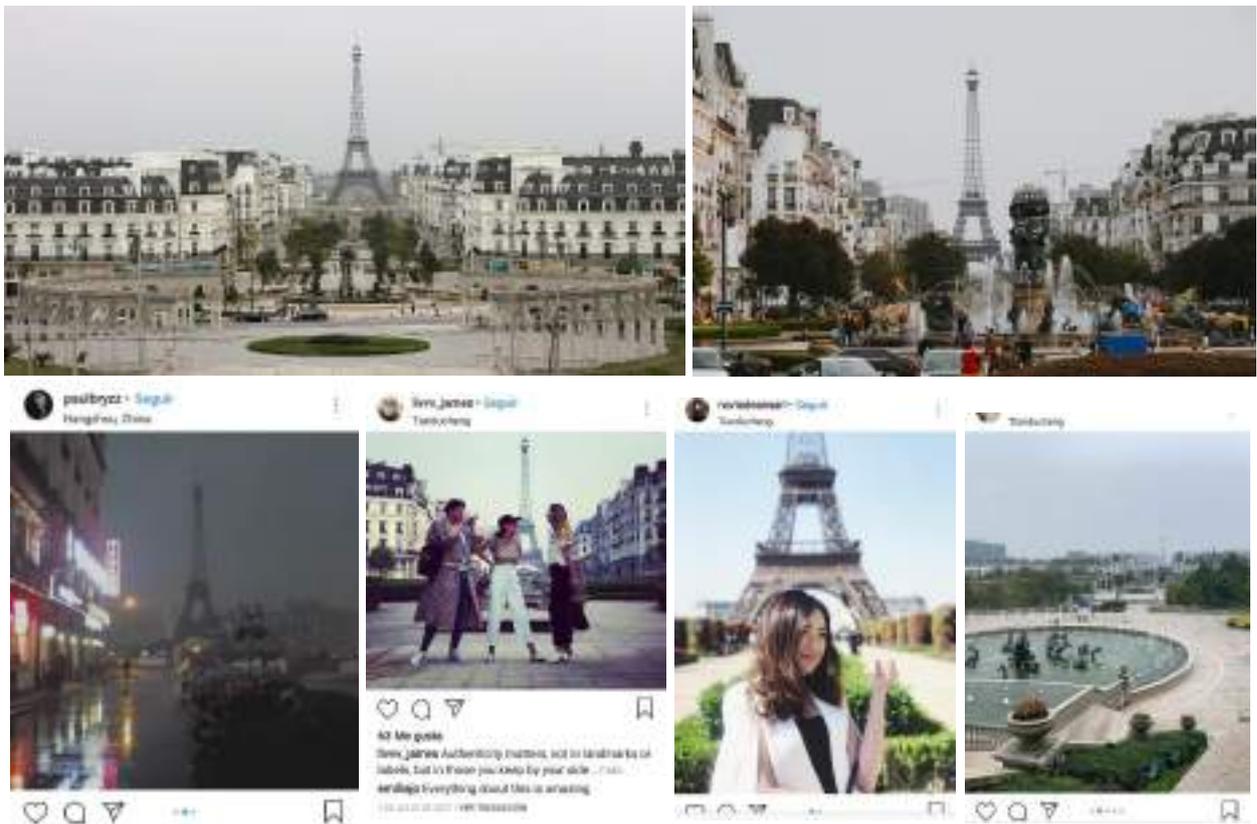
A partir de lo expuesto, la *experiencia estética* tendría un rol protagónico en la significación simbólica de los imaginarios urbanos de lo público. Comunicados desde dispositivos tecno-culturales TIC, expresarían el *discurso de deseo* que mercantiliza su acceso, uso y apropiación, pudiendo institucionalizar lo público a cualquier lugar físico o virtual al controlar el mensaje y los sentidos del valor simbólico de estos espacios. La experiencia estética se valdría de distintas herramientas comunicacionales para coproducirse y co-comunicarse, pero una de las más eficientes serían estas narrativas transmediáticas. En tal sentido, Jenkins sostiene que "nos han convertido en cazadores y recolectores de información, asistimos a un proceso de convergencia mediática que hace que el todo sea mayor a la suma de sus partes. Experimentamos un relato segmentado" (2003, p.45).

El relato segmentado del que expresa el autor puede verificarse en distintos fenómenos que utilizan la lógica de las narrativas *transmedia* en la construcción de una experiencia estética de lo público. Son distintas las tendencias glociales que se imponen mediáticamente desde el discurso y el marketing para segmentar y direccionar los usos y apropiaciones de lo público. Como sostuvimos anteriormente, los espacios públicos se presentarían como el *tableau* escenográfico de diferentes campañas comerciales, sociales y políticas, compartiendo ellas la identificación identitaria como valor simbólico. Esto potenciaría los sentidos de pertenecía y al mismo tiempo de restricción de los espacios públicos. Como hemos desarrollado en el séptimo debate, estos espacios escópicos y mercantilizados se lugarizarían a partir de la experiencia estética —simbólica y económica—, transformándose en un producto de la visibilización, consumido culturalmente por pares que comparten la intensión de ser vistos, reconocidos como tales y lugarizados en ese espacio.

Este fenómeno es interpretado y usufructuado por el turismo como proceso e industria. Las distintas prácticas del ocio tensionan lo urbano y en particular sus espacios públicos físico-espaciales. Los consumos culturales de estos espacios los convierten en bienes cuyo capital simbólico se expresaría como su valor plus, direccionando políticas públicas y prácticas de diseño que refuercen este proceso. La Metápolis glocal instrumenta desde lo comunicacional —redes sociales, sistemas mediáticos tradicionales y narrativas *transmedia*— un espacio óptico. Representan *espacios tematizados* que, a partir del diseño, se hacen presentes en diferentes ciudades tradicionales, expresándose como fragmentos de la misma y conformando una red de lo público dentro de la Metápolis. Se podría decir que esta red se constituye por fragmentos urbanos de diferentes ciudades del globo, reconocible en la misma idea, símbolo, experiencia y espacialización de lo público.

Así, encontramos en diferentes ciudades del globo similares expresiones morfológicas y de diseño de los espacios públicos, como luces, fuentes y la espectacularización, como estructurante de sus apropiaciones. El valor simbólico y estético en estas prácticas es lo que se evidencia en el *deleite visual* planteado por Zukin (2004). Complementando este pensamiento, Urry (1996) reconoce que los espacios públicos de los destinos turísticos son agenciados por lo visual, siendo esta lógica la estructurante de los intercambios sociales. El autor plantea la noción del *consumo de lo visual* para referir a la construcción de ambientes físicos con el fin de embellecerlos para su apropiación estética. En igual sentido, Troncoso, en su lectura de Urry, sostiene: “La idea de ciudad como espectáculo ha nucleado esta forma de concebir a las localidades urbanas como centros de consumo donde lo visual, e incluso la fantasía, toma un rol importante” (2013, p.645).

Existen distintos ejemplos a lo largo y ancho del globo que dan cuenta de estas dinámicas. La espectacularización de lo público no es un proceso novedoso del Orden Digital de la SIC, pero podríamos sostener que es este paradigma y la exposición mediática de los prosumidores lo que potencia sus efectos. Desde Las Vegas hasta Dubái, los modelos e imaginarios urbanos se imponen cada vez más vinculados a la experiencia y el turismo como acción económica y vivencial. Los usos y en particular las apropiaciones de los espacios públicos estarían tensionados a partir de tendencias glociales, que en algunos casos determinan la forma urbana haciendo de la ciudad un mosaico de fragmentos espectacularizados para el consumo visual.



**Figura 3.11.** Haussmann estuvo en China. Lo público espectacularizado como consumo y bien cultural. El imaginario de la ciudad luz es reproducido como escenografía habitada que signa sintáctica y pragmáticamente la morfología urbana. Un fragmento de París al otro lado del globo ejemplifica lo enunciado acerca de que lo público en la Metápolis se constituye por diferentes fragmentos deslocalizados físicamente en diferentes partes del mundo, pero lugarizados localmente por la red de imaginarios sociales que los cohesiona y les da sentido. Arriba: imágenes generales de la ciudad de Tianducheng, suburbio de Hangzhou, China. Abajo: distintas apropiaciones a partir de imágenes técnicas comunicadas por dispositivos tecno-culturales TIC (Instagram) que co-producen el relato y legitiman una expresión de lo público. Véase más en #Tianducheng. Elaboración propia (2018).



**Figura 3.12.** Un Londres a pleno sol. Posteos en Instagram de Thames Town en las afueras de Shanghái, China. Al igual que en Tianducheng se recurre a la emotividad simbólica recreando una ciudad al estilo inglés. Particularmente la primera imagen a la izquierda evidencia, entre otras tantas, la experiencia del consumo a partir de la fotografía y su comunicación (imagen técnica). Fuente: Intagram. Véase más en #ThamesTown. Elaboración propia (2018).



**Figura 3.13.** Los Alpes comechingones. El turismo como industria y cultura genera los denominados deleites visuales que se apropian de la cultura como recurso y del espacio público como escenografía. Villa General Belgrano en la prov. de Córdoba es un ejemplo de que la espectacularización no es propia de los grandes centros urbanos ni países centrales, sino que da cuenta de un fenómeno transversal. Vease más en #Villagralbelgrano. Fuente: Instagram. Elaboración propia (2018).

La espectacularización de los espacios públicos como lugares de visibilización y consumo cultural no sólo responde a lógicas del mercado turístico o del patrimonio-cultural, sino también a políticas públicas. Son diversos los casos donde municipios o alcaldías emprenden transformaciones de sus áreas centrales y sus ámbitos públicos más representativos, buscando —como sostiene Zukin— una marca urbana distintiva para ser comunicada en las redes sociales.

Estas intervenciones físico-espaciales intentarían lugarizar imaginarios de lo público a partir del diseño. A veces, potencian y recurren a la tradición cultural (Kultur) de los lugares como recurso simbólico en el diseño (Villa Gral. Belgrano), mientras que, en otras, incorporan significantes de la Hiperrealidad, cuyas imágenes técnicas y modelos se encuentran a un *touchscreen* de distancia en el Orden Digital.

Entre los distintos casos que podríamos ejemplificar, se trae a colación dos recientes experiencias en Santiago de Chile. La primera tiene que ver con la recuperación de espacios baldíos y en desuso para convertirlos en espacios públicos físico-espaciales transitorios, las denominadas *Plazas de bolsillo*. La segunda experiencia remite a un proyecto de recuperación del área peatonal del centro de Santiago, el *Paseo Ahumada*. Estos dos ejemplos se valen de la misma estrategia simbólica para lugarizar lo público: crear espacios para el deleite visual —aunque apoyados en diferentes recursos de diseño—. Desde un análisis netamente urbanístico, podemos decir que estas iniciativas promueven el intercambio de lo público a partir de un mejoramiento del equipamiento físico-espacial, representando innovadoras propuestas de recuperación y habilitación de metros cuadrados para estos denominados espacios de lo público. Sin embargo, desde la perspectiva de análisis propuesta por esta investigación, se torna necesario ahondar sobre las lógicas que estructurarían las premisas de diseño más allá de lo meramente físico-espacial.

Con respecto al primer ejemplo, las plazas de bolsillo son iniciativas públicas concertadas con socios privados —socio activador según la normativa—. Se implementaron en Santiago de Chile a partir de 2016, con la intención de recuperar terrenos privados en desuso y/o abandonados del

municipio de Santiago hasta tanto se desarrolle su uso definitivo. La mayoría de los sitios seleccionados –actualmente unos 10 lotes– poseían problemas judiciales y deudas con el fisco que limitaban cualquier tipo de inversión privada según el código urbanístico vigente.<sup>65</sup> El Gobierno Regional Metropolitano de Santiago (GRMS) ante esta problemática emprendió el programa tendiente a la recuperación de estos espacios a partir de la iniciativa de concertación público-privada. A tal efecto se elaboró una guía a fin de promocionar la estrategia y captar *socios activadores*, que son en definitiva los promotores últimos y quienes gestionarán el proyecto.

Esta guía titulada *Nuevas experiencias en la generación de espacios públicos* (2017) es un compendio de requerimientos técnicos, estéticos, morfológicos y de gestión de estos espacios. Define a las plazas de bolsillo como “un proyecto que, en un corto plazo y con una baja inversión, permite la recuperación transitoria de sitios eriazos o terrenos abandonados” (GRMS, 2017, p.8). La guía y su estructura discursiva se presenta como si se tratase de una franquicia, especificando superficies, usos comerciales posibles, rentabilidades, modelos de equipamientos, especies vegetales y gama de colores. Particularmente resalta el sentido comercial del proyecto, reconociendo al actor privado como gestor y promotor principal de estas plazas:

Los municipios y asociaciones de *Food Trucks*, actuales socios activadores, se han encargado de asumir la administración del espacio, los costos asociados de mantención y seguridad, además de organizar actividades para integrar a la comunidad. (GRMS, 2017, p.8)



**Figura 3.14.** El consumo como lugarizador de lo público. Plazas de bolsillo en Santiago de Chile, donde el recurso de la experiencia estética comunicada y la evocación de imaginarios sería central en el uso y la apropiación de estos espacios. A la derecha: posteo de la cuenta oficial de Instagram Promoviendo la Inversión Privada. Fuente: Instagram Elaboración propia (2018).

<sup>65</sup> Según informe GRMS (2017).

La experiencia de las *Plazas de Bolsillo* representa un caso singular respecto a los espacios públicos físico-espaciales. Según la literatura en el tema, estos lugares no reunirían las condiciones para ser considerados espacios públicos. Representan sitios privados, de gestión e inversión privada, y su acceso es restringido. Además, claramente se expresan y se potencian como emprendimientos privados gastronómicos. Sin embargo, su apropiación y uso los convierte en tales (2017, p.47) y son reconocidos por sus comunidades y organismos públicos como lugares de lo público. Las redes sociales colaborarían en este proceso al presentarse como el lugar del intercambio y legitimación de estas experiencias, donde además se expresarían a modos de posteos los signos e imaginarios sociales que lo dinamizan como lugar público.

Las *Plazas de bolsillo*, más que lugares físicos, se representarían como un discurso de lo público. Es la ficción nominal del *deber ser* que piensa Delgado y la relación social mediada por imágenes que plantea Debord, al mismo tiempo que el espacio del intercambio social que propone Borja, Muxí, Segovia y Oviedo. Estas experiencias son un claro ejemplo de cómo los espacios públicos se pueden constituir en un significativo vacío capaz de legitimar prácticas comerciales, disponer usos y predisponer apropiaciones espaciales valiéndose de su sentido nominal y la potencia de lo que evoca. En un análisis más situado a la perspectiva de la investigación, serían las redes sociales instrumentadas por los dispositivos tecno-culturales TIC los verdaderos lugares del intercambio público de estas experiencias, por ser el lugar donde se significa previamente el intercambio social.

En tal sentido, su dimensión físico-espacial se expresaría como la prolongación y representación de esta construcción simbólica. Una agencia del imaginario de lo público que se propone sintáctica y pragmáticamente. El relato de “las plazas de bolsillo como nueva expresión de los espacios públicos”, como cita su guía, es un ejemplo de ello: al mismo tiempo se genera deleite visual y se experimenta un relato segmentado que evoca el deseo de pertenencia e identidad territorial —lo *cool*, lo novedoso, lo distintivo—. La utilización de diferentes recursos simbólicos semánticos previamente definidos (colores, autos antiguos, equipamientos, texturas, imágenes, vegetales, espectáculos y redes sociales) espectacularizan estos lugares y los convierte en un consumo y bien cultural de su comunidad. Es un espacio más para fotografiar y fotografiarse; un espacio más para verse y ser visto, en definitiva, un espacio más para la espectacularización de la visibilidad.

El segundo ejemplo remite a un proyecto de revitalización del área peatonal de Santiago, el *Paseo Ahumada*, que, con distintas estrategias proyectuales, también usa la espectacularización como recurso para promover su apropiación social. El proyecto en cuestión es resultado del concurso llevado adelante por el GRMS en mayo de 2018, donde surge ganadora la propuesta denominada *Proyecto Link*, que en términos de diseño no presenta grandes innovaciones, o al menos, según el fallo del jurado, no es lo que incide en su elección. El título del proyecto expresa la novedad. Se propone como concepto un espacio público interactivo, no por parte de las personas sino a partir de las pantallas. A lo largo de sus calles se montan grandes pantallas leds táctiles que podrán ser utilizadas para ensanchar la realidad, adquirir más información turística o el acceso a un compendio de narrativas históricas del sector a partir de realidad aumentada. Se presenta como un espacio de los que hoy podríamos denominar centros interpretativos, donde al parecer, la mera pantalla es suficiente para adentrarnos en el espectáculo y la experiencia de un nuevo relato segmentado, el tecnológico.

Construir enlaces. Esa es la base del proyecto que ganó el primer lugar del concurso. Proyecto Link, como lo denominó Plan Arquitectos, apunta a valorar el patrimonio de esta histórica vía y, al mismo tiempo, transformarla en “un paseo del siglo XXI que vaya al futuro” [...] Así, los peatones recibirán información turística e histórica, entre otros contenidos, a través de pantallas, algunas de ellas interactivas. (La Tercera, 2018, 16 de noviembre)



**Figura 3.15.** Proyecto Link. Renders de la propuesta ganadora del nuevo Paseo Ahumada. Se observan las pantallas interactivas y el protagonismo que evoca en la (re)presentación de la propuesta. Plan Arquitectos (2018).

Los casos enunciados representan ejemplos concretos de cómo los espacios públicos se habrían tornado parte del espectáculo del consumo, a partir de las estrategias comunicacionales del Orden Digital, en particular por el uso de narrativas *transmedia*: un consumo que no deviene en un producto manufacturado. Por el contrario, remiten a un bien cultural intangible que agencia identidades colectivas y regímenes escópicos urbanos, y que, en términos bourdieuanos, se posibilitan como plataformas de sentido y capital social de los sujetos y territorios. En tal sentido, la experiencia estética comunicacional construida a partir de los dispositivos tecno-culturales TIC institucionalizaría los espacios públicos actuales a partir de una dimensión simbólica capaz de instrumentar sus accesos, usos y apropiaciones sociales.

Esta dinámica los convertiría en el proscenio del que habla Delgado (2015), un lugar de visibilización espectacularizado y vinculado a los procesos de construcción identitaria y colectiva. Se trata de un proceso simbólico que no sólo respondería a la lógica de mercancía propiciada por la comunicación de imaginarios socio-urbanos, sino también a la dialéctica de los prosumidores en la coproducción y co-comunicación de los mismos. Es el *lugar de lo público* en la Hiperrealidad, un espacio transmediático en esencia, expresado y representado por un archipiélago de *fragmentos* de la experiencia que delimita su *frontera* en la Metapolis del Orden Digital.

### 3.4.2 EL PODER DE LAS REDES SOBRE MEMORIA, INCLUSION Y GÉNERO

Los espacios públicos, entendidos como consumo y bien cultural, no representan *per se* un lugar efímero y lábil frente a los procesos culturales de sus comunidades. Por el contrario, en calidad de bien cultural se expresarían como herramienta y dispositivo social de la resistencia. Sería un recurso más en la enunciación y la visibilización de diferentes problemáticas que hacen de estos espacios el lugar disputado. La tensión por la ocupación de calle se torna más evidente durante procesos sociopolíticos vinculados a la racionalidad neoliberal<sup>66</sup>.

La calle se transforma en el proscenio de la protesta social. El lugar de visibilidad de las luchas por los derechos sociales que se solapan a los otros usos y apropiaciones cotidianas evidenciando la complejidad misma de los espacios públicos y sus diferentes expresiones de lo público. Esto lleva a pensar que existirían simultaneidades, diferentes momentos y lógicas distintas en sus usos y apropiaciones que estarán signadas por el contexto sociopolítico, pero también por lo comunicacional, donde los dispositivos tecno-culturales TIC se presentarían nuevamente como los actantes digitales no-humanos capaces de incidir en este proceso de ocupación.

El Orden Digital se presentaría en estas dinámicas a través de sus estructuras simbólicas, culturales y conexiones tecnológicas que potencian los intercambios sociales previos a la ocupación de la calle. En diálogo con lo expresado, Di Lullo aporta sus complejizaciones acerca de un espacio público simbólico. En sus palabras:

No solo es el rico y complejo escenario de las actividades cotidianas de millones de personas en todo el mundo, sino que también, desde un punto de vista simbólico, su imagen es en gran medida la imagen de la ciudad ya que representa su historia y las continuas elecciones sociales realizadas a lo largo de su proceso de desarrollo. (2001, p.210)

En este escenario complejo de actividades cotidianas —y simbólicas—, las redes comunicacionales posibilitadas por los dispositivos TIC se presentarían como articuladoras del sentido de los espacios públicos. Como sostuvimos apartados anteriores, las plataformas digitales amplían las dimensiones y el intercambio de lo público a partir de la Hiperrealidad. En tal sentido, desde su teoría del discurso, Verón (1995) sostendrá que vivimos en una democracia audiovisual, donde cada práctica discursiva ha implicado la incorporación progresiva de nuevos registros significativos a partir de la mediatización. En su decir:

La mediatización opera a través de diversos mecanismos según los sectores de la práctica social que interese, y produce en cada sector distintas consecuencias [...] Respecto a la dimensión política, la pantalla chica se convierte en el sitio por excelencia de producción de acontecimientos. (1995, p.124)

---

<sup>66</sup> Durante el periodo de esta investigación 2014-2018, Argentina experimentó dos modelos sociopolítico y económico diametralmente opuestos (que ha sido en parte expresado en el análisis de políticas públicas con relación a la inclusión digital en Capítulo 2.3.3). Esto permitió verificar, medir y experimentar claramente dos intensidades diferentes en la ocupación de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba. El primer periodo 2014-2015 la intensidad estuvo signada por actos conmemorativos y festivos, donde la protesta social era escasa aun siendo impulsada por el aparato mediático. El segundo periodo 2016-2018 se presenta más intenso, que se evidencia en la cotidianeidad de la protesta social, su represión y condena mediática. Así los espacios públicos físico-espaciales se expresaron como termómetro de la conflictividad social, poniendo en auge la ocupación de las calles como el lugar de disputa y de control, denotando las construcciones simbólicas de su dimensión sociopolítica.

La mediatización de lo público no es un proceso original del Orden Digital. Sin embargo, la Hiperrealidad y su penetración digital harían de esta mediatización un proceso clave en la apropiación y ocupación de la calle, con una intensidad interesante de ser analizada. Los casos de la Primavera Árabe y el Movimiento Indignados son un ejemplo concreto en este sentido. Las redes traccionan la ocupación de la dimensión físico-espacial al tiempo que en ellas se construye una idea de lo público y una manera de apropiarse(lo). Esta es la co-construcción del relato segmentado que planteara Jenkins (2003). Los ciudadanos se construyen en las calles, pero antes se configuran en las redes. Esta sí es una característica propia del Orden Digital y ejemplo del por qué 'lo digital' es más que un mero tiempo histórico sino una racionalidad en forma de semiósfera —debate del apartado 2.4—.

La *democracia audiovisual* encuentra en las redes su ámbito de lo público. En lo digital, las redes (plataformas digitales, redes sociales y sus espacios de flujo simbólico-sociales) configuran el nuevo espacio de lo público. La ocupación de ellas a partir del debate, la opinión y la interacción con otros prosumidores desde nuestros avatares digitales (cuentas de Facebook, Instagram, Twitter o WhatsApp) se presenta tan valiosa como la ocupación de las calles. Esto da mayor sentido a la idea desarrollada anteriormente, donde la indivisión entre *lo real* y *lo digital* se expresa claramente. En otras palabras, cuando uno realiza un posteo de una fotografía, ejerce un acto de visibilización personal, igual que cuando se participa lo cotidiano a partir de los denominados *estados*. Estas acciones no interpretan una intervención en un mundo virtual ajeno y separado de nuestra dimensión física, por el contrario, se asume que se está interactuando en un único plano, al que hemos nominado Hiperrealidad, una relación dialéctica entre actantes digitales.

Este nuevo espacio público se plantea instantáneo y planetario (Augé, 2015). Serían los dispositivos tecno-culturales TIC los posibilitantes de esta instantaneidad que da sentido y valor simbólico a sus intercambios sociales. La posibilidad de visibilizar un pensamiento, una imagen, un acto o una denuncia 'al mundo' a partir de una pantalla les otorgaría a las redes un poder que solapa en intensidad y efecto cualquier otra expresión, al menos por ahora. En el caso de la ocupación de la calle y la protesta social, el posteo se constituye en un hecho trascendental y complementario, y en algunos casos hasta más importante que la propia manifestación física.

El poder de las redes es tal que hasta pueden incidir en los procesos políticos de un país. Por ejemplo, llegando a inclinar e inducir al electorado ante una votación. Podemos citar el caso de *Facebook-Cambridge Analytica* y su comprobada incidencia en las elecciones de Estados Unidos en 2016 donde resultó ganador Donald Trump, o más recientemente el caso de Brasil y su elección presidencial donde la corte suprema abrió una causa contra la empresa WhatsApp por divulgar falsas informaciones acerca del candidato Daniel Haddad. En ambos casos, el delito —los denominados de cuarta generación— se configuran en la ocupación malintencionada de las redes y su consecuente efecto en la opinión pública, lo que se da en llamarse el fenómeno de las *fake news*. Esta nueva construcción política-simbólica de ocupación de las redes es tan serio y a la vez tan eficaz que distintos Estados han creado organismos contralores de estos ámbitos e interacciones, algunos para institucionalizarlos y apegarlos al derecho, y otros para ejercer y direccionar la opinión pública como en el caso argentino<sup>67</sup>.

---

<sup>67</sup> Distintos organismos nacionales e internacionales han demostrado la existencia de un cuerpo administrativo dependiente de la Jefatura de Gabinete de la administración del presidente Macri, encargado de ejercer dominio y ocupación de las redes particularmente en Twitter. El fin de este organismo, según citan las fuentes, es de direccionar, segmentar y estigmatizar determinados procesos culturales y prácticas sociales. Los *Trolls* es una figura social propia del Orden Digital y su actividad —*el Trolling*— (sigue en página siguiente) es operar comunicacionalmente de manera

El poder de estas acciones estaría en la instantaneidad del mensaje. Nuestras redes sociales nos enuncian en tiempo real todo su acontecer, permitiendo participar de un debate, un foro, una denuncia o una campaña mediática en cualquier parte del globo, dando así entidad al concepto de la Metápolis. Bauman en este sentido sostendrá que es la instantaneidad de la sociedad líquida la que es capaz de moldear subjetividades individuales y colectivas, imponiendo discursos y centralidades. En su decir:

La nueva instantaneidad del tiempo cambia radicalmente la modalidad de la cohabitación humana —y especialmente la manera en que los humanos atienden (o no atienden, según el caso) sus asuntos colectivos, o más bien la manera en que convierten (o no convierten, según el caso) ciertos asuntos en temas colectivos—. (2013, p.135)

Las redes tendrían el poder de disponer y producir temas colectivos. Es importante aclarar que las redes, por sí mismas, no poseen tal poder, o al menos no emanan de ella puramente, sino que adquieren la entidad de actante digital no-humano al ser agenciadas por los prosumidores como ámbito de lo público. También es oportuno decir que las redes no suplantán la calle, o la ocupación de ella, con el fin de exponer y legitimar determinados temas o luchas. Las calles y las redes son dos dimensiones de una misma acción, la construcción de lo público como lugar político, de opinión y ciudadanía.

Aclaradas estas acepciones, abordaremos tres ejemplos enunciativos de ocupación de las calles y las redes en la ciudad de Córdoba, apropiadas y convertidas en un bien cultural a partir de tres temas colectivos: la manifestación en rechazo de la ley del 2x1 en condenas por delitos de lesa humanidad de la última dictadura cívico-militar 1976-1983 (2017), la Marcha del Orgullo y la Diversidad (2018), y la marcha del movimiento feminista Ni Una Menos (2018).

El análisis de los casos aquí expresados no busca desarrollar la profundidad de estas importantes causas, ni menos reducirlas a las interpretaciones que aquí se puedan enunciar. Es intención dar cuenta de los procesos de apropiación de la calle y de las redes en un continuo temporo-espacial que darían cuenta del espacio público transdimensional convertidos en consumo y bien cultural a partir del espectáculo. Es importante aclarar frente a estos casos y las subjetividades que evocan, que el sentido de espectacularidad no radica en una vana teatralización como suele expresarse comúnmente el término, sino en el sentido que lo plantea Debord (2018), como una relación social mediada por imágenes y representaciones.

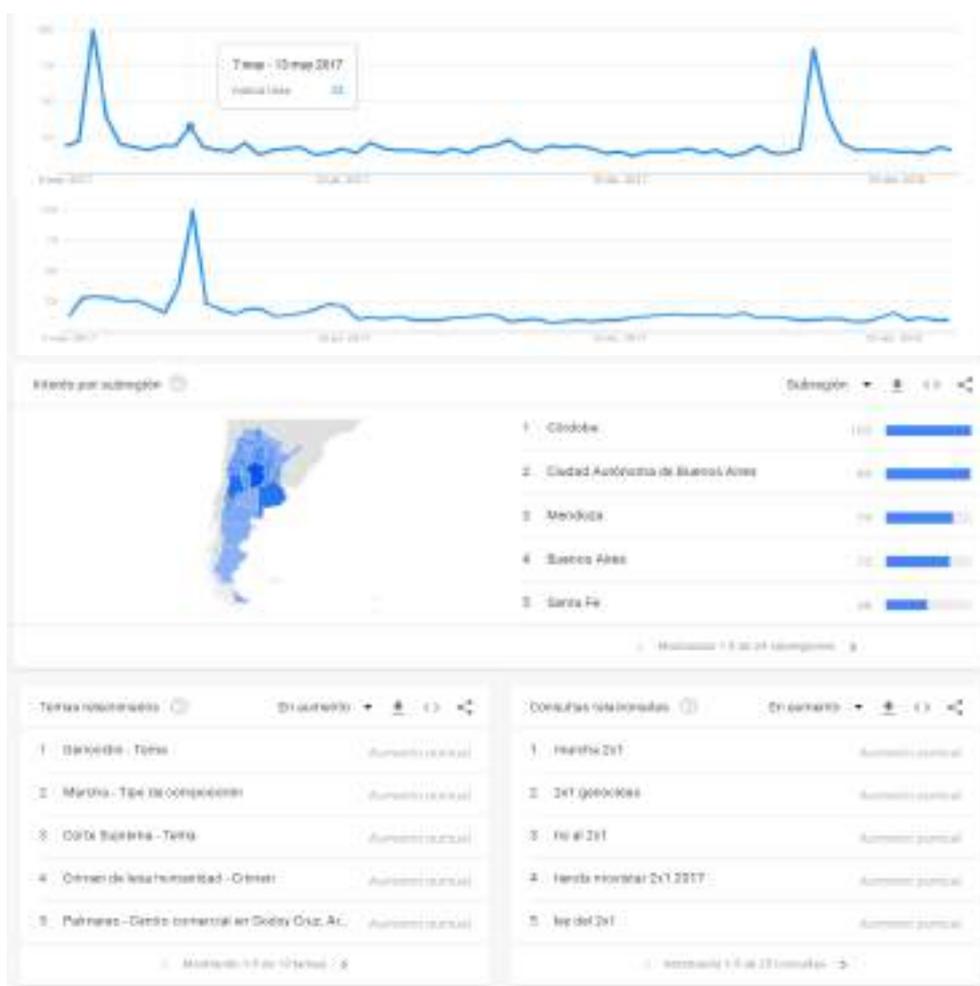
Como sostuvimos anteriormente, en los últimos años las calles de Argentina se transformaron en el proscenio del descontento y la lucha social frente a las medidas de la restauración neoliberal que transcurre el país desde 2016. A principio del mes de mayo de 2017, y tras el fallo de la Corte Suprema de Justicia de la Nación en el caso Muiña<sup>68</sup> que habilitaba la conmutación de penas por

---

transmediática a partir de la generación de discursos e imaginarios. Esta práctica ha sido denunciada en diferentes partes del mundo, principalmente por admitía internacional y la ONU. Fuentes: <https://www.lavoz.com.ar/politica/amnistia-internacional-como-operan-los-trolls-en-argentina-y-que-periodistas-fueron-victima> <https://www.infobae.com/2015/08/18/1749083-que-son-los-trolls/> <https://www.perfil.com/noticias/politica/ejercito-de-trolls-como-opera-la-nueva-militancia-desde-la-oscuridad.phtml> <https://www.infobae.com/humor-politico/2018/02/11/investigacion-exclusiva-el-call-center-de-marcos-pena-por-dentro/>. Consultados el 10 de octubre de 2018.

<sup>68</sup> “En la presente causa se atribuyó a Luis Muiña ser coautor del delito de privación ilegal de la libertad cometido por funcionario público con abuso de sus funciones, agravado por el uso de violencia o amenazas, en concurso ideal con el delito de imposición de tormentos en relación con las condiciones de cautiverio impuestas [...] (arts. 144 bis inciso primero y último párrafo en función del art. 142 inciso 1º -texto según ley 14.616- del Código Penal). Por su responsabilidad en dichos sucesos, el 29/12/2011 Muiña fue condenado por el Tribunal Oral en lo Criminal Federal nº 2 de esta ciudad a la pena de trece años.” Fuente Centro de Información Judicial <https://www.cij.gov.ar/nota-25746-La-Corte-Suprema--por-mayor-a--declar--aplicable-el-c-mputo-del-2x1-para-la-privacion-en-un-caso-de-delitos-de-lesa-humanidad.html>. Consultado el 23 de agosto de 2018.

condenas de lesa humanidad, se convocó a la sociedad a movilizarse en las calles el día 10 de mayo como signo de protesta y rechazo a la medida. En esta acción, las redes jugaron un papel protagónico. Mediante ellas, se canalizó gran parte del debate previo a la convocatoria, poniendo en tablas la discusión de manera transversal. Determinados medios de comunicación tradicionales intentaron solapar el tema, aunque puso en evidencia los nuevos pesos específicos con relación a la comunicación y la formación de la opinión pública, donde las redes y el ciberespacio poseen una mayor penetración digital en Argentina (ENACOM, 2019). Estos lugares —desterritorializados, por el momento— se convirtieron en el ámbito de lo público y de lo Habermas da en llamar el espacio del debate y la construcción política. El tema rápidamente se convirtió en *trending topic*<sup>69</sup> en Argentina y en el mundo, lo que permitió, por un lado, aumentar la presión internacional del suceso, y por el otro, legitimar aún más la causa institucionalizándola como un discurso de legitimidad democrática al mismo tiempo que un dispositivo identitario.

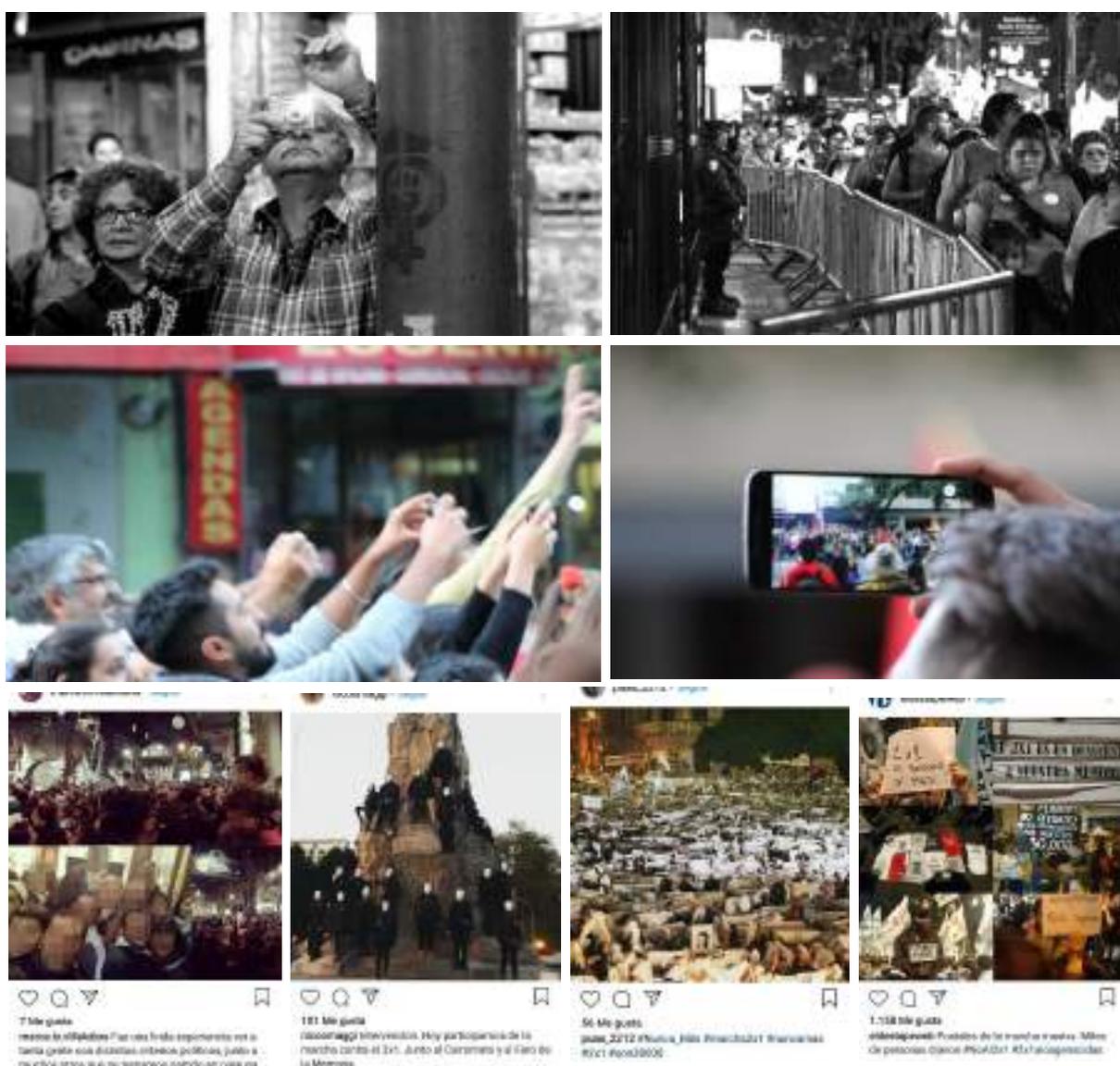


**Figura 3.16.** El poder del Hashtag. Datos de google analytics evidencian el impacto en las redes en la tendencia del #2x1 y #nuncamas. Arriba: gráfico del uso del #*NuncaMas*, en un periodo anual desde marzo del 2017 y mayo 2018. Se observa entre el 7 y el 13 de mayo un pico que representa la fecha de la manifestación antes enunciada. Al medio: los principales distritos, donde Córdoba se presenta primero a nivel global. Abajo: los 5 primeros temas en las redes durante igual periodo. Fuente: Google analytics. Elaboración propia (2018).

<sup>69</sup> *Trending topic* es una expresión propia del Orden Digital y representa la tendencia en la red. “Acuñada por primera vez por Twitter. La gran repercusión que están teniendo en la prensa ha provocado que esta expresión sea utilizada también para denominar un tema de gran interés, esté o no siendo comentado en la red social.” Fuente Wikipedia [https://es.wikipedia.org/wiki/Trending\\_topic](https://es.wikipedia.org/wiki/Trending_topic) . Consultado el 7 de octubre de 2018.

Es interesante observar el caso de Córdoba, ya que se presenta como el distrito donde más se utilizó el *hashtag* #NuncaMas y #2x1, correspondiéndose con ser uno de los lugares donde se desarrolló la mayor concentración de personas (se estima más de 150.000). Esto nos lleva a preguntarnos si existe una relación entre la intensidad de la red —en relación con el *hashtag*— y la ocupación de la calle, lo que confirmaría la aproximación de sentido antes expuesta acerca de que las redes agencian la dimensión físico-espacial.

Durante la marcha se efectuó un trabajo de campo a partir de un registro fotográfico que buscó captar sus particularidades en relación con el uso y apropiación de las redes. Es notorio cómo el *Smartphone* se constituye en la prótesis y terminal de la Metápolis y su Hiperrealidad. Toda escena y práctica era espectacularizada a partir del consumo de la imagen, instituyendo en ese momento a la calle como el lugar performativo y transdimensional. Ocupar las calles y las redes formarían parte del mismo acto de expresión y construcción política.



**Figura 3.17.** El poder de las redes. Arriba: Imágenes de la marcha en contra del 2x1 en Córdoba, donde se observa el registro audiovisual casi permanente como manera de ocupar las redes. Abajo: diferentes posteos en la red social Instagram desde el *hashtag* #nuncamas y #2x1. Elaboración propia (2017).

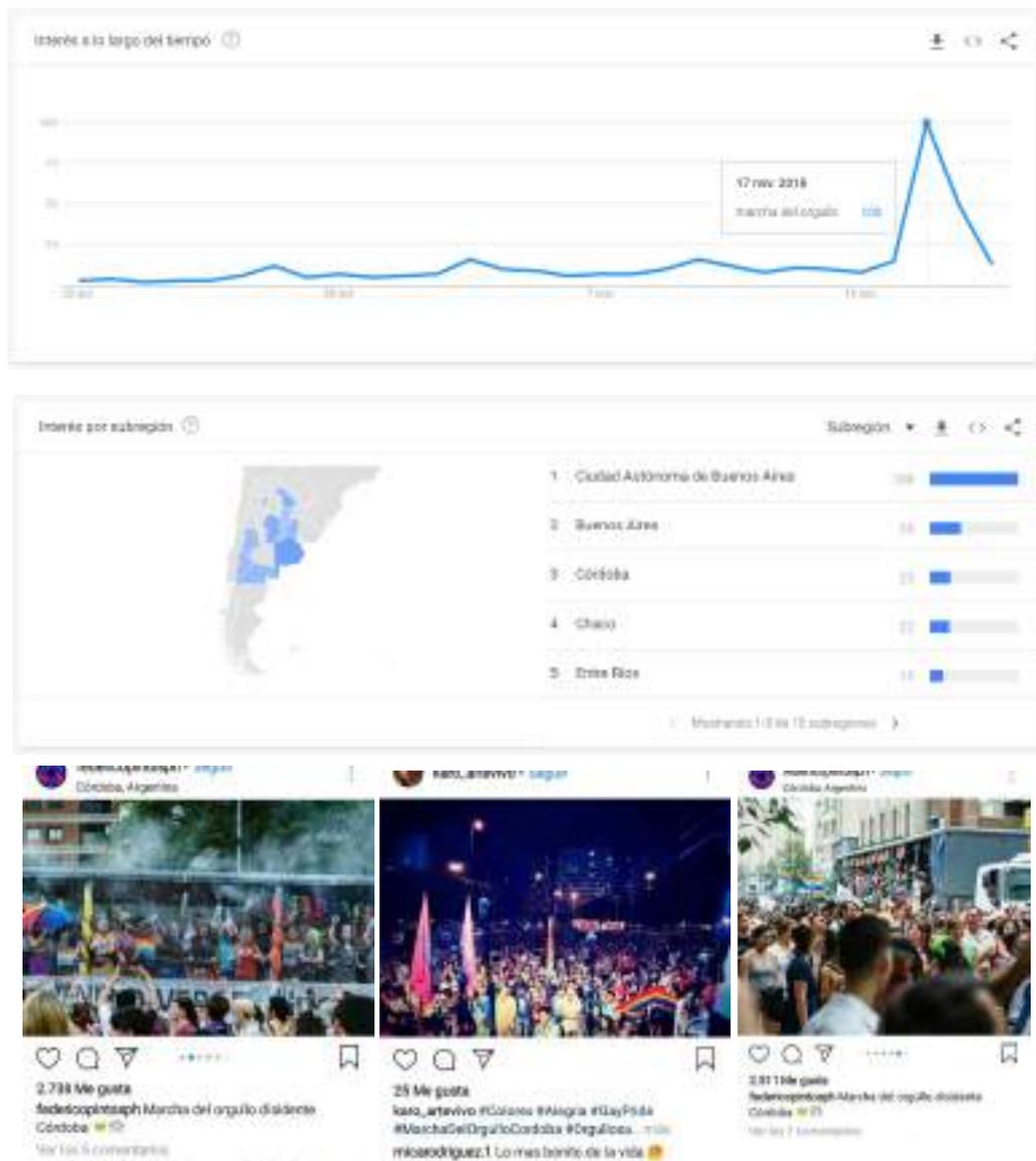
El segundo caso remite a las luchas por los derechos de las minorías sexuales. La Marcha de Orgullo y la Diversidad LGTBIQ se conmemora en la ciudad de Córdoba desde 2008, surge en consonancia con los diversos movimientos mundiales que se sucedieron a partir de la década del '70 en pos de lograr el empoderamiento y visibilidad del colectivo. Cada una de estas expresiones se viven con intensidad en las calles cordobesas y suelen estar signadas por los debates políticos coyunturales.

Como otras expresiones en los espacios públicos, estas apropiaciones de visibilidad signan sintácticamente la calle. Remite a la sacralización que plantea Delgado. Cada lugar en la ciudad de Córdoba se asocia a una expresión social o colectivo, y conforman así un sistema de lugares representativos y territoriales en el área central de la ciudad (Lugares sacralizados y denominados en la jerga como 'Colón y Cañada', 'Colón y Gral. Paz', 'Plaza de las locas' [Plaza Tablada], 'Patio Olmos', 'la intendencia', etc.). Estas denominaciones responden por un lado a la carga simbólica que ejerce la repetición (tradicición) de apropiaciones, por el otro, territorios propios y hasta de disputa. Es decir, cada colectivo social se identifica con su lugar de convocatoria y en una rápida lectura puede inferirse desde el espacio físico-espacial a su corte ideológico-político.

En este proceso de sacralización del lugar, de apropiación física-político-social, las redes serían necesarias para comunicar el acto y lugarizar también los sentidos simbólicos. En el espacio de flujos de la Hiperrealidad, lo que se lugariza como acto de visibilidad y espectacularidad es imponerse como tendencia en las redes. Expresarse como *trending topic* global es parte de la ocupación de lo público como esfera política, en cuyo proceso los espacios públicos físico-espaciales se presentarían como el *tableau* necesario de la ocupación, física y simbólica.



**Figura 3.18.** La ocupación de las redes. El registro y la transmisión audiovisual en vivo completa la ocupación del espacio público transdimensional. Marcha del Orgullo y la Diversidad LGTBIQ en Córdoba. Elaboración propia (2018).



**Figura 3.19.** La ocupación de las redes II. Arriba: los principales lugares donde se expresaron temas en las redes relacionados a la ocupación física del espacio y su incidencia como tendencia global a partir del poder del *hashtag* en 2018. Abajo: distintos posteos de la red social Instagram que actuarían como avatares de la ocupación mediática. Marcha del orgullo y la diversidad disidente en Córdoba. Fuente: Google analytics e Instagram. Elaboración Propia (2018).

La visibilización de las luchas LGTBIQ a partir de la ocupación de la calle durante las últimas décadas permitieron la conquista de derechos, particularmente legales. En los últimos años la complementariedad del poder de las redes ha permitido nuevas visibilizaciones y conquistas, sobre todo simbólicas, que contribuyen a la construcción identitaria del colectivo pasando de una identidad de resistencia a una de proyecto (Castells, 1998). El Orden Digital se expresa en estas dinámicas haciendo imprescindible la visualización de esta construcción en la Hiperrealidad. Este proceso genera tensiones en las distintas esferas de lo público que se instituyen con la ocupación de la dimensión físico-espacial y las redes como proscenio. En algunos ejemplos, la ocupación de las redes resultaría eficaz para la comunicación y constitución de los *temas colectivos* que plantea Bauman (2013) y que traccionan los procesos sociopolíticos y simbólicos. Expresión de esta idea son las incontables campañas desde y a partir del *hashtag*, cuyo seguimiento en tiempo real legitima, potencia o solapa determinados debates dando entidad al actante digital.

Por último, el tercer ejemplo del poder de las redes refiere al fenómeno *#NiUnaMenos*. Quizás el más representativo de los tres con relación a la perspectiva del apartado, ya que representa un movimiento social vinculado directamente con los dispositivos tecno-culturales TIC. Si bien el problema de esta investigación no busca desarrollar un tema complejo y actual como la perspectiva de género y sus dinámicas, sí busca dar cuenta de los procesos sociales vinculados a expresiones innovadoras y recientes en relación con el problema de investigación, donde el protagonismo de las redes sea destacable.

Las luchas feministas en Argentina se desarrollaron durante la segunda mitad del siglo xx en consonancia con los movimientos mundiales, particularmente durante las décadas del '60 y '70. Con claroscuros, se consolidaron construcciones sociales y la incorporación de derechos de la mujer en la constitución nacional de 1994. Nuestro país, como tantos de la región y el mundo, expresa aún la desigualdad de género en toda su estructura social, particularmente en las ciudades y, vale decirlo, el espacio público físico-espacial se presenta como el lugar donde se evidencian estas inequidades (Falú, 2009).

Los espacios públicos como dispositivos sociales expresan, normativizan y performativizan las desigualdades sociales. En sus múltiples dimensiones de lo público se presenta la tensión y el conflicto que genera una inequidad. Estas desigualdades, producto de una racionalidad neoliberal, se expresarían en un gran espectro de indicadores y fenómenos sociales y urbanos, desde el acceso digital —donde también es presente la desigualdad de género<sup>70</sup>— hasta el acceso físico a los espacios urbanos. Siguiendo la construcción conceptual de esta investigación, podemos conjeturar que la desigualdad de género se evidencia en los espacios públicos en su sentido transdimensional, tanto desde sus dimensiones físicas hasta las intangibles, desde la simbólica hasta la sociopolítica: se instituyen en violencias y estigmatizaciones. Como sostiene Falú, el espacio público sigue siendo masculino. En su pensamiento:

Las mujeres han tenido históricamente vedado el espacio público y la “irrupción” en él ha sido producto de sus luchas. La internalización cultural del espacio público o urbano como masculino, y por ello vedado para las mujeres, contribuye a que se sientan responsables cuando son víctimas de algún delito en la vía pública. (2009, p.23)

Ciertamente las mujeres han construido sus luchas. El espacio público en su más amplia dimensión se ha presentado como su escenario, donde el poder de las redes ha demostrado el cambio de época y las incidencias de la revolución comunicacional y su Orden Digital. Esta lucha tuvo en los últimos años un particular dinamismo, producto de un hito co-creado por la inteligencia colectiva como plantea Jenkins, el movimiento *#NiUnaMenos*. Durante los últimos años, la tasa de femicidios fue en aumento en Argentina, llegando en 2017 a un femicidio cada 35 horas<sup>71</sup>. En 2015 esta problemática tuvo un hito de repercusión mediática a partir del caso Chiara Páez<sup>72</sup> en mayo del mismo año.

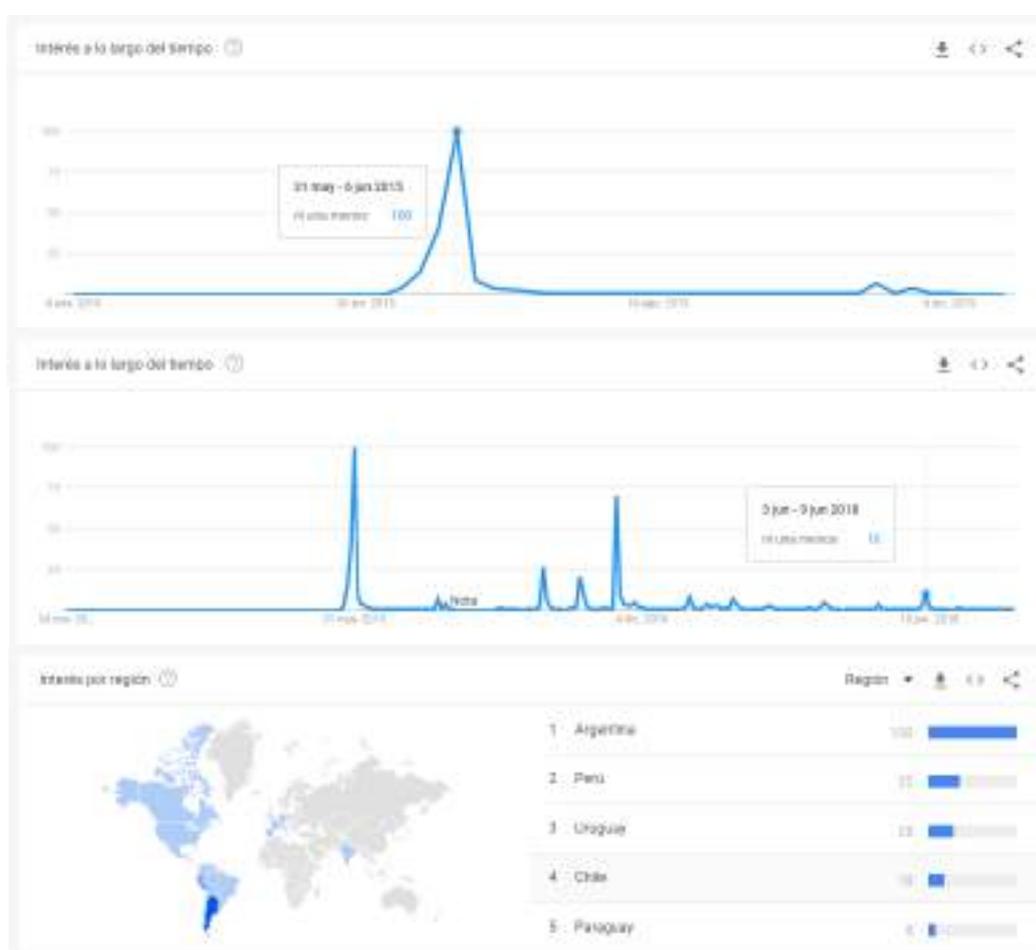
---

<sup>70</sup> Se ha demostrado que el acceso a internet en América Latina tiene paridad de género (CEPAL, 2018). Sin embargo, esta paridad disminuye en relación al uso, desarrollo de habilidades y potencialidades de la red y sus plataformas (índice IDI Skills, Tabla 2.1) que, según el informe, reflejan las desigualdades sociales e intra-familiares. CEPAL sostiene que, si bien esta paridad se expresa en una diferencia del 1% promedio, representa una desigualdad mucho menor que en otras partes del globo como Asia o África. En el caso particular de Argentina, según informe INDEC (2018b) existen las siguientes paridades de acceso a bienes y servicios TIC. Smartphones: mujeres 81,1 %, varones 81,4 %. Computadoras: mujeres 44,2%, varones 45,4%. Internet: mujeres 73,5%, varones 75,2%. Este aspecto será profundizado en el capítulo siguiente a partir de las unidades de observación empírica.

<sup>71</sup> Fuente: Corte Suprema de la Nación Argentina, relevamiento de causas judiciales realizado en 2017.

<sup>72</sup> El 10 de mayo de 2015 fue encontrado el cuerpo de Chiara Páez, una adolescente de 14 años asesinada por su novio en Rufino, Santa Fe. La Nación. Consultado el 25 de agosto de 2018.

La falta de seriedad y las insinuantes responsabilidades hacia las víctimas en el tratamiento de los casos por parte de los sistemas mediáticos tradicionales determinó que diferentes movimientos y colectivos sociales y feministas organizaran una campaña en las redes a partir del *hashtag* #NiUnaMenos. Esta frase se recupera de un poema<sup>73</sup>, y fue utilizada por primera vez como acto de visibilización el 16 de marzo de 2015 en una maratón de lectura organizada por comunicadoras y periodistas para visibilizar la problemática. El 3 de mayo del mismo año, la periodista Marcela Ojeda, posteó el primer *tuit*<sup>74</sup> con el *hashtag* #NiUnaMenos. A partir de ese día comenzó una lenta pero constante campaña en los espacios públicos de la Hiperrealidad a fin de ocupar las redes y visibilizar los casos de femicidio. Así, las redes se consolidaban en Argentina como instrumento de lucha social. La campaña tuvo gran repercusión glocal, convirtiéndose, a finales de mayo, en tendencia mundial. El peso específico que generó las redes a partir del poder del *hashtag* permitió articular la ocupación de las calles, que tendría su acontecimiento en diferentes ciudades del país el 3 de junio de 2015 bajo el eslogan, la idea y el concepto colectivo del #Niunamenos.



**Figura 3.20.** El poder de #NiUnaMenos en el mundo. Arriba: Evolución como tendencia en el periodo 2015. Medio: Evolución como tendencia en el periodo 2015-2018. Abajo: Territorialización de la tendencia. Fuente: Google Analytics. Elaboración propia (2018).

<sup>73</sup> "Ni una mujer menos, ni una muerta más", de Susana Chávez. Fragmento de un poema que evoca la lucha y la protesta por los feminicidios en Ciudad Juárez (1995). En 2011, la poetisa fue víctima de femicidio. <https://www.minutouno.com/notas/365815-niunamenos-quien-fue-la-autora-la-consigna-que-une-miles-contra-la-violencia-genero> Minuto Uno. Consultado el 25 de agosto de 2018.

<sup>74</sup> "Mujeres, ¿no vamos a levantar la voz? NOS ESTAN MATANDO #NiUnaMenos" (López de Gomara, 2017, p. 129).

#NiUnaMenos representa el hito reciente en la lucha feminista en Argentina y la región. El fenómeno en las redes se consolidó en los años sucesivos a tal punto de generar movimientos y colectivos, no sólo en Argentina sino también en otros países. La ocupación de las redes permitió construir resistencia y significar los dispositivos tecno-culturales TIC como herramientas y vínculos de empoderamiento social. Permitió generar y promover discusiones y debates políticos-sociales sobre la problemática de género más allá del ámbito de las plataformas digitales, pero sin renunciar a este espacio como lugarización simbólica de los cuerpos. La complementariedad de la ocupación del ciberespacio y las calles construyen un nuevo ámbito de lo público y de resistencia social. Representa un nuevo territorio, un nuevo espacio público: un *espacio convergente*.



**Figura 3.21.** La construcción política en las redes. Arriba: Marcha #NiUnaMenos en Córdoba en 2018, donde se evidencia la ocupación constante de las plataformas digitales a partir del posteo como parte del proceso de visibilidad e identidad. Abajo: posteos en Instagram bajo el *hashtag* #NiUnaMenos como parte de la construcción discursiva de la causa. Elaboración propia (2018).

*Ni una menos* dejó de ser un *hashtag* para convertirse en un signo, cuya interpretación semántica, sintáctica y pragmática evocan la problemática de los femicidios, los derechos de las mujeres y sus reivindicaciones sociales y políticas en Argentina y en el mundo. Esto quedó evidenciado en 2018, a partir del debate sobre la interrupción voluntaria del embarazo, donde las redes volvieron a ser protagonistas de la discusión social, configurando previamente las expresiones urbanas. El *hashtag* se convertía nuevamente en el lugar común del encuentro. Varios países acompañaron el debate en Argentina a partir de las redes, expresándose en las calles a favor y en contra de la discusión sobre el derecho de la mujer a la libre elección de la maternidad.

Las causas feministas encontraron en las redes un espacio de cohesión, un lugar de expresión de la problemática de género, pero al mismo tiempo el lugar de las resistencias comunes. Evidentemente, el movimiento *Ni una menos* constituye la punta de lanza de una nueva manera de construcción política y de expresión social, quizás la más innovadora debido a sus metodologías y dinámicas. Un nuevo tejido político que posibilita nuevos ámbitos de discusión. En este sentido:

*NiUnaMenos* se volvió también indispensable para pensar los territorios, los cuerpos asesinados que se transforman en cuerpos políticos. La ciudad cuestionada desde el feminismo pone en discusión la falta de plenos derechos y las formas en que somos consideradas ciudadanas, y habitamos la ciudad. (Falú, 2017)

Los tres casos evocados en este apartado representan un nuevo estadio del espacio político y lo público como expresión urbana. Representan la incidencia sociopolítica del Orden Digital en la constitución de nuevos espacios públicos, espacios convergentes y transdimensionales, donde cada vez es más difícil poder segmentar una dimensión para su análisis. Los espacios públicos en esta semiósfera expresarían esta complejidad, donde lo simbólico —como sostiene Castells— se presenta como categoría transversal. Asistimos a un nuevo espacio de las relaciones sociales donde la complementariedad y las incidencias de los dispositivos tecno-culturales TIC (equipos y mensajes) son puerta y exclusiva de los intercambios. Ciertamente, un fenómeno en ciernes.



**Figura 3.22.** Los dispositivos tecno-culturales TIC como interfaz social. Los espacios públicos como consumo y bien cultural se transformarían en un recurso de la construcción identitaria y las dinámicas sociales ampliando sus dimensiones. Elaboración propia (2018).

### 3.5 INTEGRACIÓN Y SINTESIS DEL CAPITULO III

Al comienzo de este capítulo hemos transitado una discusión sobre ciudad. Se pretendió aportar otras miradas sobre lo urbano y en particular, reflejar las incidencias del Orden Digital de la Sociedad informacional del Conocimiento. Se puso en discusión el pensamiento de Borja y Castells (1998) acerca del *declive histórico de las ciudades* enunciado en el capítulo dos, la ciudad como resultado de procesos político-económicos y no como interacción con el territorio.

A partir de los aportes de Falú (2009), Gravano (2013), Sassen (2015) y Finkelievich (2016) se pudo articular estas dos relaciones, y convenir desde la dialéctica teórica que la ciudad contemporánea se presenta a partir de *multiversos* y *redes* constituidos por *fragmentos*, *bordes* y *fronteras*. Se trata de una ciudad desterritorializada, pero con expresiones físicas que agencian la ciudad tradicional; una ciudad no sólo global como lo plantea Sassen en su visión de redes y ciudades del poder político y financiero, sino también *glocal*, producto de la Hiperrealidad del Orden Digital y la interconexión de dispositivos tecno culturales TIC. En otras palabras, una *ciudad del aire*, presente en nuestras relaciones subjetivas, simbólicas y comunicacionales pero difusa en su dimensión física-espacial. Es una ciudad que se desarrolla y se articula a partir de una estructura supra-urbana, una topología digital y urbana a la que hemos denominado *Metápolis*.

Si bien esta investigación no pretende abordar la problemática de la ciudad ni proponer nuevos modelos urbanos como núcleo central de interés, requiere construir un modelo discursivo sobre lo urbano que referencie los espacios públicos contemporáneos. Al mismo tiempo, dar cuenta de un nuevo escenario de metropolización, menos físico y más comunicacional, cuyas distancias se miden en *bits* y no por kilómetros.

A partir de esta construcción urbana se abordó la problemática de los espacios públicos como noción, desarrollada primeramente por una serie de siete debates. Los mismo buscaron aportar discusiones que amplíen el concepto del sintagma *Espacio Público* desde una perspectiva menos enunciativa y más interpretativa.

Los debates actuales sobre los espacios públicos buscaron referir a este posicionamiento epistémico, develando un concepto tensionado, cuestionado y de horizontes difusos. Es una totalidad menos cajaneada —en términos que expresa Latour— que buscó (de)construirse en función de contextualizar el tema ante los desafíos disciplinares y los procesos y dinámicas del Orden Digital y desde el problema.

Convenimos en este punto de la investigación, que la perspectiva propositiva del urbanismo junto a las descriptivas y procesuales de la socio-antropología debieran complementarse en pos de una nueva noción de Espacio Público. Las contradicciones de sentido expresadas en los debates iniciales<sup>75</sup> dan cuenta de la riqueza de los abordajes e interpretaciones que posibilita el concepto, siendo una de sus potencialidades. Las diferentes posturas epistémicas no se plantearon para su inter-inhibición; por el contrario, consideramos que en su contraste se evidenciaría la complementariedad necesaria para articular y construir puntos de contacto que permitan un mejor entendimiento del fenómeno de *lo público*.

---

<sup>75</sup> Véase Debate 1 al 4, apartado 3.3.1.

El apartado *Debates actuales de los espacios públicos* expresó estas diferencias conceptuales y epistémicas entre el urbanismo (Borja, Muxí, Segovia y Oviedo) y la socio-antropología (Delgado, Habermas, Latour, Žižek y Augé); asimismo, entre enfoques enunciativos de los espacios públicos y una dinámica procesual –performativa– de las prácticas sociales que en ellos transcurren.

Entre el *deber ser* de los espacios públicos y *lo que son* existe un territorio de potencialidades teóricas y epistémicas a explorar. La inter-construcción entre estos dos posicionamientos permitiría generar nuevos marcos de abordaje en relación al Orden Digital de la SIC, y con ello dar respuesta a los requerimientos del hábitat contemporáneo ante el advenimiento de la cuarta revolución tecnológica y sus industrias y servicios 4.0.

A partir de lo expuesto podemos resumir –como aproximación del apartado 3.3– que los espacios públicos representan un concepto transdimensional, denso en sentidos de sus capas, relaciones y escalas. Más que a un espacio, refieren a relaciones sociales subjetivadas y tensionadas por la construcción de identidad. Representan una idea nominal, un espacio teórico, un constructo enunciativo y performativo de límites difusos, pero de prácticas y lugarizaciones cada vez más singulares y situadas en lo urbano. Se trata de un territorio subjetivado con expresiones físicas, legales, políticas y sociales, donde lo simbólico se haría presente en cada una de estas dimensiones en carácter de agencia. Su transdimensionalidad estaría posibilitada en gran sentido por los dispositivos tecno-culturales TIC, agenciados como actantes digitales no-humanos, que ampliaría y extendería el ámbito de lo público en la Hiperrealidad digital, constituyendo así una red de relaciones de poder. Dicha red de lo público –*frontera*– se expresaría como una más de las que conforman la Metápolis, cuyos límites tangibles e intangibles conforman los espacios de flujo (físico-espaciales, políticos, socioculturales y simbólicos) determinando dentro del sistema de redes y multiversos lógicas de *borde y fragmentos* (territoriales y sociales) que expresan tensiones y conflictos, usos y apropiaciones. Es aquí donde el modelo de la noción de Metápolis cobra sentido en la construcción discursiva del trabajo, proporcionando un mapa de abordaje para comprender y encuadrar las dinámicas de usos, apropiaciones, conflictos y experiencias de los espacios públicos en el Orden Digital.

A partir de los siete debates el apartado 3.3, se buscó evidenciar la necesidad de repensar el concepto desde la arquitectura como disciplina. Nos enfocamos en una construcción conjunta entre el urbanismo y la antropología social que permitan un mejor abordaje de su dimensión simbólico-espacial. La complejidad de la Hiperrealidad y sus redes requerirían un posicionamiento epistémico en tal sentido. La transdisciplina, como *poiesis* científica, respondería a los requerimientos de construir nuevos objetos de estudios, en particular los espacios públicos de cara a lo digital, dando cuenta de su valor de cambio en sus nuevas dimensiones e interacciones a partir de lo comunicacional.

Los abordajes a los espacios públicos contemporáneos no debieran responder a lógicas de totalidades aplicables; por lo contrario, es la particularidad procesual lo que daría cuenta de su dinámica fragmentada en la Metápolis. Continuar pensando los espacios públicos como subsidiarios del espacio libre de la modernidad y su sentido funcionalista es dejar de lado la riqueza procesual del conflicto que hoy expresan. La dimensión físico-espacial de estos espacios requieren complementarse con otras perspectivas, particularmente en referencia a objetivarlos como dispositivos capaces de instituir prácticas espaciales en la ciudad y en el fragmento, como sus consecuentes incidencias sociales y culturales.

Como sostiene Delgado, los espacios públicos evocan una ficción nominal que requiere ser validada en su práctica. Como hemos enunciado en los últimos debates,<sup>76</sup> éstos no siempre responden a acciones inclusivas o colectivistas como se presume; por el contrario, se presentan como discursos legitimadores de la segregación, como se abordó en el debate cinco y particularmente el seis. En este sentido, deberíamos reflexionar acerca de redefinirlos nominalmente: ¿Estos espacios con diversas prácticas y dinámicas pueden denominarse bajo un mismo nombre? Vale interrogarnos acerca de si son espacios públicos o espacios del y para el público como lo plantea Augé (2015). ¿A qué espacios referimos? Espacios colectivos o espacios restringidos, espacios defensivos o comunes, espacios del consumo en su sentido más amplio o simplemente son meros espacios urbanos que adquieren sentido según el proceso que los agencia. ¿Un espacio líquido?

Quizás los espacios públicos sean todo lo enunciado, y a veces al mismo tiempo. Por eso debiesen ser pensados como un concepto dinámico y procesual, cuyo abordaje simbólico sería central para comprender qué proceso evoca en determinadas circunstancias. En este proceso de análisis, resulta importante indagar acerca de la capacidad de agencia de la dimensión física-espacial propuesta por Simon (2016): ¿Está posibilitada por la territorización de las subjetividades de los sujetos? A priori, podríamos argumentar que sería el valor simbólico de estos espacios los que definirían su sentido semántico, sintáctico y pragmático. En los espacios públicos transdimensionales, tanto políticos como físicos-espaciales, subjetivos como espectaculares, los dispositivos tecno-culturales TIC se expresarían como intermediarios, actantes digitales que promueven y restringen nuevos usos y apropiaciones sociales que definirían su ficción nominal: su *deber ser*.

Este pensamiento nos introduce al último estadio de discusión, planteado en el apartado *Los espacios públicos como consumo y bien cultural*, el pensar estos espacios como dispositivos sociales: como consumo y bienes culturales. La categoría de consumo es introducida por el pensamiento de García Canclini (1993), quien lo define como una relación social, un proceso sociocultural por el cual los sujetos se apropian de determinados objetos, sean físicos o subjetivos. La categoría de consumos culturales es una noción que requiere ser complementada con otra, la de bien cultural<sup>77</sup> —como sostiene Sunkel (2002) —.

Caracterizar los espacios públicos como consumos y bienes culturales requieren un análisis complementario. Debemos preguntarnos acerca de cuándo y cómo los espacios públicos se constituyen en tales. En este sentido, los aportes de la semiótica y su estudio del signo, en particular lo propuesto por Eco (2010), aportarían algunas herramientas. El análisis *semántico*, *sintáctico* y *pragmático* de las apropiaciones sociales de los espacios públicos darían cuenta de su significación, clave de sentido para comprender que estos son instrumentados como consumos y bienes culturales. Particularmente, el *análisis pragmático* de la significación determinaría cuándo estos espacios son agenciados por las *narrativas transmedia* que plantea Jenkins (2003) y Scolari (2013), alterando su sentido de origen. Estas instrumentaciones sobre el valor simbólico de los espacios estarían representadas por una experiencia singular: la *experiencia estética*, un concepto clave en este trabajo y que será articulado en el próximo capítulo desde las unidades de observación en la ciudad de Córdoba.

---

<sup>76</sup> Véase Debate 5 al 7, apartado 3.3.2.

<sup>77</sup> Tan importante es en nuestros días que existe una medición del Ministerio de Cultura de la Nación de la República Argentina encargado de exponer datos sobre consumos culturales: La Encuesta Nacional de Consumos Culturales ENCC (2017).

Estas nuevas agencias sobre los espacios públicos estarían vinculadas a una espectacularización de los mismos. A partir de esta interpretación resulta central el aporte de Debord (2018), y su caracterización del espectáculo como una relación social entre personas mediada por imágenes, y no una colección de ellas.

Los espacios públicos como dispositivos de visualización se habrían convertidos en el *tableau* de la construcción identitaria colectiva como individual. Los espacios públicos se presentarían tanto como una idea o un concepto, pero también como un recurso cultural (Yúdice, 2002). Estos nuevos usos, apropiaciones y expresiones de lo público estarían mercantilizados simbólicamente a partir de la imagen técnica: la fotografía y lo audiovisual (Sontag, 2005). Esto potenciaría aún más el valor simbólico de estos espacios a tal punto que se articulan expresiones concretas de lo urbano, como políticas públicas y comerciales en este sentido. Estos *fragmentos* de lo público tanto físico-espaciales y socioculturales, espectacularizados con expresiones en lo urbano, conforman un espacio de flujo dentro de la Metápolis; cuantos espacios de flujos —*fronteras*— como representaciones (Baudrillard, 2002) e imágenes de lo público (Aumont, 2013) existieran o se (re)quieran construir desde lo transmediático, en función de, por ejemplo, construcciones de identidades colectivas o individuales.

En este punto, la construcción discursiva de la Metápolis como aproximación de lo urbano en el Orden Digital toma mayor sentido. Sus espacios públicos se constituirían como red en este sistema de interacciones, lo que explicaría las diferentes expresiones y apropiaciones de los espacios públicos físico-espaciales en diferentes partes del globo bajo mismos discursos o tendencias locales. Una reflexión que desarrollaremos en profundidad en el próximo capítulo.

Estas nuevas expresiones de lo público se lugarizarían en las redes. En esta nueva arquitectura de los espacios públicos, el ciberespacio complementa y configura los usos y apropiaciones sociales de las dimensiones físico-espaciales de lo urbano. Los ejemplos enunciativos acerca del poder del *hashtag*, en el último apartado, son expresiones concretas. Estas nuevas *formas* de (con)vivencia de lo público evidencia las incidencias de las lógicas emergentes del Orden Digital, donde los dispositivos tecno-culturales TIC, ya actantes digitales no-humanos, agencian e intermedian la experiencia de lo urbano, de los procesos de construcción de identidad social, de las expresiones y luchas sociales, y en algunos casos hasta de la misma forma urbana. Indagar acerca de este complejo proceso nos acercaría a poder comprender las implicancias de la revolución comunicacional en lo urbano y la inminencia de un nuevo salto tecnológico: la IV revolución industrial.

Para concluir este capítulo, el pensamiento esclarecedor de Latour (2012), quien argumenta que hechos y artefactos, empíreas y definiciones, no se corresponden, respectivamente, con enunciados, verdaderos y falsos. Más bien, los enunciados se mueven en un continuo, según la medida en que refieren a las condiciones de su construcción.

NÚCLEO 2

CAPÍTULO 4

**LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPACIO  
ABORDAJES Y PROCESOS DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN**

4.1 **INTRODUCCIÓN** | 134

4.2 **LA LENTE Y EL ENCUADRE**

EL DESAFÍO DE INVESTIGAR LO EFÍMERO EN CÓRDOBA | 136

4.2.1 Caracterización del universo físico de observación, Córdoba en lo urbano | 138

4.2.2 Caracterización del universo social de investigación, juventudes en Córdoba | 147

4.3 **POKÉMON GO Y SU ESTÉTICA CORDOBESA**

ABORDAJE A LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN | 157

4.3.1 Un hito en la experiencia de lo urbano

Caracterización de la unidad de observación principal | 159

4.3.2 *Pokégo*, más que un juego

Narrativas de la Tendencia Glocal en Córdoba | 164

1° Momento: De la tendencia a 'la locura' | 165

2° Momento: De 'la locura' al recurso | 168

3° Momento: Del recurso a la comunidad | 171

4° Momento: De la comunidad al caminante digital | 173

4.4 **HABITANDO LA IMAGEN**

SÍNTESIS Y REFLEXIVIDADES DE LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN | 179

4.4.1 Acerca de *Pokégo*, los caminantes digitales | 180

4.4.2 Acerca de los espacios públicos del ACen, uso y apropiación social de lo público emergente | 187

*Mi sueño es encontrar a Pikachu.  
Ignacio, 5 años.  
Córdoba, 2019.*

#### 4.1 INTRODUCCIÓN

“Mi sueño es encontrar a Pikachu” dice Ignacio, de cinco años, mientras sostiene en sus manos una pokebola. La frase surge del intercambio por el juego, y expresa de manera verbal el espíritu de la época de un segmento poblacional y etario al referir a la cultura *Pokemón*.

El capítulo cuarto de esta tesis busca indagar acerca de esta problemática. Pretende abordar desde un caso empírico las relaciones y dialécticas entre los consumos tecno-culturales y los espacios públicos como lugar y concepto. Desarrolla en su totalidad el segundo núcleo de abordaje a la unidad de análisis de la investigación, ya situados en Córdoba. Expresa las discusiones acerca de los consumos culturales como gravitantes en los procesos y dinámicas de uso y apropiación social de los espacios públicos, al tiempo que desarrolla y argumenta una metodología para este segundo estadio del abordaje al problema.

Luego del desarrollo del primer núcleo, instrumentado por los capítulos segundo y tercero, se recuperan las conceptualizaciones del Orden Digital y la de Espacios Público con referencia al área central de la ciudad Córdoba (ACen) como universo físico-espacial de observación. Se define además el abordaje a las juventudes como universo social desde la perspectiva de la segmentación, para el cual se desarrolla un planteo metodológico diferente correspondiente a este núcleo, frente al desafío de investigar los procesos efímeros y transmediáticos del paradigma digital y sus devenires.

El objetivo de este capítulo es desarrollar un abordaje empírico desde la observación participante, acerca de la *Tendencia Glocal Pokégo* (TGP) vinculado a las lógicas y dinámicas del juego homónimo. Interesa la observación no del funcionamiento del juego *Pokémon Go* en sí, sino de sus dialécticas físico-espaciales, socioculturales y simbólicas con relación al problema de esta investigación en el ámbito de lo público en el ACen de Córdoba. Se busca aportar así, en este punto del trabajo, las verificaciones empíricas en relación a las aproximaciones de sentido (Hipótesis) planteadas en el capítulo primero, como también poner en articulación las construcciones teóricas del capítulo segundo y tercero.

La instrumentación del capítulo se vierte en tres momentos: el de formulación metodológica, el de observación participante, y el de reflexividad en la construcción del dato. La metodología del capítulo es multimodal articulando la triangulación teórica y de casos, a fin de construir un enfoque referido en particular al segundo de los objetivos específicos del trabajo: *Identificar y Caracterizar* tecnologías y plataformas digitales relacionadas con las dinámicas de uso, apropiación y consumo cultural de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba; el cual estructura esta sección.

El capítulo se desarrolla en tres apartados que abordan diferentes escalas de aproximación:

El primero titulado *La lente y el encuadre*, se concentra en la formulación metodológica del segundo núcleo de aproximación al problema, al tiempo que expresa los principales desafíos de estudiar lo efímero de los procesos y dinámicas del Orden Digital. En este apartado también se aproxima y definen los dos universos de observación: el físico-espacial y el social, que se corresponden con el área central de la ciudad de Córdoba y las juventudes vinculadas al *gaming*, respectivamente. Respecto al área central se abordan cuestiones de densidad, delimitaciones, demografías y mapeos de los espacios públicos en su dimensión físico-espacial. En cuanto a las juventudes, se definen desde un debate conceptual en torno al poder y la construcción de identidades especulares.

El segundo apartado *Pokémon Go y su estética cordobesa*, desarrolla la observación participante acerca de las unidades de observación primaria y secundarias, al tiempo que caracteriza el fenómeno con relación a lo global y lo local. La observación es llevada a cabo desde un enfoque etnográfico durante el periodo 2016-2018, se enuncia a partir de 'cuatro momentos' que, con relativa homogeneidad, buscan dar cuenta de los procesos culturales vinculados al juego y sus dinámicas físicas y culturales en Córdoba, a la que hemos caracterizado como *tendencia* y consumo tecno-cultural. Estos momentos se expresan desde el género literario de la narrativa, sin que esto la convierta en una etnografía.

Es importante señalar en este punto, y para todo el capítulo, la diferenciación entre el juego *Pokémon Go* y su tendencia *Pokégo* (TGP), siendo esta última la que interesa observar por su diversificación y correlato con la unidad de análisis de esta investigación, la cual inferimos y caracterizamos como transmediática, es decir, compuesta por extensiones comunicativas que obligan a generar un abordaje de segmentación como lo propone Taguenca Belmonte en su lectura de Deleuze y Guattari.

Por último, el tercer apartado *Habitando la Imagen* expresa las reflexividades de la observación, la que busca sintetizar e integrar las apreciaciones observadas en función del objetivo general y el problema. Se desarrolla en dos aproximaciones finales: a la tendencia *Pokégo* en relación a las construcciones discursivas del Orden Digital, y a sus incidencias en los espacios públicos del área central de la ciudad de Córdoba con relación a la noción de *lo público* argumentada en este trabajo. Estos 'resultados' se vinculan y se proyectan al capítulo quinto, dando inicio así a las reflexiones finales de este trabajo.

#### 4.2 LALENTE Y EL ENCUADRE DESAFIOS DE INVESTIGAR LO EFÍMERO EN CÓRDOBA

El Orden Digital de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC) se expresaría a partir de procesos y dinámicas efímeras, expresados y representados por distintos consumos y bienes culturales. Estos fenómenos acompañarían las temporalidades propias de las estrategias de su mercantilización expresadas a partir de narrativas transmediáticas. 'Lo novedoso' forma parte de las lógicas de apropiación social, mientras la *moda* y la *tendencia* se disputan su *adherencia*. *Lo último, lo nuevo, lo que se usa, lo que ocupa las redes* se transforma en un *modelo de experiencia* al cual se adscribe o se rechaza, pero que en ambos casos gravita nuestras cotidianidades.

Estos procesos efímeros pero intensos suelen representar un desafío para su investigación, particularmente en su delimitación temporo-espacial. Su corta duración en el tiempo y sus alteridades casi permanente representarían el principal desafío epistémico, como si se tratase de encuadrar en un plano corto un automóvil en movimiento durante una carrera, u observar en detalle lo efímero de una burbuja. De qué manera logramos que nuestro objeto en movimiento no salga del encuadre y, al mismo tiempo, qué tipo de lente necesitaríamos para poder observarlo con nitidez aún en su velocidad y desplazamiento; es la problemática que aborda este primer apartado, tendiente a presentar la delimitación físico-social e instrumental del abordaje a las principales empíreas de esta investigación.

Como hemos desarrollado en la aproximación del capítulo anterior,<sup>78</sup> el consumo cultural es definido por García Canclini (1993) como "el conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos" (p. 24). Si bien estos no representan la unidad de análisis o estudio, sí la de observación. Son tomados en cuenta para tensionar y poner en situación a los espacios públicos contemporáneos en diálogo con la construcción discursiva y conceptual del trabajo.

En los últimos años, estos espacios han sido lugarizados por diferentes *tendencias* digitales locales. Un ejemplo de ello son los denominados *challenges*<sup>79</sup> (desafíos) que se co-producen en la Hiperrealidad del Orden Digital a partir de narrativas transmediáticas, y que utilizan los espacios públicos de la Metápolis como su *tableau escénico*. Se expresarían en las redes al mismo tiempo que en las calles, espectacularizando y representando usos y apropiaciones a partir de la imagen técnica y los lenguajes audiovisuales, donde el posteo se presenta como el principal acto de visibilización. No solamente los *challenges* mercantilizan —en términos simbólicos— los espacios públicos como consumo, también las recientes campañas de promoción de productos y locales deportivos utilizan el ámbito de *lo público* en su dimensión físico-espacial para visibilizarse y construir narrativas, como el caso de *House of Go Nike*<sup>80</sup>.

---

<sup>78</sup> Véase apartado 3.4.

<sup>79</sup> Los *challenges* son desafíos locales que se generan a partir de narrativas *transmedia*. Sea para posicionar un producto, promocionar un lugar turístico, una canción o simplemente generar tendencia y comunidades en la web, estos desafíos son tan efímeros y diversos, como intensos y performativos. Construyen comunicacionalmente una narrativa, un relato, una manera de apropiarse de algo, un producto, sea este un objeto o un espacio y lo mercantilizan en términos de consumos culturales. Por ejemplo, los espacios públicos, como en el caso del *challenge Happy*, la canción de Pharrell Williams que durante 2014 y 2015 fue tendencia en redes como YouTube y donde cada ciudad se expresaba compitiendo por su visibilidad en la red a partir de este *challenge* musical.

<sup>80</sup> *House of Go Nike* es un espacio interactivo de la firma *Nike Company*. Consiste en la instalación de una 'casa inteligente' donde se practica el *running* de modo tal de aumentar la experiencia (estética) deportiva a partir de dispositivos digitales y eventos *streaming*. Al mismo tiempo, sus prosumidores hacen uso de los productos de la marca en las calles y parques, una experiencia transmediática que se implementó en Buenos Aires y en Ciudad de México durante marzo de 2018, y que utiliza los espacios públicos como espacios anexos e interactivos de la experiencia mediatizada.

La creciente difusión de estas estrategias y campañas —que instrumentan el espacio público físico-espacial como soporte— lleva a preguntarnos de qué manera abordar sus procesos y dinámicas que tienen por característica ser transitorias y singulares, al mismo tiempo que comparten rasgos comunes.

En tal sentido, este capítulo construye su marco metodológico a partir de la interacción de enfoques, estrategias y técnicas que permitan una aproximación integral de estos fenómenos. La observación desarrollada en este segundo núcleo de abordaje responde a un enfoque interpretativo y exploratorio, donde se articula principalmente una metodología multimodal de autores y observaciones.<sup>81</sup> El empleo de estas triangulaciones en las unidades de observación responden a la necesidad de abarcar un fenómeno transmediático, que presuponemos se expresaría por diversos consumos culturales y plataformas TIC. Esta estrategia de recolección de información colaboraría en subsanar los procesos efímeros del orden digital, dando cuenta de un proceso más amplio en el tiempo y el espacio con foco en sus trayectorias y flujos.

Recuperando lo planteado en capítulos anteriores, inferimos que el uso de los *dispositivos tecnológicos TIC* (equipos y aplicaciones digitales) en su rol de actantes se manifestarían como intermediarios de la relación personas-ciudad, por la cual se agenciarían también como actantes digitales de *lo público*. En sentido de su comprensión transmediática, se propone para este capítulo un abordaje empírico de *unidad de observación segmentada* (UO) —principal (UOp) y secundaria (UOs)—, en cuya dialéctica componen su narrativa espacial en Córdoba, Argentina. El motivo de seleccionar esta ciudad como ámbito empírico responde a los intereses propios de aportar un antecedente local a la temática, como a los recursos de investigación disponibles.

Es pertinente recuperar lo enunciado en el capítulo primero acerca de la tendencia *Pokégo*. Esta define la totalidad de la *unidad de observación* (UO), mientras que la UOp refiere al Juego *Pokémon Go* en Córdoba; en tanto la UOs se compone por el análisis en relación a la UOp de Apps digitales como Safety Pin, WhatsApp, Google Maps, Go Maps. No debe confundirse esta unidad de observación con la *unidad de análisis* de esta investigación<sup>82</sup>, la que viene desarrollándose desde el capítulo segundo.

Respecto a la unidad de observación principal *Pokémon Go*, se trata de un fenómeno de consumo cultural promovido por narrativas *transmedia* desarrollado en julio de 2016, que se propagó con diferentes intensidades en ciudades del mundo. Es importante señalar que interesa el análisis de las dinámicas e interacciones que el juego posibilita y promueve en relación con los espacios públicos de Córdoba en sus dimensiones sociocultural, físico-espacial y simbólica. Este trabajo no representa un estudio específico sobre el juego, en tanto se desestiman los análisis propios de la teoría de los juegos y el campo de estudio asociado a videojuegos y comunidades *Gamers*.

Con relación a las unidades de observación secundaria, estas permitirían componer el fenómeno transmediático de la tendencia que genera el juego, al evidenciar sus dinámicas y prolongaciones comunicacionales, culturales y territoriales. En el marco empírico de la observación, estas unidades se presentan complementarias de la principal, componiendo la totalidad del fenómeno transmediático de la unidad de observación, la que denominaremos *Tendencia Glocal Pokégo* (TGP) para diferenciarla del juego homónimo (Unidad de Observación Principal).

---

<sup>81</sup> Para una mejor comprensión de los aspectos metodológicos generales se sugiere la relectura del apartado 1.4.

<sup>82</sup> Véase apartado 1.4. El *caso de estudio* o *unidad de análisis* está configurado por la discusión y problematización conceptual de los espacios públicos en el Orden Digital. Refiere concretamente a la dialéctica tecno-cultural con la (con)vivencia de lo público, cuya unidad de observación más representativa —para este problema— es la *Tendencia Glocal Pokégo* (UO). Se compone del juego *Pokémon Go* (UOp) y sus prolongaciones en App de mensajería y geolocalización (UOs).

El universo social de estudio se define por 'las juventudes', una categoría que profundizaremos en el apartado siguiente y que representa un corte cultural y generacional vinculado con *lo digital*. Según ENCC (2017)<sup>83</sup>, son el mayor grupo de personas influenciadas por consumos culturales del Orden Digital siendo sus principales prosumidores. Esta generación tiene particularidades etarias y culturales que circunscribe el estudio, por lo cual las observaciones obtenidas no implican una generalización del fenómeno en lo social. Asimismo, la circunscripción de la observación a este grupo se apoya en los lineamientos del SINCA (Sistema de Información Cultural de la Argentina) donde establece que las y los jóvenes —en particular la generación *millennials*— son los principales prosumidores de consumos culturales digitales en Argentina llegando a representar entre el 86 y el 100% de los consumos *on-line*.

Según Blázquez (2017), para comprender un fenómeno cultural futuro es necesario estudiar los comportamientos de las juventudes<sup>84</sup>. La prospección de esta investigación se apoya en esta reflexión para desarrollar su debate conceptual acerca de nuevas dinámicas en los espacios públicos del Orden Digital. Es decir, comprender socialmente los consumos y bienes culturales de las y los jóvenes en el espacio público de la ciudad de Córdoba daría cuenta de una apropiación futura, una manera nueva de experimentar y (con)vivir socio-espacialmente la ciudad.

Antes de profundizar el campo físico y social de observación, es preciso señalar que los fenómenos y comportamientos empíricos y reflexiones conceptuales aquí expresados representan un proceso, entre varios, que da cuenta a partir de las prácticas sociales y culturales de las distintas aproximaciones de sentido que se fueron elaborando, tanto de las de partida como las que se construyeron a lo largo del desarrollo conceptual y discursivo de este trabajo.

#### 4.2.1 CARACTERIZACIÓN DEL UNIVERSO FÍSICO-ESPACIAL DE OBSERVACIÓN CÓRDOBA EN LO URBANO

En sentido de contextualizar físicamente las observaciones, desarrollaremos a continuación una breve caracterización de la ciudad de Córdoba en aspectos relativos al problema y los objetivos de investigación. Se busca así definir el marco empírico de observación, cuyo desarrollo no pretende expresarse como un apartado con relación al estudio urbano de Córdoba sino como una territorialización y espacialización de las observaciones y sus análisis subsiguientes.

La ciudad de Córdoba es capital de la provincia homónima, en el centro norte de la República Argentina. Desarrolla su extensión urbana en una altitud media de 390 msnm en la interfaz entre la llanura pampeana y las primeras estribaciones del sistema montañoso denominado sierras pampeanas. Es ciudad cabecera del Gran Córdoba<sup>85</sup> (Figura 4.1), un sistema metropolitano que posee una población estimada<sup>86</sup> en 2019 de 1.981.737 hab., distribuidos con densidades diferenciales en una mancha urbana del tipo estrella, cuya dispersión conforman dos áreas conurbadas: Ciudad de Córdoba-Sierras Chicas y Valle de Punilla.

En particular, la Ciudad de Córdoba se extiende de forma radiocéntrica en el distrito administrativo del departamento Capital (Figura 4.4). Su ejido urbano coincide con este límite administrativo (cuadrado de 24 km y 576 km<sup>2</sup>), cuya población estimada es de 1.446.201 hab.

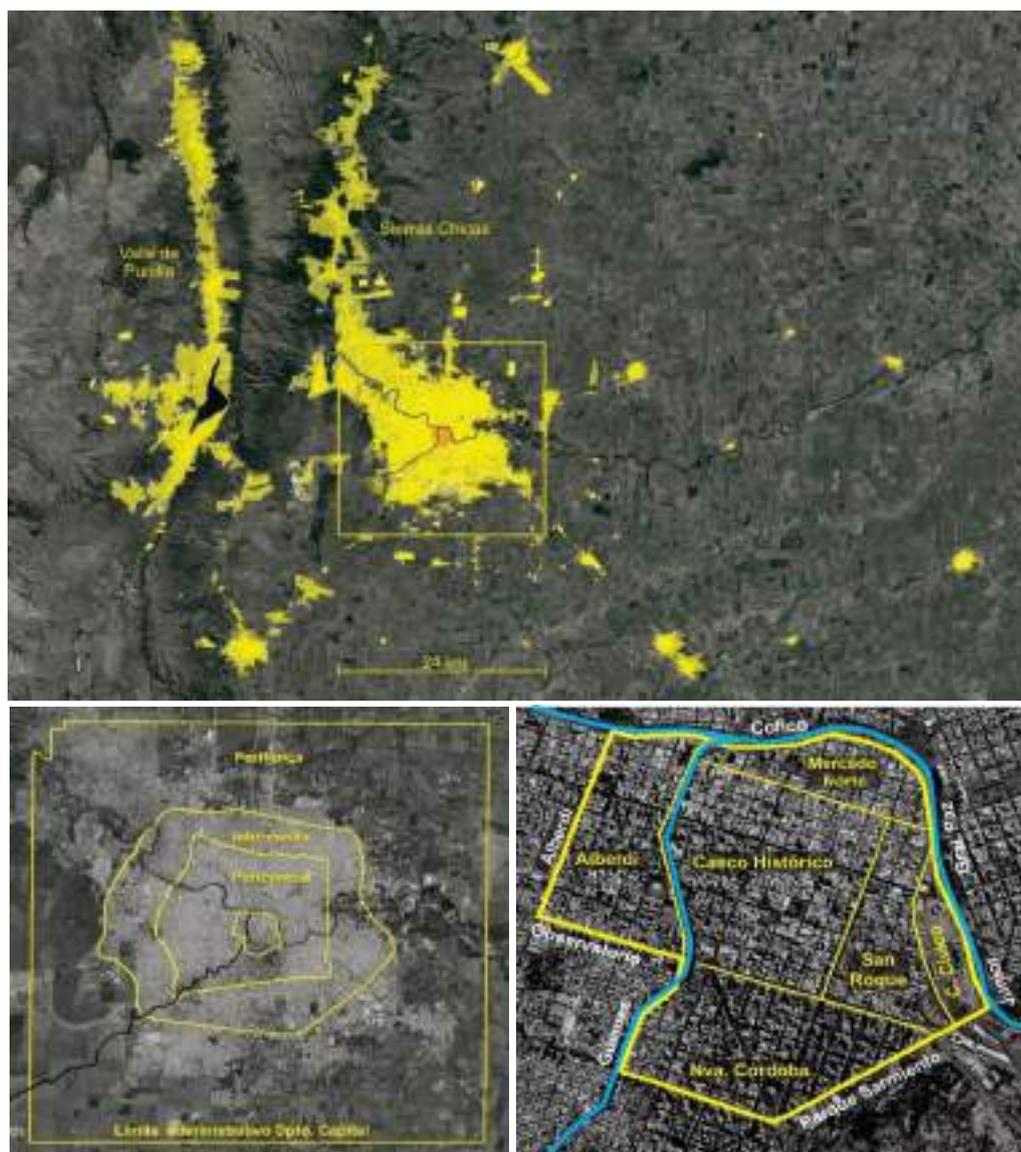
<sup>83</sup> Véase Encuestas Nacional sobre Consumos culturales (ENCC, 2013; 2017). <https://www.sinca.gob.ar/>

<sup>84</sup> Aproximación que se desarrollará en el apartado 4.2.2.

<sup>85</sup> Se considera Gran Córdoba al conglomerado Ciudad de Córdoba, área y región metropolitana, según criterios generales del Instituto Provincial de Planificación Metropolitana (IPLAM).

<sup>86</sup> Según Censo 2010 y cálculo de proyección poblacional:  $P^{t+n} = P^t (1 + tcca)^n$ , donde  $Tcca = (P^1 - P^0 / P^0) 100 : (n^a - n)$ .

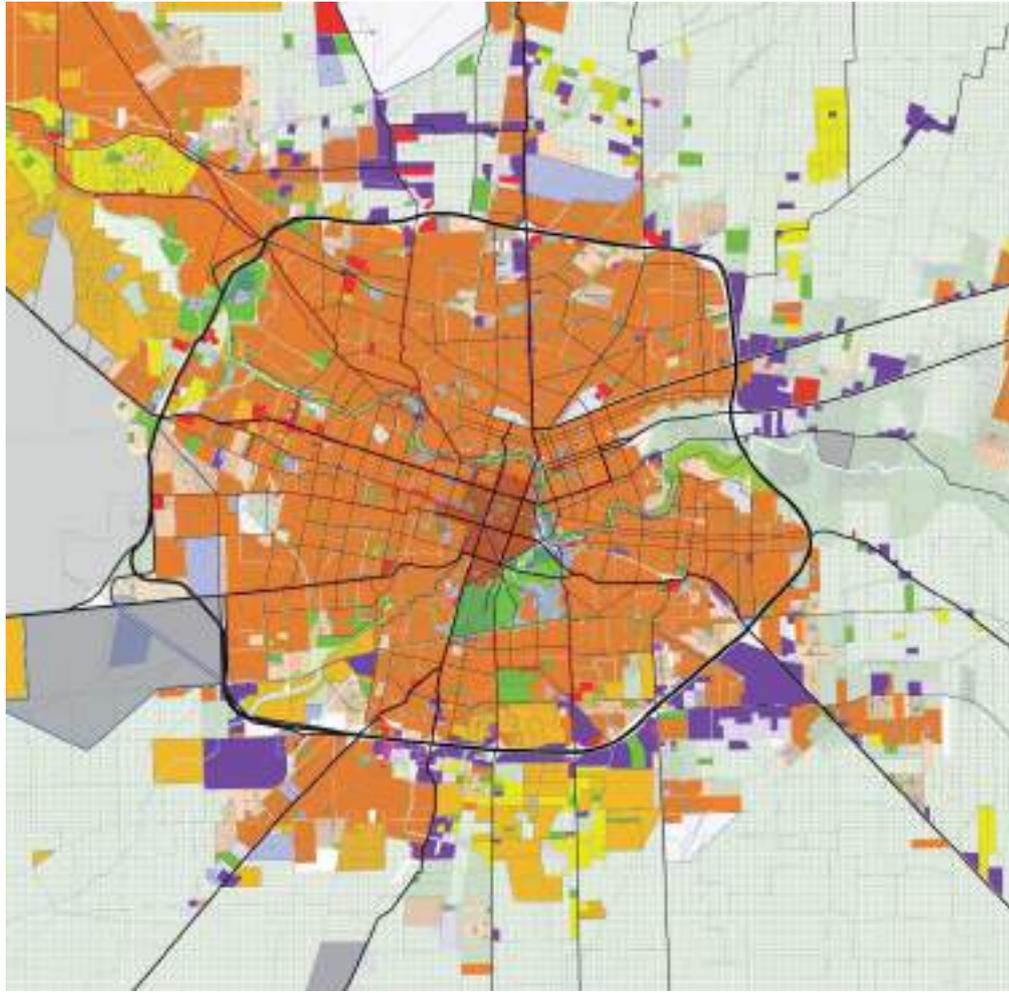
(según proyección 2019 INDEC), representando un 73% de la población metropolitana. Su extensión urbana desarrolla una superficie de 240 km<sup>2</sup> y presenta una densidad media de 6.026 hab./Km<sup>2</sup>, la cual varía según las áreas y corredores urbanos. La municipalidad de Córdoba, órgano estatal administrativo, establece para su estudio urbano y políticas públicas una división analítica de su ejido en cuatro grandes áreas (Figura 4.2): central, pericentral, intermedia y periférica. Es el área central la que concentra la mayor densidad de población, fundiaria y edilicia, intensidad de usos, principales sistemas comerciales, histórico-patrimoniales y públicos, por lo que su análisis interesa particularmente.



**Figura 4.1.** (Arriba) Gran Córdoba. Se observan las conurbaciones de Ciudad de Córdoba-Sierras Chicas (este) y Valle de Punilla (oeste), el ejido urbano de Córdoba (coincidente con la delimitación administrativa del Dpto. Capital), y en rojo el área central de la ciudad. Elaboración propia (2018).

**Figura 4.2.** (Abajo izquierda) Delimitación ejido municipal en grandes áreas. Elaboración propia (2018).

**Figura 4.3** (Abajo derecha). Área central de la Ciudad de Córdoba según límites ordenanza municipal 8057/85 y sectores que la componen. Fuente IPLaM (2013). Elaboración propia (2018).



**Figura 4.4.** Síntesis estructura urbana de Córdoba. Fuente: Proyecto de investigación SECyT- UNC “Estudio de la estructura urbana de la ciudad de Córdoba y de sus procesos de transformación urbana”. Sánchez M., Rosa S., Soto G. & Aguirre Moro R. (2013). Elab. Propia: actualización traza circunvalación. (2017)



**Figura 4.5.** Densidades y actividades ACen. Se observa la predominancia de intensidades del área central y zonas de influencia articuladas por corredores urbanos al área pericentral. Fuente: Dirección general de planeamiento urbano, Municipalidad de Córdoba (2015).

El área central (ACen), delimitada por la ordenanza 8557/85<sup>87</sup>, se subdivide en 6 sectores (Figura 4.3) que —según establece el Instituto de Planificación Municipal (IPlaM)— permitiría caracterizar distintas zonas, dinámicas y complejidades con relativa homogeneidad (IPlaM, 2013). Este enclave es pieza fundamental de los procesos y dinámicas urbanas de la ciudad de Córdoba y su área metropolitana, resultante histórica de cuando la proximidad física de diversas instituciones público-privadas y transacciones socioeconómicas urbanas así lo requerían. El ACen de Córdoba se compone administrativamente por la totalidad del Barrio Centro, parte de Alberdi y parte de Nueva Córdoba, y constituye gran parte de la comuna CPC Centro. A su vez, esta área contiene las 70 manzanas fundacionales de 1573 que se ejercieron como primer acto de la colonización urbana española en la confluencia del Arroyo La Cañada con el Río Suquía, siendo la terraza fluvial de este último su soporte topográfico. Es de destacar en relación con los espacios públicos, que el ACen alberga los principales circuitos histórico-patrimoniales y turísticos, donde este último proceso tensiona la puesta en valor del espacio urbano y el intercambio de *lo público* conformando lo que hemos definido en el capítulo anterior como el *tableau escénico* cordobés.

En tanto lo demográfico, el ACen posee una población estimada<sup>88</sup> en 2019 de 71.468 Hab.<sup>89</sup> (5% de la población de la ciudad) distribuida con centralidades y densidades diferenciales en una superficie de 4,6 km<sup>2</sup> (1,9% de la mancha urbana) lo que representa una densidad media de 15.536 Hab./Km<sup>2</sup>, tres veces la densidad promedio de la ciudad de Córdoba. Asimismo —según normativa vigente ordenanza 8256/86 y modificatorias—, su capacidad de carga<sup>90</sup> aproximada sería de 276.000 residentes, lo que significaría que la actual población solo representa su 26%.

El progresivo despoblamiento es una de las principales problemáticas urbanas del ACen, como remarca en sus conclusiones el informe *Estudio de la dinámica poblacional del área central* (IPlaM, 2013). Sostiene que la disminución de la tasa intercensal (actualmente en torno al 0,45% anual) es consecuente con el detrimento de las condiciones de residencia permanente, costo y acceso a la tierra y la vivienda, inseguridad y el deterioro de sus sistemas de espacios públicos en su dimensión física. En palabras del informe:

Con el transcurso de los años, el fuerte crecimiento de la población urbana, el incremento acumulado de los valores de suelo y la evolución tecnológica, principalmente en lo referida a información, promovieron patrones de urbanización más dispersos, provocando aglomeraciones urbanas cada vez más extensas y menos densamente pobladas, reduciendo la importancia de la distancia entre las funciones [...] Por otra parte, nuevas actividades y nuevas formas de consumo y de ocio, íntimamente ligadas con la movilidad y el transporte y alojadas en espacios contenedores de nuevo tipo que requieren de otro modo de ocupación del suelo, inducen a la aparición de espacios alternativos a la centralidad tradicional, donde se desarrollan gran parte de los episodios colectivos de la vida urbana actual. Centros comerciales, parques urbanos, aeropuertos, estaciones, son hoy los nuevos generadores de actividad urbana en torno a los cuáles la forma de la ciudad parece hacerse elástica y maleable. (IPlaM, 2013, p. 3-4)

No obstante, se reconoce que el área central de la ciudad de Córdoba mantiene un óptimo dinamismo con relación a casos similares latinoamericanos. Aún conserva la preponderancia administrativa, política, comercial, de ocio y relativa intensidad y mixturas de usos. Según informe IPlaM (2013), por día transitan 500.000 personas por el ACen de las cuales 70.000 pernotan, lo que significa que, sumado a sus residentes permanentes, daría una proyección de 150.000 hab.

---

<sup>87</sup> Límites del área central: Río Suquía, Av. Lugones-Estrada-Pueyrredón, A. La Cañada, Bv. San Juan y M. Moreno.

<sup>88</sup> Cálculo de proyección poblacional:  $P^{t+n} = P^t (1 + tcca)^n$ , donde  $Tcca = (P^1 - P^0 / P^0) 100 : (n^a - n)$  según datos Censo 2010 e IPlaM (2013).

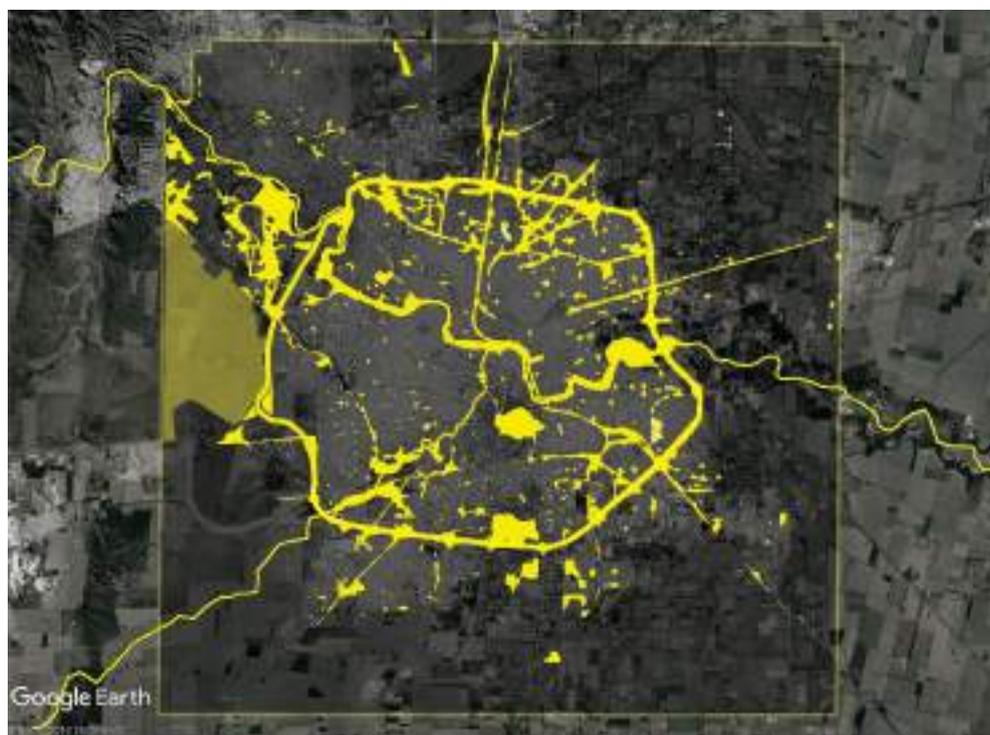
<sup>89</sup> Representa un 5 % de la población de la ciudad de Córdoba y un 3,6 % del Gran Córdoba.

<sup>90</sup> Este valor varía según el método de proyección poblacional y densidad fundiaria que se emplee, utilizando para este caso la fórmula de  $P^{t+n}$  con los menores índices que proyecta IPlaM (2013) con relación a los perfiles urbanos vigentes.

Luego de lo expuesto, y como enunciamos al inicio de este apartado, el universo físico de las observaciones de este trabajo estará circunscripto al área central de la ciudad de Córdoba. Sin embargo, esta delimitación no descarta las relaciones que los procesos y dinámicas de *lo público* puedan tener con distintos sectores de la ciudad y su área metropolitana. En particular, interesa observar y analizar las dinámicas del juego *Pokémon Go* con relación a los sistemas de espacios y lugares apropiados y destinados a *lo público* en el ACen.

Como desarrollamos en el capítulo uno, esta investigación propone (re)pensar la noción de espacio público como idea y lugar, a partir de problematizar la incidencia de los discursos tecnocomunicacionales en nuevas formas y dimensiones de lo público. Se explica de qué manera las TIC, en particular la observación de la tendencia *Pokégo*, se expresaría en la dimensión simbólica de los espacios públicos de Córdoba incidiendo en su dimensión física-espacial. Por esto, es necesario indagar acerca de *lo público* en el ACen, ya que representan los espacios urbanos donde se desarrollan los intercambios culturales y sociales más intensos de la ciudad.

Es preciso remarcar en este punto del trabajo que el ACen contiene los principales sistemas de *lugares de lo público*, legado de un proceso histórico de construcción y prácticas socio-urbanas que se expresan en dimensiones físicas, sociales y simbólicas. En ellos se desarrollan los primordiales circuitos y experiencias patrimoniales y turísticas vinculadas al ocio, a los consumos culturales de alta cultura y religiosos, al cual se suman nodos comerciales y administrativos de relevancia tanto para la ciudad como para el área metropolitana. Complementan esta red los espacios simbólicos, los denominados por Delgado (2015) 'espacios sacralizados'. Son lugares institucionalizados y resultantes de diversas prácticas sociopolíticas, particularmente simbólicas, que extienden el ámbito de *lo público* por avenidas, hitos y nodos del centro conformando junto a plazas, parques y peatonales el sistema socio-urbano de espacios públicos del área central. Se trata de un sistema que no debe de ser limitado desde su dimensión físico-espacial, sino —como procura esta investigación— desde su sentido transdimensional.



**Figura 4.6.** Áreas verdes de la ciudad de Córdoba. Actualización y complementación del mapeo del programa de investigación *Accesibilidad a las Áreas Verdes Públicas Urbanas de la Ciudad de Córdoba* de la UCC (2015). Elaboración propia (2018).



**Figura 4.7.** Sistema de espacios públicos del área central de Córdoba. En amarillo: principales áreas verdes y corredores de lo público en su dimensión físico-espacial. En blanco: nodos y corredores principales de su dimensión simbólica, los denominados espacios sacralizados. Fuente: Recuperación y actualización de datos Tesis de grado *Manzana Continua* (Cortez Oviedo, 2008). Elaboración propia (2018).

Como sucede en gran parte de nuestras ciudades, el sistema de *lugares de lo público* se compone por la interacción de distintas dimensiones, principalmente la físico-espacial y la simbólico-social. En el caso del ACen de la ciudad de Córdoba, la dimensión físico-espacial se delimita mayoritariamente por áreas y espacios denominados ‘verdes’ (Figura 4.6). Suele confundirse, o mejor dicho, restringir la noción de espacios públicos a estos espacios urbanos que, si bien tienen un protagonismo claro en la articulación de lo público, no representan el único ámbito donde estos intercambios se desarrollan. Como sostuvimos en el párrafo anterior, son los *espacios sacralizados* los que complementan la dimensión físico-espacial de *lo público*. Referimos a los espacios urbanos comunes de ámbito público o privado que por diversas apropiaciones simbólicas se constituyen en espacios de *lo público*, es decir, lugares del intercambio sociocultural y político.

La interacción de estos lugares con sus diferentes espacialidades y temporalidades conforman los espacios públicos físico-espaciales y simbólicos del ACen de la ciudad, cuya síntesis se representa en la figura 4.7. Desde una perspectiva urbano-morfológica, este sistema vivencial de experiencias se compone de espacios recintos (plazoletas, plazas y parques), espacios canales (peatonales, calles y avenidas), y nodos simbólicos que estructuran los procesos identitarios del ACen (hitos, monumentos, corredores de visibilización política, y ámbitos privados destinados al ocio y/o programas mixtos) —véase Figura 4.7 en blanco—.

Esta es la red que interesa observar en relación a las dinámicas de la tendencia global *Pokégo*. Se indaga de qué manera las nuevas experiencias y discursos comunicacionales mediados por dispositivos tecno-culturales TIC, instituyen, modifican o habilitan nuevos usos y apropiaciones que se expresarían en nuevas dimensiones y espacios de lo público en el ACen de Córdoba. En particular, cómo se vería alterado el diagrama representado en la figura 4.7.



**Figura 4.8.** Imágenes del área central de la ciudad de Córdoba. Autores: Municipalidad de Córdoba (Arriba), Multimagen (abajo izquierda), y Patricio Almenara (abajo derecha). Elaboración propia (2018).

## CÓRDOBA EN EL ORDEN DIGITAL

Para una comprensión más acabada de las relaciones de lo público, es necesario retomar y profundizar —para el caso del ACen de Córdoba y su región metropolitana— lo desarrollado en el apartado 2.3.3<sup>91</sup> respecto a las políticas públicas con relación al orden digital SIC; de qué manera estas acciones se expresan en relación con los consumos y el acceso a *lo digital*, y en nuevas infraestructuras y equipamientos en el ámbito físico-espacial-simbólico de lo público.

Recuperando lo expresado en el punto 2.3.3, la situación relativa de la provincia de Córdoba en tanto al acceso digital es óptima respecto al contexto nacional. En términos relativos, se posiciona como el segundo distrito con mayor conexión digital, y el primero en conexiones BAM (Banda Ancha Móvil), es decir, el de mayor acceso a internet desde *smartphones*.

<sup>91</sup> Véase apartado 2.3.3: *De las Toninas a Córdoba, una Argentina conectada*.

Según INDEC (2018b; 2019), la brecha digital posiciona al Gran Córdoba como el segundo distrito con mayor desigualdad digital del país (Véase Tabla 2.2). Esto se infiere a partir del desfasaje del 13%<sup>92</sup> entre cantidad de personas con acceso a internet y la penetración digital instalada. Se estima que en 2019 en Gran Córdoba los accesos BAF alcanzaron a 1.551.700 hab., lo que representa un 78,3% de su población —por debajo de la media argentina de 79,4% (35.724.265 hab.). La penetración digital para este conglomerado asciende al 91,3%, aspecto que, junto a ser el mayor distrito con conexiones BAM, dan cuenta de la desigualdad de acceso digital en este distrito.

Estas apreciaciones surgen del análisis de los datos publicados de UIT (2017a; 2017b; 2018a y 2018b), INDEC (2018a; 2018b; 2019), ENCC (2017) y CABASE (2018), que coinciden en destacar la relación entre la desigualdad económica y los medios/equipos de conexión digital. Es decir, son las poblaciones de menores ingresos las que acceden a internet a través de un *bit* más caro que, para el caso de Córdoba, esta problemática se expresaría con un mayor número de conexiones BAM.<sup>93</sup> También, a partir de un análisis interpretativo, se puede asociar este fenómeno de conexiones BAM a la creciente y alta población de jóvenes residentes en el ACen de Córdoba —aspecto que indagaremos en el siguiente apartado—. Este grupo etario utiliza este medio de enlace ante la alta rotación de residencia generado por sus viviendas de alquiler, donde una conexión BAF no se adecuaría a esta dinámica ni a las nuevas prácticas digitales.

En el último tiempo, se han desarrollado diferentes políticas públicas en relación con la inclusión digital, tanto provinciales como municipales. Si bien la órbita de acción de estas políticas —programas *Conectividad Córdoba* (2018) y *Ciudadano digital CIDI* (2017) — se desarrollan más allá del ámbito de la ciudad de Córdoba, sus incidencias sociales y simbólicas son particularmente importante en el mayor centro urbano de la provincia. A partir de ellos, se ha generado —con claroscuros— una nueva forma de interacción social entre actantes digitales humanos y no-humanos, instituyendo de manera incipiente lo que hemos denominado como tecno-cultura.

El Orden Digital de la SIC se manifiesta en la ciudad de Córdoba desde la cibergobernanza (programas *CIDI* y *Vecino Digital*) hasta los productos y servicios terciarios y cuaternarios. Por ejemplo —como en varias ciudades de Argentina—, son diversas las plataformas digitales orientadas al ocio, el *dating*, los servicios públicos, el *e-commerce*, el turismo y la alta cultura. Tan reciente son estos procesos que aún generan tensiones y conflictos sociales y de intereses por los baches legales y laborales no regulados. En Córdoba, el 2018 marcó el inicio de una incipiente *plataformización* de servicios y experiencias (Google Maps, Uber, Pedidos Ya, Glovo, Rappy, Agenda Cultural, Eventos públicos, Izi Travel, Facebook local, AirBnB, Couchsurfing, Civitatis, etc.) que generaron tensiones en la dinámica urbana de lo público en el área central de Córdoba. Este proceso se articularía en nuevos servicios y formas de comercio: nuevos intercambios sociales y disputas territoriales, y ocupación de los distintos espacios públicos de la Hiperrealidad y la Metápolis ‘cordobesa’. En tal proceso, el ACen se expresaría como un claro *fragmento* simbólico y físico-espacial en esta visibilización —quizás el más evidente para nuestro campo disciplinar—<sup>94</sup>.

---

<sup>92</sup> Detrás de CABA con un 57,7%. Véase Tabla 2.2.

<sup>93</sup> Este fenómeno se podría explicar por distintos análisis. Por un lado, el aumento de conexiones BAM respecto a las conexiones BAF es un fenómeno global. Por el otro, reconocer que el proceso de acceso a una conexión móvil es menos burocrático que una conexión fija, aunque esto conlleve pagar un valor más elevado por los *bits* de transferencia de datos. Otro aspecto para tener en cuenta es la relación entre las infraestructuras de fibra óptica (REFEFO) y la vivienda propia, a lo que se suma las altas tasas de rotación de residencia por alquileres donde una conexión BAF resultaría poco práctica y más costosa. Se podría sostener, de manera interpretativa, que existiría una relación estrecha entre el índice de conexiones BAM y las diferentes problemáticas que agencian el acceso a la vivienda.

<sup>94</sup> Es importante enmarcar este pensamiento en la complejidad construida a lo largo de los capítulos 2 y 3.

En una correcta lectura de las dinámicas del Orden Digital, el municipio de la ciudad de Córdoba y el gobierno provincial llevaron adelante diversas acciones respecto a 'lo digital'. Se tratan de iniciativas que podríamos llamar de diseño, que pretenden dotar a la dimensión físico-espacial de *lo público* (parques, plazas, calles y peatonales) de nuevas infraestructuras y equipamientos. Ejemplo de ello son las paradas de colectivos con Wifi 'gratuito', cargadores solares de *smartphones*, cobertura Wifi en plazas y parques, y estaciones digitales de difusión turística; son algunas de las acciones y estrategias de inclusión digital que intentan aprovechar los 16,85 m<sup>2</sup>/hab. de índice de áreas verdes de la ciudad de Córdoba. Respecto a estas iniciativas, podemos adelantar una reflexión: si bien estas acciones representan un avance en reconocer la importancia social del acceso a nuevas tecnologías, el trabajo de campo evidenció que estas gestiones son desapercibidas por amplios sectores sociales.



**Figura 4.9.** Orden Digital en Córdoba. Imágenes de distintas iniciativas públicas respecto a la inclusión digital, como de las tecnologías instrumentadas en relación con la doctrina de seguridad ciudadana. Elaboración propia (2018).

Algunas de estas acciones públicas y privadas, evidencian resabios de la doctrina de seguridad ciudadana desarrollada en el apartado 3.3.2 que aún vedan la permanencia o el ingreso al área central de la ciudad de Córdoba, a sus espacios públicos físico-simbólicos y experiencias urbanas emergentes del Orden Digital. Argumentamos esto desde la creciente red de cámaras de reconcomiendo facial estáticas y móviles en calles y parques, hasta los datos personales que implica el *logueo* para acceder a estos servicios gratuitos que se pagan con información. Inferimos que estos procesos estarían relacionados a las dinámicas de apropiación/expulsión de los espacios públicos simbólicos desarrollada en el apartado 3.3. Los datos obtenidos a partir de entrevistas y encuestas ponen en cuestionamiento hasta qué punto estas inversiones inciden de manera representativa en el proceso de inclusión digital urbana; o bien, resultan meros acondicionamientos urbanos con baja repercusión en la problemática de fondo.

Para concluir esta caracterización y a partir de lo expuesto, se define el área central de la ciudad de Córdoba como universo físico-espacial de observación. Esto permitiría, en relación con el problema de investigación, circunscribir las observaciones a un *fragmento* territorial reconocible en sus límites y paradigmático con relación a las diversas actividades que soporta. Asimismo, representa el área donde se expresarían con mayor claridad las incidencias del Orden Digital vinculados a los procesos culturales de *lo público*. También, es el área de la ciudad donde los espacios públicos en su transdimensionalidad se expresan con intensa diversidad, debido que la ciudad de Córdoba —aún en su proceso de metropolización— instituye este centro urbano como el de mayor representatividad simbólica. Las observaciones sobre el ACen y zonas de influencia posibilitarían desarrollar un marco socio-territorial de referencia de escala pertinente con relación a los recursos de investigación disponibles y objetivos específicos. Al mismo tiempo, permitirían generar un antecedente en pos de comprender las incidencias de los discursos comunicacionales en los espacios públicos, sus diferentes usos y apropiaciones y las incidencias de dispositivos tecno-culturales TIC interactuando en tal proceso.

#### 4.2.2 CARACTERIZACIÓN DEL UNIVERSO SOCIAL DE OBSERVACIÓN JUVENTUDES EN CÓRDOBA

En este apartado se abordarán aspectos relativos al grupo social que interesa observar. Asimismo, se indagará el porqué de su delimitación en relación con la Tendencia Glocal *Pokégo* (TGP) y su desarrollo en el área central de la ciudad de Córdoba (ACen) y zonas de influencia. En los párrafos anteriores sostuvimos que el ACen presentaba condiciones demográficas particulares. Por ejemplo: su menor tasa relativa de crecimiento con relación a la ciudad y, al mismo tiempo, la particularidad de concentrar la población joven influyendo y coparticipando de los procesos y consumos culturales del Orden Digital en Córdoba.

Esta particularidad tendría estrecha relación con la vida universitaria de la ciudad. Si bien en Córdoba radican varias universidades públicas y privadas, gran parte de esta gravitación es ejercida por la Universidad Nacional de Córdoba. Su informe estadístico (UNC, 2019) expone que la UNC posee 141.628 estudiantes<sup>95</sup>, de los cuales 51.923 proceden del departamento capital, mientras que 43.588 estudiantes provienen del interior provincial, 33.642 del resto de Argentina y 767 del extranjero. Es decir, más del 50% de la población estudiantil de la UNC no es originaria de la ciudad de Córdoba.

Si bien este apartado no pretende desarrollar un análisis demográfico, sí busca evidenciar y relacionar esta particularidad con el problema de la tesis. Como sostuvimos párrafos arriba, la predominancia de jóvenes en la pirámide poblacional del área central incidiría en las dinámicas de los consumos culturales, particularmente las tendencias vinculadas con lo digital, por lo que este segmento etario sería relevante de considerar en la observación.

Se puede inferir de manera cualitativa que este fenómeno estaría relacionado con la oferta de viviendas de alquiler, captando gran parte de la demanda de las y los estudiantes que llegan a Córdoba. Asimismo, este fenómeno no solo se restringe a la órbita universitaria, sino también

---

<sup>95</sup> Según informe Anuario estadístico 2018 posee 132.012 estudiantes de grado y 9.616 de posgrado (UNC, 2019).

integra a la población general<sup>96</sup>. Esto generaría en el ACen particularidades demográficas en la lectura de los usos y apropiaciones de sus espacios públicos físico-espaciales y simbólicos, como se pudo constatar en las observaciones. En otras palabras, la predominancia de jóvenes dinamizaría no sólo la economía local sino también los procesos culturales vinculados a la experiencia de lo urbano y lo digital, expresándose con claridad en las dinámicas del juego *Pokémon Go*.

Para complementar esta reflexión indagaremos acerca del concepto *juventudes*, entendidas desde la perspectiva antropológica como las diversas expresiones de 'lo joven'. Es preciso aclarar que cuando, hablamos de 'jóvenes', lo hacemos sobre una categoría poliédrica y difusa, siendo necesaria enmarcarla a los fines metodológicos del trabajo. Existen posicionamientos sobre el término que van desde un enfoque demográfico hasta sociológico, entre estas posturas buscaremos articular una definición y un rango etario adecuado para observar en este trabajo.

Desde una perspectiva demográfica y estadística, Naciones Unidas define *juventud* como el segmento etario comprendido entre los 15 y los 24 años:

Con motivo de la celebración del Año Internacional de la Juventud en 1985, la Asamblea General de las Naciones Unidas definió juventud como la cohorte de edades entre los 15 y los 24 años. A pesar de ello admite que esta definición sufre importantes variaciones en los diferentes países, e incluso dentro del propio sistema de las Naciones Unidas, no existiendo una definición universal. (Centro Unesco de Euskal Herria, 2003, p. 7-8)

Sin embargo, Naciones Unidas, UNESCO y CEPAL coinciden en considerar el término como ambiguo, ya que no existe una definición universalmente aceptada<sup>97</sup>. En tal sentido se expresa el informe SINCA: "cada país tiene la potestad de adoptar su propia definición —de juventudes—" (2017, p. 3).

Desde esta aproximación técnica, nos introduciremos brevemente al debate de las dimensiones conceptuales del término 'juventud', en función de enmarcarlo metodológicamente. Existen varios autores que abordan la temática, pero en particular retomaremos los aportes de la perspectiva socio-antropológica. Uno de ellos es el pensamiento de Bourdieu, quien plantea lo siguiente:

En la división lógica entre jóvenes y viejos está la cuestión del poder de la división (en el sentido de repartición) de los poderes. Las clasificaciones por edad (y también por sexo, o clase) [...] vienen a ser siempre una forma de imponer límites, de producir un orden en el cual cada quien debe mantenerse, donde cada uno ocupa su lugar [...] La juventud y la vejez no están dadas, sino que se construyen socialmente en la lucha de jóvenes y viejos. Las relaciones entre la edad social y la edad biológica son muy complejas. (2002, p. 164)

La juventud, en tanto constructo social en tensión por las dinámicas de poder, puede ser comprendida como un espacio de resistencia y legitimación. Es una relación dialógica entre dos grupos que pugnan en torno a una idea: la adultez —o lo que se comprende de ella—. Desde el pensamiento de Bourdieu, tanto la juventud como la adultez —entendida como el espacio legitimado del estadio social— se expresarían como *hábitus* que agencian prácticas sociales y discursos. En principio, ser joven representa ejercer lo que no implica ser adulto. Es decir, la adultez es todo aquello que no representa la juventud y viceversa. En la dialéctica, estos estadios se demarcan entre sí, un proceso que no obedece a rangos meramente etarios sino culturales. Representan una adscripción, una autopercepción estética.

---

<sup>96</sup> Refiere a la independencia económica/física del núcleo familiar, el ACen es el lugar donde los jóvenes aspiran vivir y desarrollarse. Al igual que sucede con otros contextos urbanos, en el caso particular de Córdoba, esto se encuentra concentrado y densificado en las zonas de propiedad horizontal.

<sup>97</sup> Recuperado de <https://www.un.org/es/sections/issues-depth/youth-0/index.html>

La estética —como categoría política, oblicua y de redistribución de lo sensible (Rancière, 2014)—<sup>98</sup>, incidiría no solo en la dinámica de autopercepción de ‘lo joven’ y ‘lo adulto’ sino también en los usos y apropiaciones sociales de los espacios públicos del ACen. Como argumentamos en el capítulo anterior, los espacios de lo público se habrían convertidos en el *tableau* escénico, el espacio disputado entre el poder y la resistencia, pero también el de construcción de identidades jóvenes.

En torno a caracterizar nuestro universo social de observación, podemos inferir que este proceso junto a la demografía del ACen, estarían incidiendo en las dinámicas de sus espacios públicos y de consumos y bienes culturales vinculados al Orden Digital y su topología de la Metápolis.

Continuando con el debate acerca del concepto juventud, y desde una perspectiva cultural, ‘lo joven’ se presenta también como un espacio posibilitante. Sus procesos, situados y solapados, pueden aproximarnos a un mejor entendimiento del concepto y sus implicancias en las prácticas sociales. Brito expresa que “la juventud es un producto social, el cual debemos diferenciar de su condicionante biológico” (1996, p. 26). Su planteo pone en tensión aquella idea biológica de juventud de los organismos internacionales, en tanto se aproxima a la perspectiva de Bourdieu (2002) al entenderla como una interacción y un constructo social. En un mismo sentido se direcciona el pensamiento de Margulis y Urresti (1996), quienes lo plantean como una moratoria cultural, un espacio permitido y consensuado, aunque en tensión:

En alguna sociología reciente, se trata de superar la consideración de la ‘juventud’ como mera categorización por edad. En consecuencia, se incorporan los análisis de la diferenciación social y, hasta cierto punto, la cultura. Entonces se dice que la juventud depende de una moratoria, un espacio de posibilidades abierto a ciertos sectores sociales y limitado a determinados periodos históricos. (1996, p. 13)

De este pensamiento retomamos el concepto de *espacio posibilitante*, en tanto lo demás debe ser rediscutido desde los aportes posteriores de Yúdice (2002)<sup>99</sup>, donde la cultura no solo es el proceso sino el recurso, en este caso, con el cual las identidades de las juventudes se construyen en el espacio de lo público.

Hasta aquí, el debate puso en discusión enfoques técnicos e interpretativos. Por un lado, la aproximación de los organismos internacionales que, a los fines estadísticos, confinan la juventud a un rango etario; por el otro, la juventud como construcción sociocultural tensionada por disputas de poder entre un segmento legitimado y otro en pugna por legitimarse. Este trabajo considera que ambas aproximaciones componen una idea de la totalidad del concepto contemporáneo, cuya mixtura se adaptaría al enfoque que desarrollamos y que puede ser aplicable a la observación y la construcción del dato.

Para ello, el trabajo se apoyará en los aportes conceptuales de Taguenca Belmonte (2009) en su lectura de Deleuze y Guattari (2002). El autor expresa que, para definir la juventud —en tanto estadio y proceso—, es necesario “no quedarse en el reflejo de realidades observables” (p. 164), sino en un análisis crítico.

---

<sup>98</sup> Véase apartado 3.4.1: *El espectáculo de la visibilidad*.

<sup>99</sup> Es importante contextualizar este pensamiento con relación al debate cultural contemporáneo. Si bien los autores sostienen que la cultura no incidiría tanto como lo social (Estructura), es importante señalar que estos estudios son anteriores a los aportes de la teoría cultural de Yúdice (2002), quien plantea la cultura como recurso.

El autor, comprende la juventud como identidad independiente y autoconstitutiva de sí misma. Es una dialéctica entre dominados y dominantes, vinculada en la construcción de identidades mutuas y cuya dimensión etaria es una mera demarcación, a veces necesaria, no así constitutiva. En sus palabras: “El poder heurístico de esta dicotomía se encuentra precisamente en esa contraposición de sujetos históricos que luchan desde el campo de las edades por el poder simbólico y material de las sociedades donde habitan” (2009, p. 186). Argumenta que la juventud debe ser abordada según las contingencias de sus acciones. En tanto, ‘lo joven’, como proceso impuesto desde lo dominante —adultez—, resulta de la contraposición de subculturas.

Hasta aquí, podemos definir que este trabajo entenderá ‘lo joven’ como autoconstrucción sociocultural sustentada por prácticas sociales y de pertenencia en una dialéctica de identidad, propia y de grupo. Se trata de una autopercepción que representa un constructo cultural, dinámico y en movimiento; que responde, también, a rangos etarios de los cuales nos valdremos para circunscribir la observación, los que se extenderán más allá de los 24 años planteado por ONU —lógica que será ampliada en la síntesis del apartado—. En síntesis, las juventudes son el estadio de una relación dialógica más en el contexto de las pugnas sociales de poder, se definen en la (des)marcación de lo preestablecido por ‘lo adulto’. Resulta del contraste de este vínculo y se relaciona fuertemente con los procesos culturales del Orden Digital. Desde este enfoque, los y las jóvenes representan *lxs nativxs* de esta revolución comunicacional.

Continuando con la construcción metodológica del núcleo, recuperamos de Taguenca Belmonte su abordaje sobre la juventud desde la segmentación. Expresa una perspectiva que se construye a partir de un modelo de tipologías que representan una interpretación de la segmentariedad de Deleuze y Guattari. Como planteamos en el capítulo anterior<sup>100</sup>, los autores proponen la idea de segmentos para comprender la simultaneidad de los procesos. Se tratan de *segmentariedades* duras y flexibles entendidas como estratos y capas codificables, superpuestas, simultáneas e interdependientes. Recordemos, se argumentan tres segmentaciones: *binaria, circular y lineal*. De manera simplificada, la segmentación lineal se asocia con la trayectoria de los objetos y procesos; por otro lado, la circular con los entornos donde transcurren, y la binaria con su proximidad y paridad.

Taguenca Belmonte formula una adaptación de estas ideas, expresándolas en las tipologías de *conducta, espacio y metadestino*. Pensadas para explicar la segmentariedad en la definición de juventud en la dialéctica joven-adulto, y dada su pertinencia con los objetivos de este trabajo, las consideraremos aplicables como un modelo en la construcción del dato del universo social. En su pensamiento, se presentan como una correlación de las planteadas por Deleuze y Guattari. Son esferas inclusivas y conectadas, que no deben ser entendidas como compartimientos estancos sino como un todo. En su decir:

Otro aspecto que debemos tener en cuenta es que las tres segmentaciones a las que hacemos referencia (lineal, circular y horizontal) no son autónomas. Antes, bien al contrario, se superponen unas a otras tanto en el plano individual como en el colectivo, creando estructuras tradicionales (moleculares) o modernas (molares) que delimitan ámbitos organizacionales micro y macrosociales para los jóvenes, aunque estos ámbitos son sólo separables a nivel analítico y no a nivel empírico [...]Ambas inciden en todos los segmentos y están insertas en los procesos de producción y reproducción sociales —en cada uno de ellos al tiempo que en todos—, en tanto que están relacionadas empíricamente. Aunque éstos inciden en forma distinta en cada uno de los segmentos, puesto que los mismos tienen formas de codificación y territorialización diferentes. (2009, p. 166)

---

<sup>100</sup> Véase apartado 3.2: *Ciudad en el Orden Digital. De fragmentos, redes y multiversos*.

En tanto, definiremos concretamente cada tipología y su relación con esta investigación. Es necesario aclarar que las tipologías planteadas por el autor representan para este trabajo una adaptación. Se retoman en función del desafío de segmentar la observación de los procesos efímeros y simultáneos de *lo digital* en el ACen de Córdoba para el universo social de los y las jóvenes.

La primera tipología es la *conducta*, una correlación de la segmentación binaria u horizontal que se expresa en relación con los procesos identitarios. Refiere a la relación de las juventudes con la dialéctica del poder. En este trabajo, se circunscribe a códigos y normas —explícitas o tácitas— que instituyen las expresiones sociales en los espacios públicos del ACen, tanto en sus dimensiones físico-espaciales como simbólicas. Esta tipología será articulada en función de dar cuenta de cómo y cuánto se ven alterados los hábitos de usos y apropiaciones sociales de estos espacios, en concordancia con las dinámicas del juego *Pokémon Go*. En este sentido, se vincula también a los debates desarrollados en el capítulo anterior acerca de los espacios públicos como dispositivo social.<sup>101</sup> En otras palabras, como plataforma transdimensional en la cual los actantes digitales humanos —en este caso los y las jóvenes— articulan su construcción de sentido, de identidad y territorialidad. Acerca de esta relación, recuperamos la dialéctica *rebeldía-sumisión* planteada en esta tipología por el autor, en la cual la juventud disputa el poder con la adultez desde una dinámica de territorialización. En sus palabras: “lo joven se caracteriza por su rebeldía ante los códigos y normas de los adultos. Es decir, construye su propia identidad desde lo joven, no admitiendo que el adulto reterritorialice los espacios por él desterritorializados” (2009, p. 169).<sup>102</sup> Desde esta perspectiva de análisis, la *conducta* aportaría una comprensión acerca de las lógicas y dimensiones socioculturales que agencian los espacios públicos del ACen como el lugar disputado.

El *espacio*, como segunda tipología vinculada a la segmentación circular, refiere al conjunto de relaciones físico-sociales. Su característica principal es la apertura o disminución de los entornos bajo la dialéctica abierto y cerrado. Se expresan en los espacios físicos y sociales definiendo ‘lo joven’ como constructo social. Son estas relaciones las que les permitirían (des)institucionalizarse a partir de una sobrecodificación, una ruptura; en otras palabras, un conjunto de (re)significaciones que institucionalizan a los y las jóvenes desde una red de vínculos por fuera de lo preestablecido (representada por los códigos de la familia o la formación educativa). Esta red de nuevas relaciones expresadas en el espacio, entendida como espacios de flujos, proyecta a las juventudes como entidad cultural por fuera de lo ya codificado por los adultos (hogar, trabajo, escuela, familia).

El empleo de esta tipología en el análisis crítico de las observaciones daría cuenta de los nuevos nodos de lo público en el ACen, nuevos ‘lugares’ relacionales y de proximidad que construyen lo público en Córdoba. A su vez, colabora en evidenciar las centralidades públicas emergentes del Orden Digital expresadas por los algoritmos del juego *Pokémon Go*, posibilitando nuevas lecturas de usos y apropiaciones de lo público.

Por último, la tercera tipología es el *metadestino* y se correlaciona con la segmentación lineal. Remite a una construcción simbólica desde el continuo libre-fijado y, como lo plantea el autor, “aporta elementos de distinción” (2009, p. 167). El *metadestino* es el significado que agencia el signo de las prácticas sociales de las juventudes en su autopercepción: un sentido que se busca, al tiempo que incluye y se articula con el *espacio* y la *conducta*. Desde el análisis de Taguena

---

<sup>101</sup> Véase apartado 3.3.2: *El Espacio Público, ¿dispositivo?*

<sup>102</sup> Esto se expresó claramente en los debates argumentados del apartado 3.4 acerca de los espacios públicos como consumo y bien cultural.

Belmonte, representa una tipología contradictoria en la construcción de 'lo joven', ya que el *metadestino* de un joven es ser adulto, y, en tanto adulto, deja de ser joven, lo cual haría perder su sentido en esta construcción analítica. Remite a un proceso lineal de concatenación de prácticas y discursos que no pueden ser fijados en un momento dado ya que se vincula con un hecho futuro.

En nuestro trabajo, esta tipología será entendida desde la idea de la distinción, y representará en los y las jóvenes en la búsqueda del reconocimiento de pares y ajenos en el ámbito de lo público, particularmente en su dimensión simbólica. Esta tipología evidenciaría en la observación de qué manera se articulan discursos y ritos en función de un sentido futuro de legitimación, agenciando el acceso, y expresándose en lógicas emergentes en las apropiaciones sociales en los espacios públicos del ACen.

Hasta aquí, hemos recorrido un debate necesario en esta instancia en pos de definir dos cosas: a qué referimos cuando enunciamos juventud, y de qué manera aproximarnos metodológicamente. En síntesis, las tres tipologías representan ejes de la observación del universo social del trabajo. Si bien se retoma el aporte de Taguenca Belmonte en su lectura de Deleuze y Guattari, se adaptan estas tipologías, ya no a la explicación de 'lo joven' como constructo, sino a la comprensión de los usos y apropiaciones sociales por parte de jóvenes en los espacios públicos del ACen de Córdoba. En otras palabras, permitirán construir el análisis a partir de tres dialécticas troncales: *lo identitario*, *lo relacional* y *lo simbólico*. Construcciones analíticas que se desprenden de los debates planteados en el anterior capítulo acerca de los espacios públicos. Se busca así, en relación con el problema y los objetivos fijados, dar cuenta de las dinámicas y lógicas emergentes de la tendencia glocal *Pokégo* como de aplicaciones secundarias y complementarias que la componen (WhatsApp, Google Maps, Safety Pin, etc.).

Asimismo, estas tipologías se asocian a dimensiones predominantes de análisis. En la construcción discursiva de esta tesis argumentamos que el abordaje de los espacios públicos en el Orden Digital debe ser transdimensional. No obstante, reconocemos que estas tipologías, en el campo empírico, tienen predominancias socioculturales, físico-espaciales y simbólicas, lo cual no descarta que estén presentes al mismo tiempo. A continuación, la tabla 4.1 presenta una síntesis de lo hasta aquí vertido. La gráfica vincula el planteo inicial de Deleuze y Guattari con los aportes de Taguenca Belmonte, y la adaptación a este trabajo de las tipologías; junto a los aportes esperados en la observación y las dimensiones predominantes en su análisis.

**Tabla 4.1.** Síntesis de la estructura de segmentación en el abordaje a la unidad de observación. Elaboración propia (2018).

Relación	Segmentación		
Deleuze y Guattari	Binaria - Horizontal	Circular	Lineal
Tanguera Belmonte	Conducta	Espacio	Metadestino
Par dialéctico	Rebeldía - Sumisión	Abierto - Cerrado	Libre - Fijado
Adaptación al trabajo	Lo identitario	Lo relacional	Lo simbólico
Aporte al trabajo	Expresaría lógicas socioculturales y tensiones de poder, en relación con la disputa del lugar y del espacio como territorio social.	Explicitaría nuevos nodos e interacciones de lo público en el ACen, los denominados 'lugares' relacionales y de proximidad.	Evidenciaría los discursos y ritos de una semiósfera de pertenencia, agencia el acceso en función de un sentido futuro de legitimación simbólica.
Dimensión predominante de análisis en los espacios públicos ACen	Sociocultural	Física-espacial	Simbólica

## JUVENTUDES EN EL ORDEN DIGITAL

Luego del abordaje sobre 'lo joven' como categoría, no podemos obviar realizar una lectura acerca de las relaciones entre las juventudes y el Orden Digital. Definimos anteriormente una síntesis acerca de los jóvenes como *lxs nativxs* de esta revolución comunicacional. Desde una primera aproximación, existen pocas dudas acerca de que los y las jóvenes dialogan y se entrelazan amablemente, quizás de manera intuitiva, con lo digital. Sin embargo, se presentan matices generacionales y socioculturales que divergen y complejizan esta aproximación de sentido.

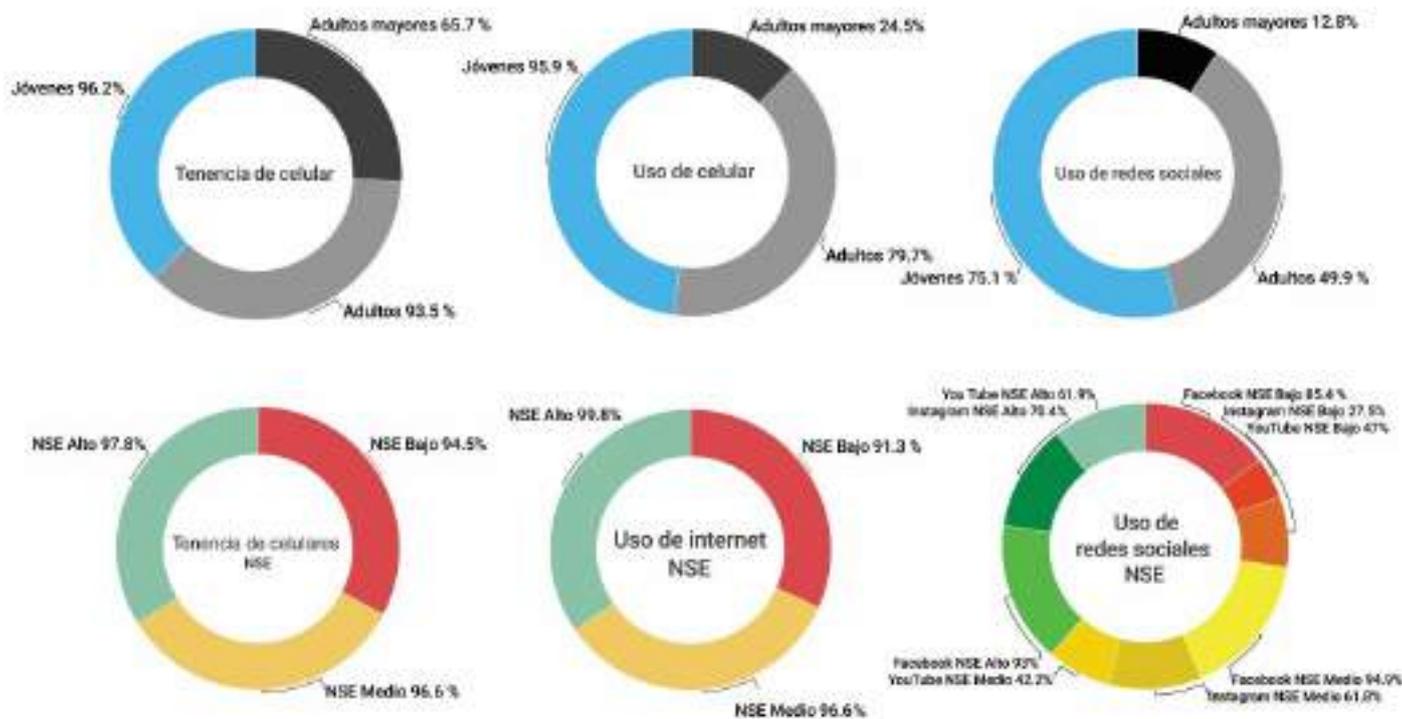
En los últimos años, proliferaron taxonomías etarias de manera de poder segmentar ciertas conductas y relaciones sociales. Los términos *Millennials* y *Centennials* aparecen como los principales buscando homogeneizar ciertas miradas y prácticas sobre los jóvenes. Lo cierto es que no existe consensos acerca de este planteo, que se relacionan al determinismo digital y vinculados al sociólogo Karl Mannheim. Este debate aparece vinculado a la categoría de generación, López de Gomara (2017) plantea que una generación representa a un grupo de personas cuya niñez y adultez se encuentran influenciadas por particularidades históricas comunes, y que marcan el pasaje a la adultez. Nuevamente, la dialéctica joven-adulto aparece no como autoconstrucción de los jóvenes sino como imposición de 'lo adulto'. Es decir, la adultez entiende que una generación *Millennials* o *Centennials* debe expresarse y adscribir a prácticas y patrones (pre)figurados. Cabe destacar que estas categorías surgen principalmente como segmentación de consumos y estrategias de marketing, aunque, una vez consagradas como dispositivos culturales, podrían estar agenciando identidades y prácticas sociales.

Desde esta perspectiva objetivaremos las categorías *millennials* y *centennials*, vinculadas a determinados cortes temporales propios para este trabajo. La diferencia con las escalas temporales globales responde a la reflexión de que los procesos del Orden Digital no fueron inmediatos en todo el mundo, sino que tuvieron ritmos y matices propios en cada lugar. Este trabajo opta por tres categorías más generales y menos restrictivas: *nativos digitales*, *nativos análogo-digitales* y *nativos analógicos*.



**Figura 4.10.** Posible taxonomía generacional del Orden Digital en Argentina. Elaboración propia 2018.

La Figura 4.10 expresa una posible caracterización taxonómica de este trabajo a los modos enunciativos, no así determinantes, de un estadio de lo joven en el marco del Orden Digital. Estos términos y escalas remiten a situar al lector en una escala temporal, en tanto su análisis no representa para este trabajo mayor profundidad. Otro aspecto para destacar es la relación entre los y las jóvenes con los consumos culturales ligados a lo digital. Tanto ENCC (2017) como SINCA (2017) coinciden en que 'lo joven' en Argentina representa el estrato social más digitalizado y de mayor consumo culturales de bienes y servicios TIC, como lo muestra la Figura 4.11.



**Figura 4.11.** Datos consumos digitales. Arriba: Juventudes en el orden digital. Acceso y participación de los jóvenes en lo digital. Abajo: Niveles socioeconómicos NSE en el orden digital, uso y participación en redes sociales. Fuente SINCA (2017). Elaboración propia (2018).

A modo de síntesis, desarrollaremos el cierre de este apartado metodológico del capítulo con foco en articular lo hasta aquí enunciado, y cuya expresión gráfica es la Tabla 4.2. Se busca puntualizar parámetros y técnicas de abordaje al fenómeno de la Tendencia Glocal *Pokégo* (TGP), en su carácter transdimensional en el radio y zona de influencia del ACen de Córdoba.

En un principio, planteamos el desafío que implica investigar los fenómenos del Orden Digital de la SIC por su característica efímera y volátil en el tiempo. Esto representa un desafío importante a la hora de aproximarnos empíricamente a su observación. En tal sentido, este trabajo dispone de una construcción metodológica flexible para el abordaje de la unidad de observación TGP y sus componentes UOp y UOs, sustentada desde un enfoque abductivo-interpretativo. Esto permite articular métodos y técnicas que se expresan en una triangulación teórica para su formulación, y de casos para su observación.<sup>103</sup>

Esta construcción de abordaje de la unidad de observación se estructura en tres momentos. El primero, de formulación metodológica, se centra en el desafío de los procesos efímeros de lo digital en el ACen de Córdoba, y cuyo universo social está representado por las juventudes. Aquí se hizo lugar a la definición epistémica de 'lo joven' y, en función de eso, delimitar un abordaje con relación al objetivo específico dos, el cual proyecta este capítulo. Se precisó como *juventudes* al proceso de adscripción de los sujetos, una construcción cultural y autopercepción individual y colectiva tensionada por disputas de poder e identidades territoriales. A partir de este marco, se emplea el abordaje de la segmentación planteada por Deleuze y Guattari (2002) bajo la lectura de Taguena Belmonte (2009). Se definen tres tipologías que construyen el análisis de las observaciones: *conducta*, *espacio* y *metadestino*. Estas aproximaciones, en tanto construcciones analíticas interrelacionadas, se adaptan y se asocian en este trabajo bajo tres miradas: *Lo identitario*, *lo relacional* y *lo simbólico*.

<sup>103</sup> Véase apartado 1.4: *Introducción metodológica*.

El abordaje, en principio segmentado, será reconstruido como un todo en relación a la unidad de análisis de esta investigación. Recordemos, interesa indagar acerca de qué manera y cómo los discursos tecno-comunicacionales serían capaces de instituir y habilitar otras dimensiones y espacios de lo público en Córdoba, vinculados a consumos tecno-culturales. Es preciso remarcar nuevamente que la unidad de análisis no es en sí el juego *Pokémon Go*, sino su dialéctica tecno-cultural con los espacios públicos del ACen de Córdoba (conjunto de experiencias socioculturales, espaciales y simbólicas). La segmentariedad como aproximación permitiría dar cuenta de este proceso transmediático, de manera de evidenciar nuevas lógicas de accesos, usos y apropiaciones sociales, tanto de las TIC como de los espacios públicos del ACen.

El segundo momento refiere a la definición metodológica que afronta la problemática transdimensional de lo digital —con relación a las narrativas *transmedia* (Jenkins, 2003; Scolari, 2013) —. Como desarrollamos discursivamente a lo largo de este trabajo, la convergencia tecnológica y sus estrategias de mercantilización de los consumos culturales posibilitan que un juego como *Pokémon Go* se extienda por diversos soportes tecno-culturales TIC. La experiencia del juego excede el ámbito de su plataforma y se manifiesta en un conjunto de nodos comunicacionales que componen en su conjunto la Tendencia Glocal *Pokégo*. Esto hace necesaria la diferenciación entre unidad de observación (UO) y de análisis (UA), conceptos que ya abordamos en el capítulo primero. En tanto, la unidad de observación se constituye por la Tendencia Glocal *Pokégo* -TGP- (conjunto de interacciones y dinámicas transmediáticas en los espacios públicos), compuesta a su vez por la unidad de observación principal UOp, y que la define el juego *Pokémon Go* (plataforma, accesos, versiones y dinámicas de juego). Por su naturaleza transmediática, la UO se compone además por un conjunto de nodos comunicacionales que se presentan en este trabajo como unidades de observación secundarias (UOs). Es decir, en principio, el juego *Pokémon Go* no representa *per se* a la tendencia y la estética *Pokégo*, que es la que interesa observar en relación a la unidad de análisis de esta investigación.

El tercer momento metodológico propuesto refiere a la instrumentación. Se define el universo físico-espacial y social de observación. El universo físico-espacial se ajusta al área central de la ciudad de Córdoba (ACen) y zonas de influencias (Barrios peri-centrales). Se focaliza la observación en el sistema de *lugares de lo público* (Figura 4.7), expresión que se enmarca desde la noción de espacio público, enunciada en el capítulo tercero. Caracterizado como un concepto transdimensional, denso en sentido de sus capas, relaciones y escalas, y que refiere a interacciones sociales subjetivas tensionadas por la construcción de identidades. Esto adquiere entidad en la observación de los espacios públicos del ACen, tanto físico-espaciales (plazoletas, plazas, parques, peatonales y calles) como simbólico-social (hitos, monumentos, corredores de visibilización política y ámbitos privados destinados al consumo y el ocio). Por otro lado, el universo social de observación refiere a las juventudes, entendidas como un proceso de adscripción y autopercepción. Este segmento social será circunscripto a los fines prácticos en el rango etario de 14 a 39 años, con una primera clasificación de ‘nativos digitales’ y ‘nativos de transición’. A su vez, serán identificados bajo sus autopercepciones de *Comunidad Pokégo*, *Comunidad Gamers Córdoba*, *Generación Millennials* y *Generación Centennials*. El rango etario será dividido en tres grupos: adolescentes, jóvenes y adultos jóvenes. El trabajo de campo comprende el periodo 2016-2018 y se aborda con un enfoque etnográfico, siendo la observación participante (Guber, 2014) y la técnica del sombrero (Jirón e Imilan, 2016) las principales fuentes de reflexividad. Además, la construcción del dato articula soportes cuali-cuantitativos como entrevistas etnográficas, conversación dialéctica, historias de vida, trayectorias, encuestas, registros fotográficos y mapeos. A continuación, se expresa de manera relacional lo enunciado en este apartado.

**Tabla 4.2.** Mapa del abordaje metodológico de observación - 2º Nucleo . Elaboración propia (2016).

Formulación Metodológica observación	Segmentación			
	Deleuze y Guattari	Binaria - Horizontal	Circular	Lineal
	Tanguera Belmonte	Conducta	Espacio	Metadestino
	Par dialéctico	Rebeldía - Sumisión	Abierto - Cerrado	Libre - Fijado
	Adaptación al trabajo	Lo identitario	Lo relacional	Lo simbólico
	Aporte al trabajo	Expresaría lógicas socioculturales y tensiones de poder, en relación con la disputa del lugar y del espacio como territorio social.	Explicitaría nuevos nodos e interacciones de lo público en el ACen, los denominados 'lugares' relacionales y de proximidad.	Evidenciaría los discursos y ritos de una semiósfera de pertenencia, agencia el acceso en función de un sentido futuro de legitimación simbólica.
	Dimensión de análisis	Sociocultural	Físico-espacial	Simbólica
	Enfoque de investigación	Abductivo - interpretativo - exploratorio		
	Enfoque metodológico	Triangulación metodológica (Teórica y de casos)		
Método de observación	Etnográfica			
Definición Met.	Unidad de observación	Tendencia Glocal <i>Pokégo</i> (TGP)		
	U. Observación Princ. UOp	Juego <i>Pokémon Go</i>		
	Unidad de observación secundarias UOs	- WhatsApp (grupos) - Safety Pin - CityCop - Go Maps	- Google Maps - WhatsApp (grupos) - Safety Pin - Go Maps	- WhatsApp (grupos) - Facebook (grupos y páginas) - Youtubers - Go Maps
	Unidad de análisis	Dialéctica tecno-cultural en los espacios públicos del ACen		
Instrumentación metodológica de la observación	Periodo de observación	2016-2018		
	Objetivo específico vinculado al capítulo cuarto	Identificar y Caracterizar tecnologías y plataformas digitales relacionadas con las dinámicas de uso, apropiación y consumo cultural de los espacios públicos de la ciudad de Córdoba.		
	Técnicas metodológicas	- Observación participante. - Entrevista interlocutores clave. - Grupos focales. - Encuestas on-line. - Entrevistas abiertas. - Registros fotográficos. - Análisis fotográficos (grupos y proximidades).	- Técnica del sombreado. - Análisis de las trayectorias. - Mapeos y videos. - Encuestas on-line. - Encuestas semiestructuradas. - Registro fotográficos.	- Observación participante. - Entrevista interlocutores clave. - Historias de vida. - Organigramas de flujos. - Mapeos y videos. - Encuestas on-line. - Registros fotográfico.
Universo físico-espacial de observación	Área central de la ciudad de Córdoba y zona de influencia (ACen)			
	Espacios públicos			
	Dimensión Físico-espacial	- Plazas y parques - Peatonales - Calles y avenidas	- Casco histórico - Centro. - Mercado Norte - Centro. - San Roque / Centro cívico. - Centro. - Nueva Córdoba. - Alberdi.	
	Dimensión Simbólico-social	- Hitos y monument. - Corredores de visibilización pol. - Ámbitos privados ocio y consumo	- Parque Sarmiento / Ciudad Univ. - Observatorio / Güemes. - General Paz / Junior. - Cofico.	
	Conexión digital principal	Banda Ancha Móvil - BAM- Tecnología 4G - Velocidad promedio 15 Mbps		
	Conexión digital Secundaria	Banda Ancha Fija - BAF - Tecnología ADSL y VDSL - Velocidad promedio ACen 10 Mbps		
Universo social de observación	Juventudes			
	Nativos digitales - Nativos análogo-digitales			
	Identificaciones	- Comunidad Pokégo. - Comunidad Gamers Córdoba. - Generación Millennials. - Generación Centennials.		
	Rango etario 14 - 39 años			
Clasificación	- 14-19 Adolescentes	Nativos digitales		Género
	- 20-29 Jóvenes	Nativos análogo-digitales		
	- 30-39 Adultos jóvenes			

#### 4.3 **POKÉMON GO Y SU ESTÉTICA CORDOBESA** ABORDAJE A LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN

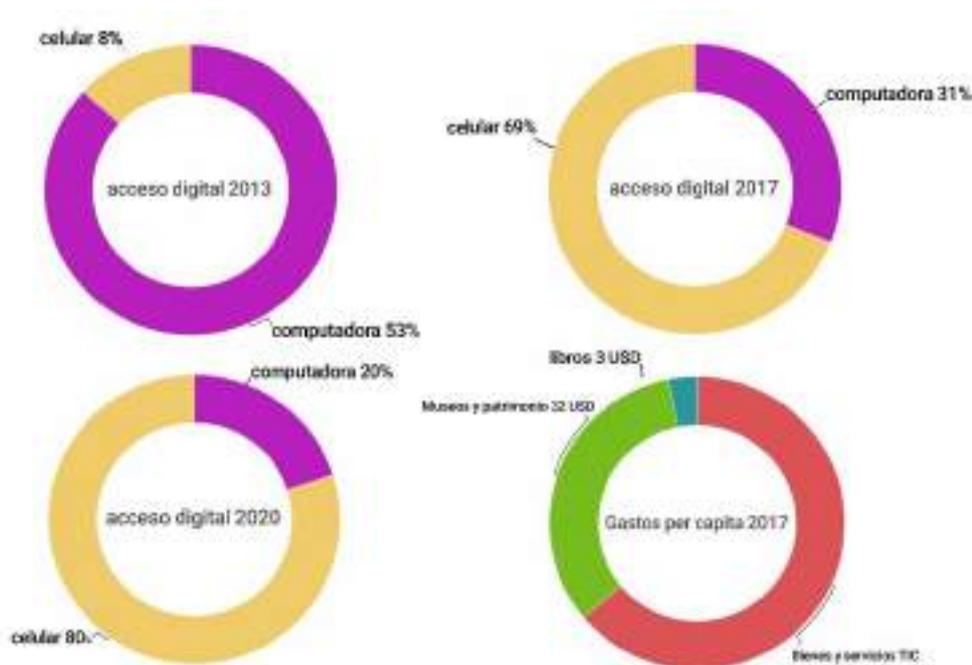
Como semiósfera, el Orden Digital de la SIC estaría incidiendo cada vez más en los procesos y prácticas sociales actuales. Los consumos y bienes culturales vinculados a lo digital se articulan y expanden a través de los dispositivos tecno-culturales TIC de manera veloz y simultánea. Las denominadas tecnologías disruptivas se expresan como principales actantes digitales no-humanos de esta contingencia, expresándose como claros instrumentos conceptuales e ideológicos de la Sociedad Informacional del Conocimiento (SIC). La centralidad de estas tecnologías emergentes es innegable y omnipresentes en nuestras realidades. Modifican conductas y modos de vida, relaciones y vínculos sociales, expresiones políticas y procesos productivos que componen un nuevo mapa global. Es una realidad transdimensional que hemos caracterizado como *Hiperrealidad* y que agencia lo urbano alterando espacialidades y experiencias. Esta nueva forma de experimentar lo urbano posibilitaría la apropiación de espacios e interdependencias que construyen un nuevo territorio, uno transdimensional, una topología de lo urbano en lo digital a la que hemos caracterizado *Metápolis*.

En este mundo, donde las distancias espaciales se acortan al tiempo que las sociales se alejan, la industria del entretenimiento compone uno de los nichos económicos más dinámicos en la económica del conocimiento. En este devenir, las estrategias comerciales de productos culturales vinculados a lo digital ensayan nuevas formas de experiencias, por ejemplo, aquellas vinculadas al concepto de narrativas *transmedia*. Esto impacta en los usos y oferta de las TIC. La tendencia y la moda se imponen no solo como adscripciones simbólicas, sino como necesidades tecnológicas de acceso vinculadas a la brecha digital. Es notorio cómo la obsolescencia programada se manifiesta fuertemente en esta dinámica generando tensiones socioeconómicas en los prosumidores. Cada nuevo producto de mercado requiere mejores capacidades tecnológicas que implican la obsolescencia temprana de dispositivos tecnológicos aún sin ser estos apropiados socialmente por la mayoría.

Esta tensión se expresa en el desuso de la computadora como principal portal de conexión. En nuestro país, según ENCC (2017), en 2013 el 53,4 % de la población accedía a internet vía computadora y solo el 8,7 % desde el celular, mientras que en 2017 las cifras respectivas fueron 31,4% y 69,9%. Esto expresa claramente que el celular, más que un mero dispositivo de conexión, se manifiesta como el principal terminal de acceso digital: una interfaz entre dos mundos, el físico y el intangible, que simboliza en un instrumento tecnológico 'el hilo de Ariadna' en el laberinto de los *bits*. Así, los dispositivos de conexión y particularmente los *smartphones*, se transforman en extensiones y prolongaciones de 'lo humano' y 'lo digital', dinámica que los agenciaría como actantes digitales no-humanos de la Hiperrealidad.

Los cambios en las dinámicas, modos e instrumentos de conexión digital inciden también en lo económico. La participación de productos y servicios TIC en la economía global ha crecido notablemente en la década posicionándose como la de mejores proyecciones de crecimiento para la década 2020-2030. La plataformización digital en este periodo de proyección representa grandes desafíos para los Estados y la sociedad civil, ya que implica un cambio de lógica en los procesos de producción y trabajo, que podrían impactar negativamente si no se visualizan y legislan a tiempo. Esta preocupación, junto a la de innovación tecnológica, promovió el desarrollo de baterías de políticas de Estado tendientes a capitalizar y fomentar la innovación en estas áreas.

En Argentina, un intento de ello es la llamada ley de Economía del conocimiento ley 27.506 (2019), la cual enunciamos en el capítulo segundo. La incidencia del Orden Digital en lo económico, social y cultural es evidente; expresión de esto son los gastos y consumos económicos vinculados a lo digital. En nuestro país representan la primera erogación mensual posicionándose con U\$D 62,5 mensuales per cápita, mientras que las visitas a museos y circuitos patrimoniales representan apenas el U\$D 32,2 y la de libros U\$D 3,7 respectivamente (ENCC, 2017).<sup>104</sup>



**Figura 4.12.** Lo digital en Argentina. Fuente ENCC (2017). Elaboración propia (2018).

En este contexto, los nuevos modos de ‘conectarse’ se tensionan por el álgido avance de las tecnologías y la técnica. Las TIC se han expresado por diferentes enunciados y estadios en los años de la revolución comunicacional. La *convergencia tecnológica* es quizás el concepto por el cual hoy mejor se caracterizan. Representa el momento en el cual las tecnologías y los discursos comunicacionales convergen y dialogan entre sí, articuladas por una multiplicidad de aplicaciones digitales (App). Gran parte de la oferta de App apuntan a economías terciarias y de servicios, desde asistentes y traductores personales hasta extensiones estatales de la cibergobernanza. Pero el gran potencial de estas aplicaciones se relaciona con los consumos culturales.

La convergencia entre *Inteligencia Artificial* (IA), *IoT* (Internet de las cosas), *conexión 5G* y un sinnúmero de *gadgets digitales* dan forma a un ecosistema tecno-cultural que podemos denominar como *tecnologías disruptivas*. Surgen entre ellas diferentes asociaciones y aplicabilidades, como las *tecnologías inmersivas*, que son aquellas que buscan recrear y generar nuevos entornos desde la *Realidad Extendida* (RX). La aplicabilidad de la RX es amplia, desde medicina hasta el teletrabajo, pero sin dudas es notable en la generación y promoción de contenidos, bienes y consumos culturales.

<sup>104</sup> Cálculos realizados en dólares debido al alto proceso inflacionario del periodo 2018-2019 en Argentina. Se toma como base el valor promedio de la divisa en 2017 de \$18 por dólar (momento de la medición). La conversión se aplica en referencia a las publicaciones en pesos argentinos del ENCC 2017.

La *Realidad Extendida* se compone a su vez por diferentes nominaciones y soportes, que mayormente responden al vínculo entre los prosumidores, los dispositivos tecno-culturales TIC y la dimensión físico-espacial. Hasta ahora, las más empleadas son: *Realidad Aumentada* (RA), *Realidad Virtual* (RV) y *Realidad Mixta* (RM), todas ellas apuntan al valor de la experiencia como un nuevo sentido sensorial. En cuanto a sus diferencias podemos simplificar que radican en el grado de ‘inmersión’ que posibilitan. En otras palabras, estamos en un entorno más inmersivo cuanto más presente y vívida se hace la Hiperrealidad digital y más alejado nuestro entorno físico-espacial. La inmersión responde generalmente a un entorno recreado al que, en mayor o menor medida según la tecnología, hará indistinguible lo virtual de lo real. En la escala de mayor y menor inmersión, podemos situar a la RV como las menos inmersivas y del otro extremo a la RM, mientras que la RA se encontraría en un punto intermedio dependiendo del tipo de experiencia y *gadget* digital que empleemos (Figura 4.13). Es decir, cuanto más inmersión con menos bloqueo del entorno físico-espacial mayor grado de avance y potencia tecnológica implica.



**Figura 4.13.** La realidad extendida. Relaciones del grado de inmersión con el bloqueo del entorno físico según cada tecnología inmersiva. Elaboración propia (2018).

Estas tecnologías fueron ampliamente transferidas a diferentes industrias y procesos productivos, particularmente aquellas vinculadas al diseño. Los sistemas BIM (*Building information modeling*) se valen de estos recursos para recrear entornos en el proceso de construcción de obra o previamente en las etapas de proyecto. Pero, vale remarcar, es en la industria del entretenimiento donde se expresa mayor visibilidad e impacto. Las realidades inmersivas asociadas a la industria de los juegos validan sus potencialidades, verdaderas prolongaciones de nuestros sentidos. Desde esta proyección, el juego *Pokémon Go* representa un hito de las tecnologías extendidas en relación con lo urbano. Podemos resumir que las tecnologías inmersivas constituyen hoy en día la dimensión más visible y cotidiana de la convergencia tecnológica, del Orden Digital y su Hiperrealidad, dando entidad cotidiana a la topología de la Metápolis en lo urbano.

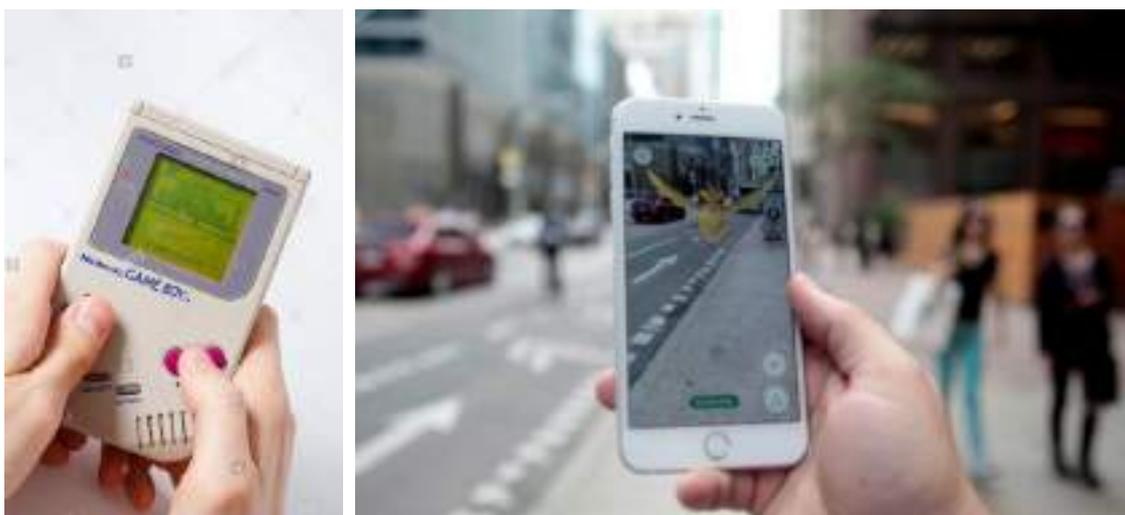
#### 4.3.1 UN HITO EN LA EXPERIENCIA DE LO URBANO CARACTERIZACIÓN DE LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN PRINCIPAL

*Pokémon* representa uno de los ejemplos más concretos de las Narrativas *transmedia*. Como planteara Jenkins (2003) capítulos anteriores, el todo es superior a la suma de las partes, siendo esto notable en el desarrollo de la marca *Pokémon* como producto y cultura. No solo comprende un juego, sino que se expresa en diferentes unidades de negocio de alto espectro que incluyen videojuegos, series animadas, películas, comics y hasta dispositivos tecnológicos.

Fue durante finales de la década *buffer* de los '80 —en concordancia con los grandes avances informacionales—, cuando *Pokémon* empieza a gestarse como un producto para consolas móviles, cuyas plataformas aún no habían sido desarrolladas. El grado de prospección de sus inventores y la apuesta por la innovación tecnológica de las empresas japonesas de la época permitieron que *Pokémon* viera la luz como videojuego RPG a mediados de los '90. La creación de Satoshi Tajiri y Ken Sugimor —con la colaboración de Shigeru Miyamoto—, fue desarrollada por las empresas japonesas Game Freak y Nintendo, siendo presentado oficialmente en Japón el 27 de febrero de 1996 junto a las consolas portátiles *Game Boy Nintendo*.

*Pokémon*, cuyo nombre surge de la contracción del nombre de la marca japonesa Pocket Monster (Monstruos de Bolsillo), consistió en un principio en un juego RPG (*role-playing game* o Juego de rol) con la capacidad técnica de conectar consolas por cable e intercambiar atributos. El objetivo del juego consistía en convertirse campeón tras dominar las batallas contra los mejores pokémon y entrenadores de la región utilizando como herramientas las *pokebolas*. De esta manera se completaba una *Pokédex*, una suerte de biblioteca donde se almacena la información de los 151 pokémon de la primera generación. Con la capacidad de la conexión *cable link*, las consolas Nintendo permitían intercambiar pokémon o combatir entre jugadores, necesidad sine qua non para completar la Pokédex. A pesar de las múltiples versiones y actualizaciones del juego, su esencia y argumento no cambió significativamente.

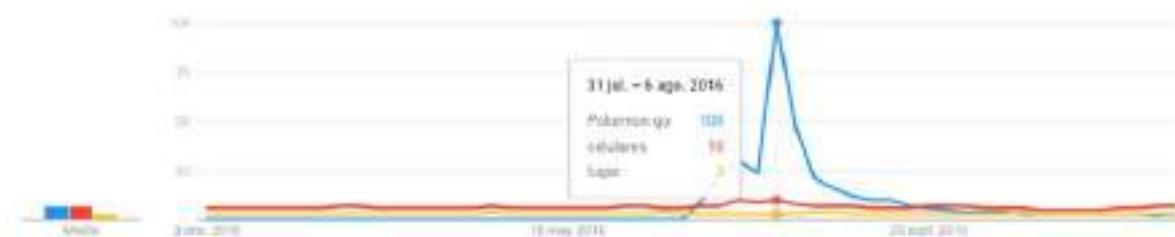
El éxito fue tal que en 1997 hizo aparición su versión televisiva en el género animé, consagrándose culturalmente en las juventudes de los '90. Esta vez, el juego convertido en relato, narra las aventuras del joven Ash Ketchum en su metadestino de convertirse en maestro pokémon, máximo escalafón al que un entrenador puede aspirar. En esta historia, el joven Ash le es asignado por dormilón uno de los pokémon más reacios, Pikachu. De esta manera, Ash y Pikachu conforman la dupla de culto de toda la cultura Pokémon, convirtiéndose en el símbolo y el signo de todo digno seguidor. A esta versión animé le sucedieron múltiples series y películas, y, cuando el fenómeno cultural parecía ya olvidado por las nuevas generaciones, resurge de la mano de las tecnologías inmersivas.



**Figura 4.14.** 20 años no es nada. Izquierda: una plataforma de juego *Game Box* de 1996. Derecha: un smartphone en 2016 visualizando un pokémon en plena calle por Realidad Aumentada. Elaboración propia (2018).

Luego de 20 años del lanzamiento de *Pokémon*, el fenómeno revive de la mano de la empresa estadounidense Niantic. Una *startup* del Orden Digital especializada en videojuegos de Realidad Aumentada que ya había desarrollado el producto *Ingress* en 2012. Se trata de un RGP de realidad aumentada geolocalizada que utiliza como plataforma los espacios públicos físico-espaciales de las ciudades con base en el mapeo de Google Maps. Si bien *Ingress* logró captar adeptos en una comunidad reducida de jóvenes y adultos, no tuvo el peso específico capaz de imponerse como tendencia glocal. El gran éxito de este juego se evidenciaría años después con el aporte de la base de datos geolocalizada de distintas ciudades que utilizó Niantic para su nuevo desarrollo: *Pokémon Go*.

A partir del 6 de julio de 2016, Niantic junto a Nintendo pusieron a disponibilidad la descarga gratuita de un nuevo juego que prometía modificar la industria de los videojuegos. Proponía convertir la ciudad en su *interface* al tiempo que permitía hacer uso de la Realidad Aumentada (RA), una tecnología poco frecuente hasta entonces. El éxito no tardó en llegar. Millones de descargas se sucedieron en los países donde se fue habilitando vía plataforma *Google Play*, lo que generó una fiebre glocal de expectativas y tensiones de la que indagaremos más adelante. Así se hizo presente *Pokémon Go*, “el juego que lo venía a cambiar todo” (Máximo, 31, IC)<sup>105</sup>. Para muchos, un hito en la manera de experimentar la ciudad.



**Figura 4.15.** La *tendencia*. Impacto en las redes medida por el interés de búsqueda durante todo el periodo 2016. En comparación, el gráfico articula las búsquedas de compra de celulares y nuevos lugares. Fuente: Google Analytics. Elaboración propia (2018).

EL gráfico superior muestra la línea de impacto de *Pokémon Go* en las redes, medida por la interacción de búsquedas y *hashtags*, que expresa claramente el pico de visibilidad del juego entre el 31 de julio y el 6 de agosto de 2016. Asimismo, se indujo a que la gráfica compare otras búsquedas relacionales como la compra de celulares y la de nuevos lugares, cuyas observaciones profundizaremos luego. Claramente la tendencia no pudo mantener su intensidad, aunque registró durante el primer mes 45 millones de jugadores en los países centrales (Estados Unidos, Comunidad Europea, Canadá y Australia). La habilitación en cascada en diferentes partes del globo estuvo vinculada a una estrategia de marketing de la firma Niantic. Las experiencias generadas en países centrales, comunicadas por televisión e internet, crearon expectativas en el mundo emergente, una tensión dialéctica que permitió que el juego se posicionara como *trending topic* durante varias semanas consecutivas. Tal era la ansiedad, que se generó un mercado paralelo de *hackeos* del juego que permitía la descarga, aunque sin la posibilidad de encontrar un solo pokémon.

<sup>105</sup> Citado de interlocutor clave (IC). En adelante se utilizará la siguiente convención: (seudónimo, edad, IC).

*Pokémon Go* desembarcó en Córdoba el 3 de agosto de 2016. El lanzamiento coincidió para Argentina y Chile primeramente, para luego expandirse por Latinoamérica hasta el día 6, generando una explosión de personas que salieron a las calles, parques, shoppings, cementerios e iglesias a buscar los Pokémon de su infancia. Las habilitaciones continuaron en octubre para África e India y se extendieron hasta enero de 2017 para el caso de Corea del Sur.

El juego recupera el concepto inicial planteado por el animé y las consolas Nintendo. Consiste en salir a *atrapar* pokémon en el mundo de la vida real —intermediada por la RA—, al mejor estilo Ash Ketchum, dando entidad concreta al actante digital no-humano. Para atrapar uno, es necesario activar la geolocalización GPS y observar el entorno urbano desde la intermediación de la cámara de un *smartphone* hasta dar con su paradero. La plataforma geolocalizada por mapas de Google Maps sitúa pokémon, pokeparadas y gimnasios, al tiempo que avisa con sonidos y vibración sus cercanías, aunque esto con el correr de las semanas tuvo otras lógicas y dinámicas.

Como dijimos anteriormente, la *interface* del juego recupera los relevamientos del juego *Ingress*. Es decir, los puntos nodales geolocalizados como *portales* se reconfiguraron en *Pokeparadas* y *Gimnasios*. La ubicación de estos nodos, por ser estructurantes del juego, gravitaron la apropiación inicial del mismo. Es pertinente aclarar que, para el caso de Córdoba, muchas de estos nodos fueron geolocalizados por jugadores de *Ingress* durante el periodo 2013-2015. Con el devenir del juego se le sumaron otros generados por la plataforma. Esto es necesario recordar en el momento en que abordemos su ubicación relativa en el ACen y las dinámicas de pokeparadas, gimnasios y pokémon.

Es importante saber que una *pokeparada* o un *Gimnasio* representa un nodo territorial y estratégico en el juego. Antiguos *portales* de *Ingress* para el caso de Córdoba, estructuran el juego en la dimensión físico-espacial al ser el lugar donde los jugadores o *entrenadores pokémon* deben reunirse físicamente para obtener beneficios del juego, posibilitar una estrategia individual o colectiva, o intercambiar y atraer pokémon. Son centrales en la dinámica del juego, y lo es también para la unidad de análisis, ya que en sus dinámicas gravitaría la experiencia estética que incidiría en los procesos y lógicas de uso y apropiación social de los espacios públicos del ACen. En cuanto a los detalles del juego, los iremos enunciando en la medida de ser necesarios en el apartado siguiente que remite a las observaciones y registro de campo.

Por último, es importante remarcar que, si bien el juego fue lanzado en 2016, tuvo actualizaciones importantes cada año. Particularmente, la de 2017 posibilitó un juego colectivo estructurado a partir de *eventos* e *incursiones*, y que potenciaron el mecanismo de grupos de jugadores creados en 2016 e identificados con los colores rojo, azul y amarillo. La segunda actualización importante fue la de 2019, la cual incorporó el concepto de juego PvP: *player vs. player*, *Trades* y últimamente la *liga PvP*.

Desde su aparición el juego puso en evidencia el problema de investigación, una prospección que fue advertida y caracterizada antes de *Pokémon Go* y expresada en los seminarios de esta tesis en 2014 y 2015. Su aparición coincide con el comienzo del primer año del plan de trabajo, donde se habían explorado otras ampliaciones en pos de observar la dinámica entre lo comunicacional y la apropiación social en los espacios públicos de Córdoba. Estas aplicaciones fueron *Safety Pin* y *CityCop*, al tiempo que estaba en marcha la generación de una App que las integrase —*Proyecto Chasqui*— el cual se desestimó con la llegada de esta tendencia.

A continuación, se observan expresiones del juego en distintas partes del mundo (Figura 4.15), donde es evidente su masividad, llegando en algunos a casos a provocar accidentes y muertes. Para concluir esta introducción y dar paso al trabajo de campo, podemos enunciar que *Pokégo* encarna un hito en la intermediación de las TIC en la experiencia de lo urbano. El aporte de *Pokémon Go* a este trabajo excede el juego en sí, representa la expresión concreta de una tecnocultura urbana incipiente que promete potenciarse con su desarrollo en el tiempo y cambia la experiencia singular de lo urbano.



**Figura 4.16.** Fiebre Pokémon. Imágenes de la Tendencia Glocal Pokemon Go en diferentes lugares y momentos del juego. Fuente: Google. Elaboración propia (2018).

#### 4.3.2 **POKÉGO, MÁS QUE UN JUEGO** NARRATIVAS DE LA TENDENCIA GLOCAL EN CÓRDOBA

Este apartado aborda la observación del fenómeno tecno-cultural asociado al juego *Pokémon Go*. Un conjunto de interacciones y dinámicas que hemos denominado anteriormente como *Tendencia Glocal Pokégo* –TGP– para diferenciarla del juego al cual se remite. Esta tendencia *glocal* –en sentido de una relectura de la dialéctica global-local desde la perspectiva de la Metápolis y su Hiperrealidad–, se expresa en diferentes dimensiones y de manera transmediática, articulando un proceso cultural cuya centralidad estaría asociada a la experiencia singular de lo digital. Es una experiencia vinculada a la estética (Rancière, 2014) en el espacio público y cuya reflexividad será desarrollada en mayor profundidad en el apartado siguiente.

Consideramos que la aparición del juego *Pokémon Go*, por sus formas y dinámicas culturales y comunicacionales, lo convierten en un consumo tecno-cultural en la forma de tendencia. Es a partir de esta aproximación que abordaremos su observación desde las dimensiones antes señaladas: sociocultural, físico-espacial y simbólica. Su forma de tendencia de consumo, cultural y tecnológica lo transforman en un exponente de la tecno-cultura. Representa un fenómeno que se expresa por diferentes medios producto de la narrativa transdimensional de la cultura *Pokémon*. Este fenómeno se compone por un núcleo configurado por el juego en sí –su App como expresión concreta (UOp)– y una red de extensiones y prolongaciones articuladas por aplicaciones (UOs) de mensajería y redes sociales (WhatsApp, Facebook), páginas webs (Go Hub, Pokémongo Blog, Fanpage de jugadores), aplicaciones y páginas de geolocalización (Google Maps, Pokemesh, GoMap, PokeMaps). En otras palabras, la tendencia *Pokégo*, como narrativa transmedia, es más amplia en términos de plataformas que su propio juego.

El término '*Pokégo*' remite a la contracción que los nativos utilizan para referirse al juego, aunque desde su reflexividad, representa el conjunto de vínculos y relaciones tecno-culturales que producen las unidades de observación secundaria. Las observaciones se desarrollan durante el periodo de 2016-2018, representando una investigación en tiempo real, por lo cual recurrimos al *método etnográfico*. Según Guber (2014), la etnografía es método, campo y texto (reflexividad). En rigor, es necesario remarcar que esta parte de la investigación solamente articula la etnografía como método de aproximación, en tanto no representa ni se expresa como tal.

Con relación al rol del observador, esta experiencia de campo no se configura bajo el rol de una participación plena, tampoco en el de una mera observación. Es decir, como observador estamos tensionados por las prácticas y procesos de *Pokégo* que permiten la lectura del fenómeno, al tiempo que no ocultamos nuestro rol de investigador. Como lo plantea Guber: “ni el investigador puede integrarse a la comunidad hasta el punto de ser ‘uno más’ entre los nativos, ni su presencia puede ser tan externa como para no afectar en modo alguno el escenario y sus protagonistas” (2014, p.53). En otras palabras, no se realizó una participación plena en el campo intentando ser uno más, sino que se formó parte de las vivencias y ritos de los cuales se nos permitieron participar, y de los cuales consideramos vinculados al problema de investigación.

Esta observación participante se desarrolló en torno a la pregunta etnográfica: ¿existe intercambio reflexivo en los nativos sobre las prácticas de *Pokégo*? De manera más llana, nuestra reflexión gira alrededor de la interrogante de si eran conscientes de su agencia como actantes digitales y de sus potencialidades/restricciones con relación a las TIC y su articulación en la experiencia de lo público. Estos debates se condensan en el apartado siguiente *Habitando la imagen* articulando el problema.

Como este método indica, surge en la experiencia de campo la figura del informante clave, la cual para este trabajo se reinterpreta como *interlocutor* desde la lectura de Pizarro (2011). Su aporte es nodal en toda observación y muchas veces sus identidades son sustituidas por un seudónimo, manteniendo su edad y género. Para ello se utiliza la siguiente norma: Nombre, edad, IC. Cabe aclarar que estamos frente a una comunidad relativamente pequeña de jugadores Pokémon —en torno a los 2500 jugadores registrados a finales de 2018 en el ámbito de Córdoba, de los cuales 200 participan activamente—.

Las observaciones se narran a partir de ‘momentos’, definidos desde el análisis posterior del registro de campo. Estos momentos no son consecutivos en el tiempo ni el espacio, sino que buscan desde una nominación caracterizar un fenómeno disperso con cierta homogeneidad de sentido. Estos registros se transfieren a este trabajo desde el género de la narrativa, el cual es más dinámico para representarlos sin que esto los convierta en una etnografía.

## **1° MOMENTO: DE LA TENDENCIA A ‘LA LOCURA’**

### **EL INICIO**

Durante julio de 2016 los portales de noticias no hablaban de otro tema que no fuera *Pokémon Go*, el juego que volvía ‘locos’ a propios y extraños. Por televisión, radio y redes sociales, Pokémon generaba expectativas en los jóvenes y no tan jóvenes. Era la primera difusión masiva de un juego con tecnología RA (Realidad Aumentada) al ‘alcance de todos’, algo no tan literal como veremos más adelante. Miles de personas buscaban atrapar a un ‘pokémon’, tanto en su propio hogar como en espacios públicos. La magia de la Realidad Aumentada Geolocalizada (RAG) podría hacerlo realidad con un poco de suerte, pero no sucedió, al menos, no en todos los casos como se esperaba. Pokémon volvía al ruedo del entretenimiento de la mano de la innovación tecnológica y la incipiente convergencia digital. Por un momento, parecía que el futuro había llegado a las calles.

La tendencia poco a poco se empezaba a convertir en locura. Desde el 6 de julio, en su 20° aniversario como animé, Pokémon renacía como un ‘legendario’ dando paso a ‘la locura’ de ser parte de la tendencia ‘global’. La habilitación del juego en plataformas Android y iOS se sucedió de manera segmentada según países y regiones. En primer lugar, Australia, Nueva Zelanda y Estados Unidos, para una semana después sumársele Alemania y la comunidad europea. Para mitad de mes, un gran porcentaje de la población mundial ya lo jugaba y ningún tema, incluso político, escapaba de su asociación, como se observa en la anterior Figura 4.15; mientras en Córdoba todos estábamos expectantes.

### **MI HIJO EL YOUTUBER**

Seguimos atentamente el fenómeno desde la mirada y la promoción de los *youtubers*, verdaderos prosumidores del contenido digital que transmitían el minuto a minuto de la nueva experiencia de lo urbano. No importó a qué nicho comunicacional apuntaran, todos estos profesionales de la prosumición invitaban a buscar a Pikachu, el pokémon más famoso y compañero de Ash. A través de estos comunicadores emergentes formamos parte de *Pokégo* en la distancia física, pero en la cercanía de la Hiperrealidad y como cohabitantes de una misma Metápolis. Los *youtubers* fueron los primeros grandes beneficiados de la tendencia porque ganaron miles de seguidores. Y vale reconocer, sin ellos, *Pokémon* no hubiera sido el fenómeno que representó gracias al poder de sus redes, siendo el *hashtag* el lugar de lo público más relevante. Nintendo, la marca que volvía a escucharse, no necesitó de mucha más promoción del producto por tratarse de una narrativa

*transmedia*. Sus potenciales usuarios desde su experiencia, expectativas y críticas lo imponían como tendencia glocal desde la replicación en sus redes. Para bien o para mal, todos hablaban de *Pokémon Go* qué, como expresó Máximo (31, IC): “es el juego que venía a cambiarlo todo”.

Pasaron las vacaciones de invierno en Córdoba y los rumores fallaron otra vez. Los pocos que decían poseer el juego en su celular, reafirmando su posición simbólica relativa y escapando a la restricción de acceso vía algún “hacker” —como sostuvieron muchos entrevistados—, no lograban encontrar ningún pokémon, ni pokeparada ni gimnasios. Aunque sí hubo algunos elegidos, aquellos jugadores de Ingress que Niantic, la empresa, desconocida para la comunidad cordobesa, legitimó con un regalo: la descarga de su versión beta (de prueba). Como dijo Máximo, “nos eligieron”. También hubo una parte de nuestro país que, por razones aún no verificadas, pudo disponer del juego antes de su lanzamiento oficial: la Patagonia. El resto, contuvo su ansiedad creando grupos de WhatsApp, donde constantemente se mantenían informados acerca de las novedades. Estos grupos, basales en la construcción simbólica de *Pokégo*, se valieron de indicios y *fake news* para fortalecer su posición de *influencer* en el incipiente ‘ambiente pokémon’. Con igual ansiedad y habiendo documentado los procesos en los países centrales, esperábamos su llegada a Córdoba. La fecha elegida por Niantic fue el miércoles 3 de agosto de 2016.



**Figura 4.17.** Primeros días de *Pokégo* Córdoba. Izquierda: Interfaz del juego y mapeo geolocalizado. Derecha: Uso del espacio público físico-espacial en Paseo Sobremonte, nodo del juego. Elaboración propia (2016).

### ESOS LOCOS DEL CELULAR

De camino a una salida a campo en el ACen de Córdoba, un comentario desde un taxi estacionado planteó una reflexión que estaría presente en la articulación del universo social de observación. El taxista al vernos con el celular mientras chequeábamos el horario del evento, nos dijo —parado en una esquina y en tono de broma—: “¿son los locos del celular?”. Esta caracterización, durante los primeros meses del juego, sirvió para identificar a los jugadores pokémon, quienes se autopercibían como *Gamers*, jóvenes o simplemente los que jugaban a ser parte de la tendencia.

La palabra locura se trajo a este escrito no en modo despectivo ni psiquiátrico, sino como caracterización de las dinámicas generacionales entre jóvenes y adultos. Entre quienes veían nocivo y hasta infantil andar caminando y mirando la ciudad desde el celular y “no usar los ojos”. Esta reflexión fue tan potente que marcó gran parte la construcción de sentido acerca de cómo estos dispositivos TIC se agenciaban en intermediarios de la experiencia y (con)vivencia urbana. Expresa de manera empírica un discurso que reinaba en los comentarios de los adultos, y que ciertamente marcaban un cambio de época.

### **LOS PADRES TAMBIEN JUEGAN**

Las plazas y parques de Córdoba reconvirtieron sus dinámicas en pleno invierno. Siguiendo un grupo de jóvenes que intentaban fortalecer su reciente amistad, uno de ellos comenta a sus compañeros que su padre, un adulto de 45 años, también jugaba a *Pokémon Go*, y que se sumaría a la aventura luego de su trabajo. Acompañando a este grupo, conocemos al padre, quien, con su esposa y sus otros dos hijos pequeños, comenzaron a jugar en el parque Sarmiento en el sitio caracterizado por los nativos con el nombre de *los leones*, lugar de un gimnasio pokémon. Lo cierto es que mientras todos caminábamos, esta familia atrapaba pokémon desde su auto, con una ventaja comparativa con el resto de los jugadores, que no llegaban a tiempo antes de que el pokémon desapareciera. Su ubicación era posible gracias al geolocalizador *Pokemesh*, del cual hablaremos más adelante. Señalemos que la aparición relativa de un pokémon en el mapa es de 30 minutos aproximadamente, luego de ese tiempo desaparece. Las críticas no tardaron en llegar hacia quienes “hacían trampa”, dando cuenta de las insipientes fisuras entre los jugadores de ley y “los otros”.

### **LOS CURIOSOS YA NO ESTAN**

A finales de 2016 la tendencia había decantado, aun cuando faltaban países por formar parte. Luego de la espuma del principio, el juego parecía correr la misma suerte que *Ingress*, aunque este nunca generó las mismas expectativas que *Pokémon Go*. De hecho, muchos de sus jugadores, institucionalizados por Niantic desde su versión beta, adquirían entidades de ‘líderes’ con la tendencia glocal *Pokégo*. No fue *Ingress* —el juego que ayudó desde sus portales a mapear Córdoba— el que los habilitó simbólicamente dentro de la comunidad de jóvenes cordobeses, sino *Pokémon Go*. Desde este sentido, *Pokégo* como tendencia y proceso cultural, incluye a *Ingress*, aunque este lo preceda en años. Desde otra mirada, *Pokémon Go* es una prolongación de *Ingress* en el tiempo y el espacio, e incluso socialmente, ya que su comunidad, reducida, son emergentes sociales de esa primera experiencia. Por entonces, los jugadores de *Ingress* hablaban de “los curiosos” en referencia a la gran mayoría que no había jugado hasta ese momento con la Realidad Aumentada. Esa tensión, más discursiva que práctica, duró hasta finales de 2016 donde “los curiosos” dejaron de participar del juego y de las por entonces llamada “salidas”.

### **LOS EXILIADOS QUE VUELAN**

“La limpieza del juego” —expresión leída en la mayoría de los grupos de WhatsApp y redes sociales de los primeros meses— no solo refería con aquellos “extraños” y “curiosos” en el juego, sino con una nueva dinámica que generó posteriormente fuertes implicancias en el espacio de lo público como lugar disputado, el cual abordaremos en el tercer momento. Esta ‘pureza’ tenía que ver con los “tramposos”, que luego adquirirán otra entidad y nombre. Un conjunto de jugadores que no cumplía con la regla básica del juego: salir a caminar la ciudad. En vez de ello, utilizaban simuladores de geolocalización para estar en un lugar de la ciudad mientras se encontraban en sus casas. Esta dinámica en su práctica devino en grandes discusiones por grupos de WhatsApp,

que fueron progresivamente construyendo la identidad de 'jugadores' y 'voladores', una constituía discursivamente a la otra de forma recíproca. "Un jugador jamás podía ser un volador" (Francisco, 28, IC), esto era faltar al código más profundo de la cultura Pokémon. Es así como, lenta pero progresivamente, se 'exiliaron' formando nuevos grupos y espacios, no siendo reconocidos como pares sino todo lo contrario, se convirtieron en parias de *Pokégo*.

## 2º MOMENTO: DE 'LA LOCURA' AL RECURSO

### ¿CUÁNTO CUESTA ESE PIKACHU?

Habiendo transcurrido el primer mes de su llegada a Córdoba, *Pokégo* se expresa como más que un juego de Realidad Aumentada, sino como una oportunidad. Su proceso cultural de prácticas sociales evidencia aquello que planteara Yúdice (2002) de lo cultural como recurso. Las salidas de campo, que por lo general se realizaban un fin de semana por la mayor concurrencia de jóvenes, manifestaban que los entrenadores pokémon tenían obligaciones y responsabilidades, y no eran 'unos vagos y unos locos' como se pretendió instaurar desde el sentido común de los nativos analógicos.



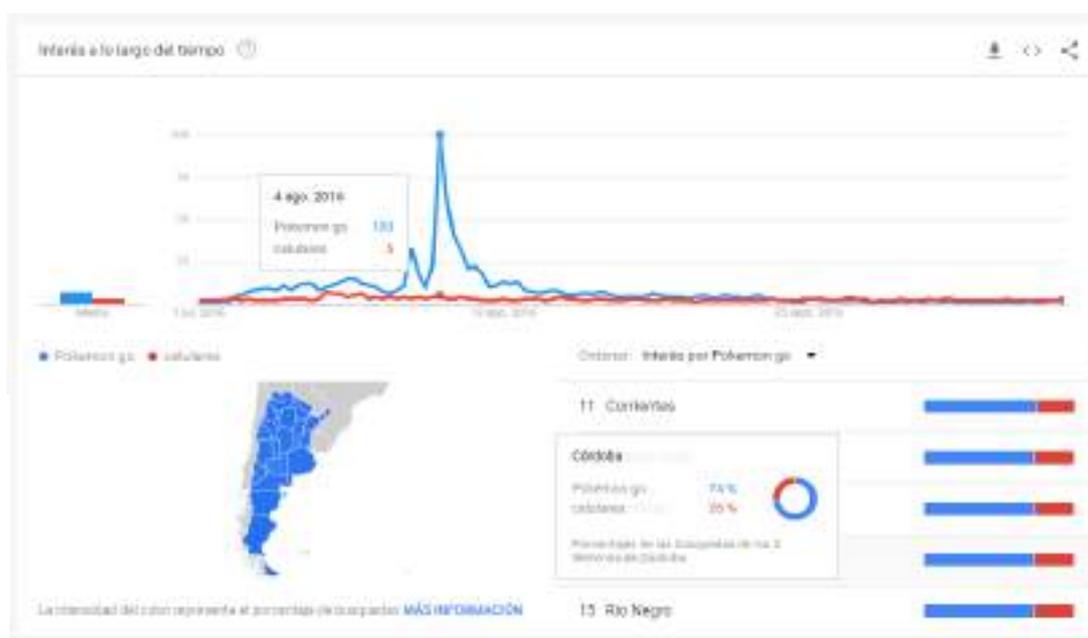
**Figura 4.18.** El recurso *Pokégo*. Imágenes de la salida de campo durante el evento promocionado por la municipalidad de Córdoba. Elaboración propia. (2016).

En uno de los registros del Paseo Sobremonte, sorprende ver la cantidad de jugadores de varias edades, con predominancia del rango etario de 20 a 30 años. Algo era inusual aquella vez: un *banner* de la Municipalidad de Córdoba se colocaba como protagonista de las miradas, evidenciando que su Agencia de la Juventud estaba con ellos/as. Como si se tratase de primeros auxilios, se brindaba el servicio gratuito de carga de baterías de celulares, el gran problema registrado en las primeras encuestas de campo. El uso de la Realidad Aumentada y una antigüedad promedio de 1 a 2 años de *smartphones* afectaba notablemente el rendimiento energético del dispositivo, siendo el primer obstáculo que todo jugador debía sortear. Las estaciones de carga de celulares fueron, al igual que las pokeparadas, nodos de la apropiación social de los espacios públicos transdimensionales. Desde lo físico-espacial gravitaban la permanencia en el espacio circundante, y desde lo sociocultural y simbólico, el momento del intercambio social promoviendo interrelaciones.

A este servicio de carga de celulares se le sumaron otros. El *merchandising* no se hizo esperar y, además, aparecieron los puestos de venta de pokémon, remeras y gorros para el frío. Toda una economía emergente destinada a un nuevo cliente, el 'pokemonero', que durante varias semanas dinamizaron plazas, parques y calles del ACen de Córdoba.

### USO XIAOMI

Cuando por fin se conoció la noticia de que el juego estaba disponible en Córdoba, intentamos descargarlo, pero la sorpresa fue mayor: no era posible desde nuestro dispositivo Android. La App requería un sistema operativo de versión 4.4.4 o superior, y el celular por tener 2 años era obsoleto para este juego. El sentido de frustración fue alto, como el de muchos que intentaron descargar el juego; según la medición un 40% de los prosumidores. La brecha tecno-cultural se hacía presente en primera persona. Muchos jóvenes deseaban ser parte del juego, en sentido de la construcción social del deseo que plantea Laval y Dardot (2013) pero la imposibilidad técnica era contundente. Tal es así, que en los registros de campo de los primeros meses muchos jóvenes que no podían jugar por no tener un celular 'nuevo' acompañaban a una amiga o amigo para vivir la experiencia de atrapar un pokémon y replicarlo en sus redes sociales sumándose a la tendencia.



**Figura 4.19.** Relación de búsquedas por interés, Pokémon Go (azul) y compra de celulares (rojo). Fuente: Google analytics. Elaboración propia (2018).

También hubo otros desplazados. Aquellos que no poseían un celular y, aun así, acompañaban al grupo de jugadores siendo parte por proximidad —análisis que profundizaremos en el 4° momento—. Como investigador me encontré desplazado por las mismas causas que analizamos, en este caso la brecha tecnológica, vivencia que agudizó nuestra reflexividad. En uno de los intercambios con los primeros ‘pokeinformantes’, se consultó acerca de qué celular comprar y la respuesta fue unánime: “yo uso Xiaomi”, una marca china que aun hoy se vende mayormente por *e-commerce*. Tal es así que esto se evidenció luego en el campo donde Xiaomi se posicionaba como marca pokémon 2016, agenciando como actante digital no-humano a quienes primeramente se autopercebían *Gamers*. Usar Xiaomi era ser parte. Su alto rendimiento de batería y su óptima relación precio-tecnología convirtió a estos dispositivos en un consumo cultural del proceso y principal emblema de la tendencia *Pokégo* en Córdoba.

Al contrastar cuantitativamente esta observación a través de *google analytics*, son notorias las correlaciones. Durante los primeros meses del juego hubo paridad entre las búsquedas de información sobre *Pokémon Go* (lugares, descargas, formas de juego) y compra de celulares (consultas de modelos y precios), expresándose ciertamente con volúmenes diferentes como lo muestra la Figura 4.19. En Córdoba, un 26% de las principales búsquedas de los meses de julio, agosto y septiembre fueron sobre celulares representando un aumento del 100% con meses anteriores a julio de 2016. Esta dinámica refiere directamente a la inclusión digital, que resultó central en la formulación del planteo con relación al acceso digital y la apropiación social de espacios públicos en la forma de una experiencia tecno-cultural.

#### **DE OFICIO, #ENTRENADOR**

Un jugador cumple el rol de ser un entrenador pokémon, definido así puesto que utiliza el combate contra otros entrenadores para lograr que sus pokémon adquieran más nivel. Esta lógica posibilita al entrenador no solo subir de nivel sino desbloquear nuevos desafíos. Dicha actividad implica poner el cuerpo en la calle, cuya prolongación digital es el celular, y cada dispositivo puede tener una sola cuenta de juego. Un entrenador sube su nivel cuantas más veces interactúe en el espacio físico con los pokémon, gimnasios y pokeparadas, en tanto implica una cantidad de horas y recorridos que no toda persona puede o está dispuesta a realizar. Aquí surge, entonces, la figura laboral del “#entrenador”. Un jugador que no sólo sale con su celular, sino que brinda un servicio que muchas veces es rentado con moneda local o con pokémonedas, una unidad monetaria irregular reconocida hasta por la UE. Estos oficios emergentes surgieron a mediados de octubre de 2016 y se extendieron y especializaron con el correr del tiempo, generando dinámicas en los espacios públicos tanto en lo físico-espacial como lo simbólico.

#### **QUE NO DECAIDA, HAY ELECCIONES**

En uno de los intercambios con Charly (32, IC), surge en la conversación el recuerdo del *Popurrí Fest*, un evento organizado por un partido político de cara a las elecciones legislativas de 2017. En la charla nos expresa que él fue convocado por esta organización para incluir a los jugadores pokémon, tanto en calidad de público como de recurso de atracción al acto. Este evento político se organizó en el ‘buena’, nombre nativo para referirse al espacio público físico-espacial del Buen Pastor en el ACen de Córdoba.

Para este acto, surge, como estrategia y recurso, utilizar los cebos del juego para atraer a distintos pokémon y, con ello, al público joven que en ese año representaba una segunda oleada de interés. Los cebos o módulos son artilugios digitales que el juego permite desplegar para atraer distintos tipos de pokémon a un punto fijo, en este caso una plaza. De esta manera, el evento político utiliza *Pokémon Go* como recurso para asegurar su difusión y permanencia de una población específica. La experiencia singular de la cual participamos con Charly se desarrolla en un contexto donde el juego fluctuaba entre el interés y la indiferencia de muchos de sus jugadores.

### 3° MOMENTO: DEL RECURSO A LA COMUNIDAD

#### NO SOY FLY

Durante el año 2017, segundo año de observación, el juego incorporó las denominadas ‘incursiones’, un modo nuevo de jugar de manera grupal que no estaba disponible antes. Esto incidió directamente en la dinámica sociocultural de los jugadores, dando paso a un nuevo estadio de comunidad, donde los jugadores ‘puros’ se reconocían como pares y, en el decir de Simón (28, IC): “somos una comunidad, nos juntamos a comer asado y a veces salimos juntos los sábados”. Es decir, el juego había madurado su estadio de recurso generando un lugar de lo común y lo colectivo, una comunidad *Pokégo*.



**Figura 4.20.** Sin lugar para los *Fly*. Lista de las prohibiciones explícitas en los grupos de la comunidad *Pokégo*. Elaboración propia (2018).

Esta impronta y dialéctica de grupo generó un proceso signado por demarcaciones, que se expresaron no sólo en lo sociocultural y simbólico, sino fundamentalmente en lo físico-espacial, haciendo del espacio público el lugar disputado. Esta tensión de apropiación social de las diferentes zonas del ACen se expresó fuertemente en la separación entre ‘caminantes y voladores’. Estos últimos, fueron denominados como “los Fly”, en alusión a la aplicación de simulación geolocalizada *Fly GPS*. Esta aplicación permitía ‘volar’ por la ciudad simulando posiciones para atrapar pokémon sin salir de casa, una clara ventaja comparativa en tiempo, espacio y límites con respecto a quienes lo hacían recorriendo la ciudad, al tiempo que expresaba la Metápolis como idea y práctica. Ser caracterizado como Fly es recaer en una posición negativa y representa el mal

espíritu de juego. En la observación de campo, y particularmente en los intercambios dialécticos, se pudo observar que la categoría *Fly* expresaba más que una realidad, una pugna de poder en la disputa territorial del juego y, por ende, en la experiencia de lo urbano que *Pokégo* proyecta.

### **POKÉGO ME CAMBIÓ LA VIDA**

En una de las tantas entrevistas etnográficas que se realizaron, hubo una que expresó con claridad la dimensión sociocultural de la tendencia *Pokégo*: la historia de vida de Charly. “Recuerdo muy bien el día en que se lanzó el juego, me encontraba sin trabajo, y vi por la tele que ya estaba disponible el juego para Córdoba” (Charly, 32, IC). Como muchos jugadores que habitan fuera del ACen, Charly empezó a jugar *Pokémon Go* en los barrios de la zona intermedia de Córdoba, con la restricción que ello supone por la segregación territorial del juego. El algoritmo de la App determina las apariciones de las criaturas en función de la proximidad de celulares, es decir, cuantas más personas estén jugando más probabilidades existen de que aparezcan. Por lo tanto, a más lejanía del ACen de Córdoba, que es donde se encuentran las mayores interacciones, menos posibilidades hay de completar la Pokédex.

Esto generó desde un comienzo tensiones en la apropiación de lo público, que se expresaron también en las interrelaciones de los jugadores al segmentarse en los que vivían en el área de influencias del ACen y quienes se encontraban más en la periferia y zona metropolitana de la ciudad. Esto se expresó también en lo simbólico, al constituirse comunidades separadas articuladas por diferentes grupos de WhatsApp. En el caso particular de Charly, él reconoce que sus lugares en el centro de la ciudad eran, hasta el momento del juego, la plaza San Martín, la peatonal y la zona del Mercado Norte. Esto se modificó con el devenir del juego y sus dinámicas, ya que, como sostiene: “pude conocer nuevos lugares, como el Buen Pastor”. Esto refleja uno de los datos más relevantes de esta investigación acerca de las nuevas apropiaciones sociales de los espacios públicos físico-espaciales del ACen: El 65% de los entrevistados durante el periodo de observación reconoce haber conocido nuevos lugares y el 57% los siente como propios.



**Figura 4.21.** Comunidad *Pokégo* Córdoba. En la imagen, una parte de los jugadores en la celebración del día de la comunidad. Fuente: Grupo sobremonte (2017).

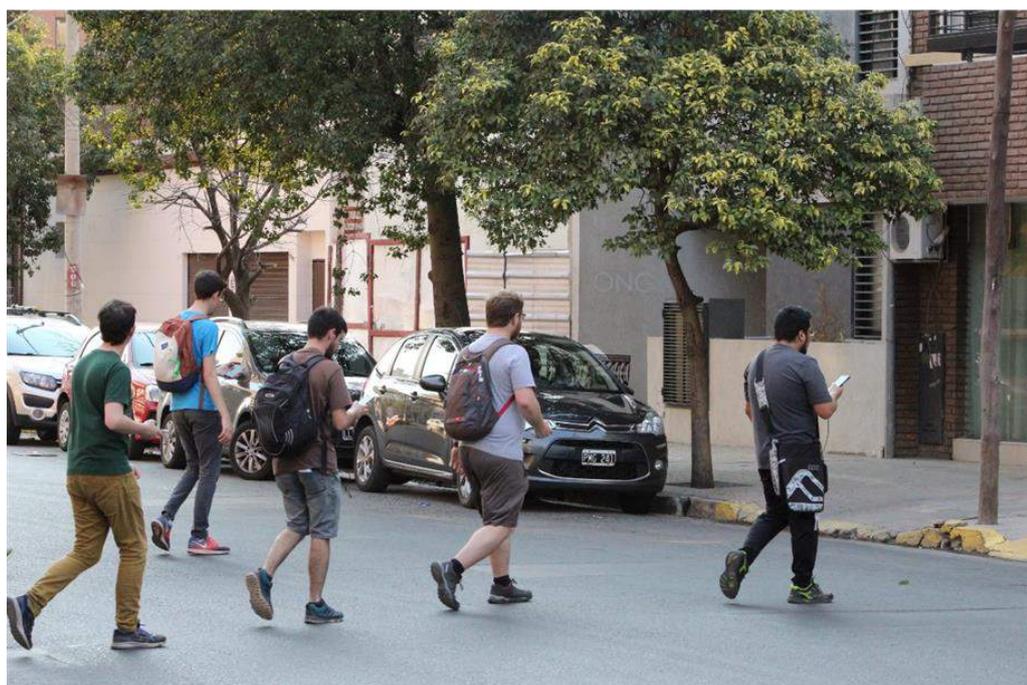
#### 4° MOMENTO: DE LA COMUNIDAD AL CAMINANTE DIGITAL

##### LA MANADA DIGITAL

A partir de las actualizaciones de 2017, las dinámicas de *Pokégo* cambiaron notablemente respecto a sus años iniciales. Las salidas se convirtieron en ‘incursiones’ y las comunidades en ‘asociaciones’. Durante una salida de campo en una tarde calurosa, como muchas veces, nos reunimos en alguna plaza o lugar del ‘centro’. Este momento era especial ya que acaba de comenzar un ‘evento’, una competencia glocal durante un lapso marcado de tiempo de 2hs. aproximadamente. Nuestros interlocutores están enojados, son las 16:00 y la temperatura es de 36 °C, “hace mucho calor para incursionar”.

Francisco (28, IC) nos comenta que ya presentaron una queja ante Niantic vía su página web. Sucede que los eventos son simultáneos en todo el globo, y dado el invierno boreal los horarios son tempranos, pero claro, temprano en este lado del planeta, en verano, no es muy saludable. El debate se había dado por las diferentes redes sociales de la comunidad *Pokégo* Argentina: “No es posible caminar en verano a plena siesta, y sobre todo en Córdoba” (Giovanni, 37, IC). El descontento era tal que varios representantes de cada comunidad elevaron una petición ante Niantic para modificar el horario de las incursiones. Era vital en verano que sean después de las 18hs y no a las 16, teniendo en cuenta que cada una tiene una extensión promedio entre 6 y 8 km, los cuales deben recorrerse de manera apresurada para llegar a tiempo antes de que los pokémon se esfumen.

Francisco y Giovanni no ocultan su enojo ante Niantic, se sienten maltratados y no escuchados por no considerar “un horario de verano para esta parte del mundo”. Esto pone en evidencia una vez más que la Metápolis no tiene territorio, más que la topología de sus flujos e intereses. Durante la ventana de tiempo de una incursión, los entrenadores de todo el planeta se articulan en una misma ciudad, conectados, desterritorializados, pero lugarizados en la Hiperrealidad de manera simultánea.



**Figura 4.22.** Una incursión de verano. Elaboración propia (2018).

El grupo de siempre parece estar demorado, son las 16:30 y aún estamos en la espera de que se sumen otros ‘compañeros’. El calor agobia. La Plaza de los Niños es el lugar de encuentro, y nos disponemos en grupos de ‘caminantes’ para salir en la búsqueda de estos seres efímeros. Comenzamos la incursión en dirección norte, el recorrido ya había sido elaborado con rigurosidad por Simón. Cada punto en el espacio y en el tiempo estaba determinado y coordinado por el juego, de pronto nos habíamos convertido en una manada digital, unos recolectores de información —o *bits*— según el pensamiento de Jenkins (2003) en referencia a su concepto de narrativa. La cuestión era clara, la incursión necesita de una asociación entre 6 y 20 entrenadores, “necesitamos juntar fuerzas” (Máximo).

Durante el trayecto entre un punto y el otro del recorrido, verdaderos *waypoints* que mapean espacios tan extraños como disimiles en la ciudad, me encuentro con Mónica (35, IC), una de las pocas mujeres de esta tendencia. Su risa es bien característica, pero esta vez tiene una historia detrás. Según sus palabras: “me levanté de un almuerzo familiar para venir al evento, discutí con mi novio por eso, pero ni loca me lo pierdo, hoy llego a nivel 30”. Como Mónica, son varios lxs que, entre un pokémon y un compromiso, eligen a Pikachu.

En el trayecto, conversamos con Mónica y me expresa, “perecemos una manada”. Lo cierto es que sí, organizada en grupos de entrenadores, dispersados por el centro como quien busca una presa, competimos para ver quien tiene la mejor performance. Y como si se tratase de encuentros en medios de una jungla, cada tanto en algún gimnasio o pokeparada singular se comparten vivencias y consejos, al tiempo que estrategias de asociación. Llevamos caminando con este clima una hora y media y recorrimos ya, 4 km.

No deja de sorprender la capacidad de orientación y posicionamiento de los entrenadores en el entorno del ACen. Por un momento el centro de la ciudad parece una extensión del living de sus viviendas, como una prolongación de la interfaz de juego. En tres años de recorrerla de manera sistémica y rigurosamente pautada, los jugadores pokémon tienen una capacidad asombrosa para ubicar sitio con detalle. La identificación de pokeparadas son un ejemplo concreto de esta observación.

Representan uno de los puntos nodales del juego y se geolocalizan en puntos significativos del ACen: un grafiti, un monumento, un árbol o simplemente cualquier punto es lugarizado desde la *dimensión pragmática* como ‘un lugar’ del juego y, por ende, de la experiencia de lo urbano.

### **“POR LO MENOS CAMINO”**

Desde el inicio, surge esta expresión en distintos intercambios, que expresan de cierto modo el cambio de estadio como jugador Pokémon. En otras palabras, un *Gamers* como suelen denominarse, era un sujeto del ámbito de lo privado, resguardado en la comodidad de su casa o su dormitorio donde a partir de una consola interactuaba con sus juegos favoritos. Desde *Pokémon*, y antes con *Ingress*, este actante, ahora digital y geolocalizado, caminaba la ciudad. “Por lo menos camino” dice Francisco (28), en alusión a su sedentarismo y que gracias al juego mejoró su calidad de vida. Ciertamente, en muchas de las experiencias de campo terminábamos exhaustos, ya que recorrer tales distancias en poco tiempo implican un estado físico que en el principio costó sostener.

‘Por lo menos camino’ representa desde la dimensión físico-espacial y sociocultural la proyección de ese actante digital geolocalizado. Uno que se encontraba aislado físicamente en su casa, pero conectado a través de internet, a otro que profundiza sus lazos digitales en relación al contacto físico-espacial en lo urbano.

El caso de Charly evidencia esta construcción de capital social. Reconoce que *Pokégo* le cambió su vida, le brindó una nueva posibilidad de socialización, con nueva gente y entornos, e incluso le permitió conseguir un trabajo. Esto se expresa en relación al mito que existe como parte de un discurso tecnofóbico acerca de que todo tiempo pasado fue mejor, esto relacionado con la aparente disociación de las juventudes con el mundo de la vida cotidiana, planteado por Schütz. Lo cierto es que en esta dialéctica sociocultural y simbólica evidencia la agencia de las TIC como actantes no-humano de lo digital. No son los dispositivos tecno-culturales per se quienes instrumentan como si se tratase de una *matrix*, por lo contrario, es una instrumentación discursiva que los humanos hacemos de ellas, dándoles entidad de sujetos a esos artefactos.

‘Por lo menos camino’ y ‘me cambió la vida’ son expresiones verbales de los constructos socioculturales y simbólicos de la tendencia *Pokégo* en la vida de sus prosumidores. Unas implicancias que se deben a las urdimbres culturales como procesos semióticos planteado por Geertz, desde el cual lo tecno-comunicacional y sus consumos se instrumentan como su interfaz.

### 6 KILOMETROS NO SON NADA

En todo ‘evento’ se vive un espíritu de ansiedad. Llegar a tiempo y cumplir con los ‘desafíos’ representan valores hacia dentro de la comunidad que son altamente positivos. Mientras se camina por las calles del ACen y se llenan veredas que por su ancho no permiten estar muy tranquilo, ya que al tiempo que intentamos atrapar un pokémon debemos estar atentos por algún vehículo que pueda atropellarnos. De pronto, cualquier esquina de la ACen puede convertirse por una hora en el lugar más concurrido de la zona. Cientos de jóvenes agolpados en una vereda de un metro de ancho intentando atrapar su pequeño monstruo, evidencian empíricamente que para generar una apropiación pública y caracterizarlo simbólicamente como espacio sacralizado de esa comunidad, no importa tanto el soporte físico-espacial sino su experiencia.



**Figura 4.23.** Uso y apropiación de la calle en *Pokégo*. Elaboración propia (2018).

El constante recorrido de circuitos que se generan a partir de la ubicación de los pokémon, pokeparadas y gimnasios, demarcan simbólicamente en el ACen un nuevo sistema de usos y apropiaciones sociales que ponen de manifiesto una lógica emergente en lo público. Cada ‘evento’ y su ‘incursión’ se realiza de manera rigurosa según lo prevé el calendario de los diferentes sitios como *Pokemongo* y *Go Hub*; en otras palabras, instrumentan como actantes digitales no-humano la agenda física-espacial, sociocultural y simbólica de estos nativos.

## LOS DE 'SOBRE'

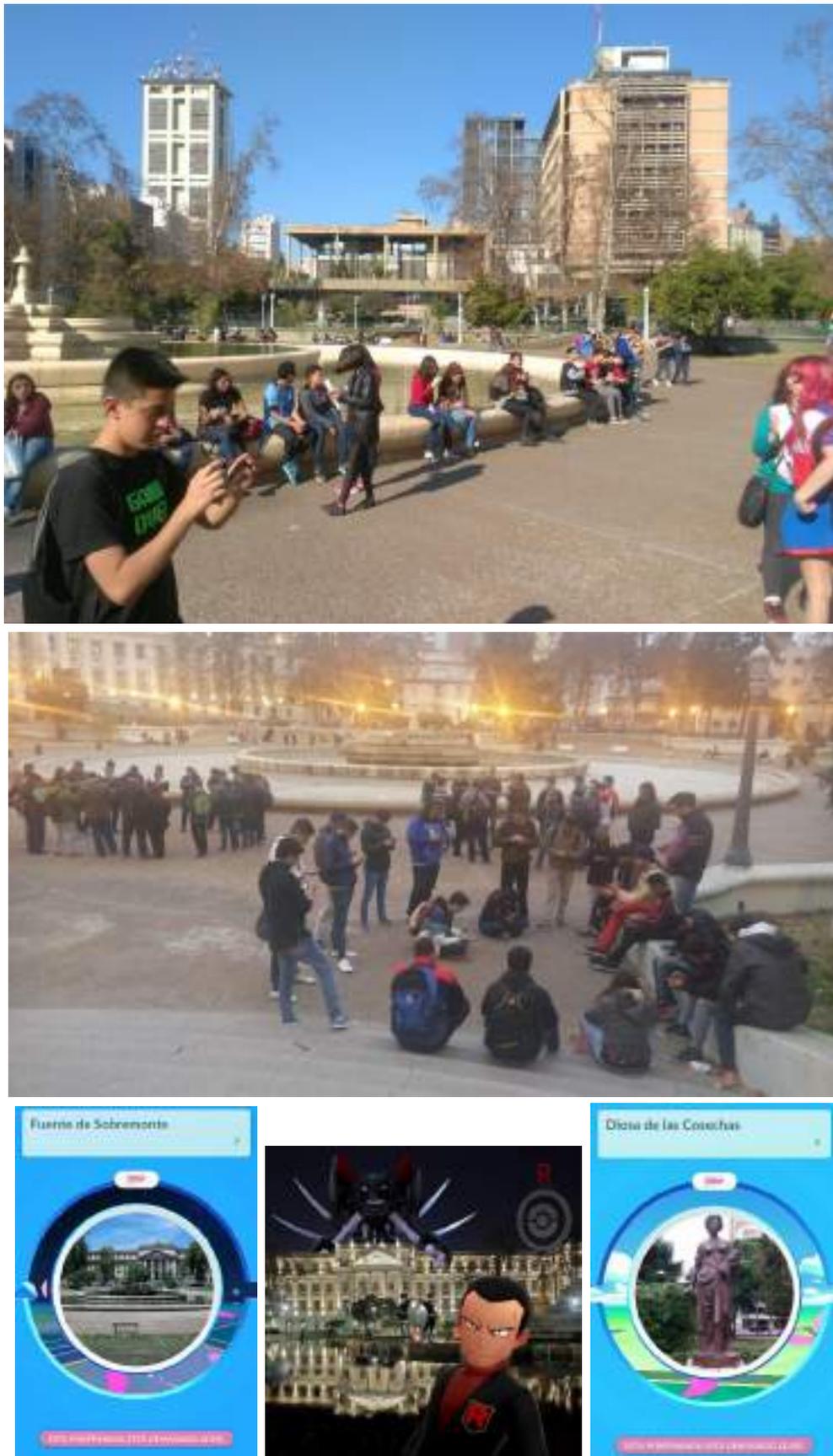
El Paseo Sobremonte es uno de los núcleos de la apropiación social de los espacios públicos físico-espacial con relación a la tendencia *Pokégo*. Lugarizado como significativo desde las primeras semanas del juego por diferentes eventos que tuvieron lugar allí, se convirtió en una referencia física-espacial, sociocultural y simbólica en la dinámica del ACen. Durante la experiencia de campo se pudo constatar que cada lugar de la ciudad estaba caracterizado simbólicamente por un pokémon y su naturaleza. Al mismo tiempo, con el correr de los meses, cada espacio de la ciudad era apropiado por un grupo de jugadores que lo asumieron como su lugar en la ciudad, expresando su identidad en 'las redes' y salidas.

Cuando el juego apareció en 2016, muchos de los jugadores se conocieron en un determinado lugar de la ciudad (Paseo Sobremonte, Buenpa, TN -Tarjeta Naranja-, Luz y Fuerza, y otros), simbolizándose en los nombres de los grupos de WhatsApp. Así, surgieron diferentes nominaciones de grupos y redes sociales que con el tiempo marcarían la identidad de lo que después se expresó como comunidad. 'Los de Sobre' por Paseo Sobremonte, 'El sindicato' por Luz y Fuerza, 'Los de TN', por Tarjeta Naranja, 'Los del buenpa', por Buen Pastor; fueron los grupos más relevantes en los discursos e intercambios sociales y espaciales en el campo.

Cada uno de ellos con el tiempo se instituyó como comunidad de jugadores que buscaron potenciar y delimitar su identidad de manera especular y recíproca. Como dijo Carla (33): "Los de TN no son los del buenpa". De esta manera cada grupo y luego cada comunidad con sus manadas digitales tensionaban la apropiación social de los espacios como lugar disputado. De alguna manera su apropiación los constituía como actantes digitales, y esto se expresa en una serie de imágenes que circulan por las redes donde cada lugar expresa la dominancia de un pokémon.



**Figura 4.24.** El lugar nos lugariza. Imágenes de diferentes grupos de WhatsApp que expresa la identidad territorial de sus jugadores. Elaboración propia (2018).



**Figura 4.25.** Sobremonte y sus momentos. Arriba: dinámica de juego individual durante 2016. Al medio: Dinámica de juego colectiva en 2017 producto de las nuevas actualizaciones del juego. Abajo. Identidades territoriales en los grupos en 2018 y pokeparadas del paseo Sobremonte. Elaboración propia (2018).

## ENTRE PERROS Y POKÉMON

Por último, para finalizar con esta serie de extractos de observaciones, y continuando con la caracterización del Paseo Sobremonte, debemos referir a las tensiones simbólicas y socioculturales que evidencia. Hasta 2016, el paseo fue reconocido por sus vecinos como un espacio para mascotas. Producto de su diseño, recordemos se trata de un antiguo estanque y por lo tanto se encuentra en una cota negativa con respecto a la calle por lo que le otorga una espacialidad de cuenco. Este diseño es ideal para que las mascotas no se escapen a la calle y puedan andar libremente por la plaza.

Sucede que, a partir del juego, esta dinámica se vio alterada. La ubicación de antiguos portales *Ingress* en este sitio hizo que se convierta en un nodo central al momento de llegar *Pokémon Go*, incidiendo fuertemente en la dinámica de uso y apropiación del lugar. Hasta entonces, esta plaza era conocida como la plaza de los perros, por ser el lugar simbólico donde los amantes de las mascotas se reunían por las tardes. Llegado el juego en 2016, esta dinámica se vio fracturada y entró en tensión.

“Estos molestan a los bichos”, dice Juan Carlos, entrevistado acerca de la cantidad de jugadores pokémon en el Paseo Sobremonte. Su respuesta evidenciaba la dinámica: de ser el lugar de los perros pasó convertirse en el lugar de los pokémon. Al parecer, perros y pokémon no conviven muy bien o, mejor dicho, entrenadores y ‘mascoteros’, como le refieren, se disputan la apropiación simbólica de ese espacio. Durante los meses de agosto a noviembre, los llamados ‘mascoteros’ abandonaron el Paseo Sobremonte, migrando a otras plazas cercanas como ‘La Colón’. Esto expresó de manera empírica que los espacios públicos son también un lugar disputado en todos los ámbitos. La tensión entre ‘mascoteros’ y ‘pokemoneros’ fue evidente en este proceso, y marcó por un tiempo la dinámica de uso y apropiación de este espacio. A medida que la intensidad del juego disminuía, lenta pero sostenidamente volvían los perros a ‘su plaza’.



**Figura 4.26.** Entre perros y Pokémon. Dinámica de uso y apropiación del Paseo Sobremonte. Fuente: Red social Facebook. (2018).

#### 4.4 HABITANDO LA IMAGEN

##### SÍNTESIS Y REFLEXIVIDADES DE LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN

En este apartado indagaremos acerca de las interpretaciones y resultados de las observaciones en relación a la unidad de análisis, la dialéctica tecno-cultural en los espacios públicos del ACen objetivada desde la experiencia *Pokégo*.

En el primer núcleo de abordaje (capítulos segundo y tercero), argumentamos que el Orden Digital se expresaría en lo urbano a partir de dos conceptualizaciones, la Metápolis y su Hiperrealidad: la primera, como un nueva topología urbana transdimensional que articula distintos espacios de flujo configurando interdependencias entre lo local y lo global, entre lo próximo y lo lejano; la segunda, objetivada como una realidad dupla entre lo virtual y lo real, se presenta desde la perspectiva de Baudrillard (2002) como una *representación*, un mapa que antecede lo real. En nuestra investigación, entendemos que esta representación se manifiesta desde la imagen. En este sentido, retomamos el planteo de Aumont en cuyas palabras expresa:

La imagen tiene una dimensión simbólica tan importante solo porque es capaz de significar, siempre en relación con el lenguaje verbal. Hay que observar que aquí la tomamos posición, implícitamente, en contra de ciertos filósofos de la imagen que quieren ver en ella un medio de expresión "directo" del mundo, que estaría en competencia con el lenguaje, pero no pasaría por él, lo cortocircuitaría. (2013, p. 264)

A partir de esta posición, como lo enunciamos anteriormente, nuestro trabajo objetiva la *imagen* como una representación. Asimismo, la comprendemos como una construcción gráfica donde se expresa la dualidad del concepto de la Hiperrealidad, y desde las dialécticas socioculturales se transforma en un lugar. Es decir, habitar la imagen expresa una idea acerca de cómo lo comunicacional, como territorio, lugariza prácticas sociales, construye identidades e instituye lo público como espacio de lo urbano.

A partir de exponer algunas narrativas sobre los diferentes momentos de la tendencia glocal *Pokégo* en el periodo 2016-2018, podemos argumentar desde la observación participante que lo comunicacional se expresó lugarizando prácticas socioculturales, usos y apropiaciones físico-espaciales y construcciones simbólicas expresadas en identidades colectivas e individuales. Toda esta dialéctica habría constituido una *imagen de lo público*, una representación, cuya dimensión base es la tecno-comunicacional. En otras palabras, los dispositivos tecno-culturales TIC en su rol de actantes digitales no-humanos inciden en las lógicas de apropiación y uso de los espacios urbanos, y, en particular, aquellos que representamos como 'públicos'.

Desde este planteo, 'lo público', como el lugar de las interacciones y el intercambio de lo social, se expresaría como imagen: una representación comunicacional de un modo de ser, hacer, ejercer e instituir lo público como práctica en el espacio físico. Por consecuente, habitar la imagen es, en cierta manera, habitar la Metápolis desde la Hiperrealidad. Se trata de una experiencia singular intermediada por el dispositivo tecno-comunicacional que vincula, al tiempo que articula, la dialéctica entre actantes digitales humanos y no-humano. Es una relación que se expresa en el mundo de la vida cotidiana de las personas a modo de discursos de consumo, prácticas sociales, tendencias digitales y algoritmos que inciden, quizás de forma no racionalizada, en nuestras conductas y relaciones con el espacio físico-espacial expresado en lo urbano.

Desde esta formulación, *lo público* habría cambiado su sentido de uso por el de cambio —mercancía simbólica—, expresándose como una representación comunicacional. Es una imagen que, como tal, puede ser instituida desde lo comunicacional sobre el espacio de lo urbano como experiencia singular que incide en la dialéctica sujeto-objeto como plantea Rancière (2014). En un sentido más llano, los espacios públicos en el Orden Digital expresan lo público como una relación estética, comunicacional, la que hemos caracterizado antes como *experiencia estética*.

Sería esta la que incide desde lo comunicacional en el capital simbólico de los espacios de lo público. Por ejemplo, presuponemos que es la experiencia estética la que se expresa agenciando los distintos espacios del ACen de Córdoba como plataforma de identidad de los entrenadores Pokémon, la cual articulan para proyectarse como tales en relación a lo social y lo comunitario. También, esta estética se haría presente en la dialéctica entre los ‘mascoteros’ y ‘pokemoneros’, cuando esa relación —estética— con el objeto (en este caso por un nuevo sujeto social en el espacio) se ve alterada desde lo simbólico, incidiendo en la apropiación social de ese espacio. ‘Lo que soy en el espacio’, ‘lo que soy en lo social’, ‘lo que soy con la cosa’, y por tanto cualquier cambio en esa ecuación simbólica generaría una nueva relación estética; por consiguiente, deviene en una *apropiación social emergente* de lo público.

#### 4.4.1 **ACERCA DE POKÉGO** LOS CAMINANTES DIGITALES

En lo concerniente a las observaciones de campo, podemos señalar que la tendencia *Pokégo* dinamizó los espacios públicos de la ciudad de manera alternada y aleatoria. Esto se debió por varios factores, entre los que podemos resaltar la pérdida de interés por la tendencia y los cambios en las dinámicas propuestas por el juego.

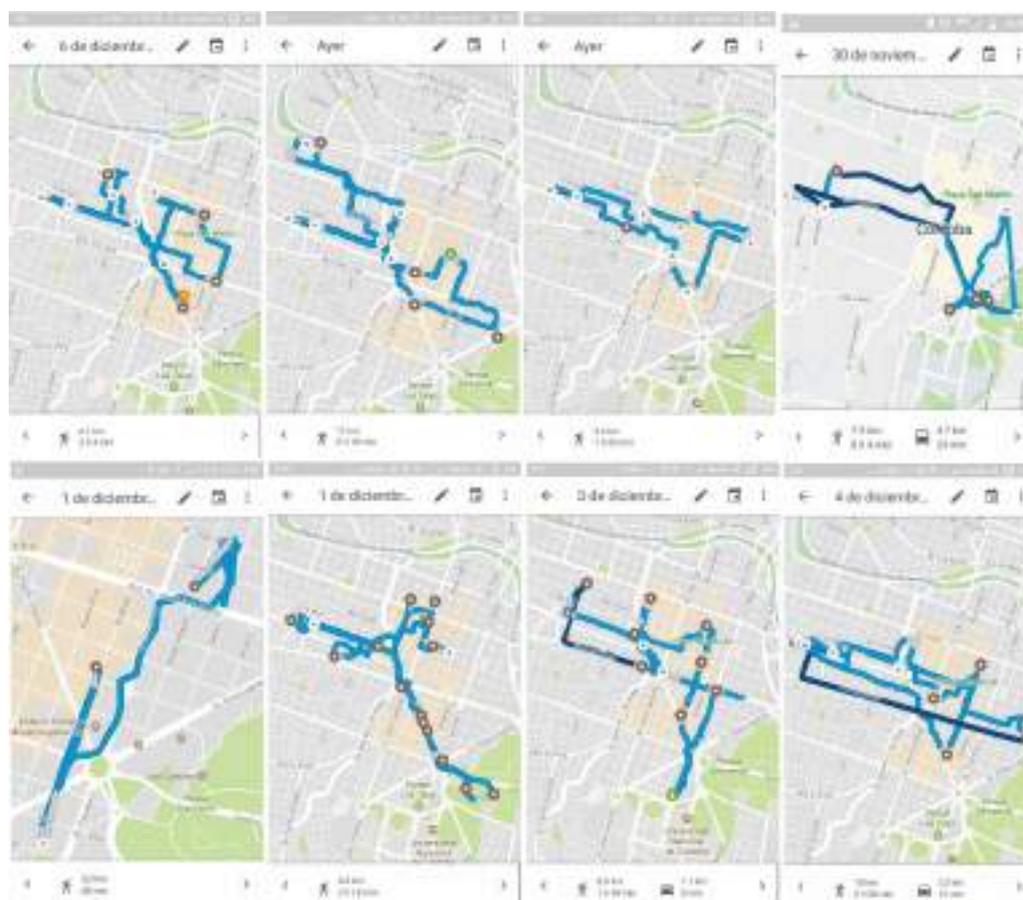
Como señalamos anteriormente, los meses de agosto y septiembre de 2016 concentraron la mayor intensidad del fenómeno, para estabilizarse y mutar en los meses siguientes a medida que el juego se actualizaba. Esto produjo cambios en sus dinámicas, y por consiguiente en los procesos sociales de uso y apropiación social de los espacios públicos, que posibilitaron nuevas dinámicas sociales y relaciones con el territorio. Las nuevas versiones de *Pokémon Go* sustituyeron paulatinamente la manera individual de juego dando paso a una acción más colectiva, denominada ‘incursiones’.

Con las primeras actualizaciones del 2017 surgieron nuevas maneras de capturar a un pokémon, que no solo requerían consumir *bits* y caminar kilómetros por la ciudad sino, además, precisaban de una asociación de jugadores. Estas se constituyeron en un primer momento a partir de tres grupos de jugadores —los rojos, los azules y los amarillos—, que paulatinamente fueron construyendo identidad a partir del territorio, particularmente desde las dimensiones físico-espaciales de los espacios públicos donde se jugaba. Es preciso resaltar —y en esto radica uno de los aspectos interesantes del fenómeno con relación a los espacios públicos físico-espaciales— que el juego en su plataforma geolocalizada no solo reconoce plazas, parques y monumentos como espacios públicos; cualquier lugar de la ciudad, público o no, puede constituirse como tal en la forma de una pokeparada o un gimnasio —*waypoints* del juego—. En definitiva, expresándose en la forma de una experiencia, que ha llevado a cuestionamientos acerca del concepto, definición e institución de ‘lo público’ como espacio y dimensión.

Durante las observaciones, fueron reconocidos distintos procesos concernientes al territorio y las prácticas sociales que en él se desarrollan. En este sentido, se pretende centrar en las dinámicas socioculturales, físico-espaciales y simbólicas, desde la experiencia estética.

Las modificaciones devenidas de las actualizaciones del juego generaron nuevos modos de vincularse socialmente en los espacios públicos. Gran parte de los prosumidores se aglomeraron en grupos constituidos territorialmente, la mayoría de los casos a partir del lugar donde se habían conocido jugando. Esto se cristalizó a partir de la plataforma social WhatsApp, que con una lógica diferente pero complementaria al juego, fue consolidando estas nuevas asociaciones a partir de grupos de mensajería. Los grupos de WhatsApp y sus nombres –que con el tiempo se validaron como categorías nativas, por ejemplo: ‘los de Sobremonte’, ‘los azules’ y ‘los del sindicato’, se constituyeron como pequeñas comunidades que se disputaban el espacio público no solo desde lo territorial, un proceso incipiente desde el inicio del juego, sino en términos del intercambio social.

Estos procesos fueron profundizándose a medida que el juego se desarrollaba en el tiempo, haciéndose difícil asociar las prácticas actuales a las de sus inicios en 2016. En gran medida, esto se debió a los cambios internos de la aplicación, donde los intercambios y las reciprocidades sociales inciden fuertemente en las dinámicas territoriales. Esto se expresa en varios procesos, principalmente en la disputa entre caminantes y voladores –entre quienes atrapan los pokémon caminando la ciudad y quienes juegan desde su casa utilizando simuladores de GPS–; o la fuerte segmentación de género, donde el porcentaje de jugadoras es mínimo o nulo lo cual lleva a plantearnos interrogantes acerca de la igualdad de acceso, tanto de lo digital como de esta nueva (con)vivencia de lo público en los espacios de la ciudad.



**Figura 4.27.** Recorridos representativos de interlocutores *Pokégo*. Patrones de trayectorias en el ACen de Córdoba elaborados a partir de las cuentas Google Maps de los interlocutores. Elaboración propia. (2018).



**Figura 4.28.** Nodos en la apropiación *Pokégo*. En azul: principales trayectorias de recorridos en el ACen, en cuya superposición (azul intenso) se representa los puntos nodales que articulan la apropiación social del espacio urbano por parte de las comunidades *Pokégo*, los cuales territorializa sus identidades. En claro: Área de mayor intensidad de juego. Elaboración propia (2018).

A partir de las Figuras 4.27 y 4.28, abordamos los aspectos y procesos territoriales de *Pokégo*. En la primera, se puede observar diferentes recorridos y trayectorias de los interlocutores clave en el ACen de Córdoba. La técnica consistió en observar de manera periódica los envíos de sus recorridos por ‘el centro’ de la ciudad, y encontrar patrones, los cuales se expresan. Estos recorridos al superponerlos evidencian nodos (Figura 4.28) que representan centralidades de apropiación en el ACen devenida de la dinámica del juego.

Para determinar estas observaciones se analizó un grupo de 20 jugadores clave, consistió en superponer sus recorridos, tiempos y trayectorias en su vida cotidiana y en incursiones significativas, valiéndose de la herramienta Google Maps durante el periodo de observación. De esta manera, se pudo detectar geográficamente nuevas publicidades (Habermas, 2009), cuyos nodos no se corresponderían con sus dimensiones físicas-espaciales consagradas, lo que convertía a una vereda o una esquina en el lugar apropiado de 200 persona en el tiempo, casi a modo de *happening* urbano.

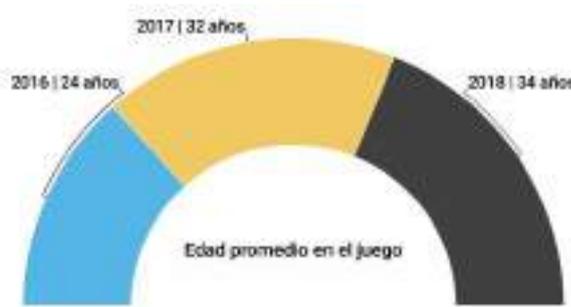
Estos nodos territorializan usos y apropiaciones sociales emergentes que tensionan la estructura establecida por los *lugares de lo público* en el ACen. Como expresamos, la App *Pokémon Go* no siempre se vale de los espacios públicos ya consagrados como plazas, parques o monumentos para la aparición de sus criaturas, sino que sus algoritmos reconocen la proximidad de conexiones digitales de celulares. Es decir, responde a la cantidad de personas que utilicen el juego. Cuantos más jugadores en un área, más probabilidades de que aparezca un pokémon.

Esto incide directamente en la construcción de nuevas centralidades de lo público que no dialogan siempre, ni se remiten, al sistema de espacios públicos físico-espaciales del ACen de Córdoba. En algún sentido, estos emergentes tensionan el concepto de lo público; referimos a los espacios verdes y corredores de visibilización expresados en la figura 4.7. Estos espacios, más allá de su déficit en relación a la ciudad y el área central, no son restrictivos para la plataforma del juego a la hora de geolocalizar pokeparadas, gimnasios o las apariciones de algún monstruo de bolsillo.

Si bien es cierto que muchos de los *waypoints* fueron mapeados anteriormente por jugadores de *Ingress*, los nuevos, responden a la lógica de proximidad y densidad de jugadores, generando una centralidad de usos y apropiaciones en la forma de una experiencia estética —del juego—. Desde esta dinámica, adquiere relevancia para el análisis preguntarnos acerca de las incidencias de estas ubicaciones y sus lógicas, ya que se convierten por tradición en puntos de referencia que trazarán recorridos y áreas de permanencia social e identitaria de las y los jugadores.

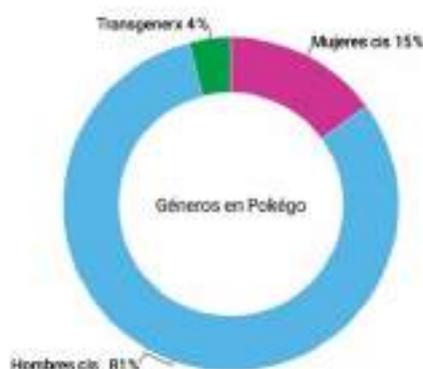
A partir de la actualización 2017, *las incursiones* complementan estas lógicas desde lo sociocultural y simbólico. Sus recorridos desarrollan extensiones promedio de 6 a 9 km en cada salida con una duración aproximada de cuatro horas, los cuales se realizan de manera periódica cuando la dinámica del juego así lo requiere. Esto se expresa en los denominados ‘eventos’ —campañas globales masivas propuestas por el juego cuya duración varía entre cuatro horas y tres días—. Se pudo observar que existe una relación directa entre los eventos, la intensidad de juego y un mayor uso y apropiación de los espacios públicos y sus emergentes, que no siempre coinciden con plazas, parques o hitos urbanos. Esto se produce por la ubicación aleatoria de los *waypoints* del juego, lo que genera nuevos nodos e intensidades de lo público incluso en ámbitos de lo privado como centros comerciales, museos, iglesias o cementerios.

En relación con lo sociocultural y simbólico, estos nodos albergan y territorializan cada comunidad. Definen en cierta manera sus identidades como lo expresamos anteriormente, que a partir de 2017 se expresa en la representación de la *manada digital* a partir de las incursiones. Dinámica del juego que se compone de un acuerdo comunitario de jugadores. Compuesta por equipos de aproximadamente 40 ‘compañeros’, cuyas edades varían entre los 23 y los 37 años. En esta última etapa del juego, el rango etario se vio modificado; su edad promedio aumentó de 24 años en 2016 a 32 en 2017 y 34 en 2018, en gran parte explicado por la empatía de esta generación por el animé de los noventa.



**Figura 4.29.** Edades promedio de *Pokégo*. Periodos 2016, 2017, 2018. Elaboración propia (2018).

Un aspecto no menos importante de analizar es la *segmentación de género* en el juego, algo que se mantuvo constante y que lleva a preguntarnos sobre sus razones. En las observaciones y entrevistas semiestructuradas se registraron los siguientes porcentajes de autopercepción: 81% se definieron varones cis; 15%, mujeres cis y 4%, transgénerxs. Esto lleva a dos conjeturas, primero, de sí existe relación entre la temática del juego: ‘el cazar’ pokémon, y su caracterización como “acto preponderantemente masculino”. Segundo, si las inseguridades de las mujeres en los espacios públicos lo tornan prohibitivo de cualquier interacción social emergente. Esto nos remite a la desigualdad de género en estos procesos de *gamerización* de la ciudad, lógica que se expresa también en *Ingress* y *Harry Potter*; y de cómo este fenómeno dialoga con el acceso a los dispositivos tecno-culturales TIC (Véase apartado 3.4.2 p. 125). Este planteo remite a las tensiones de igualdad de acceso, tanto de ‘lo público’ como de los procesos culturales de la tecno-cultura.

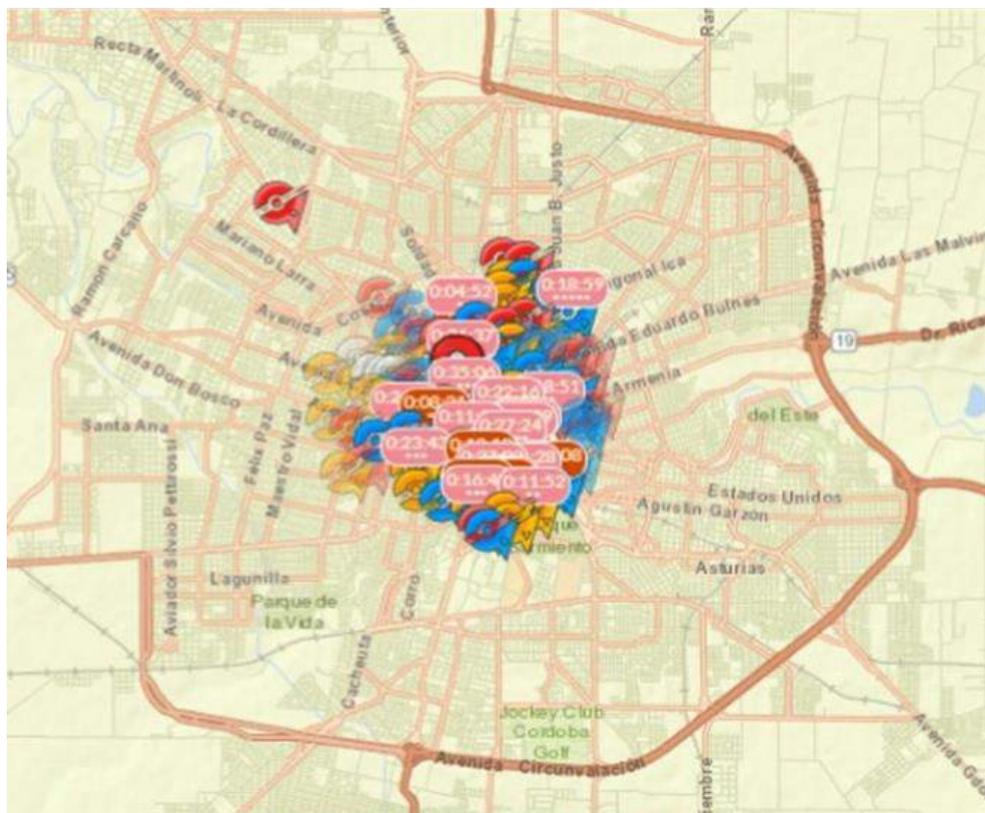


**Figura 4.30.** Segmentación de género en el juego *Pokémon Go*.  
Elaboración propia (2018).

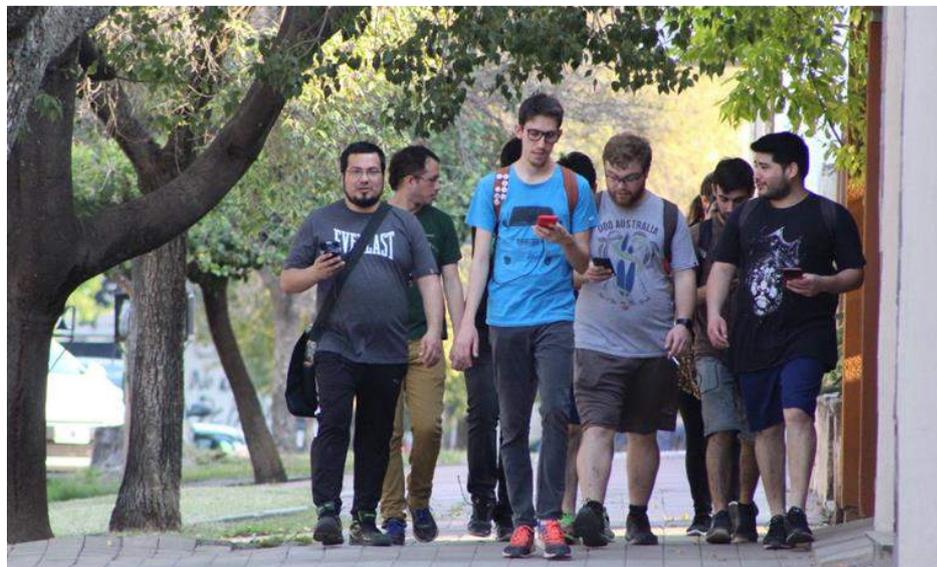
En este sentido, es preciso referir a los procesos de segregación territorial que produce el juego desde su experiencia estética. A principio de la tendencia, durante 2016, la ubicación de pokémones se distribuía relativamente de manera homogénea en la mancha urbana. Esto fue cambiando paulatinamente hasta que, en las últimas versiones de 2017 y 2018, los *waypoints*, y sobre todo las incursiones y eventos, se concentraban en el área central de la ciudad (Figura 4.31). Esto ocasionó que muchos jugadores, en función de dar continuidad a su carrera de ‘entrenador’, debieran trasladarse hacia el centro. En una muestra de 100 prosumidores *Pokégo* se registraron las siguientes procedencias: 8% área intermedia —3 a 6 km de distancia—, 6% área periférica —6 a 12 km— y 6% área metropolitana —12 a 50 km—; esto suma un total de 20% de jugadores que debieron trasladarse en búsqueda de una experiencia estética que los hiciera parte, en algún sentido, de los procesos de lo público.



**Figura 4.31.** Viajando por un pokémon. Porcentajes de jugadores que se trasladan hacia el centro de Córdoba para participar del juego, eventos e incursiones. Elaboración propia (2018).



**Figura 4.32.** Distribución territorial de *Pokémon Go*. Arriba: Ubicación representativa de pokémon en 2016. Abajo: Ubicación relativa de gimnasios y pokémon en 2017-2018. Fuente: Pokemesh.com. Elaboración propia (2018).



**Figura 4.33.** El caminante digital. Imágenes de una ‘incursión’ típica por el ACen de Córdoba. Elaboración propia (2018).

#### 4.4.2 ACERCA DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS DEL ACen USO Y APROPIACIÓN SOCIAL DE LO PÚBLICO EMERGENTE

Son notorias las incidencias de *Pokégo* en los espacios públicos del área central de Córdoba. Como desarrollamos a lo largo de este capítulo, la construcción de lo público como espacio se vio afectada por nuevas lógicas de apropiación y uso vinculadas a la experiencia de lo digital. Desde las observaciones de la Tendencia Glocal *Pokégo*, consideramos que estos nuevos modos de (con)vivencia sociocultural, físico-espacial y simbólica se encuentran supeditados a lo que hemos caracterizado como *experiencia estética* del espacio. En concreto, referimos a la experiencia dialéctica sujeto-objeto que se expresa como plus valor simbólico desde lo tecno-comunicacional, una evidencia palpable de las implicancias del Orden Digital.

Desde lo digital, esta experiencia estética se expresa como imagen de lo público. Es una 'forma de lo público' basado en la experiencia de los actantes digitales humanos: 'Lo que somos en ese espacio', 'la manera en que nos miran' y 'los modos en que nos proyectamos socialmente', constituyen su representación emergente en los espacios públicos.

Como argumentamos al principio del trabajo, la Sociedad de la Información y Conocimiento y su Orden Digital, se presenta como un paradigma socio-productivo y político vinculado a la racionalidad neoliberal. Como lo plantea Laval y Dardot (2013): "una nueva razón del mundo", con base en una sociedad del consumo cuya proyección es la construcción social del deseo, que inferimos, se expresa como consumos tecno-culturales. Cada cosa que miramos, compramos y deseamos se encuentra interpelada por un *discurso comunicacional*, y los espacios no escaparían a esta lógica. Bien lo pudo describir Debord con su sociedad del espectáculo, una sociedad que intenta hacer de la *performance* su expresión de identidad. En sus palabras: "el espectáculo no es un conjunto de imágenes, sino una relación social entre personas mediatizada por imágenes" (2018, p. 9).

En este planteo, los espacios públicos convertidos en imagen de lo público (Aumont, 2013) se expresan como un consumo cultural más. Son una plataforma de sentido que los actantes digitales articulan y proyectan desde sus identidades coproducidas y mediatizadas en formas de redes sociales, 'posteos', *streaming*, selfis o jugando con Realidad Aumentada. Estaríamos ante una nueva experiencia del espacio urbano que instituye la nueva imagen de lo público y, por ende, una nueva manera de comprenderlo. Como señalamos en el trabajo de campo, estas argumentaciones se expresaron en hechos cotidianos de *Pokégo*: desde una vereda agolpada por jóvenes que la lugarizan como su espacio público en la ciudad y extensión física-espacial de sus redes sociales, hasta los espacios urbanos que se agencian desde estas identidades colectivas e individuales volviéndolos el lugar disputado.

De manera empírica esto se evidencia en nuevas formas de usos y apropiación, e, incluso, nuevas maneras de comprender estos conceptos. En un mundo donde la agilidad de los cambios sociales impone una tensión en las categorías analíticas y sus procesos, también debemos (re)pensar que el *uso* y la *apropiación social* como categorías dinámicas responden a patrones de conductas fluctuantes. Ciertos debates y discursos académicos acerca de los espacios públicos las asocian al buen vivir y la calidad de vida, los cuales adscribimos, pero no siempre lo que se adscribe sirve para explicar un proceso emergente.

Estos discursos se proyectan desde el planteo higienista del siglo XIX, donde la apropiación social dista mucho de una intermediación digital del entorno. Para cierto pensamiento, atrapar un Pokémon y caminar mirando la pantalla no representaría a priori una apropiación social, apenas un uso, bastante particular. Si analizamos estos procesos desde lo sociocultural y simbólico, encontramos que no solo representa una apropiación social en el sentido que constituyen a los jugadores Pokémon en el espacio, sino también lugarizan lo público en los términos planteados por Habermas.

Esta construcción de sentido se expresa en nuevas lugarizaciones de lo público en el ACen de Córdoba. El juego *Pokémon Go*, y particularmente su tendencia convertida en consumo cultural, generó nuevos comportamientos y prácticas sociales que devinieron en nuevas experiencias. Esto se expresa a partir de una nueva red de espacios públicos emergentes físico-espaciales, pero también socioculturales y simbólicos. Lugarizan usos y modos de apropiación social innovadores, donde lo digital se expresa como actante no-humano en la intermediación con 'lo real'. Son las tecnologías inmersivas las que instrumentan la nueva imagen de lo público, ya en la forma de un consumo tecno-cultural con base en la experiencia estética de un actante digital humano.

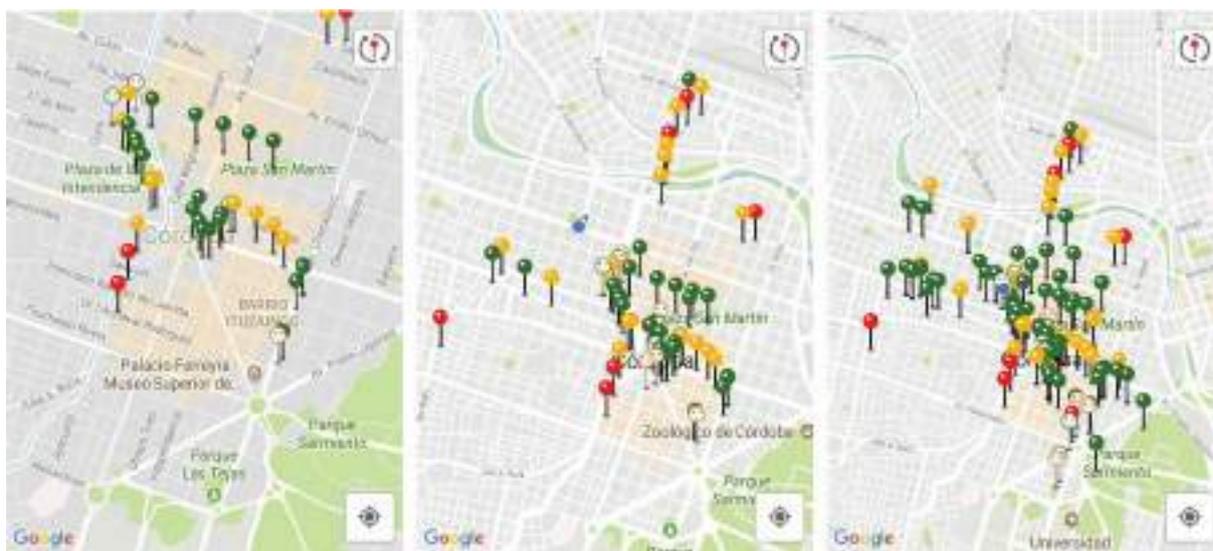


**Figura 4.34.** Lo público emergente. En rojo: nuevos sistemas de lugares inducidos por las dinámicas de la Tendencia Glocal *Pokégo*. En rojo punteado: nueva centralidad 2019. En amarillo y blanco: Sistema actual de lugares de lo público en sus dimensiones físico-espacial (plazas, parques y peatonales) y simbólica (corredores de visibilización política y de resistencias sociales). Elaboración propia (2019).

La Figura 4.35 expresa una síntesis gráfica del capítulo cuarto y del segundo núcleo de abordaje, aquel que busca evidenciar, a partir de la observación del fenómeno *Pokégo*, las nuevas dinámicas de usos y apropiación social de los espacios públicos del centro de Córdoba. En la figura se expresa la articulación entre lo establecido y lo emergente, entre los sistemas de espacios públicos consagrados (en amarillo) y aquellos devenidos de las dinámicas de un consumo tecno-cultural

como *Pokémon Go* (rojo). Se muestra en la imagen satelital del ACen la territorialidad de ambos sistemas, donde los círculos representan centralidades que gravitan usos y apropiaciones sociales. Podemos observar que los sistemas no se superponen, por el contrario, se desarrollan de manera independiente compartiendo algunos ámbitos físico-espaciales. Cuando comparamos ambos sistemas y sus nodos, estos responden a lógicas diferentes. Los espacios públicos consagrados se vinculan a lo que Delgado plantea como espacios sacralizados, lugares de lo público que, por prácticas continuas en el tiempo o por su diseño, son reconocidos como espacios convocantes desde su legitimación simbólica; mientras que para el caso de *Pokégo*, responden a relaciones algorítmicas y tecno-culturales.

La observación de *Pokégo* evidenció un cambio en las dinámicas de los espacios públicos de Córdoba. Son lugares que, hasta entonces estaban olvidados o no formaban parte de los espacios sacralizados, fueron legitimados desde lo tecno-cultural por el juego y sus dinámicas. ‘Las incursiones’, ‘los eventos’, los puntos nodales y estratégicos de pokeparadas y gimnasios demarcaron en el ACen nuevos nodos e intensidades de lo público, constituyéndose como espacios emergentes. Una vereda, un árbol, un grafiti, o simplemente un punto geolocalizado condensaba la atracción de jugadores y ajenos, potenciando su apropiación e identificación en el espacio. Asimismo, las líneas rojas representan los corredores representativos de cada incursión, transformándose en corredores de visibilización en su dimensión simbólica, ‘las calles de los *pokemoneros*’.



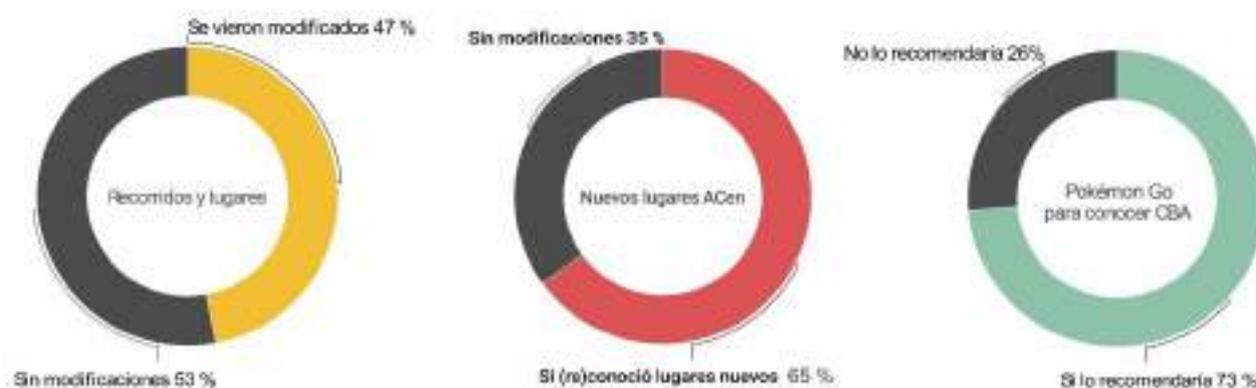
**Figura 4.35.** Mapeo de sensaciones ACen. Evolución de sensaciones de bienestar o temor en los espacios públicos de Córdoba a partir de las dinámicas del juego *Pokémon Go*. Elaborado por interlocutores clave a través de la georreferencia *Safety Pin*. En rojo: sensaciones de temor y/o peligro. En amarillo: sensaciones de alerta y/o precaución. En verde: sensaciones de bienestar y/o seguridad. Periodo (2016-2018).  
Elaboración propia (2018).

En la Figura 4.35 se observa la dinámica de la dimensión simbólica y sociocultural de los espacios públicos en el ACen. La misma se pudo evidenciar a partir de trabajos previos con la App *Safety Pin*, la cual permitió comparar y mapear en el espacio desde las sensaciones de bienestar o temor. Si bien el origen y propósito de esta App. está relacionado con la violencia de género en la ciudad, en este caso fue adaptada para evidenciar cambios de apropiación simbólica de los espacios a partir de la tendencia *Pokégo*.

De esta manera se pudo llegar a una resultante: a medida que el juego posibilita nuevos recorridos, incidiendo en sus trayectorias y permanencia temporal, en determinados nodos (Figura 4.34), estos espacios tienden a cambiar su significación. En otras palabras, los espacios por el juego ven modificadas sus experiencias estéticas anteriores por otras nuevas, proyectadas desde el juego: un espacio con una significación negativa de inseguridad o malestar, por el juego y su nueva apropiación, revierte esa significación incorporándolo a las redes de apropiación positiva que se evidencia en color verde en la figura 4.35.

Para complementar lo expresado, a partir de encuestas y entrevistas se pudieron construir algunos datos cuantitativos acerca del impacto del juego: el 47% de los entrevistados de una muestra de 100, reconoce haber cambiado por el juego sus recorridos y lugares en la ciudad, el 65% (re)conoció nuevos lugares en el ACen de Córdoba y, por último, un 73% recomendaría *Pokémon Go* como principal herramienta para conocerla. Por último, es posible verificar que el juego y su tendencia generaron nuevas apropiaciones en los espacios públicos preexistentes. A partir del juego, muchos lugares vieron dinamizados o reconvertidos sus usos generando nuevas apropiaciones y tensiones desde lo sociocultural y lo simbólico, como lo expresamos en el apartado anterior.

Para finalizar el apartado y el capítulo, podemos asumir que, si bien lo aquí expuesto y argumentado da cuenta de un fenómeno puntual para una muestra social particular, representa un proceso cultural incipiente en la expresión emergente de lo público y una creciente *gamerización* de su experiencia, cuyas dinámicas evidenciarían al *espacio convergente* como un nuevo lugar del intercambio social y urbano.



**Figura 4.36.** Incidencias de *Pokégo* en el ACen de Córdoba. Izquierda: Modificación de recorridos y permanencias en los espacios del ACen, alterados por la dinámica del juego. Centro: Implicancias de los algoritmos en las conductas de apropiación social, tanto de los espacios públicos como de zonas del ACen. Derecha: Dialéctica entre actantes digitales, *Pokémon Go* como intermediente de la experiencia de lo urbano, una *gamerización* incipiente de lo urbano. Elaboración propia (2018).

CAPÍTULO 5  
PUNTO DE PARTIDA  
REFLEXIONES FINALES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN

*Son los bits, no los bricks.*  
Susana Finkelievich  
Buenos Aires, 2017.

5.1 **¿EL ESPACIO PÚBLICO HA MUERTO?**  
SOBREVIDA DE UN RELATO

Este apartado se relaciona con el primer objetivo específico de esta investigación: *Desarrollar* una perspectiva teórica transdisciplinar para la arquitectura, que caracterice y aborde los espacios públicos en el orden digital SIC. En este sentido, se expondrá una integración a partir de la pregunta del enunciado, buscando aportar nuevos esquemas y posiciones conceptuales para comprender el actual fenómeno transdimensional de los espacios públicos en el Orden Digital.

En los últimos años, los espacios públicos se presentaron como uno de los principales temas de relieve del espectro académico del campo urbano-arquitectónico. Este genuino interés sustentado por los aportes de la literatura catalana, principalmente en la obra de Borja (1998; 2003), ha generado un sinnúmero de trabajos, investigaciones y proyectos referidos a esta problemática. Sin embargo, como planteamos en el apartado 3.3, los espacios públicos se convirtieron en un concepto *cajanegrizado* (Latour, 1992). Es decir, se transformaron en una idea acabada y opaca en sentido de que no permite, por ahora, indagaciones críticas que intenten ponerla en cuestión, como insiste Delgado (2015).

Desde el capítulo tercero, argumentamos a partir de las diferentes discusiones que los espacios públicos, inicialmente categoría política que se espacializa, habrían sustituido su valor de uso —lugar— por uno de cambio —discurso simbólico—. Es decir, su apropiación en torno a una acción discursiva los convierte en una mercancía, un intercambio, en pos de una construcción identitaria individual o colectiva la cual, inferimos, se expresa como una *experiencia estética comunicativa*. No solo representan el lugar de la esfera pública y de *lo público* como construcción de debate (Habermas, 2009), sino que se habrían convertido en un recurso cultural (Yúdice, 2002) representado (Baudrillard, 2002) por el espectáculo (Debord, 2018).

Al comienzo del capítulo segundo, desarrollamos brevemente una definición de cultura que este trabajo articuló en sus aproximaciones y debates. Sostuvimos que *cultura* es la trama intersticial entre los sujetos y sus prácticas sociales: un tejido denso capaz de articular y segmentar jerárquicamente los signos y símbolos que agencian a los actantes, socialmente y en el espacio. Se trata de un sistema de significaciones apprehendido por procesos y relaciones que se instrumentan a partir de dispositivos, reproducidos en el tiempo a través de una tradición comunicada.

Es esta tradición, representada por diferentes fuentes —académicas, sociales, comerciales y narrativas tecno-culturales, etc.— la que construyen socialmente el discurso de los espacios públicos. Desde su categoría política en la década de los '60 hasta las narrativas *transmedia* actuales, el *Espacio Público* como idea ha sido considerado campo fértil para la construcción de discursos y relatos que agencian prácticas sociales y urbanas. En todo este proceso de cambio de sentidos sociales del concepto, no hubo antes un periodo donde la hiper comunicación —posibilitada por las TIC— potenciara estos espacios como recurso cultural transmediático, haciendo de ellos el *tableau* escénico (Zukin, 2004) de los consumos y bienes culturales y cuya apropiación agencia su rol de actantes espaciales de lo urbano.

La racionalidad neoliberal y su construcción social del deseo (Laval y Dardot, 2013) se valdría de este capital simbólico para usufructuar del *aura* de estos espacios. La construcción de identidades individuales y colectivas, emergentes o no, desarrollarían sus dinámicas en los espacios públicos articulándolos como su plataforma escénica, proceso devenido de lo que los autores sostienen como (des)institucionalización de los sujetos. Estos nuevos espacios públicos poco se relacionan con aquella idea inicial de los '60, tampoco con su idea espacial y colectivista de los '90. En otras palabras, estaríamos en presencia de una nueva práctica de 'lo público', otra dimensión conceptual de estos espacios, cuyo anclaje social y discursivo se sustenta en el Orden Digital por la convergencia de tecnologías y plataformas digitales.

En este proceso los espacios públicos se habrían convertido en un *significante vacío* (Laclau, 2016), 'una idea socialmente consagrada e inacabada' que validaría prácticas sociales, sean estas a favor de la integración ciudadana o en contra, como vimos en las aproximaciones del espacio defensivo en el capítulo tercero. En nombre de los espacios públicos se legitiman procesos de expulsión y segregación socio-urbana, y es en este punto, donde las personas construyen una dialéctica semiótica por la cual estos espacios se tornan el *lugar disputado*.

Cuando referimos a ellos, no solo lo hacemos en sentido de su dimensión física-espacial. Por el contrario, este trabajo intentó, a lo largo de su desarrollo, pensarlos en simultaneidad transdimensional, un *Espacio Convergente* entre lo físico, lo sociocultural y lo simbólico articulado por lo digital. Un nuevo espacio dentro de la topología lógica de la Hiperrealidad, desde el cual se expresan difusos y líquidos, tangibles e intangibles, ampliando y habilitando nuevos intercambios sociales que dan *forma* a 'lo urbano' y componiendo desde sus *fragmentos, bordes y fronteras* 'lo público emergente' en la Metápolis digital.

Consideramos al *espacio convergente* como nueva categoría conceptual que interpretaría mejor el sentido actual de *lo público* en sus acepciones de lugar, idea y espacio. Hablar de Espacio Convergente no significa negar los espacios públicos en su sentido tradicional y dogmático; al contrario, es complementarlo. La Hiperrealidad digital que aprehende a los sujetos humanos y no-humanos, agenciándose dialécticamente como actantes, impondría otra lógica en la comprensión de este proceso urbano y su experiencia del habitar. La Metápolis como topología rizomática, construida y posibilitada por espacios de flujo de los sujetos y articulada por las TIC, crea *ciudades del aire* a medida de cada prosumidor dando entidad a esta nueva representación de lo público.

Para quienes formamos parte de los procesos de la revolución comunicacional, de la inmediatez y la simultaneidad de tiempos y espacios, la ciudad es un lugar co-creado por nuestras interrelaciones sociales y productivas, evocando un lugar glocal. Imaginemos por un momento cuál es la ciudad o el vecindario de un tripulante de cabina, cuya percepción del espacio-tiempo es claramente diferente al del sujeto social que trabaja, vive, y se recrea en un fragmento urbano.

Pensemos en el *teletrabajador* promovido por la plataformización digital, ¿cuál es su contexto laboral físico y semiótico? ¿sus espacios de intercambio social? ¿sus espacios públicos? Este actante digital humano, como tantos otros, construyen su Metápolis a partir de sus requerimientos y necesidades, y, gracias a las TIC, esta puede estar presente en cualquier parte del globo. En definitiva, (con)vivimos en una red rizomática de contactos telefónicos, grupos de WhatsApp, perfiles de redes sociales y servicios plataformizados que nos lugarizan en un nuevo espacio convergente, uno transmediático y simultáneo.

Para concluir este punto, los espacios públicos en su sentido tradicional coexistirían con la idea del Espacio Convergente, aunque estos, por el alcance de sus nuevos límites, los agencian como fragmentos físico-espaciales, socioculturales y simbólicos componiendo una red, aparentemente desterritorializada, en la Metápolis. El relato de los espacios públicos sigue inspirando pensamientos y apropiaciones sociales y académicas, aunque sería necesaria una nueva objetivación de su concepto y fundamentalmente de sus límites. En efecto, en términos de representación arquitectónica, el *espacio convergente* es el espacio público visto en corte. Consideramos que esta noción puede ser una aproximación válida a ser desarrollada, a modo tal de comprender cabalmente sus relaciones con lo público, sus interacciones sociales y, particularmente, la vinculación con los procesos económicos y los consumos culturales actuales. Estos espacios serían el nuevo *tableau* escénico en el que se construye identidad individual y colectiva, se consume visibilidad para su legitimación, y se agencia el capital social del cual nos valemos para construir nuestras interacciones sociales, culturales y políticas.

## 5.2 ¿LO PÚBLICO?

### DEL ROMANTICISMO AL PARADIGMA DEL CONTROL

A partir de este interrogante abordaremos las reflexiones finales respecto al segundo objetivo específico: *Identificar y Caracterizar* tecnologías y plataformas digitales relacionadas con las dinámicas de uso, apropiación y consumo cultural de los espacios públicos en la ciudad de Córdoba. En tal sentido, se propone una discusión acerca de *lo público* como lugar e idea, y de qué manera el significativo vacío del concepto Espacio Público expulsa o condiciona su acceso y apropiaciones, en pos de un civismo inclusivo y de normas sociales.

En el capítulo segundo, hemos indagado acerca del acceso tecnológico y cómo este condicionaría la pertenencia al ecosistema digital y la institución de sus actantes en la vivencia de lo público. Establecimos estrechas relaciones entre ambos, así también cómo la brecha tecno-cultural incidiría en última instancia al derecho a la ciudad, sus espacios convergentes y la experiencia estética de lo público. La necesidad de desarrollar políticas públicas, acciones privadas y estrategias colectivas que apunten a mejorar este acceso posibilitaría que el porcentaje de conectados y alfabetizados digitales aumente considerablemente, haciéndolos ciudadanos de la Hiperrealidad y su Metápolis. Al mismo tiempo, esto posibilitaría innovaciones sociales, productivas y políticas, empoderando a los actantes digitales humanos en los debates, posturas, visibilizaciones y construcciones identitarias que podrían mejorar su posición social relativa al acrecentar sus espacios de flujo y capital social y simbólico.

Sin embargo, las observaciones empíricas argumentadas en el capítulo tercero, dan cuenta que el espacio de *lo público* —lugar fuera del control de la autoridad (Habermas, 2009)— se expresa restringido. Los espacios públicos, en su dimensión urbana físico-espacial, se expresan cada vez más controlados por una batería de dispositivos que inciden fuertemente en su apropiación social, y fundamentalmente en su derecho. Distintas áreas de la ciudad, no solo plazas y parques, sino zonas comerciales y de ocio vedan el acceso a ciertos grupos sociales vulnerados. Córdoba, en este sentido, expresa un caso paradigmático con su Código de Faltas cuyo movimiento social ‘La marcha de la gorra’ configura sus resistencias. Son restricciones que se legitiman debido a una representación de ‘*lo público*’ apoyadas en políticas de seguridad ciudadana, aunque en la práctica es un claro ejemplo de cómo los espacios públicos, como significante vacío, permite inocular y activar dispositivos de control social en la Metápolis.

Estos mecanismos restrictivos no se ciernen a las dimensiones físicas de lo urbano, también operan en la Hiperrealidad afectando en consecuencia el Espacio Convergente. Durante el trascurso de escritura de esta tesis, han sido innumerables los casos a nivel global que atentan contra lo que consideramos el reducto de lo público, como debate y expresión, más importante: la internet. Las redes se constituyen en espacios convergentes capaces de articular y co-construir *publicidades*, es decir, intercambios genuinos de la construcción política y social. Más allá de los fines últimos con que se desarrollaron los movimientos sociales de Indignados o la llamada Primavera Árabe (2011), o el movimiento #NiUnaMenos (2015), pusieron de manifiesto el poder de internet y las redes sociales para articular o inocular mensajes y discursos políticos. Recientemente han sido comprobadas las injerencias de compañías como Facebook y WhatsApp en elecciones de distintos países —entre los cuales se encuentra Argentina en su campaña presidencial 2015—, fenómenos que desarrollamos en mayor profundidad en el capítulo tercero.

Esto evidencia claramente el poder de interacción de la Hiperrealidad y sus espacios convergentes. Tal es así que, durante 2018 y principio de 2019, se han promovido en los países centrales —Estados Unidos, Comunidad Europea y China— políticas públicas en pos de controlar contenidos de internet como las interacciones de prosumidores en sus redes sociales. Un caso concreto es la ley que afecta la neutralidad de internet en Estados Unidos sancionada en 2018, y que condiciona búsquedas y contenidos según lo establezca el gobierno federal. Estas políticas no solo inciden de manera explícita en el control de la opinión pública y la dimensión social y simbólica de *lo público* como lugar y práctica, sino que reconoce explícitamente el poder comunicacional del mensaje (McLuhan, 2015). Estas políticas y acciones refuerzan el concepto emergente de Hiperrealidad y Espacio Convergente, en tanto nuevo espacio público —en sentido que lo plantea Habermas como lugar de la construcción política y de resistencia—, merece que su acceso sea considerado un derecho humano en aras de la seguridad humana.

En el contexto de Córdoba, y a partir de las observaciones de la Tendencia Glocal *Pokégo*, se pudo constatar a partir de entrevistas y participación observante que sus prosumidores —*Gamers*— eran objetos del control de las fuerzas policiales en las calles de la ciudad. Portar un celular puede ser visto, también, como un acto de rebeldía y desconfianza. Sin embargo, con el correr del tiempo estas acciones disminuyeron notablemente para las y los jugadores, aunque no sucedió lo mismo con sus acompañantes, los cuales eran requisados con la excusa de la ex figura del merodeo urbano. A claras luces es interesante rescatar esta observación, ya que permite ejemplificar cómo los actantes digitales, en sus plenas facultades y contenidos por una tendencia de consumo cultural, adquieren nuevos estatus en los espacios públicos físico-espaciales. Esto hace de lo digital un proceso de empoderamiento cuyas potencialidades se recomiendan desarrollar.

### 5.3 ¿ENTRE EL ACCESO Y EL CONSUMO?

#### REFLEXIÓN EN TORNO A LA EXPERIENCIA ESTÉTICA Y EL PROYECTO

Por último, esta reflexión final aborda el tercer y último objetivo específico propuesto: *Analizar e Interpretar* los procesos de apropiación social en los espacios públicos con relación a la experiencia urbana, el acceso y la institución de lo público. Se busca relacionar así las observaciones con el concepto de la *Experiencia Estética Comunicativa* y el proyecto de arquitectura. Como desarrollamos en los apartados 2.4.2 y 2.4.3, consideramos que el acto de proyectación y el Orden Digital se vinculan estrechamente, más allá de lo meramente instrumental. Esto se comprueba en la multiplicidad de incidencias entre las tecnologías y las plataformas digitales en la práctica proyectual.

Sin embargo, estos procesos suelen reducirse a cuestiones vinculadas a los equipamientos y la domótica, o tecnologías *Smart* aplicadas, pero también se hacen presente en el consumo de la imagen, tanto discursiva como técnica, en la generación y legitimación de procesos de diseño. En cierta manera, la arquitectura se encuentra presa de la imagen como representación. Pero más allá de esto, el rol de las TIC también incide en la apropiación social de la obra arquitectónica, por incidir desde lo comunicacional en el espacio urbano, como evidencia este trabajo. Es decir, en la semiósfera del Orden Digital, los discursos comunicacionales se transforman en un material más, una tectónica emergente. Usufructuar del Espacio Convergente como materia es comprender la incidencia de la convergencia tecnológica, disminuir esta potencialidad es negar el devenir digital.

Esto se evidencia desde la observación. A partir de agosto de 2016, momento en que irrumpe en el ámbito cordobés la Tendencia Glocal *Pokégo* (TGP), surge una nueva caracterización del sujeto urbano: el *Caminante Digital*. Las tecnologías inmersivas empleadas por el juego (RV y RA) generaron una nueva manera de apropiarse de sus calles, parques, hitos y monumentos. En las observaciones, la experiencia urbana se constituía en capital simbólico a partir del cual se estructuraba un consumo cultural. Formar parte del juego era pertenecer a la tendencia aprovechando su capital simbólico para proyectarse social y espacialmente.

Ello generó nuevas dinámicas urbanas en los espacios. Las *manadas digitales* cazaban y recolectaban datos y *bits*, como plantea Jenkins (2003) en su concepto de narrativas *transmedia*. La suma de las partes era superior al todo. La experiencia urbana de vivir la ciudad como un *tableau* escénico en tiempo real alejado de la 'soledad' de las consolas de juego merecían la atención de todos los habitantes. En las observaciones, la sorpresa era la norma, mientras los habitantes de Córdoba estaban sorprendidos ante los primeros indicios de que la cuarta revolución tecnológica estaba llegando. En primer lugar, en modo de juegos; quizás luego, en forma de servicios, espectáculos holográficos o eventos geolocalizados. Lo cierto es que se pudo constatar cómo las dinámicas de uso y apropiación social de los espacios públicos cambiaron.

Estas nuevas dinámicas espaciales no solo se evidenciaron al principio del fenómeno (2016), sino que se consolidaron en el tiempo adquiriendo nuevos sentidos, como desarrollamos en el capítulo cuarto. La nueva dialéctica entre Caminantes Digitales y sus Espacios Convergentes se vinculan en lo urbano desde la Experiencia Estética Comunicativa, un concepto a seguir profundizando en nuestra disciplina vinculado al paradigma digital. En el capítulo tercero, y desde la perspectiva de Rancière (2014), definimos la estética como *aísthesis*, la dialéctica sujeto-objeto. El autor articula la estética como categoría política, oblicua a los conceptos planteados por Kant (2001) y Benjamin (2003), en tanto, consideramos que la estética en la arquitectura debiera ser (re)pensada como experiencia, en tanto relación dialéctica-comunicacional sujeto-objeto.

La *Experiencia Estética Comunicativa* es otro de los conceptos que esta tesis condensa. Consideramos que las apropiaciones de los espacios públicos, en tanto Espacios Convergentes físicos, sociales y simbólicos, estarían dialécticamente vinculados a ella. En las observaciones de campo —tanto de la Tendencia Glocal *Pokégo* como de los ejemplos enunciativos de movimientos sociales y sus expresiones de visibilidad—, se pudo verificar que es esta experiencia la que condiciona la apropiación y, por tanto, su acceso. Esto pone en tensión las aproximaciones de la literatura disciplinar que considera al acceso físico como principal condicionante de la apropiación social de los espacios públicos. Sin embargo, se pudo constatar que, habiendo acceso físico, ciertos lugares públicos del centro de Córdoba no son apropiados. A partir de las observaciones, inferimos que esto se debe a que tales espacios no poseen una experiencia estética comunicativa que grave su uso y apropiación.

Es de destacar el rol de *Pokégo* y del algoritmo en esta construcción. Se pudo comprobar que la ubicación de los eventos del juego como de sus personajes incidían directamente en la apropiación de estos espacios. Esto sucede no solo durante el juego sino en sus prácticas cotidianas, como se desarrolló en el capítulo cuarto. Esta experiencia estética en los espacios urbanos, pero también en la Hiperrealidad de las redes —refuerza la idea del Espacio Convergente—, es co-construida por discursos comunicacionales expresados a partir de las TIC en su rol de actantes digitales de lo urbano. Debido a ello, su acceso se torna central en las nuevas formas de apropiación y expulsión de los espacios públicos en lo urbano.

A partir de las observaciones del capítulo cuarto, como del análisis de los ejemplos enunciativos del primer núcleo, se reconocen dos estadios de uso y apropiación social de los espacios convergentes claramente diferenciables: *el caliente* y *el frío* —nominaciones en alusión a lo que plantea McLuhan sobre los medios—. El primero remite directamente a una mayor intensidad social y de visibilidad, donde predomina lo escópico. Se expresa por eventos, marchas, festejos y tendencias locales que los tornan temporalmente un bien cultural, *fragmentos* de lo público vinculados a las usinas comunicacionales y semióticas de la Hiperrealidad y el ecosistema digital. Es decir, el Espacio Convergente en este estadio se expresa notorio y evidente, expresado por una tendencia, una narrativa transmediática, un *challenges*, un hilo de twitter, o la geolocalización de experiencias memorables cuyos algoritmos vinculan dialécticamente a sus prosumidores incidiendo en su expresión sociocultural y urbana. En cambio, del otro extremo, los *fragmentos* de lo público cuyos estadios fríos perduran en el tiempo, tienden a desapropiarse y converger en una experiencia estética negativa afectando su apropiación, independientemente de las condiciones físicas de equipamiento urbano o actividades que promuevan. Estas dinámicas inciden claramente en sus usos y accesos, al mismo tiempo que condicionan las premisas proyectuales que se diseñan para sus prolongaciones en lo urbano: los espacios públicos físico-espaciales.

No solo la apropiación social del Espacio Convergente se ve condicionada por la experiencia estética comunicativa, también *el proyecto*. Son cada vez más los diseños y obras de espacios públicos físico-espaciales que buscan poner foco en las experiencias y no tanto en las actividades. Para esto se basan en una serie de dispositivos sinestésicos —el experimentar con uno o más sentidos—, que buscan crear experiencias memorables, aunque solo desde el recurso físico-espacial. Sería loable e interesante promover las experiencias estéticas comunicativas como una materialidad más, en pos de generar mayores apropiaciones, ámbitos e intensidades de los espacios y lugares de lo público. El recurso comunicacional de las TIC está ahí, a disposición. La interconexión a la Hiperrealidad y sus espacios convergentes representan un potencial necesario de ser explorado y capitalizado, más allá de meros instrumentos y consumos culturales dedicados al ocio, sino como potenciadores de una construcción social y política de lo público más sinérgica.

## 5.4 VALIDACIÓN DE LAS HIPÓTESIS Y ABORDAJES FUTUROS

En este último apartado abordaremos la validación de las hipótesis, así como aproximaciones a nuevos temas. Respecto a las hipótesis, se sostiene que han sido verificadas; su argumento en profundidad se encuentra desarrollado en los contenidos y discusiones expresadas y vertidas en esta tesis.

*Primera hipótesis:* Los espacios públicos, como resultado de los procesos simbólicos y culturales del Orden Digital, sustituyeron su valor de uso por el de cambio, proyectándose como plataformas de visibilización y construcción de identidades colectivas e individuales.

Como desarrollamos en este apartado, y a lo largo del corpus teórico-empírico del trabajo, los espacios públicos sustituyeron su valor de uso por el de cambio, expresándose como mercancías simbólicas del intercambio social. Desde las observaciones y las discusiones teóricas, se pudo constatar que los espacios públicos se encontraban agenciados por un capital simbólico, que en este trabajo conceptualizamos como Experiencia Estética Comunicativa. Se trata de una experiencia co-construida por distintas usinas comunicacionales —algoritmos, narrativas *transmedia*, redes sociales, *instagramers* y *youtubers*, geolocalizaciones—. Es una dinámica que se sustenta por un régimen escópico (Jay, 2003; Aumont, 2013), donde la imagen técnica y la fotografía comunican —legitimada por su uso— los imaginarios y representaciones sociales de tales experiencias (Baudrillard, 2002). En este proceso, las Tecnologías de Información y Comunicación se articulan como actantes digitales no-humanos (Latour, 2008) en la construcción social de sentidos, incidiendo así en las prácticas identitarias colectivas e individuales. Por lo tanto, desde lo enunciado, consideramos validada esta aproximación de sentido.

*Segunda hipótesis:* En las dinámicas del Orden Digital, los espacios públicos no solo se definen por el acceso físico, sino principalmente por la institución simbólica desde lo digital.

Se pudo constatar que, en el contexto del Orden Digital, los espacios públicos son articulados como plataformas de sentido y construcción de identidades colectivas e individuales, al tiempo que los actantes digitales humanos se valen de ellos para proyectarse e instituirse como tales en la Hiperrealidad. En este sentido, el acceso físico, en cuya literatura radica la definición de lo público como espacio, se ve complementada por una institución simbólica desde 'lo singular'. En otras palabras, en el contexto del paradigma informacional, los espacios públicos, su idea, apropiación y uso no solo se definen por el acceso físico, sino por un capital social comunicativo que los agencia como actantes espaciales no-humanos de lo urbano. Esta aproximación de sentido pone en tensión los debates acerca del derecho al Espacio Público —ya Espacio Convergente— como dimensión físico-espacial, ya que también, desde esta perspectiva, su acceso se define desde lo tecnocomunicacional. En un contexto creciente de plataformización digital e intermediación de lo urbano por dispositivos y tecnologías digitales, representa un debate emergente que debiera ser asumido por la arquitectura de manera transdisciplinar.

*Tercera hipótesis:* Las Tecnologías de la Información y Comunicación agenciadas como consumos tecno-culturales pueden posibilitar emergentes de lo público, lugarizando desde lo digital la institución simbólica de los espacios públicos en la forma de una experiencia singular.

Como sostuvimos, la Experiencia Estética Comunicativa gravita los espacios públicos que, por incidencias del Orden Digital, devienen en espacios convergentes y transdimensionales. Este capital simbólico, coproducido dialécticamente entre prosumidores y tecnologías y plataformas

digitales, incide en las dinámicas de acceso a estos espacios, segmentando, promoviendo o anulando los procesos preexistentes de *lo público*. Esto expresa uno de los resultados relevantes de la investigación. Da cuenta que los dispositivos tecno-comunicacionales en su calidad de actantes digitales pueden promover apropiaciones sociales en los espacios urbanos, sin que estos formen parte del sistema de espacios públicos consagrados. Esto representa un potencial a explorar por parte de la praxis proyectual: lo comunicacional como material intangible a ser incluido y articulado en el diseño y pensamiento de los espacios públicos como idea, concepto y lugar. Por lo tanto, para validar esta hipótesis afirmamos que la Experiencia Estética Comunicativa, como construcción de sentido comunicada por dispositivos tecno-culturales, puede lugarizar y habilitar nuevas dimensiones de lo público en lo sociocultural y lo simbólico, prolongándose en la dimensión físico-espacial de lo urbano.

Desde lo dicho, y complementando las recomendaciones de la investigación explicitadas a lo largo de esta tesis, surgen distintas líneas a profundizar, las cuales se detallan en la Tabla 5.1. Representan vectores susceptibles de ser explorados desde la arquitectura en pos de construir una episteme local frente a los desafíos del Orden Digital y su convergencia tecnológica. Se anhela que esta tesis pueda transferirse al contexto local y ser punto inicial de trabajos en la temática, cuyo aporte sirva para el diseño de políticas públicas que recuperen y amplíen el lugar y los espacios de *lo público*. En particular, que este antecedente promueva, estimule y habilite su puesta en valor en la ciudad de Córdoba desde el recurso digital, al tiempo que se fomenten normativas y legislaciones que aseguren su acceso.

**Tabla 5.1.** Líneas de abordaje futuras desde la Arquitectura. Elaboración propia (2019).

Líneas y vectores propuestos
La experiencia estética comunicativa como instrumento de diseño y apropiación espacial y urbana.
El rol de las tecnologías y plataformas digitales en los procesos de puesta en valor de los espacios públicos, y actividades relacionadas al turismo y las economías emergentes y creativas.
El poder del <i>Hashtag</i> como espacio público, ampliaciones de derechos desde las identidades de géneros.
Las redes de la Hiperrealidad como empoderamiento social y construcción de ciudadanía de los actantes digitales.
Políticas públicas, acciones privadas y estrategias colectivas vinculadas a la innovación social y de procesos productivos en relación con los espacios públicos y las TIC.
El Espacio Convergente, nuevas aproximaciones a los espacios públicos desde el Orden Digital.

Estas líneas y vectores constituyen aproximaciones en pos de comprender desde la arquitectura los fenómenos de *lo digital*. Sin ser estas las únicas, componen en gran medida una línea de investigación que pretendemos desarrollar y profundizar para el ámbito de Córdoba y nuestra disciplina. Asimismo, es importante reconocer que asistimos a un cambio cultural y territorial con base en la semiósfera digital, y que implica, en cierto modo, nuevos enfoques disciplinares.

La revolución comunicacional llegó para quedarse, y con ella nuevos procesos culturales y prácticas sociales que inciden sustancialmente en nuestros modos de vida y la ciudad como ámbito de lo urbano, categorías que también requieren (re)pensarse en función del paradigma de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC).

Esto nos posiciona frente a debates epistémicos y ontológicos en la redefinición de nuevos objetos de estudios, quizás buscando certezas donde no las hay, pero abocados a comprender en algún sentido esta complejidad.

Vivimos en un mundo donde los dioses han huido (Ricoeur, 2011). Nuestras categorías parecen no dar cuenta de ciertos procesos y fenómenos contemporáneos, y los espacios públicos no escaparían a este sentido. Este trabajo que en su objetivo general buscó promover un debate innovador para la arquitectura y el urbanismo, llega a este último apartado con inquietudes más que certezas. En la búsqueda de planteos que posibiliten proyectar nuevos entendimientos y debates futuros frente al tema y sus principales aspectos, como el acceso, el derecho, usos y apropiaciones sociales de estos espacios denominados ‘públicos’.

Para concluir, la imagen de un niño detrás de jugadores de *Pokémon Go* evoca no solo pensar sobre la noción actual de los espacios públicos y su rol social, o sobre los procesos de consumos tecno-culturales y sus accesos, sino en un sentido más profundo, nos vincula con las inquietudes con que este trabajo fue elaborado: un *nuevo derecho a la ciudad*. Una discusión cuyas miradas innovadoras sobre las categorías de análisis y los procesos culturales de inclusión y expulsión del hábitat del Orden Digital son necesarias de caracterizar y profundizar, objetivando los fenómenos de su Hiperrealidad y comprendiendo la topología urbana de la Metápolis.

Por último, y esperando que este punto se proyecte como partida, creemos que no es suficiente pensar y comprender los procesos contemporáneos del hábitat, sino transferirlos en la praxis en pos de una sociedad más cohesionada, diversa y socialmente más justa; en sentido no solo de mejorar las condiciones de vida en *lo urbano*, sino también en alusión al planteo de Souto de Moura (2015) acerca de (re)pensar una nueva disciplina.

En un mundo donde prevalecen las distopías, recuperar aquella idea plasmada por Tomás Moro resulta, por lo menos hoy, un acto de supervivencia. Pensar y ensayar, reflexionar y proyectar a partir de *lo digital como materia* abren un abanico de prospecciones que, como sostiene Galeano, permiten caminar hacia el horizonte de las utopías que interpreten nuestro *zeitgeist*, el espíritu de un tiempo.



**Figura 5.1.** El nuevo derecho a la ciudad: la experiencia estética de ‘lo digital’. Un niño sin celular sigue a un grupo de jugadores *pokémon* en su afán de formar parte de la tendencia, de formar parte de la misma experiencia estética que sus pares. Elaboración propia (2016).

CUERPO LITERARIO  
ÍNDICE DE FIGURAS, TABLAS Y TEMAS | FUENTES DOCUMENTALES  
BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA Y DE CONSULTA

## ÍNDICE DE FIGURAS Y TABLAS

<b>CAPÍTULO 1   ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	12
<b>Tabla 1.1</b>   Articulación de objetivos específicos, hipótesis, actividades, y técnicas de investigación	19
<b>Tabla 1.2</b>   Articulación del problema y su abordaje metodológico y empírico	22
<b>Tabla 1.3</b>   Estructura enunciativa de la investigación	23
<b>CAPÍTULO 2   DE SOCIEDADES Y ESPACIOS</b>	
APROXIMACIONES CONCEPTUALES AL ORDEN DIGITAL	24
<b>Tabla 2.1</b>   Relación de indicadores digitales y socioeconómicos	37
<b>Tabla 2.2</b>   Relación entre penetración y acceso digital por conglomerado	46
<b>Figura 2.1</b>   Mapa global de cableado submarino, conexiones y nodos continentales	39
<b>Figura 2.2</b>   Mapa de la Red Federal de Fibra Óptica y Plan Estratégico Territorial	41
<b>Figura 2.3</b>   Sin ventanas, pero con pantallas	44
<b>Figura 2.2</b>   Mapa de conexiones BAF (Banda Ancha fija)	47
<b>Figura 2.3</b>   Síntesis gráfica de conexiones en Argentina y Córdoba	48
<b>CAPÍTULO 3   ESPACIOS Y PÚBLICOS</b>	
(DE)CONSTRUYENDO CONCEPTOS	68
<b>Figura 3.1</b>   Ciudad en el Orden Digital	77
<b>Figura 3.2</b>   Manifestación pública durante la primavera árabe	90
<b>Figura 3.3</b>   Púas, pendientes y apoyabrazos	94
<b>Figura 3.4</b>   El espacio defensivo en los espacios públicos físico-espaciales	95
<b>Figura 3.5</b>   11° Marcha de la Gorra por el centro de la ciudad de Córdoba	98
<b>Figura 3.6</b>   1° Marcha de la gorra en Ciudad Autónoma de Buenos Aires	98
<b>Figura 3.7</b>   La calle como lugar performativo	99
<b>Figura 3.8</b>   El buen lugar	104
<b>Figura 3.9</b>   La noche menos pensada	105
<b>Figura 3.10</b>   El consumo cultural y su procesión	106
<b>Figura 3.11</b>   Haussmann estuvo en China	113
<b>Figura 3.12</b>   Un Londres a pleno sol	113
<b>Figura 3.13</b>   Los Alpes comechingones	114
<b>Figura 3.14</b>   El consumo como lugarizador de lo público	115
<b>Figura 3.15</b>   Proyecto Link. Renders de la propuesta ganadora del nuevo Paseo Ahumada	117
<b>Figura 3.16</b>   El poder del Hashtag	121
<b>Figura 3.17</b>   El poder de las redes	122

<b>Figura 3.18</b>   La ocupación de las redes	123
<b>Figura 3.19</b>   La ocupación de las redes 2	124
<b>Figura 3.20</b>   El poder de #NiUnaMenos en el mundo	126
<b>Figura 3.21</b>   La construcción política en las redes	127
<b>Figura 3.22</b>   Los dispositivos tecno-culturales TIC como <i>interface</i> social	128

## CAPÍTULO 4 | LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPACIO

PROCESOS Y ABORDAJES A LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN	133
<b>Tabla 4.1</b>   Síntesis de la estructura de segmentación en el abordaje a la unidad de observación	152
<b>Tabla 4.2</b>   Mapa del abordaje metodológico de observación del segundo núcleo	156
<b>Figura 4.1</b>   Gran Córdoba	139
<b>Figura 4.2</b>   Delimitación ejido municipal en grandes áreas	139
<b>Figura 4.3</b>   Área central de la Ciudad de Córdoba según límites ordenanza municipal 8057/85	139
<b>Figura 4.4</b>   Síntesis estructura urbana de Córdoba	140
<b>Figura 4.5</b>   Densidades y actividades ACen	140
<b>Figura 4.6</b>   Áreas verdes de la ciudad de Córdoba	142
<b>Figura 4.7</b>   Sistema de espacios públicos del área central de Córdoba	143
<b>Figura 4.8</b>   Imágenes del área central de la ciudad de Córdoba	144
<b>Figura 4.9</b>   Orden digital en Córdoba	146
<b>Figura 4.10</b>   Taxonomía generacional del orden digital SIC en Argentina	153
<b>Figura 4.11</b>   Datos consumos digitales	154
<b>Figura 4.12</b>   Lo digital en Argentina	158
<b>Figura 4.13</b>   La realidad extendida. Relaciones del grado de inmersión con el bloqueo del entorno físico	159
<b>Figura 4.14</b>   20 años no es nada	160
<b>Figura 4.15</b>   La tendencia	161
<b>Figura 4.16</b>   Fiebre <i>Pokémon</i>	163
<b>Figura 4.17</b>   Primeros días de <i>Pokégo</i> Córdoba	166
<b>Figura 4.18</b>   El recurso <i>Pokégo</i>	168
<b>Figura 4.19</b>   Relación de búsquedas por interés, <i>Pokémon Go</i> y compra de celulares	169
<b>Figura 4.20</b>   Sin lugar para los <i>fly</i>	171
<b>Figura 4.21</b>   Comunidad <i>Pokégo</i> Córdoba	172
<b>Figura 4.22</b>   Una incursión de verano	173
<b>Figura 4.23</b>   Uso y apropiación de la calle <i>Pokégo</i>	175
<b>Figura 4.24</b>   El lugar nos lugariza	176
<b>Figura 4.25</b>   Sobremonte y sus momentos	177
<b>Figura 4.26</b>   Entre perros y <i>Pokémon</i>	178
<b>Figura 4.27</b>   Recorridos representativos de interlocutores	181
<b>Figura 4.28</b>   Nodos en la apropiación <i>Pokégo</i>	182
<b>Figura 4.29</b>   Edades promedio en <i>Pokégo</i>	183
<b>Figura 4.30</b>   Segmentación de género en el juego <i>Pokémon Go</i>	184
<b>Figura 4.31</b>   Viajando por un <i>pokémon</i>	184
<b>Figura 4.32</b>   Distribución territorial de <i>Pokémon Go</i>	185
<b>Figura 4.33</b>   El caminante digital	186
<b>Figura 4.34</b>   Lo público emergente	188
<b>Figura 4.35</b>   Mapeo de sensaciones en el ACen	189
<b>Figura 4.36</b>   Incidencias de <i>Pokégo</i> en el ACen de Córdoba	190

<b>CAPÍTULO 5   PUNTO DE PARTIDA</b>	191
<b>Tabla 5.1  </b> Líneas de abordaje futuras	198
<b>Figura 5.1  </b> El nuevo derecho a la ciudad, la experiencia estética de 'lo digital'	199

## ÍNDICE TEMÁTICO

<b>CAPÍTULO 1   ACERCA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	12
Actante digital	12
Arquitectura	15
Construcción de conocimiento	16
Espacio, tiempo y límite	13
Tecno-cultura	13
Unidad de análisis y unidad de observación	20
Valor de uso y de cambio	17
<b>CAPÍTULO 2   DE SOCIEDADES Y ESPACIOS</b>	
APROXIMACIONES CONCEPTUALES AL ORDEN DIGITAL	24
<b>2.2 DE CULTURA, PROCESOS Y RECURSOS</b>	
ANTOLOGÍA DE LA CULTURA	27
Colere	27
Cultura	29, 65
Culture	28
Kultur	27
<b>2.3 SOCIEDADES, DE LONDRES A SILOCON VALLEY</b>	
CARACTERIZACIONES DE UNA SOCIEDAD DEL CONOCIMIENTO	29
Acceso digital	35, 38, 99
Acceso digital en Córdoba	45
Actante no-humano	38, 50, 64, 66
Brecha tecnológica y tecno-cultural	32, 38, 66, 88
Convergencia tecnológica	49
Emergente derecho a la ciudad	38
I Revolución Industrial	30
II Revolución Industrial	30
III Revolución Industrial	31
VI Revolución tecnológica	50
Inclusión digital	40
Plan Conectar Igual y Red Federal de Fibra Óptica	41
Plan Nacional de Inclusión Digital	44
Plataformización	50, 87, 145
Relaciones de costos y velocidades en <i>lo digital</i>	47
Revolución Comunicacional	35
Revolución Informacional	32
Sociedad del Conocimiento -SIC-	25, 33, 48

## 2.4 EL ORDEN DIGITAL

### EL DISPOSITIVO DE LA TECNO-CULTURA | 51

- Actante-rizoma | 54
- Arquitectura avanzada | 60
- Cito-geografía | 62
- Criptomonedas e Internet del dinero IoV | 56
- Declive histórico de las ciudades | 62, 71, 129
- Dispositivo | 52, 92
- Era Digital | 51
- Espacio híbrido | 63, 66
- Espacio líquido | 62, 79, 108
- Hiperrealidad | 64, 66
- Lo digital en el habitar público y privado | 59
- Materia digital | 61
- Orden Digital | 51, 66, 129
- Prosumidor | 53
- Racionalidad neoliberal | 56
- Sistema BIM -*Building information modeling*- | 59, 159
- Tecno-cultura | 51
- Web 1.0, 2.0 y 3.0 | 55

## CAPÍTULO 3 | ESPACIOS Y PÚBLICOS

### (DE)CONSTRUYENDO CONCEPTOS | 68

## 3.2 CIUDAD EN ORDEN DIGITAL

### DE FRAGMENTOS, REDES Y MULTIVERSOS | 71

- Capitalismo avanzado | 72, 76
- Ciudad | 71, 76
- Ciudad del aire | 76, 129
- Ciudad global | 72
- Extractivismo urbano | 73
- Fragmento, Borde y Frontera | 73, 76
- Metápolis | 76, 129
- Multiversos urbanos | 74, 76
- Segmentación Binaria, Circular y Lineal | 76, 150
- Territorio | 76

## 3.3 DEBATES ACTUALES SOBRE LOS ESPACIOS PÚBLICOS

### DEL LUGAR AL DISCURSO | 78

- Acceso digital y acceso a la ciudad | 88
- Acceso y Control | 86, 91
- Actos de habla | 86
- Ambiente edificado | 94
- Caja negra | 84
- Cito-geografía | 78
- Concepto de *Öffentlichkeit* | 85
- Construcción social de deseo | 93
- Cultura de lo visual | 102
- Dispositivo social | 92
- Espacio defensivo | 93
- Espacio funcionalista | 80
- Espacio ideológico | 92

Espacio libre | 78, 80, 130  
 Espacio político | 92  
 Espacio social | 82  
 Espacio público | 79, 82, 129  
 Estética | 102, 149  
 Experiencia estética | 105, 111, 180  
 Identidad | 89, 91, 96, 101  
 Identidad legitimadora, de resistencia, y de proyecto | 100, 101  
 Marcha de la gorra | 97  
 Materia digital | 85  
 Narrativa *transmedia* | 87, 111  
 Régimen escópico | 100, 102  
 Representación | 88  
 Sacralización de la calle | 96  
 Seguridad ciudadana y Código de Faltas de Córdoba | 91, 96  
 Significante vacío | 95  
 Signo | 108  
 Sociedad del espectáculo | 92, 103, 110  
 Sociedades ópticas | 89  
 Transparencia espacial | 82, 87  
 Uso y apropiación social | 86, 188

### 3.4 **LOS ESPACIOS PÚBLICOS COMO CONSUMO Y BIEN CULTURAL** DE LA IDEA AL RECURSO | 107

Bien cultural | 109  
 Consumo cultural | 107  
 Consumo y deleite de lo visual | 112  
 Democracia audiovisual | 118  
 El espacio como recurso | 109  
 El poder de las redes | 119  
 Espacio convergente | 127, 190  
 Marcha #Niunamenos —Córdoba— | 125  
 Marcha del 2x1, caso Muiña —Córdoba— | 120  
 Marcha del Orgullo y la Diversidad LGTBIQ —Córdoba— | 123  
 Noche de los museos —Córdoba— | 114  
 Plazas de bolsillo —Santiago de Chile— | 114  
 Proyecto Link, Paseo Ahumada —Santiago de Chile— | 116  
 Semántica, sintáctica y pragmática | 108, 131  
 Tianducheng y Thames Town —China— | 113  
 Villa General Belgrano —Córdoba— | 114

## CAPÍTULO 4 | **LA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPACIO**

ABORDAJES Y PROCESOS DE LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN | 133

### 4.2 **LA LENTE Y EL ENCUADRE**

EL DESAFÍO DE INVESTIGAR LO EFÍMERO EN CÓRDOBA | 136

*Challenges* | 136  
 Conexión digital en Córdoba | 144  
 Espacio posibilitante | 149  
 Jóvenes universitarios UNC en Córdoba | 147  
 Juventudes | 148  
 Lo identitario, lo relacional, y lo simbólico | 152  
*Logueo* | 146

<i>Millennials y Centennials</i>	153
Modelo de experiencia	136
Plan Conectividad Córdoba y Ciudadano Digital CIDI	145
Segmentariedad Binaria, Circular y Lineal	150
<i>Tableau</i> escénico cordobés	141
Tipologías de conducta, espacio y metadestino	151
Unidad de observación segmentada	137
Unidad de observación: Tendencia Glocal <i>Pokégo</i>	137, 164
Unidad de observación principal: <i>Pokémon Go</i>	137, 159, 161
Unidad de observación secundarias	137
Universo físico-espacial de observación: área central de la ciudad de Córdoba	138
Universo social de observación: juventudes en Córdoba	147

#### 4.3 **POKÉMON GO Y SU ESTÉTICA CORDOBESA**

##### ABORDAJE A LAS UNIDADES DE OBSERVACIÓN | 157

Ash Ketchum y Pikachu	160
Caminante digital	173, 180, 186
Caminantes y voladores <i>Fly</i>	171, 181
El oficio de entrenador	170
<i>Gadgets</i> digitales	158
Incursiones	173, 180, 183
Juego <i>Ingress</i>	161, 166
Juego <i>Pokémon Go</i>	161
Método etnográfico	164
<i>Pokégo</i> me cambió la vida	172
<i>Pokémon</i> videojuego RPG -consolas portátiles <i>Game Boy Nintendo-</i>	160
Realidad Aumentada -RA-	159
Realidad Extendida -RX-	159
Realidad Mixta -RM-	159
Realidad Virtual -RV-	159
Tecnologías disruptivas	158
Tecnologías inmersivas	158, 188
Xiaomi y la brecha tecno-cultural	169

#### 4.4 **HABITANDO LA IMAGEN**

##### SÍNTESIS Y REFLEXIVIDADES DE LA UNIDAD DE OBSERVACIÓN | 179

Apropiación social	188
Apropiación social emergente	180
Constitución social y lugarización de lo público	188
Discurso y espectáculo	187
Disputa de los espacios públicos	181
El caminante digital	173, 180, 186
El <i>happening</i> urbano	182
El lugar de WhatsApp	181
El lugar disputado	187
El rol de la proximidad de conexión	182
El rol del algoritmo	183
Espacios públicos consagrados y emergentes	188
Experiencia estética	180, 187
Habitar la imagen	179
Imagen de lo público	180

Los espacios públicos como imagen | 187  
Manada digital | 183  
Nueva experiencia del espacio urbano | 187  
Representación e imagen | 179  
Segmentación de género | 181, 184  
Segregación territorial | 184  
Trayectorias | 181

## CAPÍTULO 5 | PUNTO DE PARTIDA

REFLEXIONES FINALES Y RECOMENDACIONES DE LA INVESTIGACIÓN | 191

Apropiación caliente y fría | 196  
Espacio Convergente | 190, 192, 193  
El rol de las TIC en la institución de lo público | 194, 198  
Experiencia Estética Comunicativa | 191, 196  
Lo digital como materia | 195  
Pensar una nueva disciplina | 199  
Un nuevo derecho a la ciudad | 199

## FUENTES DOCUMENTALES

- CABASE. (2018). *Internet Index. Estado de Internet en Argentina y la Región*. Segundo Semestre 2018. Buenos Aires: CABASE.
- Centro Unesco de Euskal Herria. (2003). *La juventud y el sistema NNUU, primera monografía sobre juventud*. Euskal Herria: Centro Unesco de Euskal Herria.
- CEPAL. (2018). *Estado de la banda ancha en América Latina y el Caribe, 2017*. Santiago: ONU.
- ENACOM. (2019). *Datos abiertos de acceso a internet*. Recuperado de <https://datosabiertos.enacom.gov.ar/dashboards/20000/acceso-a-internet/>
- ENCC. (2013). *Encuesta Nacional de Consumos culturales y entorno digital 2013*. Buenos Aires: Ministerio de Cultura de la Nación.
- (2017). *Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017*. Buenos Aires: Ministerio de Cultura de la Nación.
- ENTIC (2012). *Encuesta Nacional sobre Acceso y Uso de Tecnologías de la Información*. Buenos Aires: INDEC.
- GRMS. (2017). *Nuevas experiencias en generación de espacios públicos*. Santiago de Chile: Gobierno Regional Metropolitano de Santiago
- INDEC. (2012). *Censo nacional de personas y hogares 2010*. Buenos Aires: INDEC.
- (2018a). *Ciencia y Tecnología Vol. 2. N°1*. Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación. Buenos Aires: INDEC.
- (2018b). *Accesos a internet*. Informe técnico primer trimestre de 2018. Buenos Aires: INDEC.
- (2019). *Acceso y uso de tecnologías de la información y la comunicación*. EPH. Buenos Aires. INDEC.

- IPlaM. (2013). *Estudio de la dinámica poblacional del área central de la ciudad de Córdoba*. Córdoba: Instituto de Planificación Municipal, Municipalidad de Córdoba.
- SINCA. (2017). *Los Jóvenes y los consumos culturales*. Buenos Aires: Ministerio de Cultura de la Nación Argentina.
- UIT. (2017a). *Measuring the Information Society Report Vol. 1*. Geneva: IUT.
- (2017b). *Measuring the Information Society Report Vol. 2*. Geneva: IUT.
- (2018a). *Measuring the Information Society Report Vol. 1*. Geneva: IUT.
- (2018b). *Measuring the Information Society Report Vol. 2*. Geneva: IUT.
- (2019). *Informe sobre la aplicación del Plan Estratégico y las actividades de la Unión para 2018-2019* (Informe anual sobre los avances de la UIT). Geneva: IUT.
- UNC. (2017). *Síntesis estadística de la Secretaría de Asuntos académicos*. Córdoba: UNC.
- (2019). *Anuario estadístico 2018*. Córdoba: UNC.
- UNESCO. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento*. Paris: Ediciones Unesco. Recuperado de <http://www.unesco.org/publications>
- UNFPA. (2007). *Estado de la Población Mundial del 2007*. (T. A. Obaid, Ed.) New York: Fondo de Población de las Naciones Unidas.
- (2018). *Plan estratégico 2018-2021*. New York: Fondo de Población de las Naciones Unidas.
- WE ARE SOCIAL. (2019). *Global Digital Report*. Recuperado de <https://datareportal.com/>
- WEF. (2019). *The Global Competitiveness Report 2019*. Geneva: WEF.

## BIBLIOGRAFÍA REFERENCIADA

- Arendt, H. (1998). *La condición humana*. Buenos Aires: Paidós.
- Ascher, F. (2004). *Los nuevos principios del urbanismo*. Madrid: Alianza.
- Augé, M. (2015). *¿Qué pasó con la confianza en el futuro?* Buenos Aires: Siglo XXI.
- Aumont, J. (2013). *La Imagen*. Barcelona: Paidós.
- Austin, J. (2016). *Cómo hacer cosas con palabras: Palabras y acciones*. How to Do Things with Words. Barcelona: Paidós.
- Azcona, M.; Manzini F. y Dorati J. (2013). *Precisiones metodológicas sobre la unidad de análisis y la unidad de observación*. IV Congreso Internacional de Investigación. La Plata, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/45512>
- Ballon, P. (2009). *The Platformisation of the European Mobile Industry*. En *Communications Strategies*, n° 75, 3rd quarter, 2009, pp. 15-34.
- Baudrillard, J. (2002). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

- Bauman, Z. (2013). *Modernidad líquida*. Buenos Aires: Editorial Fce.
- Bell, D. (2006). *El advenimiento de la Sociedad post-industrial*. Madrid: Alianza.
- Benítez Larghi, S. (2016). Elogio de un “fracaso”. La dimensión simbólica del Programa Conectar Igualdad. *Revista Argentina de Estudios de Juventud N.º 10*, pp. 15-31.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*. México: Editorial Itaca.
- Blázquez, G. (2017). *Curso de procesos culturales contemporáneos* [Seminario]. Córdoba: FFyH UNC.
- Booth, A. (1984). El ambiente construido, disuasivo del delito. Un replanteamiento del espacio defendible. En *Estudios de psicología*. Nueva York: MIT.
- Borja, J. y Castells, M. (1998). *Local y Global, la gestión de las ciudades en la era de la información*. Madrid: Taurus.
- Borja, J. y Muxí, Z. (2003). *Espacio público: ciudad y ciudadanía*. Barcelona: Electa.
- Borja, J. (2014). Prólogo. En Domínguez Moreno L. & Sánchez González D. (2014). (editor) *Identidad y espacio público. Ampliando ámbitos y prácticas*. Barcelona: Gedisa.
- Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*. Taurus: Madrid.
- (2002). La ‘juventud’ no es más que una palabra. En *Sociología y cultura*, compilado por Pierre Bourdieu, 163-173. México: Grijalbo.
- Blumer, H. (2008). *Interazionismo simbolico*. Bologna: Il Mulino.
- Brito, R. (1996). Hacia una sociología de la juventud. Algunos elementos para la reconstrucción de un nuevo paradigma de la juventud. *Jóvenes 1, (4)*. p. 24-33.
- Burgess, R. (2009). Violencia y la ciudad fragmentada. En Falú, A. *Mujeres en la ciudad*. Santiago de Chile: Ediciones Sur.
- Castells, M. (1997). *La era de la información. Economía sociedad y cultura*. Madrid: Alianza.
- (1998). *La era de la información. El poder de la identidad*. Madrid: Alianza.
- (2000). *La era de la información. La sociedad red*. Madrid: Alianza.
- (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza.
- Cortez Oviedo, P. S. (2018). Espacio públicos y TIC: el rol de la experiencia estética en sus usos y apropiaciones. *Revista ALAS - Controversias y concurrencias latinoamericanas (16)*, pp. 23-34.
- Debord, G. (2018). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca editora.
- Deleuze, G. y Guattari F. (2002). Micropolítica y segmentaridad. En *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, compilado por Gilles Deleuze y Félix Guattari, pp. 213-237. Valencia: Pre-Textos.
- Delgado, M. (2005). Espacio público y comunidad. En Lisbona M. (2005). (editor). *La comunidad a debate*. Reflexiones sobre el concepto de comunidad en el México contemporáneo (pp. 39-60). Tuxtla Gutiérrez: Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas.
- (2015). *Espacio público como ideología*. Madrid: Catarata.

- Denzin, N. (1970). *Sociological Methods: a Source Book*. Chicago: Aldine Publishing Company.
- Di Lullo, R. (2001). El espacio público no es un lujo. Reflexiones sobre la pertinencia de la buena gestión de los ámbitos colectivos en nuestras ciudades. En Falú, A y Carmona, M (2001). *Globalización, Forma urbana y gobernabilidad*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- Donolo, D. S. (2009). Triangulación: Procedimiento incorporado a nuevas metodologías de investigación. *Revista Unam*, 10 (8), pp. 1-10.  
<http://www.revista.unam.mx/vol.10/num8/art53/int53.htm>
- Drucker, P. (1999). Knowledge-Worker Productivity: The Biggest Challenge. *California Management Review* 41 (2), pp. 79-94.
- Eco, U. (2010). *El signo*. Bogotá: Letra e.
- Elías, N. (1996) *La sociedad cortesana*. México: Fondo de cultura.  
 (2011). *El proceso de civilización*. Madrid: S.L. Fondo de cultura económica de España.
- Engels, F. (1974). *La situación de la clase obrera en Inglaterra*. Buenos Aires: Diáspora.
- Falú, A. (2009). *Mujeres en la ciudad*. Santiago de Chile: Ediciones Sur.  
 (2017). *Un feminismo para rebelarse en la Ciudad financiera*. Recuperado de <http://latfem.org/un-feminismo-para-rebelarse-en-la-ciudad-financiera-ana-falu-lo-cuestiona-todo/> (noviembre de 2018).
- Falú, A y Carmona, M. (2001). *Globalización, forma urbana y gobernabilidad*. Córdoba: Universidad Nacional de Córdoba.
- Fernández, R. (marzo de 2014). Teoría, crítica y gestión de la arquitectura, la ciudad y el territorio. En *Seminario del Doctorado en Arquitectura FAUD – UNC*. Curso llevado a cabo en Córdoba, Argentina.
- Finquelievich, S. (2000). Los actores sociales urbanos en la sociedad de la información: de los hippies al e-commerce. En *Repensando la experiencia urbana de América Latina: cuestiones, conceptos y valores*. Buenos Aires: Clacso.  
 (2012). “Innovación en los territorios de la sociedad del conocimiento”. ANPUR (Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Planejamento Urbano e Regional), XIV Encontro Nacional, Quem planeja o território? Atores, arenas e estratégias, Rio de Janeiro, de 23 a 27 de mayo de 2011.  
 (2016). *I-Polis, ciudades en la era de internet*. Buenos Aires: Diseño.  
 (2018). *TIC e innovación productiva*. Políticas públicas para el desarrollo local: presente y futuros posibles. (comp.) Buenos Aires: Teseo Press.  
 (2019). *El futuro ya no es lo que era*. (comp.) Buenos Aires. Teseo.
- Foucault, M. (1984). El juego de Michel Foucault. En *Saber y verdad*. Madrid: Ediciones la Piqueta.  
 (1991). Omnes et singulatim, Hacia una crítica de la razón política. En *Tecnologías del yo, y otros textos afines*. Barcelona: Paidós. pp. 95-140.

- Funtowicz, S. (2000). Ciencia posnormal, complejidad reflexiva y sustentabilidad. En E. Leff (comp.). *La complejidad ambiental*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Funtowicz, S. y Ravetz, J. (2006). *La ciencia posnormal: ciencia con la gente*. Madrid: Icaria.
- García Canclini, N. (1993). El consumo cultural y su estudio en México: una propuesta teórica. En García Canclini (coord.). *El consumo cultural en México*, pp. 15-42. México: Pensar la cultura.
- García Fanlo, L. (2011). ¿Qué es un dispositivo? Foucault, Deleuze, Agamben. *Revista A parte Rei, revista de filosofía* 74.
- Geertz, C. (2003). *Las interpretaciones de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Grassi, G. (2002). *Arquitectura: lengua muerta y otros escritos*. Barcelona: El Serbal.
- Gravano, A. (2013). *Antropología de lo urbano*. Buenos Aires: UNICEN.
- Guellart, V. (2002). Arquitectura. En *Diccionario metápolis de arquitectura avanzada*. Ciudad y tecnología en la sociedad de la información. Gausa, M., Guallart, V., Müller, et tal. Barcelona: Actar.
- Guber, R. (2014). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Buenos Aires: Siglo XXI editores.
- Gutiérrez, A. (1995). *Pierre Bourdieu, las prácticas sociales*. Posadas: Universidad Nacional de Misiones.
- Habermas, J. (2009). *Historia y crítica de la opinión pública*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hall, S. y Du-Gay, P. (2003). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Harvey, D. (2008). El derecho a la ciudad. *International Journal of Urban and Regional Research*, vol. 27, N° 4.
- Heidegger, M. (2001). *El giro lingüístico: hermenéutica y análisis del lenguaje*. Madrid: Askal.
- Innenarity, D. (2011). Organización de la incertidumbre. En *La Democracia del conocimiento*. Madrid: Paidós.
- Jacobs, J. (2011). *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Buenos Aires: Capitán Swing.
- Jay, M. (2003). *Campos de fuerza*. Entre la historia intelectual y la crítica cultural. "Regímenes escópicos de la modernidad". Buenos Aires: Paidós.
- Jenkins, H. (2003). *Transmedia Storytelling*. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling. Boston: MIT Technology review.
- Jirón, P. e Imilan, W. (2016). Observando juntos en movimiento: posibilidades, desafíos o encrucijadas de una etnografía colectiva. *Alteridades* 26 (52), pp. 51-64.
- Kant, I. (2001). *Crítica del juicio*. Madrid: Espasa.
- (2013). *¿Qué es la ilustración?* Madrid: Alianza.
- Klein, N. (2008). *La doctrina del shock*. El auge del capitalismo del desastre. Buenos Aires: Paidós.
- Kuhn, T. (2013). *La estructura de las revoluciones científicas*. México: Fondo de cultura económica.

- Laclau, E. (2016). *La razón populista*. Madrid: Fondo de cultura económica de España.
- Lago Martínez, S. (2018). Innovación, creación y emprendedorismo en las industrias creativas tecno-digitales en Argentina. En *TIC e innovación productiva*. Políticas públicas para el desarrollo local: presente y futuros posibles. (comp.) Buenos Aires: Teseo Press.
- Latour, B. (1992). *La ciencia en acción*. Barcelona: Labor.
- (2008). *Reensamblar lo social, una introducción a la teoría del actor red*. Buenos Aires: Manantial.
- (2012). *La esperanza de pandora*. Ensayos sobre la realidad de los estudios de la ciencia. Barcelona, Gedisa.
- Laval, C. y Dardot, P. (2013). *La nueva razón del mundo*. Ensayo sobre la sociedad neoliberal. Madrid: Gedisa.
- Le Corbusier. (1993). *Principios del urbanismo, la carta de Atenas*. Buenos Aires: Planeta.
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Madrid: Capitán Swing.
- Levis, D. (2008). *Formación docente en TIC: ¿El huevo o la gallina?* México: Razón y palabra.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva*. Por una antropología del ciberespacio. BIREME, OPS, OMS, Washington DC. Recuperado de [www.inteligenciacolectiva.bvsalud.org](http://www.inteligenciacolectiva.bvsalud.org)
- López de Gomara, D. (2017). *Generación Millennials, quiénes son y a dónde van*. México: Alfaomega.
- Martínez Lorea, (2013). Prologo. En *Henri Lefebvre y los espacios de lo posible*. Madrid: Swing.
- Marx, K. (2017). La Mercancía. En *El capital, obras completas*. Madrid: Siglo XXI.
- Masotta, C. (abril de 2018). Antropología de lo visual. En *Seminario de la maestría en antropología social FFyH -UNC*. Curso llevado a cabo en Córdoba, Argentina.
- Masuda, Y. (1984). *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Madrid: Tecnos.
- McLuhan, M. (2015). *El medio es el mensaje, un inventario de efectos*. Buenos Aires: Cúspide.
- McLuhan, M., Huchton, K. y McLuhan, E. (1978). Multi-Media: The Laws of the Media". En *The English Journal*, 67 (8), pp. 92-94.
- Margulis, M. y Urresti M. (1996). La juventud es más que una palabra. En *La juventud es más que una palabra: ensayos sobre cultura y juventud*, coordinado por Mario Margulis y Marcelo Urresti, Buenos Aires: Biblos. p.13-30.
- Mumford, L. (2017). *El mito de la Máquina*. Técnica y evolución humana. Logroño: Pepitas de C.
- Newman, O. (1973). *Defensible Space*. New York: MacMillan.
- Pizarro, C. (2011). *Migraciones Internacionales Contemporáneas*. Buenos Aires: Ciccus.
- Rancière, J. (2014). *El reparto de lo sensible*. Estética y política. Buenos Aires: Prometeo.
- Ricoeur, P. (2011). Urbanizaciones y secularización. En *Ética y Cultura*. Buenos Aires: Prometeo.
- Rifkin, J. (2011). *3º Revolución industrial*. São Paulo: SESC, 231p.

- Sassen, S. (2015). *Expulsiones*. Madrid: Katz.
- (diciembre de 2017). Expulsiones sociales: Brutalidad y complejidad en la sociedad global. En *XXXI Congreso ALAS 2017*. Congreso llevado a cabo en Montevideo, Uruguay.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando Todos los Medios Cuentan*. Barcelona: Deusto.
- Searle, J. (2017). *Los actos de habla*. Madrid: Cátedra.
- Segovia, O. y Oviedo, E. (2002). *Espacio Público, participación y ciudadanía*. Santiago de Chile: Ediciones SUR.
- Sennett, R. (2011). *El declive del hombre público*. Barcelona: Anagrama.
- Simon, H. (2016). *Las ciencias de lo artificial*. Madrid: Comares.
- Sontag, S. (2005), *Sobre la fotografía*. Bogotá: Editorial Alfaguara.
- Souto de Moura. (2015). Entrevista <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/770817/souto-de-moura-los-arquitectos-van-a-tener-que-construir-una-nueva-disciplina>.
- Sunkel, G. (2002). Una mirada otra. La cultura desde el consumo. En *Estudios y otras prácticas intelectuales latinoamericanas en cultura y poder*. Buenos Aires: Clacso.
- Svampa, M. (2015). Feminismos del Sur y ecofeminismo. En *Nueva Sociedad No 256, 3-4/*. Disponible en [www.nuso.org](http://www.nuso.org).
- Taguenca Belmonte, J. A. (2009). El concepto de juventud. *Revista mexicana de sociología* 71 (1). pp. 159-190.
- Troncoso, C. (2013). Espacio patrimonial, espacio de deleite visual y consumo. Transformaciones patrimoniales recientes y turismo en la ciudad de salta (argentina). *Espaço & Geografia (Brasil)* 16, 2, pp. 641-674.
- Urry, J. (1995). The Consumption of Tourism. In URRY, J. *Consuming Places*. New York: Routledge. pp. 129-140. *Visual Studies*, v. 25, n.1, p. 69-79.
- (1996) *O Olhar do Turista*. Lazer e viagens nas sociedades contemporâneas.
- Verón, E. (1995). Interfaces, sobre la democracia audiovisual evolucionada. En Ferry. (1995). *El nuevo espacio público*. Barcelona: Gedisa.
- Viviescas, F. (05 de mayo de 1997). *Espacio público, ciudad y ciudadanía*. Recuperado el 10 de abril de 2015, de Barrio Taller: <http://www.barriotaller.org.co/re4.htm>
- Yúdice. G. (2002). *El recurso de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- Žižek, S. (1994). *La Identidad y sus vicisitudes, la Lógica de la Esencia de Hegel como una teoría de la Ideología*. Zizek en español. <http://www.geocities.ws/zizekencastellano/artLaidentidad.html> (Consulta, 25/02/2018).
- Zukin, S. (2004). Whose Culture, Whose City? In OAKES, T.; PRICE, P. (ed.). *The Cultural Geography Reader*. New York: Routledge. pp. 431-437.

## BIBLIOGRAFÍA DE CONSULTA

- Alarcón, C. (14 de mayo de 2007). *Sociología del miedo*. Entrevista a Gabriel Kesler. Página 12.
- Boixadós, M. C. et al. (2013). *Imágenes de ciudad*. Representaciones y visibilidades de la vida urbana entre 1870 y 1970. Córdoba: Ferreyra Editor.
- Bourdieu, P. (1995). *Las prácticas sociales*. Posadas: Universidad Nacional de Misiones.
- (2012). *La distinción. Criterio y Bases Sociales del Gusto*. Madrid: Taurus.
- Calvino, I. (2003). *Las ciudades invisibles*. México: Octaedro.
- Cravino, M. C., Fernández Wagner, R., y Varela, O. (2002). *Notas sobre la política habitacional en el área metropolitana de Buenos Aires*. Buenos Aires: Instituto del Conurbano, UNGS.
- Cravino, M. C. (2012). Habitar nuevos barrios de interés social en el área metropolitana de Buenos Aires: el espacio construido por el Estado y vivido por los vecinos. En *FLACSO, Dimensiones del hábitat popular latinoamericano* (pp. 101-119). Quito: Instituto de la Ciudad, CLACSO.
- Cubo de Severino, L., Puiatti H. y Nelsi, L. (2014). *Escribir una tesis*. Manual de estrategias de producción. Buenos Aires: Comunicarte.
- De la Torre, M. (2010). *Cuadernos de Urbanismo*. Espacio público y capital social. México: Universidad de la Salle Bajío.
- Di Marco, A. et al. (2009). *El espacio público desde una visión paisajística*. Bases de interpretación para Córdoba ciudad. Córdoba: UNC.
- Durkheim, E. (2006). *Las reglas del método sociológico*. Buenos Aires: Losada.
- Falú, A. (Ed.). (2002). *Ciudades para varones y mujeres*. Herramientas para la acción. Córdoba: CICSA.
- Falú, A., y Rainero, L. (Edit.). (1995). *Hábitat Urbano*. Córdoba: CICSA.
- Falú, A., Marengo, C., Elorza, A. L., y Monayar, V. (2015). El Plan Federal en Córdoba, luces y sombras en su implementación: nuevos programas, viejas soluciones. En M. Barreto, y M. Lentini (Edits.), *Hacia una política integral de hábitat: aportes para un observatorio de política habitacional en Argentina*. (pp. 487-508). Buenos Aires: Café de las ciudades.
- Feinmann, J.P. (2013). *Filosofía política del poder mediático*. Buenos Aires: Planeta.
- Fernández, R. (2013). *Modos del proyecto*. Buenos Aires: Nobuko.
- Ferry, J.M., Wolton, D. et al. (1995). *El nuevo espacio público*. Barcelona: Gedisa.
- Foucault, M. (2003). *Microfísica del poder*. México: Octaedro.
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa*. Racionalidad de la acción y racionalización social. Madrid: Santillana.
- Harvey, D. (2013). *Ciudades rebeldes*. Del derecho de la ciudad a la revolución urbana. (J. Madariaga, Trad.) Madrid: Akal.
- Ierardo, E. (2018). *Sociedad Pantalla*. Black Mirror y la tecnoddependencia. Buenos Aires: Continente.

- Kesler, G. (2012). Delito, sentimiento de inseguridad y políticas públicas en la Argentina del siglo XXI. En J. A. Zavaleta Betancourt (Ed.), *La inseguridad y la seguridad ciudadana en América Latina* (pp. 19-40). Buenos Aires: CLACSO.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos, ensayo sobre una antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Laub, C. (2007). Violencia urbana, violencia y género en la ciudad. En A. Falú, & O. Segovia (Edits.), *Ciudades para convivir: sin violencia hacia las mujeres*. (pp. 67-81). Santiago de Chile: Ediciones Sur.
- Marengo, C y Buffalo, L. (2018). *Transformaciones socioterritoriales en la ciudad latinoamericana, el crecimiento urbano y los procesos de enseñanza en clave interdisciplinaria. El caso de Córdoba, Argentina. Urbana*.
- Mariconde, M, Incastasciato, A, Trettel, P, Berezovsky, J, Daher, E y Zucaría, A. (2018). Prácticas pedagógicas con tecnologías emergentes. Investigación, docencia, divulgación y transferencia. En *VII Jornadas de Investigación Encuentro y Reflexión*. Córdoba: UNC.
- Montaner, J. M. (2007). *Arquitectura y Crítica*. Barcelona: GG Básicos.
- Montaner, J. M., y Muxí, Z. (2011). *Arquitectura y política: ensayos para mundos alternativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- ONU. (2017). *Nueva agenda urbana. Hábitat III 2016*. Quito: Naciones Unidas.
- Pancorvo, L. (2006). *Abecedario de Antropologías*. Madrid: Siglo XXI.
- Preciado, P. B. (2008). *Testo yonqui*. Madrid: Espasa.
- Rivoir, A. (2017). *Tecnologías digitales en sociedad. Análisis empíricos y reflexiones teóricas*. Uruguay: UCUR.
- Rodríguez, C. y Martínez, H. (2019). Dimensiones virtuales de la ciudad: apropiación urbana mediada por el uso de la aplicación digital *Pokémon GO*. *Revista Kepes, 19(16)*, pp. 317-345.
- Svampa, M. (2008). *Cambio de época: movimientos sociales y poder político*. Buenos Aires: CLACSO.
- (03 de septiembre de 2012). El kirchnerismo ahondó la brecha urbana. Clarín.
- Vargas, V. (2007). *Espacio Público, Seguridad Ciudadana y Violencia de Género*. Red Mujer y Hábitat de América Latina y el Caribe. UNIFEM.
- Zukerfeld, M. (2011). Más allá de la Propiedad Intelectual: Los Conocimientos Doblemente Libres, la Apropiación Incluyente y la computación en la nube. En: *De capitalismo y conocimiento, materialismo cognitivo*. Tesis doctoral. Flacso.

A finales del siglo xx un nuevo paradigma social y político se expresaba a partir del recurso tecnológico, donde las telecomunicaciones fueron estructurantes de ese proceso. En la década de los '90 este nuevo paradigma socio-productivo hizo de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) su principal instrumento conceptual e ideológico, dando comienzo a una tercera fase del desarrollo industrial basada en lo digital como herramienta y sentido. Esta dinámica incidió primeramente en los procesos productivos —especialmente los terciarios—, y luego, producto de la convergencia tecnológica, se expresó también en los procesos culturales, sus dinámicas y prácticas urbanas.

Es en este último aspecto donde esta investigación adquiere relevancia. El estudio de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) se desarrolló a la par de los avances tecnológicos en distintas áreas del conocimiento y no tardó en reconocerse la importancia de estos dispositivos en el nuevo orden social devenido del paradigma informacional. En el campo del urbanismo y la arquitectura las incidencias no fueron menores, se expresaron en nuevas formas e instrumentos de proyectación que cambiaron la manera de pensar y profesar la disciplina. Pero aun hoy, tres décadas después del inicio de esta revolución comunicacional, son pocos los estudios que interpelan estas tecnologías más allá de su carácter instrumental, sino como nuevos *actantes de lo urbano*.

A partir de este posicionamiento, esta tesis problematiza los espacios públicos desde los procesos culturales y dinámicas sociales del Orden Digital de la SIC. En particular, cómo los discursos comunicacionales serían capaces de instituir y habilitar otras dimensiones y espacios de lo público a partir de los consumos tecno-culturales, que se expresarían incidiendo en nuevas dinámicas de accesos, usos y apropiaciones sociales, tanto de las TIC como de estos espacios. El trabajo presenta como unidad de análisis esta discusión teórica, contrastada por observaciones empíricas, la cual busca promover dentro del urbanismo un debate innovador acerca de las incidencias de la revolución comunicacional en el hábitat urbano. Es una investigación interpretativa y procesual, que procura abordar la dimensión simbólica de estos espacios denominados públicos, tensionando su discurso hegemónico en la arquitectura y cuyas reflexiones proponen (re)pensarlos como idea, categoría y lugar de las interacciones socio-urbanas.

ISBN 978-987-4415-70-7



9 789874 415707