

JORNADAS SOBRE PANTALLAS URBANAS Y ESPACIO PÚBLICO

Del 28 al 30 de septiembre de 2009. Medialab-Prado, Madrid

Conclusiones finales, por Paloma Blanco

Participación social, visualización de datos, juego e interacción, tres títulos de tres sesiones de presentaciones, puesta en común y debate que han reflejado claramente la íntima relación existente entre estos tres espacios de reflexión.

Con el objetivo claro de lograr aplicar todo lo hablado y confrontado en estas tres jornadas a la situación concreta de la pantalla real existente ya en la fachada del Medialab, consideramos fundamental, lo primero de todo, centrarnos en un análisis del contexto socio-político concreto de la Plaza de las Artes (espacio público), el Medialab (gestor de la pantalla) y del Barrio de las Letras (receptor-posible participante activo).

De este modo, surgieron rápidamente tres temas básicos a tener en cuenta a la hora de considerar el papel que va a ejercer en todos estos ámbitos la nueva pantalla.

En primer lugar su labor futura en el proceso de regeneración urbana-gentrificación que está experimentando el Barrio de las Letras donde se encuentra enclavada, un barrio aislado al tráfico rodado que cada vez más se está viendo reconvertido en un “barrio artístico” con todo lo que ello supone. Inevitable, pues, preguntarnos ¿cuál es el papel del contenido cultural para este tipo de medio de comunicación en el proceso de regeneración ofrecido como una apuesta de futuro, mejora de la imagen de la ciudad, símbolo de modernidad? ¿Cuál va ser el papel ejercido por la pantalla en este proceso de recapitalización del espacio urbano, en este proceso de remodelación/especulación urbanística orquestado entre el Estado y el capital privado que está confeccionando un nuevo paisaje urbano?

En segundo lugar, e íntimamente relacionado con el primer punto, surgió la acuciante necesidad de analizar el papel de la pantalla digital a la hora de tratar de “crear comunidad” y dar forma al espacio público en el que está enclavada, más aún si tenemos en cuenta el profundo desconocimiento que existe del trabajo que se realiza desde hace ya dos años por el Medialab por parte de la gente que habita el barrio.

Durante las tres jornadas se habló repetidamente de conceptos como interacción, creación de comunidad, de tejido social, de redes sociales, de dar voz a las minorías, de la creación de una identidad local. En este aspecto, profundizamos en torno a la necesidad urgente de SALIR, de informar a las gentes que habitan el barrio sobre lo que es y hace el Medialab, de crear un tejido social por ahora inexistente, de la urgencia de dar lugar a un intercambio cultural y hacer de la pantalla una herramienta estratégica a la hora de crear comunidad, aprovechando así su posible potencial a la hora de apoyar y crear nuevos modos de interacción social y de construcción de comunidad, en definitiva, de atraerlos y

de que se sientan partícipes de los posibles usos de este nuevo medio que ya forma parte de su escenario cotidiano, de su espacio público por otra parte tan escaso.

Esto estaría en conexión directa con los posibles niveles de participación social: ¿qué se espera del público, no sólo a nivel local sino global? En nuestra mesa de trabajo se hizo

especial hincapié en la necesidad de comenzar a crear lazos con la comunidad de una forma gradual, de modo que se consiga hacer de la plaza donde está enclavada un organismo vivo que acoja y haga partícipe al barrio, de la importancia de dar lugar a nuevas formas de arte participativas que vayan más allá del papel del ciudadano como espectador-consumidor pasivo de información y mensajes o como telón de fondo o inspirador de las obras a exponer.

En tercer y último lugar, se consideró fundamental tratar de valorar las posibles consecuencias que la dotación de esta superficie digital, punta de lanza de un proyecto de ampliación de las instalaciones del Medialab junto con la remodelación del edificio de la serrería, financiado todo ello por el Ayuntamiento de Madrid, va a traer para el proceso de trabajo interno del Medialab mismo. Se puso claramente de manifiesto que la aparición de la pantalla conlleva desde ya un cambio en las estrategias de trabajo y en los procesos de producción de proyectos abiertos desde la comunidad del Medialab, más aún si tenemos en cuenta que la pantalla se va a convertir en ventana-pantalla a través de la cual los paseantes conozcan y juzguen el trabajo allí realizado.

Llegados a este punto, y tras analizar los retos y oportunidades que este nuevo dispositivo ofrece, tratamos de examinar las posibles estrategias y tácticas a seguir, a saber, ¿qué hacer con ese gran agujero negro al que proporcionar contenidos del que hablaba Susa Pop? De entrada se puso de manifiesto que es necesario tener en cuenta que no se trata, como hemos visto en otros casos durante estas jornadas, de una intervención temporal en un espacio intervenido perteneciente a una corporación privada, institución cultural o similar, sino que es un soporte oficial permanente que va formar parte de la realidad cotidiana del barrio, una superficie digital integrada en un proyecto financiado por un organismo oficial que desde el comienzo de su funcionamiento va a tener que convivir con cortes y censuras (ausencia de sonido, horas de proyección limitadas...)

Se plantearon, pues, diferentes posibilidades: la pantalla como una superficie para escribir como señalaba Julian Oliver, una plataforma de expresión pública como vimos en el trabajo de la Plazanimada; un elemento de acercamiento al barrio a través de convocatorias abiertas y ofertas lúdicas temporales, de democratización de las tecnologías, una vía de visualización de los proyectos que conecte el espacio interno de trabajo del medialab con el espacio público, exterior del barrio, etc., llegando incluso a sopesar la posibilidad de automatizar los contenidos. Todos los posibles proyectos o intervenciones que fueron surgiendo hicieron referencia a la participación activa y la integración del público, tanto para su utilización como para su posible no utilización, llegándose incluso a proponerse que el mismo usuario tuviera derecho a apagar la pantalla a través de un botón-seta que tras varias pulsaciones la desconectara por completo ¿Por qué no?

Por último cabe recordar que cuando se habla de espacio público no debemos olvidar que lo público es ante todo el espacio de lo social, el espacio del conflicto y de la resistencia, la arena fundamental de la actividad política, y como la misma gente del Medialab publica en su web hay tantas formas de usar una pantalla urbana como ideas se presentan cada día, la clave es intentar seguir una serie de patrones mediante los cuales no olvidemos que esta pantalla es DE TODOS Y PARA TODOS. Una pantalla en la que veremos lo que somos, global y localmente. Todo un reto.