

Ámbito público entre espacio online y offline

Public sphere between online and offline space



figura 3
Parque San Borja como espacio online. Fuente: Captura por autor, 2021.



figura 4
Parque BorjaCraft como espacio offline. Fuente: Captura por autor, 2021.

ABSTRACT. After Chilean social outbreak and restriction by Covid19, San Borja park would be unused. Given this, a community reproduced the park in Minecraft creating its own version: BorjaCraft. So two parks coexist in one environment, separate but forming part of a place. When entering or leaving the space, turning the digital on or off, the public experience happens between online and offline. If the characteristics of online and offline space were linked, how would the public sphere of a place be expanded? This puts in check the understanding of the public depending on space or format where it is inhabited.
Key Words. Public sphere, online and offline, format, Minecraft, media.

Resumen. Tras el estallido social chileno y restricción por Covid19, el parque San Borja quedaría en desuso. Ante esto, una comunidad reprodujo el parque en Minecraft creando una versión propia: BorjaCraft. Entonces coexisten dos parques en un entorno, separados, pero formando parte de un lugar. Al entrar o salir del espacio, prender o apagar lo digital, la experiencia pública se da entre online y offline. Si las características de espacio online y offline se enlazaran ¿Cómo se ampliaría el ámbito público en un lugar? Esto pone en jaque el entendimiento de lo público dependiendo del espacio o formato dónde se habite.

texto

Joshua Domínguez Ruelas

rita_17
mayo 2022
ISSN: 2340-9711
e - ISSN 2386 - 7027
págs 100-105

Palabras Clave

Ámbito público
Online y offline
Formato
Minecraft
Media



figura 1
Estado Actual Remodelación San Borja. Fuente: Concurso Parque Museo Humano en San Borja. Dictamen de ganadores, 2014. © BBATS + Tirado Arquitectos

El escenario es la Remodelación San Borja, una unidad habitacional en Santiago de Chile. Diseñada y construida por la desaparecida Corporación de Mejoramiento Urbano (CORMU) en 1969, que tenía como visión la planificación urbana desde la arquitectura¹. Su principal elemento es un parque rodeado por veintidós torres de vivienda social generando una especie de patio central. “Una supermanzana con carácter urbano, tranquila, verde y oculta”² como punto de encuentro para generar comunidades: agentes no pasivos, sino activos de lo público³. San Borja es un caso de proceso participativo espontáneo de construcción de lo público. También, un proyecto radical en Santiago donde la arquitectura y sus actores plantean un todo más sustancial que cualquier elemento, resultando en un “ecosistema” San Borja. Más allá de su programa, forma y materia, el parque es el ámbito físico diseñado para expresión de los habitantes (figura 1). Un plan de ciudad protagonista y mundial, un proyecto global con implicaciones locales.

Tras el estallido social chileno – octubre de 2019 – San Borja se convirtió en trinchera y escapatoria de ambos bandos del conflicto agravando el desuso que vislumbraba⁴. Después llegaría la restricción de Covid19 que impediría estar en lo público, dejando al parque imposibilitado de ser visitado y poniendo en duda los ideales con que fue diseñado. Frente a esta incapacidad de reunirse físicamente, un grupo de adolescentes reprodujo San Borja dentro del videojuego Minecraft⁵ y creó una versión propia con la finalidad de socializar y seguir habitando el lugar que los unía. Así, existe el parque BorjaCraft, como una expresión más de San Borja (figura 2). Un parque en la *nube* como un modo de ejercer lo público surgido de ese mismo entorno. Con alcance transnacional, ahora es un proyecto local con implicaciones globales.

La utilización y masificación de la experiencia virtual pone en evidencia que el entorno está siendo colocado en una condición digital. Al entrar o salir de estas plataformas, se podría decir que el usuario constantemente enciende o

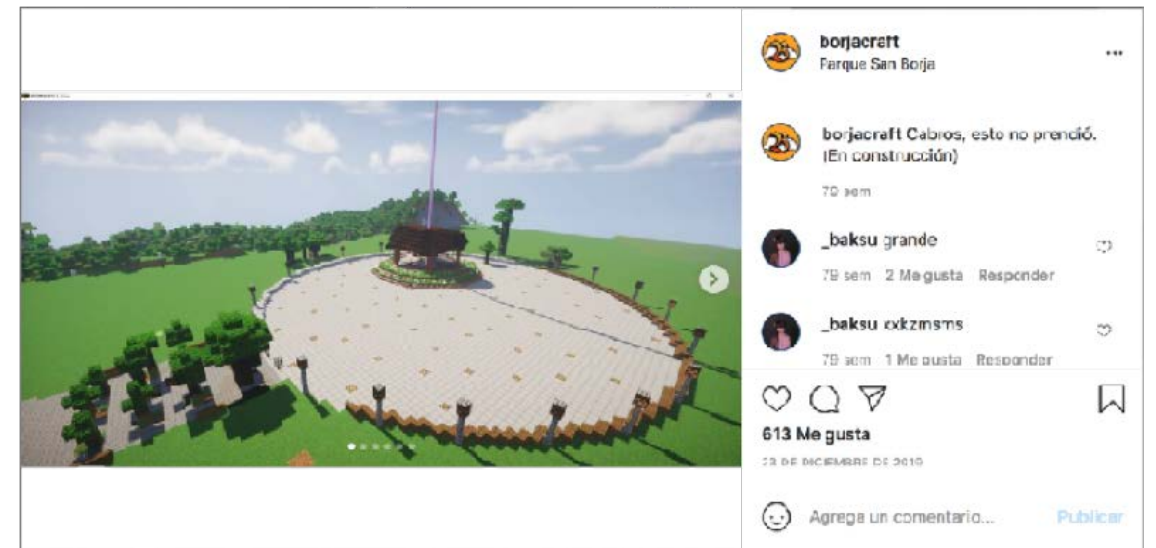


figura 2
Primera imagen publicada convocando al público a entrar a BorjaCraft. Captura por autor, 2021. © Instagram @borjacraft

apaga capas de la experiencia pública según las posibilidades otorgadas por cada mundo. Con esto, se da una dualidad de espacios que funciona para poner en juego la arquitectura en términos de relaciones entre dos mundos: uno normativo y otro capaz de acomodarse a cualquier contexto; uno discontinuo y puntual, el otro continuo e infinito; uno físico, el otro en datos; espacio offline (figura 3) y espacio online (figura 4). Online designa el entorno con imperiosa conexión a internet, y offline de desconexión.

En ese sentido, hay dos parques en la Remodelación San Borja que coexisten entre lo global y local en una misma ciudad, sin unirse, pero formando parte de un mismo lugar. Esta situación da pie a pensar en el entorno urbano con nuevos formatos donde también se opera lo público, como un paralelismo de realidades sociales, ambientales, climáticas y urbanas⁶. El espacio offline está perdiendo su valor como centro dominante y fuente de sentido, identidad e ideología⁷. Sin embargo, lo online es un producto transmisor y constructor inevitable

de cultura contemporánea⁸. Una interacción social inesperada en una calle urbana vibrante, entre extraños, de diferente raza, origen, género, etc., ahora sucede en internet⁹.

Si dentro de BorjaCraft, existe el campo, la conexión sensorial del cuerpo y la interacción en el espacio, se podría argumentar que por sí solo ya es parte de un espacio público. Al mismo tiempo, sus características propias son límites que lo circunscriben y arraigan al mundo al que pertenece, aislando y ocultando las actividades que suceden dentro de él. Sin embargo, algunos elementos puestos en juego como componentes de lo público hacen una especie de cruce entre estos mundos, entre espacios. Se transmiten de lo online a lo offline y viceversa. Para que BorjaCraft suceda, sea creado y funcione, necesariamente se tiene que absorber información, elementos y sucesos de San Borja.

Con este proceso de *login* y *logout*, *input* y *output*, se podrían observar propiedades de lo público



figura 5
10. San Borja y BorjaCraft
coexistiendo de manera paralela
como una forma de habitar la
ciudad. Graficado por autor, 2021.

que logran hacer el cruce de línea digital, e identificar lo que se queda offline y lo que entra al online. Si cada mundo está delimitado, entonces ese cruce entre online y offline es un lazo de unión que los envuelve como ámbito público. La experiencia pública se da en una constante mezcla entre mundos, en espacios que viven y conviven en simultáneo con fronteras que no son inmutables; lo que desmitifica el hecho de que San Borja y BorjaCraft funcionan aisladamente. No se comparan entre sí, ni hacen equivalencias, son partes de lo que ya hoy conforma un ámbito público. Entonces, online y offline forman un total y son parte de lo mismo.

Los espacios no están disgregados, ya que se da un constante acoplamiento. Por lo tanto, San Borja y BorjaCraft no funcionan aislados, sino más bien son extensión de su espacio en lo público y ayudan a ampliar las posibilidades para experimentar el entorno de la Remodelación San Borja y la ciudad. Ambos en conjunto son parte de un mismo lugar, de un mismo sistema, que esta interactuando

todo el tiempo consigo mismo. Los diferentes elementos de esta pluralidad se componen de artefactos idénticos en huella pero radicalmente diversos en ideología, deseo y expresión: mundos dentro de un mundo (dentro de un mundo)¹⁰. Al no estar segmentado, se puede considerar como un ecosistema, también, de espacios de lo público en Remodelación San Borja.

Así pues, el parque no es obsoleto ni en desuso, sino que permite y adopta capas de experiencia pública, a pesar de que no estaban en su consideración inicial, que amplían el entendimiento del entorno urbano (figura 5). Un proyecto que continúa generando encuentros independientemente de su diseño y contexto. Se podría decir que a partir de Borjacraft se ponen a prueba y se amplían los ideales de la Remodelación San Borja. La ciudad es más que la suma de sus edificios y espacios, de la misma forma en la que un videojuego es más que la suma de comandos que lo componen. Entonces, de cierta forma, la ciudad y su ámbito público no terminan en el *game over*.

Notas

1. Ministerio de la Vivienda y Urbanismo, Corporación de Mejoramiento Urbano (1969): "Remodelación San Borja." Revista AUCA 16. Santiago. P. 71-86.
2. Pérez de Arce, Rodrigo (2016). "El jardín de los senderos entrecruzados. La remodelación San Borja y las escuelas de arquitectura." ARQ no.92 Santiago. P. 60.
3. López, Sebastián. Carvajal, Ángela (2016.) "Espacios de libertad, cultura y protección: escenarios de baile en torno al GAM", Anagrama Arquitectos, Santiago.
4. Arze-Arce, Gonzalo. Román-Crisóstomo Sebastián (2018). "Remodelación San Borja en Santiago de Chile: de promesa revolucionaria a reactivador inmobiliario". Bitácora Urbano Territorial 28. Universidad Nacional de Colombia. Bogotá. P. 109.
5. Desarrollado por la empresa, Mojang Studios en 2011 y adquirido por Microsoft en 2014. Entre su creación y la posterior adquisición, se vendieron más de 54 millones de copias del juego. Fuente: Chiang, Helen (2020). "Minecraft: Connecting More Players Than Ever Before". Microsoft. Los Angeles.
6. Mendoza, Christian (2021). "10 años de Minecraft: exploración y diseño de mundos". Arquine. <https://www.arquine.com/10-anos-de-minecraft-exploracion-y-diseño-de-mundos/>. Consultado abril 2022.
7. Nazmeeva, Alina. (2019). "Constructing the Virtual as a Social Form". Department of Architecture MIT. Massachusetts. P. 8.
8. Ibid. Nazmeeva, Alina. (2019). P. 14.
9. Ibid. Nazmeeva, Alina. (2019). P. 10.
10. Koolhaas, Rem (1994). "La ciudad del globo cautivo" en "Delirious New York: A Retroactive Manifesto for Manhattan". New York, New York: Monacelli Press. P. 294-296.

Joshua Domínguez Ruelas

Magíster en Arquitectura especializado en diseño e investigación por la Universidad Católica de Chile, Santiago. Arquitecto por la Escuela Superior de Arquitectura, Guadalajara. Nació en Zapotlán el Grande, México (1989). El principal interés es la arquitectura como herramienta de agencia política: que afecta, relaciona y orienta la manera individual de actuar, pero siempre hacia la sociedad. Dedicado al diseño y construcción para privados desde taller propio Kinestudio fundado en 2015. Conectado ininterrumpidamente a la academia tanto de alumno, ayudante y profesor en diversas universidades de América Latina. Ganador de concursos internacionales "Troldekt" en Dinamarca y "Desplazamientos" de Archdaily en Chile. jdominguez2@uc.cl

Bibliografía

- Arze-Arce, Gonzalo (2018). Román-Crisóstomo Sebastián. "Remodelación San Borja en Santiago de Chile: de promesa revolucionaria a reactivador inmobiliario". en Bitácora Urbano Territorial 28. Universidad Nacional de Colombia.
- Bashandy, Hamza (2020). "Playing, Mapping, and Power. A Critical Analysis of Using Minecraft in Spatial Design". American Journal of Play, volumen 12, número 3. Nueva York.
- Breslin, Steve (2009). "The History and Theory of Sandbox Gameplay". Gamasutra.
- Caceres, Galindo J. (2013). "Construcción de una comunidad virtual". Signo y Pensamiento. P. 93-102.
- Dooghan, Daniel (2019). "Digital Conquerors: Minecraft and the Apogetics of Neoliberalism". Juegos y Cultura 14, no. 1: 67-86. <https://doi.org/10.1177/1555412016655678>. Tampa, Florida.
- Haraway, Donna (2004). "Manifiesto para Cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX" del libro "Ciencia Cyborgs y Mujeres". Ediciones Cátedra Universidad de Valencia Instituto de la Mujer.
- Hernández Gálvez, Alejandro (2018). "La ciudad y la modernidad, repensadas". Arquine. <https://www.arquine.com/ciudad-modernidad-repensadas/>. Consultado mayo 2021.
- López, Sebastián. Carvajal, Ángela (2016.) "Espacios de libertad, cultura y protección: escenarios de baile en torno al GAM", Anagrama Arquitectos, Santiago.
- McLuhan, Marshall (1996). "Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano". Trad. Patrick Ducher. Primera edición en Inglés por The MIT Press en 1964. Editorial Paidós. Barcelona.
- Nazmeeva, Alina. (2019). "Constructing the Virtual as a Social Form". Department of Architecture MIT. Massachusetts.