

Introducción

Clara Boj Tovar

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia

clara.boj@um.es

En los últimos años la ciudad ha cobrado relevancia, no solamente como estructura urbanística y arquitectónica en torno a la que se organiza la vida de millones de personas en todo el mundo sino también y especialmente como metáfora de nuestra forma de ser en común, como sistema complejo que modela y construye sociedad en sus dimensiones política, económica, medioambiental e incluso emocional y afectiva. La reivindicación de la ciudad como espacio de construcción colectiva de la experiencia la convierten en el escenario para la puesta en práctica de otros modelos de convivencia y participación desde los que repensar el espacio público y su rol en la definición de un nuevo tiempo social para la ciudadanía.

La búsqueda de nuevos modelos de gobernanza comienza por cambios en el concepto mismo de ciudad: dejar de pensar la ciudad como contenedor, espacio y estructura para entenderla como organismo vivo a través de cuyos nodos y membranas fluyen los espacios de relación entre individuos, entre individuos e instituciones e incluso entre individuos y el medio ambiente. La ciudad no es el lugar donde suceden los acontecimientos sino que su estructura, diseño y gobernanza modelan y forman parte de los mismos.

Si por interfaz entendemos un agente o zona de comunicación entre sistemas, la ciudad organismo es fundamentalmente una ciudad interfaz de cuya concepción y diseño se desprende la capacidad de los ciudadanos de conectar entre sí, relacionarse, compartir y crear experiencias y en definitiva crear ciudad.

En este desplazamiento conceptual desde la ciudad estructura hacia la ciudad interfaz cabe preguntarse cual es el papel que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación desempeñan en la construcción de imaginarios futuros para la ciudad que indudablemente es y será conectada e informacional.

La expansión de las tecnologías digitales y la computación ubicua en el contexto urbano ha favorecido la aparición de nuevos modelos conceptuales para la metrópolis: ciudad inteligente, ciudad de datos, ciudad pop up, ciudad reactiva, ciudad sensible... Cada una de estas metáforas se articula en base a diferentes prioridades: funcionalidad, eficiencia, sostenibilidad, seguridad... pero todas comparten el mismo principio: la ciudad contemporánea es una ciudad híbrida donde se mezclan lo físico y lo digital, los datos y el cemento, la gente y los avatares, las calles y las redes sociales, las plazas y los chats.

En este volumen de Arte y Políticas de Identidad abordamos este tema de manera poliédrica mediante artículos e intervenciones que analizan el papel de las tecnologías en el diseño de las ciudades, la participación del arte contemporáneo en la definición crítica del espacio público híbrido y la relevancia del juego como activador del espacio social.

Aprovechamos estas líneas para dar las gracias a todos los investigadores y artistas que participan en este número por su paciente colaboración durante el proceso de edición.

