



TERRITORIOS Y LUGARES IMAGINADOS

Armando Silva. Colombiano. silvarmandos@gmail.com

Teléfono institucional (57) 1 3420288, Extensión 1506

Director Doctorado en Estudios Sociales Universidad Externado de Colombia
Dirección: Calle 12 con Primera Este. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas
Bogotá, Colombia¹

RESUMEN

El mundo real es cada vez más imaginado y menos físico y ello afecta el concepto que tengamos de territorio: cómo se hace lugar en las nuevas territorialidades sociales y tecnológicas es la pregunta que propone esta argumentación. Se examinan las maneras de propagarse los imaginarios desde el contagio y el contacto social y encuentra que esas mismas estrategias corresponden a las maneras como operan las redes, para establecer, entonces, una comparación entre lo cognitivo de los imaginarios frente a lo digital del formato. La inclusión del arte como paradigma de la contemporaneidad sirve de soporte para las notas finales donde se sostiene que el mundo se hace cada vez más mental y esto genera otras territorialidades que anuncian restos del presente-futuro

Palabras claves: lo imaginado, lo digital, tecnologías y territorialidades.

TERRITORY AND IMAGINED PLACES

ABSTRACT

The real world is increasingly imagined and less physical, and this affects the concept we have of territory: how it develops in the new social and technological territorialities is the question proposed by this argument. The ways of propagating the imaginary from contagion and social contact are examined, and it is found that these same strategies correspond to the ways, in which networks operate, to establish, then, a comparison between the cognitive of the imaginary and the digital of the Format. The inclusion of art as a contemporary paradigm serves as support for the final notes where it is argued that the world becomes increasingly mental and this generates other territorialities that announce remains of the present-future.

Keywords: the imagined; the digital; technologies and territorialities

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años vengo trabajando la formación de una teoría de los imaginarios urbanos y en mi último libro el *asombro social* (Silva, 2016) planteo el dominio estético de las cogniciones sociales cuando prima en el conocer este proceso de base imaginaria. Luego de ello me he dedicado a escribir distintos escritos, artículos, ensayos, notas y hasta ficción, en los que sigo indagando sobre la relación entre estética e imaginarios sociales y, en especial, he puesto atención sobre modos de la contemporaneidad, tanto en el arte como

¹ Recibido: 30 julio 2019 | Aceptado: 20 septiembre 2019



en las comunicaciones digitales y las interacciones en redes, además de indagar sobre la relevancia de los objetos a los que cada vez más se les potencia con inteligencia artificial. Este escrito que presento para Topofilia lo asumo no solo bajo el interés y propósito de buscar darle una respuesta al tema enunciado en el título, sino como una oportunidad para repensar mis reflexiones en distintos escritos al respecto e intentar darles alguna unidad de pensamiento. Pongo énfasis en la relación entre lo imaginado y lo digital que, si bien lo primero es inherente a la cognición, al pensamiento y sus representaciones y lo segundo, al contrario, corresponde a la expresión y materialización en un formato, encuentro que las redes y su conectividad, que cada día se hacen más intensas en sus usos y tiempo y exposición social, conllevan ellas mismas a modos de pensamiento y maneras de operar sobre lo real que fortalecen el paradigma de lo imaginario como agente constructor de realidades sociales. Para adelantar esas reflexiones me valgo de datos de investigación, argumentos de algunos autores, pero también me permito tomar recientes notas que he hecho posteriores al libro mencionado con el objetivo de examinar lo que pueda haber avanzado en la construcción de un campo donde converja esa base estética en la formación del imaginario pensado desde el actual presente-futuro.

I. EL TERRITORIO IMAGINADO

El mundo real es cada vez más imaginado y menos físico. Con ello quiero decir que cada vez más estamos sujetos a percibir el mundo bajo una mayor presión imaginaria pues nuestros entornos de hoy en buena parte no son objetos palpables o comprobables en su materialidad, sino que corresponden a representaciones de otros hechos o son producidos desde su origen de modo inmaterial como ocurre con la participación en redes sociales, las interacciones virtuales, los formatos digitales, los artificios de los objetos inteligentes, y los sinnúmero de acontecimientos programados por la inteligencia artificial. Pero también porque lo imaginado adquiere la potencia del valor agregado en las interacciones sociales urbanas de hoy en día. No se quiere decir, ni mucho menos, que la construcción y valoración imaginaria del mundo nazca hoy ya que desde los inicios de la humanidad el mundo es imaginado de distintas maneras como uno de los modos de producir conocimientos y expresar sentimientos, y no solo por la ciencia o la literatura, sino por supuesto por las mismas sociedades humanas en sus interrelaciones. Quizá mejor entender mi enunciado diciendo que, dada la naturaleza de la evolución urbana, en especial luego de la modernidad y de entrada a la llamada cuarta revolución industrial, el mundo físico se empobrece frente a la potenciación de la valoración imaginaria de los objetos y de las realidades. Una casa, un coche, el mobiliario y una oficina o los senderos o rutas de una urbe, participan *in crescendo* de una desmaterialización de sus facturas en la medida de que los valores agregados de su funcionamiento se impongan sobre el objeto material de soporte, si es que lo tiene.

Un teléfono, como bien sabemos, en cuanto a tecnología base de comunicación entre dos personas en su invención en la última parte del siglo XIX evoluciona hoy a un celular como poderosa herramienta, más bien constituyendo un mini-computador con muchas extensiones, en los cuales se auto-programan los habitantes. Además de teléfono mismo es agenda, libreta, geo-localizador, grabadora, libreta de salud, correo o brújula e, incluso, cumple funciones mecánicas como ser linterna y se le van agregando oficios, como organizador de la casa, o bien prever llamadas de emergencias automatizadas, medidor de estados del cuerpo, o en las nuevas generaciones inalámbricas 5G se convierte en un dispositivo de conectividad interfaz con los entornos de cada quien como la casa, la oficina, el deporte, salud: de este modo, desde este nuevo ‘celular potenciado’, que delega



muchas veces responsabilidades a su robot interno (Siri u otros), apaga las luces de los hogares, prepara la cocina o anuncia quien llega a la puerta de la casa sin límite de distancia geográfica desde cualquier sitio del planeta donde se localice su dotado propietario conectado. De la misma manera pasamos del mapa de la ciudad que se parecía al territorio, a la guía de instrucciones que recibe cada conductor desde el *waze* para dirigirlo aun sin uno conocer el sitio o el entorno dentro del cual se conduce como ciego. Pero todavía más; llegan ahora las nuevas intervenciones en las que el mismo conductor desaparece de los vehículos auto conducidos como lo presentó Uber ya en el 2016. Y la conclusión es la misma: el aumento de las interacciones mentales aprovecha nuevas tecnologías, que tiene por lo general la pantalla como soporte, para mover el mundo cada quien sin pasar por experiencias realistas.

Dentro de todos esos ejemplos descritos, bien conocidos y vividos por los lectores de este ensayo, creo que, con suficientes evidencias, puede uno preguntarse, justo dentro de esas perspectivas, ¿qué es el territorio y cómo se hace lugar en las nuevas territorialidades? Uno podría decir con voz nostálgica, quizá, el lugar ya no es lo que era, pero ¿qué era y qué es? Quizá se pueda decir que era – y sigue siendo en varios aspectos- un sitio material. O sea, aquel sitio que se podía tocar, pisar, oler, ver en su realidad y que una pintura realista o una fotografía análoga nos lo revelaba, e incluso se escribieron libros famosos en los que, al no ser así, al no vivirse la experiencia dentro de ese lugar antropológico, se incluía tal hecho más bien en la frustrante e inadecuada categoría del anonimato, de los no-lugares (Auge, 2010). En la nueva dimensión del dominio del `espacio imaginado` algún parque, por ejemplo, puede seguir y estar ahí, pero ha sido re-potenciado con inteligencia artificial y entonces un nuevo mobiliario se ha instalado o sus usuarios lo usan con planes individuales pre-programados por una información estricta de objetivos a cumplir según lo que le convenga a cada quien orientados por sus propios celulares. O, también, otro cambio significativo aparece, este sí, desde lo material pero desplazado, pues puede ser que los viejos parques se llenen de mascotas que ocupan muchas veces el lugar que era de los niños transformando su espacio a favor de los nuevos deseos ciudadanos enmarcando una nueva incidencia territorial que responde a nuevos modos de vivir y acompañar la vida los ciudadanos. De esta manera lo público, como podrían constituirse varios territorios del común, pasan en buena parte a ser escenarios que, en aumento, se usan desde programaciones individuales o motivados por nuevos deseos de pequeños grupos que coinciden en un nuevo imaginario de uso programado de lo público, lo que afecta ostensiblemente el concepto público de territorio, al menos si lo entendemos en su mayor amplitud como medio natural y sus apropiaciones sociales donde se conviviría en coincidencia de tiempo y lugar un hecho para el uso y disfrute colectivo. Sin embargo, todavía puede hablarse, como no, de aquel parque o bosque que haya nacido y permanezca con vocación física y el pensamiento ecológico que toma fuerza social haga que se le quiera y proteja en su naturalidad como sucede con algunos de los ríos, con los cerros, con el paisaje natural en ciudades que resguardan estas joyas territoriales. Pero otros objetos que caen en desuso de su espacio público, que igual van en aumento, se desclasifican, se reprograman, propio del `repropósito` de las cosas en los nuevos ambientes contemporáneos.

Miremos lo que sucede frente al fracaso y dificultades de transporte masivo en ciudades muy congestionadas: surge, entonces lo inesperado, propio de los nuevos entornos digitales, el micro-transporte digitalizado de las patinetas eléctricas. Lo mismo acontece con infinidad de situaciones u objetos. *Burger King* encuentra una nueva oportunidad de



venta de sus hamburguesas en los atascos automovilísticos, por ahora experimental en Ciudad de México², usando una aplicación que reconoce las voces y logra la ubicación del vehículo en tiempo real adonde les lleva sus pedidos, lo que en años inmediatos se hará por medio de drones, aprovechando el internet de las cosas. ¿No se crea acá un pequeño (y lánguido...) ‘territorio en movimiento’ de placer al paladar con amigos o familiares ocupantes del coche que comparten? ¿Qué se puede hacer con un aparcadero para volverlo inteligente? Uno de los más insípidos y grises objetos urbanos, más bien llamado a desaparecer por la caída del uso del carro privado en zonas céntricas, parece en vías de recuperación según programas de la firma SoftBank (2019) que ya está invirtiendo para ese futuro-presente. Aquellos grandes lotes pueden adecuarse para cocinas donde se preparen los pedidos de comida por aplicación las que, al contrario, si aumentan y de las que los restaurantes no estaban preparados al ser hechos para clientes que acuden en físico a disfrutar de un encuentro, una cena, un café. Pero el éxito de los pedidos a domicilio hace que se descuide la atención de aquellas instalaciones físicas y el equilibrio buscado estará en crear centros de atención y despacho para las demandas por aplicación. Por las mismas razones esos lotes de los viejos aparcaderos pueden convertirse en los sitios de acopio de mercancías para entrega a domicilio y de esta manera responder a las críticas que se les hace de una ocupación intensa de los sitios que los ciudadanos usaban para su disfrute. Los mensajeros urbanos, por ejemplo, que pululan en ciudades congestionadas y que por lo general van en cicla, en moto o a pie conectados con *waze* para descansar y organizar nuevos pedidos, están ocupando espacios públicos, como parques de la ciudad física, escaleras de centros comerciales, esquinas de los barrios, perturbando el que era libre y espontáneo bienestar ciudadano.

A partir de esos ejemplos cotidianos la tesis a considerar es simple: los espacios de las ciudades físicas no están preparados para las interacciones de la ciudad digital que crece abriendo choques entra una y otra (Silva, 2019, a). De este modo distintos lugares en la ciudad física se encuentran cada vez más atravesados e intervenidos por las apps, los emprendimientos, la transformación de sitios a favor de mayores rendimientos económicos o de adecuación a gustos de comida sana, vegetal, oriental etc. Y, en fin, por las tecnologías.

1. Nuevas territorialidades

Si bien las nuevas territorialidades no son sólo tecnológicas pues las hay en otras circunstancias de uso o re-usos territoriales en comunidades que hacen derivas en ambientes naturales para hacer sus territorios, sí puede decirse que en las sociedades urbanas el uso de las tecnologías es usual, permanente e incluso determinante. Buscar entender sus modos de operar constituye un buen propósito a los fines de esta escrito. ¿Cómo produce la tecnología nuevas territorialidades? Examinemos un simple caso de dos experiencias frente a un partido. El fútbol más que para estadios se hace hoy para la TV; la experiencia de un hincha de sentarse junto a una multitud primaria que grita, suda, huele, frente a otra audiencia conectada en la que se narra otro partido que permite retroceso y repetir un gol para la delicia de los tele-videntes: territorio hogareño y tecnología crecen al tiempo; compartir ese evento con el pequeño grupo de amigos o con la familia ocasiona esa delicia de sentirse acompañados que algunos, seguramente con sobrevalorado optimismo, se han inclinado a llamar la “fogata hogareña”, en parangón con el inicio histórico del hogar en el que miembros de las tribus o familias se sentaban alrededor del

² Las citas electrónicas se escriben al final identificando, ciudad, autor, tema y año, según el caso.



fuego, lo que pasó a lenguas latinas como *focus*, lugar de la casa donde se prepara el fuego (Derrida, 2014, p.98) “sitio donde se enciende lumbre”. A su vez, en especial por influencia de los medios mismos, un ciudadano elige caprichosamente ser hincha de un equipo extranjero por deseos distintos a representar un territorio físico, una nación o una ciudad. En estos casos se hace evidente la des-territorialización, uniéndose ahora más por identidad con un equipo o por la aceptación de los éxitos de algún otro que se conoció por prensa o por amigos motivadores, y llega la decisión, desde su fuero de televidente, de ‘comprar en afectos’, unirse y apasionarse por otra camiseta X. En varias ciudades de América Latina las audiencias parecen dividirse entre quienes van por el Barça o por Real Madrid. Y lo hacen de modo fanático. La televisión en este y otros casos similares actúa como espacio de ‘territorialidades afectivas’. Distinto al consumo interactivo de los medios sociales, mal llamados redes, confundiendo el formato con las funciones, en los que los usuarios no participan desde una representación común que les llega en simultaneidad de tiempo como en la TV lineal. En los medios sociales sus usuarios consumen, pero crean el mismo tiempo, son nuevos ‘prosumidores’ (como los llamó Toffler en 1980), lo que significa más dificultades o más trabajo del usuario que en la TV, donde los viejos consumidores reciben cómodos, sentados en sus hogares, sin la carga prosumidora de trabajar para contactar, conectar, compartir y vivir, quizá, la ilusión de que es creador y no solo consumidor.

Sin embargo, es relevante anotar que el consumo lineal de la TV no disminuye sino al contrario aumenta en América Latina. “Entre el 84% y el 87% de los colombianos ve programación lineal a través de la televisión convencional” (en: Blog de G. Levy, 2019). La popularidad de la televisión lineal sigue siendo alta, principalmente por el acceso que da la visualización de contenidos premium y en vivo, como los deportes, programas culturales o de hechos bisarros y, al mismo tiempo, aumentan las interacciones con plataforma digitales OTT (bajo costo), ¿cómo es posible? “La respuesta está en el aumento en el tiempo de consumo audiovisual que pasó de 3 a 8 horas diarias; es decir: en 2008 un colombiano dedicaba aproximadamente el 10% de su tiempo a ver contenidos audiovisuales, mientras para el 2018 dedica el 34% de su tiempo a ver dichos contenidos”. En otras palabras, el tiempo que los usuarios dedican a Netflix, YouTube y otras OTT de video, es tiempo que los consumidores antes dedicaban a otras actividades físicas en su vida cotidiana, y “mucho de este consumo no lineal se da en forma simultánea con actividades como el transporte, el estudio o el trabajo de oficina”. Estas cifras coinciden con el panorama latinoamericano, en el que, según cifras presentadas por la consultora *Business Bureau en 2018*, el 78% de los hogares conectados a Internet usan con frecuencia en aumento plataformas OTT.

Si pasamos a otras actividades como los encuentros entre personas se va a hallar situaciones similares de “desmaterialización” de los espacios y en las que empieza a dominar las opciones digitales para lograr ir descentrando las formas de tradición del lugar físico. Las nuevas apps de citas en las grandes urbes son, ciertamente, responsables de la des-centración de los sitios para conocer amigos o con fines amorosos. En reciente vista a Nueva York, yo mismo hice el experimento a lo que pedí la participación de mi hija de la generación *millennials*. Escribí esta nota (Silva, 2019, b) descriptiva:

(...) Elegimos *Bumble*, fundada por una feminista exTinder, quien creó una opción para que sean las mujeres quienes deciden y lleven la vocería en todas las interacciones. Entramos filtrando un radio de conexión a 10 millas a la redonda, solo Manhattan. La



pantalla de mi hija se llenó de ofertas: como se sabe en el celular se ponen a la derecha los elegibles, hasta cuando se da el *match*. De mi parte logré *match* con una mujer, profesora de colegio. Les pusimos cita en el mismo sitio y no para una copa sino para beber un chocolate caliente en un bar tradicional sobre la 5ta Av. La dama X se hizo presente y la verdad no me agradó. Su presencia desmentía su foto, el ‘desfalco visual’ se hizo presente. Nueva York está dominada por las apps de citas. El frenesí manda. Las distancias hacen mella, ir de New Jersey a Brooklyn, sea el caso, son dos horas. Los costos de Manhattan son imposibles. El trabajo sobre exigido, no hay tiempo extra para la vida relajada y acompañada. Tal vez esto ayude a explicar el auge de las citas ciegas digitales, puntuales en su objetivo, ansiedad del placer y temor a la soledad urbana. En los *Rooftops*, bares-terrazas con gran éxito, se va a sentir música con volumen y a beber, no a dialogar ni a oírse. Cuando viví en esta ciudad hace 25 años la urbe pública era veloz por el metro; hoy la velocidad la marcan los encuentros anónimos, la aventura de rodar y seducir por horas. Como se ve en esa nota la persona buscada en estas aplicaciones posee alto poder imaginado. Se tiene una imagen mental de una posible amiga o pareja y una vez se entra al paisaje de las 10 millas en la situación que puse, saltan varias opciones desde donde elegir la ‘persona imaginada’. Las estaciones del metro de NY se han dispuesto, no tanto en sitio de encuentro, sino en uno de los mayores lugares para sentarse a chuzar en búsqueda de que alguien se ofrezca a mis llamados y se ven congestionados varios ciudadanos pidiendo SOS de amistad o amor, en especial los fines de la semana cuando las conexiones aumentan de modo sensible. Bumble tiene 26 millones de usuarios diarios con todas las conexiones que puedan darse en los celulares. Pero el sitio de la cita es igual elegido muchas veces a la carrera y pesan las medidas de protección de las mujeres como sucede con esta aplicación. En todo caso es un sitio-web intenso y de mucha duda ya que no hay seguridad de la persona que va a ‘aparecer’, con este sentido fantasmal de aparecer haciéndose ver. Una vez se produce el encuentro el ‘desfalco visual’ suele ser reiterado. Los usuarios suben por lo general la foto que más les conviene como punto de belleza seductor y quien la exhibe habrá de calcular la información que quiere dar sobre cómo desea ser reconocida en su enunciación visual: simpática, seductora, dispuesta, abierta o solo con intención de iniciar conversación. Lograr la coincidencia entre los deseos de las partes en *match* no es fácil. Una vez se da el encuentro físico la comparación es obvia: ¿la persona elegida y que está al frente de mí se corresponden? Un ejercicio semiótico de equivalencias sígnicas. ¿Lo real corresponde a lo imaginado? Esta es justamente la consecuencia de la descentración del lugar antropológico. Suele ocurrir que aquella foto tomada años atrás por alguna usuaria o un usuario no corresponde a la realidad al frente lo que puede conllevar a un tipo de ‘frustración imaginaria’: lo que veo no corresponde a lo se me hizo imaginar que era. También como es obvio, puede haber coincidencia, como ocurre algunas veces, y se da ahí sí el ‘match real’.

2. Ciudad imaginada y lugares imaginados

Con los casos y ejemplo que he citado he querido plantear el dominio que se viene dando de la ciudad imaginada sobre la real para hacer valer de nuevo el principio de la teoría de los imaginarios urbanos de que la ciudad física se vive y se percibe desde la ciudad imaginada. De este modo quise destacar un atributo de la contemporaneidad, como es la transmutación de lo imaginado en real o, mejor decirlo, la realidad de las cosas sostenida



por un nuevo paradigma estético como lo desarrollo en *Imaginarios, el asombro social* (2016)³.

La ciudad imaginada, base del espacio imaginado, como paradigma cognitivo, se potencia cuando es posible hacer la distinción entre la ciudad y lo urbano. No trato entonces del urbanismo tradicional asociado a la ciudad y su planificación, ni tampoco a la ampliación del concepto expuesto por observadores de conglomerados ciudadanos en donde las ciudades, como en varias de California, no tienen centro, sino que operan como “ciudades largueras” unidas por las autopistas de autos, lo que dio lugar al llamado “urbanismo sin ciudad” (M. Sorkis, 1999). Para la ciudad imaginada hacemos una distinción más precisa de otro urbanismo que le conviene. Mientras la ciudad alude al casco físico en lo urbano colocamos las mentalidades ciudadanas, los modos como se usa y vive la urbe. La ciudad imaginada es invisible, corresponde a aquella de base imaginaria: ¿cómo se da esta interacción? El sociólogo estadounidense Den Mac Cannel nos responde. Al pensar y escribir sobre las ciudades imaginadas, establece dos diferencias de las que me apropio para este punto de mi reflexión: primero, es de destacar que en estas ciudades la pregunta central es “cómo construimos, a partir de nuestros deseos y sensibilidades, formas colectivas de ser, vivir, habitar y abandonar nuestras ciudades” (MacCannel, 2008, p.169) y sigue: “un proyecto que es paralelo a este, en su título y su contenido, son las ciudades invisibles de Ítalo Calvino. Pero mientras Calvino nos ofrece una vívida colección de ciudades imaginadas, cada una con el nombre de una mujer (Leonia, Clarice, Sophronia, Eudoxia, etc.) que exploran los límites de lo que podría ser una ciudad digna de nuestro amor, las imaginadas son las verdaderas, son las mismas en las que vivimos todos los días”. Y por esto también “es un imaginario opuesto dialécticamente al *Imagineering* de Disney, ingeniería del consumo donde la corporación de entretenimientos se ofrece a hacer nuestros sueños por nosotros” (MacCannel, 2008, p.172).

Las ciudades imaginadas nacen y se nutren entonces de la imaginación, digamos espontánea, de los ciudadanos, y esto representa nuevas formas de construir una ciudad y en especial nuevas formas de urbanismo, así lo llamo: el ‘urbanismo ciudadano’. Seamos aún más específicos: las ciudades imaginadas, además de ser las vividas, son estudios sobre el urbanismo, no de la ciudad, como se dijo, sino más bien sobre cómo el urbanismo de los ciudadanos determina los modos como se percibe y vive una ciudad. Por ‘imaginación’ no nos referimos a una (mera) fantasía que podría considerarse inofensiva o que pertenezca solo al arte. Esta sería la diferencia en nuestro enfoque que subrayo (Silva 2016, p.155): la sustancia de la ciudad imaginada está en los ciudadanos porque son ellos quienes procuran la materialidad de la ciudad. Una ‘materialidad’ que está presente en los sentidos y sentimientos de los ciudadanos en permanente transformación. Desde este punto de vista se podría decir que el lugar físico lo es de la ciudad, mientras el lugar imaginado lo es del urbanismo. Y por tanto ese lugar del urbanismo se hace en cada momento. El asunto es que en la contemporaneidad urbana la ciudad se achica, frente al urbanismo que se agranda y fortalece, hasta ese punto con el que inicié enunciando este ensayo: ‘la ciudad es cada vez más imaginada’ y por ello en ‘la contemporaneidad hay más urbanismo que casco urbano’, siempre limitado. “Lo que se imagina colectivamente como realidad pasa a ser la misma realidad socialmente construida” (Silva, 2006, p.25). Los espacios imaginados crearán los lugares según varias fuentes percepción en las que los formatos inmateriales

³ Hay versiones locales de este libro en varios países: Colombia, Ecuador, Argentina, Brasil. En este ensayo sigo la versión mexicana, 2016, de donde provienen las páginas que anoto.



dominan previamente para hacer presencia, ‘encarnarse’, o materializarse incorporándose en los lugares físicos. Los imaginarios se constituyen como incorporación en las cosas y los hechos reales para dar lugar a lo que pensamos, creemos, imaginamos y percibimos; pero también el imaginario se encarna para su representación en algún formato donde se materializa. Este ‘lugar imaginado’ se define y redefine de manera permanente⁴ y dinámica en un movimiento constante en el que nosotros como habitantes del mismo nos estamos haciendo con él: somos el lugar cuando nos situamos.

¿Desaparecen los lugares físicos? No es eso de lo que tratamos pues de ellos se ocupan otros campos de estudio ligados a la geografía o la arquitectura. Estén los lugares o no en la existencia de lo físico lo que enfatizamos es que cada vez más somos atravesados por intervenciones, como se habla en el arte contemporáneo, un arte emergente donde éste se materializa en las representaciones inesperadas en distintos contextos.

En el arte contemporáneo su propósito no es producir un nuevo objeto bello o virtuoso acabado en una pintura, escultura o foto, sino hacer decir nuevos significados incluso a lo que ya existe, interviniéndolo para llenar lo existente con nuevos sentidos sociales, por lo que es entendido como un arte de contextos y de pensamiento. Este arte des-territorializado, no obstante, por las estrategias de la instalación, crea su lugar en cada caso de presencia real. B. Groys en uno de sus estudios sobre “Topología del arte contemporáneo” se decide por considerar a la ‘instalación’ como la forma más certera en el contexto del arte contemporáneo la cual opera como un reverso de la reproducción y sostiene que: “la instalación extrae una copia del presunto espacio abierto y sin marcas de la circulación anónima y lo ubica –aunque sólo sea temporalmente- en el contexto fijo, estable y cerrado de un “aquí y ahora” topológicamente bien definido” (Groys, 2008, p.75). Es la manera como los objetos dispuestos en una instalación, así sean ya existentes pero recuperados con otros sentidos, son originales, “por una sencilla razón topológica: hace falta ir a la instalación para poder verlos”. No es lejana esta comprobación del arte a la experiencia en las interacciones del lugar imaginado, que a su manera se materializa como una especie de instalación en cada encuentro en la topología territorial. En Groys lo contemporáneo “*means to be with time rather than in time*”⁵ (2010, p.32) para remarcar una dimensión de atemporalidad. De ahí se deduce que el sentido del arte contemporáneo es diferente del arte moderno, que se dirigió hacia el futuro, y diferente también del postmoderno, que es una reflexión histórica sobre el proyecto moderno. El arte Contemporáneo privilegia el presente con respecto al futuro o el pasado. Es la experiencia que se está viviendo: la coincidencia del cuerpo del artista o su obra con el espectador en tiempo real que ya no será tal sino un colaborador en la producción de posibles sentidos.

Bajo el interés por delinear ese espacio imaginado por vía digital destaco esos tres argumentos. Primero, el contacto desde conexiones invisibles en cuanto al punto de vista de su materialidad ya sea como consecuencia de tecnologías digitales y, en general, por las intervenciones de los objetos por la inteligencia artificial o, en otros casos, el ‘repropósito’ de sitios desclasificados hacia nuevos usos de acciones de paso. Y algo más significativo también agrego: el diseño de las auto-identidades a favor del paradigma imaginario. Si volvemos a los ejemplos anteriores en los que los ciudadanos se presentan visualmente

⁴ Al respecto la tesis doctoral de Edna Rozo sobre el lugar imaginado en el turismo contemporáneo donde, siguiendo la metodología de los imaginarios urbanos, sostiene que los lugares se hacen en la transmutación de los imaginarios (Universidad Externado de Colombia, 2019) sobre los sitios físicos.

⁵ Puede traducirse: estar con el tiempo en lugar de en el tiempo.



ante otros desconocidos, la nueva aplicación *FaceApp* que modifica la apariencia de los navegantes utiliza inteligencia artificial de archivos para estas modificaciones. La *faceAppChallenge* incita a sus conectados a alterar su apariencia con otras aplicaciones que utilizan filtros de rejuvenecimiento, claridad, viveza y, en fin, belleza. ¿Dónde está el rostro de la persona real? La que tenemos al frente es una persona más cercana a la auto-imaginada que se aleja de la 'real'. O mejor: lo imaginado es su realidad diseñada para el espacio público de las redes. En esta línea de intervención de la mente en búsqueda de resultados en lo físico se pueden destacar las interfaces cerebro-ordenador; plataformas de comunicación que utilizan chips para registrar las señales electrofisiológicas del cerebro, permitiendo a los usuarios interactuar con ordenadores u otras máquinas externas e, incluso, controlarlas utilizando su actividad cerebral. Por ahora estos programas se usan para apoyar acciones de discapacitados en especial aquellas personas "atrapadas en su cuerpo"; pero muy pronto puede tener desarrollo para potenciar acciones de la vida cotidiana de los seres humanos, aumentando el poder de representación social de algunos repotenciados, lo que vendrá de nuevo con debates éticos y epistemológicos. Cinematografías fabulosas desde hace un tiempo ya vienen dando cuenta de este accionar donde el mundo se sigue como en un filme, caso excepcional de *Matrix* donde la "entera humanidad es víctima de una alucinación colectiva" y donde con toda contundencia Morpheus se pregunta "qué cosa quiere decir real".

Un caso excepcional de "volver a ver la película", en este caso con trasfondo realista, se vive recientemente en Colombia a través de la TV cuando una telenovela exitosa sobre una fea que enamora sus televidentes, regresa 20 años después y vuelve a ser primera en audiencia (ver: www.semana.com, 2019).

2.1 La fea, imaginada y deseada bonita

La belleza, como otra base de la urbanización, es sin duda uno de los paradigmas del bienestar y malestar de las actuales sociedades del consumo y por tanto base de la seducción. La industria de la belleza urbana expresada en cremas rejuvenecedoras, gimnasios modeladores de cuerpos, en cirugías estéticas, consigue en su comercio y circulación, varios puntos del PIB global, ubicándose como uno de los cinco ítems superiores de inversión de la economía en el mundo. Uno de los templos de esa belleza anhelada son las pasarelas y la moda, escenarios en los que el libretista Fernando Gaitán supo colar una fea, *Bety la fea*. El gran impacto que produjo en Colombia (y en otros países) es una demostración de que su libretista había captado algo nuevo y gustoso: Bety, guerrera, sin ser feminista, se puso del lado de quienes no nacen con los atributos de la belleza reconocida en los medios. "La fealdad adquirió con Gaitán el poder de la confrontación estética" (A Silva, 2019, c). Si bien al final el libretista no fue capaz de mantenerla fea, quedó en la memoria que su legado fue mostrarnos el otro lado de las banalidades televisivas y convertirlo al mismo tiempo en otro producto exitoso para el espectáculo mediático: dirigido a una audiencia con muchas más feas que bonitas.

¿Pero cómo interpretar que 20 años después (2019) cuando en ocasión de la muerte de su libretista la serie se repite y vuelve a ponerse en primer lugar en la audiencia nacional? Según la medición de Involpe (Involpe, Julio de 2019) *Bety la fea* con un 14.21 % de audiencia se constituye en el programa más visto en la TV colombiana, incluso frente los noticieros nacionales, donde se supone se habla de las realidades nacionales y mundiales, que llegan apenas a la mitad de audiencia, 6.9 (Noticias Caracol de las 7.p.m). Estamos acá de nuevo en un caso dicente de 'vecindad afectiva' desde la TV. El personaje Bety logró meterse en los hogares colombianos que la reciben como la heroína que regresa a casa.



Bety es mal encarada pero los televidentes, que ya varios la conocen pues la habían visto 20 años atrás, esperan el momento en que deshace su fealdad, como quitarse una máscara, las gafas nerdas y sus feos y salientes dientes con frenillo a la vista, para convertirse en la linda y consentida protagonista, para los televidentes: sentir el goce de la re-invidicación y, digamos, placer de la revancha de las feas contra las bellas. Estos juegos de la belleza adonde triunfa la débil sigue el esquema tradicional de la telenovela, pero introduce un elemento frontal. No es sobre la pobreza, la pobre que se hace rica por una pareja millonaria que le regala el azar, sino sobre la fealdad: la fea deseada linda. Se puede decir que Bety es ejemplar en lo que puede decirse de identidad imaginada lo que da lugar a varios desplazamientos.

Un punto central en estos planteamientos es la relación de estos medios unidireccionales y lineales con la construcción de espacio público para captar cómo los relatos crean territorio. La TV cumpliría esa misión pues funciona como lugar de encuentro, como ya se dijo. Ello puede verse en la narración de eventos deportivos en los que los hinchas, actuado como ciudadanos, se conectan todos a la misma hora para empujar a su equipo y si está en juego las selecciones nacionales, con sus camisetas escudos y emblemas e himnos de las naciones; la ceremonia patriótica crece y se van generando lazos momentáneos de ‘unión imaginada’ entre los ciudadanos televidentes. En el caso de los seriados como Bety los procesos identitarios grupales se dan de otra manera por la naturaleza misma del relato. Más lento y más largo que un partido y el objetivo protagónico no es el gol, o una competencia, sino exhibir sentimientos y manipular un personaje y sus compañeros de reparto que logran exponer características de carácter o ideales a las audiencias. El éxito nacional e incluso mundial de Bety permite deducir que su historia captó un sentimiento guardado ante la exhibición de la belleza explícita y esquemática. Su programador RCN reconoce que “fue emitida en 180 países con 28 adaptaciones y doblada a 25 idiomas” (RCN, 2019).

Lo que está en el fondo en los últimos ejemplos de audiencias televisivas, alimentando las acciones y puentes imaginarios, es una dimensión de condición estética que quiero exponer en su sentido de base de los imaginarios urbanos. La intención es comprender los pensamientos sociales sobre la base de emociones y afectos que los produce, sin querer decir que el conocimiento y los sentimientos se perciban por separado. Y aquí radica precisamente su carácter estético social.

II. LOS PEQUEÑOS MUNDOS: LA ESTÉTICA COMO BASE DEL TERRITORIO IMAGINADO

Los imaginarios para dar cuenta de procesos urbanizadores que no son sólo manifestaciones de una ciudad, cuanto también del mundo que se urbaniza. Lo territorial, entonces, será, mejor, un lugar de relaciones, de interacciones e intercambios que producen contextos en variadas escalas desde las más vecinales hasta las más globales. Y los lugares funcionarán como especie de redes y de contagios entre conectados.

Los imaginarios, ciertamente, operan por contacto y contagio hasta el punto en que como ocurrió en la pandemia de la gripe aviar mexicana en el 2009-2010, que llenó a los ciudadanos de pánico mundial por miedo al contagio, incluso nos anunciaban que era posible infectarse si se estrechaba la mano a otro humano de la nación sospechosa; para que al final lo más poderoso sobre lo real fuese el virus mediático antes que el químico (Silva 2016, p.200). Puede ser que ello, el contagio viral, sea también una manera de operar los imaginarios dentro de las interacciones digitales. La vida en redes, sean de naturaleza física o digital, permite inter-conocimientos grupales. Según estudios al



respecto, un 68 % de varias poblaciones estudiadas, por Christakis y Fowler, conoce a su pareja por mediación de otros conocidos y lo particular de hoy es que esos contactos de contagio aumentan vertiginosamente por las redes de las plataformas digitales. Al parecer el paradigma de Robinson Crusoe de que soy autónomo en mi isla y no me dejo influenciar por otros parece ceder ante la evidencia, la presencia de los medios sociales en las que también se funciona como red que crea “pequeños mundos”, base de las nuevas territorialidades. ¿Se puede dejar el tabaco o incluso engordar o entrar en depresión en dependencia a la conectividad? Según documentos para revelar el mundo conectado (N. Christakis y J Fowler, 2010, p.272 y ss.) la obesidad pasó en EU en 40 años de un 10 % de sobrepeso de su población a la segunda década del nuevo milenio cuando se acerca al 50 % y se sospecha, con mediciones en la mano, que un factor que entra a jugar en “esas engordadas” a la vista pública ha sido la conectividad, “en una escala de 3 grados”: si se tiene un amigo gordo o un amigo de los amigos hasta un tercer grado de conexiones, se “triplica las posibilidades de engorde”. Lo opuesto ocurre con tabaquismo en los que en los últimos 20 años se pasó de 40 % de infectados por el vicio al 10 % para los conectados hoy y las redes cumplieron una labor significativa hasta el punto en que “se excluían de contactos a los fumadores” como castigos sociales, (entrevista por Youtuber a J. Fowler, 2016).

La manera descrita de posible funcionamiento en red de situaciones emocionales que llegan a afectar el funcionamiento y estados del mismo cuerpo como la obesidad, permite analogías con lo que viene desarrollando la neurociencia sobre nuestras vidas en redes por efectos por imitación. El descubrimiento en 1996 de Giacomo Rizzolatti y su equipo de las neuronas-espejo que se activan cuando un humano ejecuta una acción que otro congénere repite por imitación, digamos humana, constituye el punto de partida de estas nuevas miradas. Son muchas las investigaciones al respecto y existen sinnúmero de ejemplos de cómo esas células espejo actúan como redes sociales. Si alguien simulando se corta un dedo ocasiona una reacción física reflejo de angustia y dolor a quienes asisten al hecho. Este funcionamiento en red que nos hace decir que “no estamos solos” sino conectados, es parte constitutiva del paradigma de la ciudad imaginada en una mentalización del ser humano, lo que vemos tanto en la red digital como en la especular.

En esta línea el trabajo del Centro Hospitalario Universitario Sainte-Junis de la Universidad de Montreal en Canadá (2019) es igual revelador⁶. Sobre una base de estudios de 4000 adolescentes entre 12 y 16 años se les les pidió que especificarían el tiempo que pasaba en las redes, TV, video-juegos y computadores. Luego del análisis y comparación concluyen que hay relación entre el tiempo de exposición en las redes y el consumo de videos y, en los casos en que fue detectada, la depresión como padecimiento mental; expresada en “sentimiento de inutilidad y con pensamientos recurrentes de muerte”.

La TV y los medios sociales son instrumentos que exponen a la adolescencia a la imagen de otros que muchas veces aparecen en situaciones triunfantes y prósperas, con una fuerte carga de ‘ideal imaginario’. Vida social bajo el imperio de los *likes* que termina alejándose de nuestro entorno del mundo real lo que puede ser uno de los factores para que cierta población padezca una baja autoestima. En uno de los capítulos de la primera temporada de la exitosa serie *Blak mirror (Nosedive)* proyectando a un mundo futuro que se quiere o, mejor, que se impone como feliz, las personas pagan con *likes* como moneda de

⁶ Investigadores del Sainte-Junis, Departamento de Psiquiatría de la Universidad de Montreal, van en nuestra dirección al plantear el uso de las redes sociales y la televisión fuertemente relacionados con el contacto y contagio, como se revela el aumento de los síntomas depresivos en los adolescentes (El Tiempo: 25-07-19) conectados con alta exposición



intercambio, lo que conlleva a serios desequilibrios emocionales que bordean la tragedia en sus realidades⁷. Sobre el punto G Lipovetzky ha señalado que Narciso vive hoy atormentado por la inquietud “el temor se ha impuesto al goce” (2014, p.29).

Las estructuras de la red se asemejan pues a las sociales de la vida real y se afectan no solo por los usuarios sino por la forma y la estructura de cómo operan. Si la conectividad de las redes, de modo similar a los imaginarios, se trasmite por contagio, a la manera como opera lo viral de base química, entonces estamos ante una producción imaginaria poderosa y la nueva revolución industrial sienta las bases para un nuevo mundo, el “pequeño mundo” (no el mundo global), en las redes. La descentración del lugar físico ha ocurrido y ello va tomando aún más fuerza social y cognitiva.

1. Percepción del lugar imaginado

Según lo expuse en distintas publicaciones (Silva, 2016, 2017) existen tres posibles situaciones en la representación del conocer y, por tanto, de su producción social de los espacios imaginados, que presento en las siguientes fórmulas deducidas de nuestros estudios de campo adelantados en varias urbes⁸. La pertinencia de cada situación estará dada por el resultado de relacionar los términos considerados I (Imaginado) y R (Real) y así el modelo triádico se recompone en tres situaciones de “percepción de la realidad”, en las que domina una u otra de las tres entradas del mismo modelo, y quizá de este modo sea más clara la pretensión lógica que asumo de la producción imaginaria del lugar.

$$\mathfrak{R}_1 = I^R$$

Situación 1: para significar que el primer tipo de realidad se construye cuando lo Imaginado es dominante y Real lo potencia, por tanto, I se eleva a la R potencia.

Ocurre cuando un hecho, un objeto o un relato no existen en la realidad empírica comprobable pero una colectividad los imagina y los vive como realmente existentes, lo que ocasiona una reacción ciudadana. Caben acá las situaciones más evocativas y menos llamadas a realización empírica y, por tanto, es la situación de mayor capacidad detonante del ‘fantasma urbano’.

La Avenida Hidalgo⁹, en el centro de Ciudad de México, solía identificarse con un olor fétido por ser lugar de paso de ciertas aguas negras sin canalizar. Pero el gobierno local solucionó el problema (en 1999) y los malos olores desaparecieron en la realidad objetiva, pero siguieron por un tiempo presentes en la percepción ciudadana. Para solucionar ese malestar olfativo las autoridades decidieron hacer una gran escultura amarilla “Cabeza de Caballo” (llamada popularmente como “caballito amarillo”) de escultor Enrique Carvajal (conocido como Sebastián), muy vistosa por lo demás, que se instaló en el lugar de donde provenían los pésimos olores. Solo así se cambió una desagradable percepción olfativa imaginaria por una imponente imagen visual ecuestre moderna. Esto quiere decir que la percepción en esta forma 1 del modelo que se propone se hace según los imaginarios que tenemos sin base empírica de la realidad, y que una nueva realidad a la vista (el paso del

⁷ En junio del 2019 Instagram elimina el conteo de los likes y Facebook parece ir en la misma dirección. <https://es.digitaltrends.com/sociales/instagram-seguidores-falsos/>

⁸ Proyecto internacional “Imaginarios urbanos ” bajo mi dirección, en 35 ciudades de América Latina, Estados Unidos y Europa, (1998-presente). Algunos ejemplos concretos de usos de imágenes como archivos estéticos en: <http://bogotaimaginadaas.wix.com/armandosilva>. En este momento avanzamos en la plataforma Omeka para visualizar nuestras bases de datos en todas las ciudades imaginadas del proyecto; avances pueden verse en: www.datos.imaginariorurbanos.net

⁹ Cito casos sacados del proyecto “imaginarios urbanos” descrito en la anterior cita

mal olor a la imagen de una escultura) tarda en aceptarse para percibirse como nueva imagen y nueva realidad.

Este ‘olor imaginado’ lo sufrirán con mayor intensidad quienes conocieron el lugar ‘encarnado’ con malos olores, antes de su solución, y su memoria tiende a reproducir la fetidez, como lo señalan los estudios previos en *México imaginado* (M. Aguilar y R. Nieto, 2007). Si los imaginarios actúan de modo viral este olor imaginado puede propagarse a otros varios ciudadanos y marcar el sitio como indeseable. De este modo se opera en otras situaciones.

En Buenos Aires el gran Gardel aún representa a la ciudad de hoy en diferentes lugares emblemáticos de su centro histórico como el Obelisco o la Avenida Corrientes: el cantante andaba por esas calles donde se le recuerda con la imagen del típico porteño pícaro o piola, ese “tipo bien pintón”, “bien vestido y siempre ganador”. También Gardel es evocado en nuestros estudios de imaginarios urbanos en América Latina, *Buenos Aires imaginada* (Lacarre y Pallini, 2007, p.87ss.) como parte de la urbe de los “barrios tangüelos” – La Boca, San Telmo, Barracas, donde nació el tango-, el más urbano de los ritmos latinos, que describe a toda la ciudad con la canción más representativa del género: “Mi Buenos Aires Querido”. Esta figura mítica de comienzos de la vida urbana en la primera parte del siglo XX ha vuelto a reencarnar con gran poder imaginario en los años del nuevo milenio cuando Buenos Aires, ayudado por la devaluación de su moneda, ocasiona varios desembarcos turísticos que van a “buscar lo auténtico porteño” y el personaje es revivido en diferentes escenas con pancartas que se mueven, **foto 1**, o como ocurre en bares que invitan a escuchar al “verdadero Gardel” en las zonas del arrabal. Promesa que cumplen fielmente pues los abundantes clones del cantante cantan en mímica y la voz, sacada de sofisticadas pistas de nuevos equipos electrónicos, es la verdadera y real del ídolo muerto. Residuos de lo real en el presente.

FOTO 1. “GARDEL POR TODOS LADOS”, BUENOS AIRES, 2011.



Fuente: Armando Silva, archivos proyecto ciudades imaginadas.



Es justo en esta situación 1, en la que me he detenido para destacar su relevancia en el modelo perceptivo, donde se da lo más sustancial del imaginario público, el ‘fantasma urbano’, en calidad de presencia indescifrable de una marca simbólica de la ciudad vivida, por lo cual se sostiene una relación más de carácter imaginario que de comprobación empírica: el fantasma sostiene el sentido de realidad del sujeto como base para la misma construcción imaginaria pues bien sabemos la “realidad es el fantasma de lo real, no lo real” (Lafont, 1984, p.22).

$$\mathfrak{R}_2 = \mathfrak{R}^I$$

Situación 2: para significar que el segundo tipo de realidad se construye cuando lo Real es dominante y lo Imaginado lo potencia, por tanto, R se eleva a la I potencia.

Se trata de un objeto, un hecho o un relato o imagen que existe empírica y referencialmente pero no se le usa ni evoca socialmente por una urbe, toda la colectividad o algún sector de ella. Caben acá, al contrario de la anterior, las situaciones más empiristas y realistas, y ayudan a distinguir los estados de olvido de sitios, objetos borrados de la memoria, hechos históricos apenas recordados, lugares no visitados, contradicciones impensables. Estamos ante la más cruda invisibilidad ciudadana. El fenómeno está ahí, pero los ciudadanos no lo ven.

Es el caso del centro de la ciudad de Montevideo donde los autores de *Montevideo imaginado* comprueban que “sólo existe en la realidad” (L. Álvarez y Ch. Hubert, 2005, p.38) y no en el imaginario para la mayoría de la población que ni lo visita ni lo nombra siquiera, como si no existiese. A medida que el centro fue perdiendo en esa ciudad el valor de reconocimiento ciudadano para efecto de usarlo, visitarlo o caminarlo, ese protagonismo pasó al Paseo de las Ramblas que viene a ser como su extensión moderna, el lugar y paseo que concentra la mayor densidad de cualidades positivas del imaginario montevideano.

Como puede apreciarse, en esta situación 2 del modelo triádico se produce una especie de negación sobre un objeto de una parte de la ciudad o de un hecho social, y lo negado sigue existiendo “tan solo en la realidad”. El centro de Montevideo y por extensión se puede decir casi todos los centros de todas las capitales de América Latina, como imaginario dominante, según registros en proceso de imaginarios urbanos no se visitan por parte de los ciudadanos de clase medias y altas por su “peligrosidad” o por “problemas de transporte y trancones” lo que les otorga un gran poder imaginario y percepciones desplazadas desde los medios o por narrativas ciudadanas que circulen en la vida social. Estas imágenes como la siguiente **foto 2** de una vendedora informal de dulces de origen campesino instalada justo la frente el Museo de Arte Moderno de Bogotá, hace pensar en la pregunta obvia: dónde está la modernidad; y más bien predice un estado de abandono o exclusión social de la vendedora y contradicción del lugar.

FOTO 2: “LA MODERNIDAD ABANDONADA”, BOGOTÁ, 2010.



Fuente: María Adelaida López Restrepo, archivos proyecto ciudades imaginadas.

$$\mathfrak{R}_3 = \mathfrak{R}(\mathfrak{I}) = \mathfrak{I}'$$

Situación 3: para significar que el tercer tipo de construcción de realidad opera cuando I, lo Imaginado, es equivalente a R, lo Real, que en la dinámica de los imaginarios se reconstituye como I' habiendo sido enriquecido en su sentido por R. Se usa I' para señalar que es similar, pero no la misma I inicial pues ha incorporado o ha sido afectada por una nueva interpretación de lo Real que ocasiona la re-significación de I.

Dentro de la misma situación 3 se pueden apreciar como relevantes aquellos lugares peligrosos percibidos como tales por la colectividad en coincidencia con las estadísticas empíricas. O sea, los ciudadanos saben de los lugares peligrosos y su percepción coincide con los datos reales, estadísticas diarias de la misma policía de la ciudad, como lo demostramos en *Bogotá imaginada* (A. Silva, 2003), durante la intervención de algunas alcaldías (1992-2002) que basaron su gestión en estas certezas de percepción para adelantar planes exitosos de seguridad ciudadana (Silva, 2015). Cuando intentamos llevar este modelo a la Caracas chavista, o sea, comparar la percepción imaginada, el crimen y sus sitios de peligro, con los sitios reales donde en realidad se cometían, se encontró que no había coincidencia: esto quiere decir que los caraqueños ya desde entonces (2005) no sabían detectar dónde se cometían en escala los homicidios y, por tanto, donde creían que los había no era cierto sino que “creían que ocurría por todas partes” haciendo el lugar imaginado del crimen por todos los sitios como se alcanza a prever en *Caracas imaginada* (T. Hernández, proyecto, 2005). En el modelo triádico que propongo esa sensación de que el crimen en Caracas puede estar en muchos lugares no localizables en uno concreto, pasa a la situación 1: cuando lo Imaginado es dominante y lo Real lo potencia, de amplio dominio del fantasma urbano.



La situación 3 es aquella en la cual los ciudadanos logran en su percepción un buen equilibrio de lo real con lo imaginado: es real porque así mismo se lo imagina la parte de la colectividad que vive esta ecuación. En la **foto 3** se puede ver en álbum de fotos de familia en Manchester, Reino Unido (pre-proyecto de *City Games*, 2010)¹⁰ una verdad clara desde dos momentos fotográficos: antes en el día de su matrimonio y 41 años después, hay coincidencia de lo real y lo imaginado. Cada nueva situación urbana, en fin, puede recomponer los ‘croquis ciudadanos’ donde ubicamos los lugares imaginados pues las fronteras entre lo real e imaginado son muy débiles, sobre todo cuando alguna conmoción afectiva se hace presente.

FOTO 3. “41 AÑOS DESPUÉS”, MUSEO DE URBIS. MANCHESTER, 2007



Fuente: Armando Silva, para archivos proyecto internacional imaginarios urbanos.

Este modelo triádico descrito nos conduce, por tanto, a entender mejor los estados imaginarios de encarnación o sea el hecho de que los acontecimientos de la vida son materializados desde los imaginarios que lo perciben. Pero esa producción imaginaria cuando se potencia conduce a un estado de ‘asombro social’, ya que el dominio estético de la misma ocasiona ese desgarrón perceptivo: entre más fuerte el sentimiento que domina la percepción habrá mayor producción imaginaria, por lo que estados de rabia o amor,

¹⁰ Invitación del Brithis Counsil a un grupo de investigadores urbanos para poner allí en funcionamiento una metodología denominada *City Games* y, en mi caso, ver las opciones de técnicas de imaginarios urbanos. Ambos enfoques de amplio carácter subjetivo.



patriotismo o la percepción de los límites entre países o ciudades envueltos en sentimientos fuertes que desencadenan más producción imaginaria. Piénsese en lugares como las fronteras y las descargas del gobierno Trump en EEUU contras los migrantes que hasta sostienen un programa de gobierno fundado en este ‘imaginario de maldad’ encarnado en aquellos “que vienen a quedarse con los nuestro”; o piénsese, desde otra naturaleza, en los estados de enamoramientos en los que los enamorados no ven la “realidad sin adornos” que sí pueden ver otros de ‘manera descarnada’ pues el enamorado vive con gozo su imaginario del amor que busca la totalidad del otro: encontró “su media naranja”. El paso del libro físico, el mismo, pero en formato digital de la década pasada el *Kindle*, del cual fue promotor la poderosa plataforma Amazon, no prosperó como se pensaba y proyectaba; en cambio el actual audiolibro *Storitell*, ya representa el 10% de las ventas editoriales y va en progreso. Se habla del disfrute del regreso a la oralidad de las sociedades pre-escriturales y el encanto de oír las historias, como suelen hacerlo los niños cuando sus padres les leen a viva voz un cuento y los encantados pequeños oidores piden que se les repita una y otra vez. La diferencia entre imaginarios y representación ahí la tenemos: los imaginarios alientan la representación, pero no son la misma, ellos son apenas su “cemento invisible”.

ALGUNAS POSIBLES CONCLUSIONES

El habitante urbano contemporáneo es cada vez más mental. Tanto en su hogar como en su trabajo y en sus distintos sitios de atención en salud o recreación, en juegos o deporte, servicios de banca o públicos, turismo o viajes, inversiones o literatura, se asiste a una desmaterialización de sus objetos y de sus ambientes.

Esa desmaterialización de los objetos guarda íntima relación con la llegada a la cuarta revolución industrial y se acompaña con la digitalización de los ambientes y con la potencialización de los objetos por la inteligencia artificial (IA). La IA aplicable a todo lo posible por su capacidad para dotar de inteligencia los objetos, repotenciándolos.

Las repuestas sobre el espacio público intervenido por IA tiene en el modo de operar el arte contemporáneo también las opciones políticas para que la creatividad social desde la esfera psíquica genere demandas de interés común.

Los modos de contagio propios de la manera cómo operan los imaginarios en la vida social para impregnar de nuevos sentidos las interrelaciones a nivel de conocimientos, es la misma estrategia de como operan las redes sociales, que son más bien formatos de comunicación. Se exploró en cómo lo que es formato se puede analogar a estructuras de pensamiento; también se aludió a las relaciones entre las redes sociales y las redes neurales que operan por imitación y contacto.

Los imaginarios hechos de estética son ubicados en una esfera del conocer y del sentir y por tanto indagar sobre imaginarios es preguntarse sobre cómo se recibe las cosas y sus representaciones desde sentimientos que generan percepciones. Al ser hechos de estética los imaginarios fueron examinados en una dinámica social que hace que se aumente o reduzca esta condición imaginaria que hemos llamado de asombro social: más o menos asombro social significa más o menos producción imaginaria, en el acto de percibir.

Con el paradigma de la ‘ciudad imaginada’ nos referimos, entonces, a aquella que construye el urbanismo ciudadano, porque se la imagina y la usa o la evoca aun cuando no existe IR; o porque existe, pero no se la imagina que existe, RI; o bien porque existe y se la



imagina y la usa como existente: $R(I)=I'$. El imaginario es constructor de la realidad social y lo que buscamos entonces, más bien, es explicitar el proceso de cómo se ‘incorporan’ los imaginarios sociales en los entornos físicos de la ciudad para hacer lugar.

La producción imaginaria permite graduación y la colectividad puede ser ‘habitada’ por este estado en la medida en que una dimensión estética domine la percepción. La función estética aparece con su evocación fantasmal para encantar la colectividad llenándola de visualidad. Así que lo asombroso no es más que una manera de expresar la condición estética –y por tanto variable y jerarquizable– de la cotidianidad ciudadana.

Los sitios desde esta perspectiva imaginaria serán, entonces, lugares imaginados, lo que ha de afectar la noción de territorio geográfico.

BIBLIOGRAFÍA Y CRÉDITOS

- Aguilar Miguel y Raul Nieto (sin publicar, borradores, 2006). *México imaginado*, proyecto de Imaginarios urbanos en América Latina, (Filme para TV “México imaginado” en Canal: Imaginarios urbanos, youtube)
- Álvarez Luciano y Christa Hubert (2005). *Montevideo imaginado*, proyecto de Imaginarios urbanos en América Latina, Bogotá, Taurus, CAB
- Auge, Mac (2010). *No lugares, espacio del anonimato, una antropología de la sobre modernidad*, Gedisa, Barcelona
- Christakis Nicolás y James Fowler (2010). *Conectados: El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*, Barcelona: Taurus
- City Games, City of the future*, proyecto del Brithis Council Centre for Local Economic Strategies (CLES), Urbis, Universidad Externado de Colombia, Museo de Bogotá y el proyecto “Imaginarios urbanos”, Manchester/ Oslo (2007)
- Derrida Jacques (2014). *Del Espiritu*, Dialnet, Edición de Álvaro García San Martín (539-66) El Tiempo: “La estrecha y peligrosa relación de las redes sociales y la depresión” (25-07-19)
- Groys Borys (2008). La topología del arte contemporáneo. en: *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*, Duke University Press
- (2010). Comrades of Time, en: *What is Contemporary Art?* Sternberg Press, Nueva York /Berlín
- Hernández Tulio, Caracas *imaginada*, proyecto de Imaginarios urbanos en América Latina (sin publicar, borrador, 2005)
- Lafont, Robert (1984). *Anthropologie de l 'a écriture*. Paris, Centre George Pompidou
- Lacarreu Mónica y Verónica Pallini (2007). *Buenos Aires imaginada*, proyecto Imaginarios urbanos en América Latina, Buenos Aires, Presidencia de la República
- Levy, Gabriel (2019). Blog: “EL crecimiento autónomo de las OTT en América Latina”, información de distintas fuentes : *ConsumerLab TV & Media de Ericsson y de Business para La comisión Nacional de TV en Colombia*
- Mac Cannel Dean (2008). Imaginación frente al Imagineering, en: *Imaginarios urbanos en América Latina: urbanismos ciudadanos/ Urban imaginaries from Latin America: urbanisms of the People*, Fundación Antoni Tàpies, Barcelona



SoftBank, Ponencia institucional, “I Cumbre Latinoamericana de Directivos Expertos en Comunicación”, Medellín (mayo 15-17, 2019)

Sorkin, Michael (1992). *Variation on The Theme Park*, Nueva York, Hill and Wang

LINKS DE TEXTOS ELECTRÓNICOS CITADOS:

Christakis Nicolás y James Fowler, *Conectados: El sorprendente poder de las redes sociales y cómo nos afectan*, disponible en :
https://www.academia.edu/2695402/Conectados_El_sorprendente_poder_de_las_redes_sociales_y_cómo_nos_afectan

Entrevista a James Fowler: en: <https://youtu.be/o7kLfHpySek>

Involpe: https://colombia.as.com/colombia/2019/07/19/tikitakas/1563489455_112704.html

México, DF , Burger King, (2018) : <https://www.elespectador.com/tecnologia/burger-king-encuentra-nueva-oportunidad-de-venta-en-los-trancones-articulo-860545>

Semana: <https://www.semana.com.betylafea/621039>

RCN: https://es.wikipedia.org/wiki/Yo_soy_Betty,_la_fea

UCM. Trabajo Social P 316.472.4 CHR] Web www.connectedthebook.com

TEXTOS CITADOS DE ARMANDO SILVA COMO FUENTES DE TRABAJO DE CAMPO

Silva, Armando *Imaginario urbanos*, 5ta edición, Bogotá, Arango Editores (2006)

----- L'apparition de Bogota, de la cité rêvée à la ville réelle (2015)
disponible en: <http://www.laviedesidees.fr/L-apparition-de-Bogota.html>

----- *Imaginario, el asombro social*, México, UAS (2016)

----- Imaginaries in Contemporary Aesthetics, en: *Imaginations, Journal of Cross-Cultural Image Studies*, Toronto, Canadá (Marzo, 2017, V 7-2), disponible en: <http://imagination.glendon.yorku.ca/?p=9149>

----- Objetos inteligentes, en: *El Tiempo* (21/06/2019 a)

----- Cita en Nueva York, en: *El Tiempo* (15/03/ 2019, b)

..... Los feos somos más, en: *El Tiempo* (15/02/ 2019 c)