

CIUDADES CULTURALES O CIUDADES VIRTUALES

Juan A. Roche Cárcel
Universidad de Alicante

1 INTRODUCCIÓN

1.0 En la realidad vivimos socialmente

Las intervenciones urbanísticas recientes en algunas de las ciudades españolas más importantes –Bilbao, Barcelona, Madrid, Valencia, Santiago...– están centradas en diseñar arquitecturas con un marcado aspecto espectacular, normalmente planeadas por arquitectos de reconocido prestigio internacional. Este fenómeno constituye, desde luego, una moda, pero está cincelandando hondamente el rostro de estas ciudades para varias generaciones. El debate se concentra sobre todo en si estas nuevas partes se integran o no espacialmente en la trama urbana y si ayudan a crear vínculos sociales entre la ciudadanía; es decir, si no terminan ellas mismas convirtiéndose en elementos de disgregación social. Por otro lado, este tipo de proyectos está igualmente muy determinado por un sector económico, el inmobiliario y especulativo, cuya ideología ha convertido la realidad en una mercancía más. Y, sin embargo, es en esa realidad en la que se desarrolla la vida social y, si ésta es puesta en venta, tal vez con ella también se esté vendiendo la propia sociedad.

Éste es el motivo fundamental sobre el que quiero reflexionar en el presente artículo, con el ánimo de ser útil a los gestores culturales gallegos. Con tal finalidad, he dividido la exposición en dos partes. En un primer apartado teórico, intento analizar la idea de realidad que ha construido la Posmodernidad y, en un segundo, he seleccionado una serie de intervenciones urbanísticas de la Comunidad Valenciana con el fin de observar críticamente cómo se concibe la realidad.

1.1 La definición de la realidad en la filosofía, la ciencia y el arte

Se puede considerar la expresión «realidad», en su carácter evolutivo, desde varios puntos de vista y desde diversos campos culturales como la filosofía, la ciencia o el arte. La filosofía, por ejemplo, ha visto el problema de la realidad –lo que es la realidad– como un asunto metafísico, de esencia o de existencia¹. La ciencia, por su parte, llama real a «lo que existe en algún lugar del continuo espacio temporal de cuatro dimensiones»², mientras que el arte relaciona la realidad con la mimesis –o *imitatio*–, sea ésta o bien una reproducción del mundo exterior o una copia de la apariencia de las cosas –los dos significados antiguos, el de la Grecia del siglo v a. C. y el de Sócrates, Platón y Aristóteles– o bien el análisis y no la imitación de la realidad –el significado que se adopta en el realismo decimonónico literario y artístico–³. Se puede indicar, por tanto, que la realidad es un concepto fundamentalmente cultural definido a lo largo de la historia occidental desde la filosofía, desde el arte y desde la ciencia⁴.

Pero, como se va a poder comprobar, el concepto de realidad sufre en el mundo moderno –especialmente en la Posmodernidad– un embate que va a ir paulatinamente deteriorando estos tradicionales sentidos filosófico, científico y artístico; en la medida en que muere la metafísica –como señala Heidegger–, desaparece el concepto de mimesis del ámbito artístico y se rompe el continuo espacio-temporal al que tradicionalmente se vinculaba la ciencia. Y todo ello desembocará en una progresiva huida de

1. Véase, José Ferrater Mora, *Diccionario de Filosofía*, pp. 2790 y ss.

2. Véase, Mario Bunge, *La investigación científica*, p. 76.

3. Véase, Wladyslaw Tatarkiewicz, *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, pp. 301 y ss. y 314 y ss.

4. Lo que no excluye que también otras disciplinas como el psicoanálisis se hayan ocupado de la realidad, como ocurre por ejemplo con el principio de realidad de S. Freud. Puede consultarse acerca de este principio, en su interacción con el principio del placer, Sigmund Freud, *El malestar en la cultura*, pp. 20 y ss.

la realidad y en la sustitución de ésta por otras realidades más subjetivas y evanescentes.

1.2 La subjetividad y el cuestionamiento de la realidad

Ello ha sido posible, fundamentalmente, por el característicamente occidental crecimiento de la subjetividad. En efecto, nuestra civilización parece marcada, desde Platón (427-347 a. C.) y Aristóteles (384-322 a. C.) y desde el Nuevo Testamento y el origen del cristianismo, por una dialéctica que enfrenta al sujeto con el objeto, a la idea con el mundo, a la materia con el espíritu y a la realidad con la irrealidad. Es ésta una tensión omnipresente, recursiva, pero que en la Modernidad se bascula finalmente hacia uno de los dos polos en detrimento del otro⁵. Ya advirtió Hegel⁶ que la subjetividad es el principio de la Modernidad, pues la exaltación del sujeto es común a este largo período que comienza en el siglo XVI⁷ y que discurre a lo largo del XVII, de la Ilustración, del Romanticismo, de la filosofía idealista alemana del XIX, de Nietzsche (1844-1900), del modernismo artístico y de las vanguardias artísticas del siglo

5. Puede verse al respecto mi artículo, «De la Paradoja a la simplificación o comprender la cultura contemporánea», en el que mantengo que en la civilización occidental existen dos ciclos: el antiguo, que va hasta la Edad Media, y el moderno, que se inicia en el Renacimiento hasta la actualidad. Estos dos ciclos son antagónicos, pero complementarios, en la medida en que se caracterizan por una serie de paradojas constituidas por un polo dominante y otro secundario que basculan de un ciclo a otro, es decir, que el que es dominante en uno de los ciclos se transforma en secundario en el otro.

6. Véase, Jürgen Habermas, *El discurso filosófico de la modernidad*, p. 28.

7. Como señaló Jacob Burkhard (1818-1897), el avance del individualismo constituye una característica típicamente occidental desde el Renacimiento. Véase su obra *La Cultura del Renacimiento en Italia*, pp. 123 y ss. Un ejemplo de ello nos lo proporciona el *Lazarillo de Tormes*. En un puente a la salida de Salamanca este personaje recibió tal «calabazada» del ciego que le cuidaba que, con el intenso dolor, creyó despertar de la simpleza infantil en la que hasta ese momento se encontraba al darse cuenta de que «solo soy», de que estaba solo en el mundo. Esta aguda soledad del personaje literario se convierte en la gran metáfora de la radical soledad del hombre occidental moderno ante el mundo por haber hallado la conciencia individual. Véase, *La vida del Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, p. 96.

xx⁸. Tras la crisis de la concepción religiosa del hombre⁹, este individuo moderno siente que se desintegra y que debe cuestionar su identidad y su unidad, de lo que se percató muy bien Descartes (1596-1650). A partir de él, toda la historia de la filosofía occidental parece empeñada en querer deducir verdades objetivas a partir de la convicción de que el sujeto existe, puesto que el subjetivismo –el descubrimiento de uno mismo como base del edificio del conocimiento–, ese sujeto autoconsciente que piensa acerca de su pensamiento, está tan ensimismado que se olvida o se distancia del objeto y se vuelve incapaz de entender cualquier otra realidad que no sea la mental. Así, para Descartes, el pensar y el ser, la verdad y la realidad se sitúan juntos en el intelecto¹⁰, lo que significa que la conciencia evidencia el poder del sujeto y el fracaso del objeto. Si a esto le añadimos la máxima cartesiana, «*cogito ergo sum*: pienso luego existo», que convierte a la duda en la clave de la única certeza posible y la separación que este mismo filósofo efectúa entre *res cogitans* y *res extensa*, entre pensamiento y realidad exterior y entre mente y cuerpo, no nos extraña que el pensamiento occidental posterior se dirija hacia «la muerte de la convicción»¹¹ y, con ella, hacia el cuestionamiento de la realidad misma. En efecto, con Descartes ha quedado desbrozado el camino para que la cultura y la sociedad modernas, empujadas por el subjetivismo, avancen progresivamente hacia una mayor separación entre el hombre y el mundo y entre la sociedad y el propio individuo, hacia una mayor abstracción,

8. Como nos indicó Charles Baudelaire (1821-1867), la Modernidad es un fenómeno especialmente apropiado para su representación artística, al ser el arte uno de los elementos principales en el desarrollo de la conciencia moderna (véase, Vicente Jarque, «Charles Baudelaire», p. 312). Comprenderemos entonces que la estética sea una de las partes del sujeto moderno (véase, Valeriano Bozal, «Orígenes de la estética moderna», p. 29).

9. Véase, Esteban Tollinchi, *Romanticismo y Modernidad. Ideas fundamentales de la cultura del siglo XIX*, vol. II, p. 846.

10. Véase, Ernst Cassirer, *Filosofía de la Ilustración*, pp. 114-115.

11. Véase, Felipe Fernández-Armesto, *Historia de la verdad y una guía para perplejos*, pp. 173 y ss.

hacia la disolución de las certezas y hacia un mayor alejamiento de la realidad. Este proceso culmina en la sociedad contemporánea posmoderna.

2 LA POSMODERNIDAD O LA VENTA DE LA REALIDAD

2.1 ¿Un período diferente?

La Posmodernidad es la etapa que se origina con la crisis del petróleo de 1973 y que llega hasta nuestros días. Constituyó una nueva fase de descomposición, de incertidumbre, de sucesivas crisis y de derrumbamiento, no sólo porque se acabaron las últimas colonias, sino también por el final del socialismo y, con él, de las ideologías, que dejaron al sistema capitalista prácticamente solo en la escena del poder económico mundial¹².

Carecemos de pruebas suficientes para afirmar que nuestra condición sea posmoderna¹³, por lo que debemos ser muy prudentes y no afirmar taxativamente que estemos en un período diferente al de la Modernidad. Es probable, sin embargo, que la Posmodernidad constituya el tiempo y el espacio privado-colectivo que se incrusta en el tiempo y en el espacio más amplio de la Modernidad y que esté delimitada por los que tienen problemas o dudas con esta última, por los que quieren someterla a prueba y por los que desean inventariar sus conquistas, así como sus dilemas no solventados¹⁴. Todo esto no es óbice para reconocer que la Posmodernidad muestra, con respecto a la Modernidad, algunos matices peculiares. Por ejemplo, es posible que describa un estilo particular al ser un período que conecta novedosos rasgos formales de la cultura con la aparición de un nuevo tipo de vida social y de orden económico, llámese modernización, sociedad posindus-

12. Véase, Eric Hobsbawm, *Historia del siglo xx*, pp. 403 y ss.

13. Véase, David Lyon, *Postmodernidad*, pp. 21 y 151.

14. Véase, F. Féher, *Políticas de la postmodernidad. Ensayos de crítica cultural*, p. 9.

trial o de consumo, capitalismo multinacional, tardocapitalismo, capitalismo del acceso, etc.¹⁵

2.2 El desvanecimiento del sujeto, la inundación de la realidad por la cultura y el devoramiento de la verdad

La Posmodernidad culmina el proceso, iniciado en el Renacimiento y consolidado durante la Ilustración y el Romanticismo, con respecto a los fenómenos interrelacionados que construyen una manera de entender la realidad: el subjetivismo, la fragmentación del hombre y del mundo, la disolución de las certezas y el distanciamiento de la realidad. Por lo que se refiere al sujeto, la Posmodernidad lleva consigo una lógica variación, pues en esta fase se produce el rechazo de la subjetividad romántica, lo que significa el desvanecimiento del sujeto¹⁶, su desaparición o su muerte¹⁷ y un desplazamiento de la alienación del sujeto hacia su fragmentación¹⁸. Ello está unido a lo que le ha sucedido al objeto, igualmente destruido¹⁹ o transformado en el arte por una especie de nueva revuelta surrealista que siente la necesidad de «cambiar el objeto mismo»²⁰. Por tanto, en la Posmodernidad, los conceptos metafísicos de sujeto y objeto han perdido peso.

15. Véase, F. Jameson, «Posmodernismo y sociedad de consumo», p. 167.

16. El desvanecimiento del sujeto se observa en multitud de autores y teorías, como por ejemplo en Michel Foucault, en el estructuralismo, en el neopragmatismo de Richard Rorty y en la deconstrucción de Paul de Man y de Jacques Derrida. Ahora bien, la Posmodernidad no es un movimiento unitario, pues al menos existen dos grandes líneas: una que destaca los rasgos individualistas y estéticos de la cultura (lo que sucede en la cultura angloamericana –Ch. Jencks–, que reelabora el subjetivismo europeo, aunque muy superficialmente) y otra que tiene en cuenta las implicaciones sociológicas y la desaparición de los individuos como lugares de sentido (F. Lyotard). Véase, Carlos Thiebaut, «La mal llamada postmodernidad (o las contradanzas de lo moderno)», pp. 321-322.

17. Véase, F. Jameson, *Teoría de la Postmodernidad*, p. 228.

18. Véase, F. Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, pp. 36-41.

19. Véase, F. Jameson, *Teoría de la Postmodernidad*, p. 228.

20. Véase, Hal Foster, *La posmodernidad*, pp. 9-10.

Junto con el desvanecimiento del sujeto, se produce también el de la complejidad de la racionalidad moderna, puesto que ahora se esfuman los procesos de diferenciación epistémica y valorativa que –según Max Weber– constituyen la racionalización moderna. El proceso de modernización era de una gran complejidad, porque en la sociedad industrial el desarrollo de la racionalización separó distintas esferas de valor (cognitivas, normativas y expresivas) que generaron formas autónomas de prácticas sociales. Pero hoy se han transformado estas condiciones, ya que se enfatiza la dispersión individualizada e individualista de las articulaciones de sentido y se resaltan los nuevos factores técnicos, mediáticos e informáticos mediante los que se conforma²¹.

Pero, además, ahora la cultura lo inunda todo²², pues asistimos a una enorme ampliación de la esfera de la cultura que ha invadido toda la realidad, estetizándola y convirtiéndose, así, en una extensión de lo que hicieron las vanguardias artísticas –el posmodernismo es, en gran parte, un modernismo estético o profundamente enraizado en él²³–. De este modo, la cultura se ha constituido en una auténtica segunda naturaleza, pues lo posmoderno es lo que queda cuando el proceso de modernización ha concluido y la naturaleza se ha ido para siempre, dejando un mundo más plenamente humano que el antiguo, en el que la cultura se ha convertido en la norma hegemónica o en la lógica cultural dominante²⁴. Esta ampliación del ámbito de la cultura es paralela a su solapa-

21. Véase, Carlos Thiebaut, «La mal llamada postmodernidad (o las contradanzas de lo moderno)», pp. 312 y ss.

22. Véase, Ferenc Féher, *Políticas de la postmodernidad. Ensayos de crítica cultural*, pp. 9-12.

23. Véase, Albrecht Wellmer, «La dialéctica de la Modernidad y Postmodernidad», p. 123.

24. Véase, F. Jameson, «Posmodernismo y sociedad de consumo», p. 177, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, pp. 16-21, y *Teoría de la Postmodernidad*, p. 10.

miento con la economía²⁵, dando lugar a que ambas digan lo mismo, a que se eclipse la distinción entre la base y la superestructura, a que se borren las distancias entre la cosa y el concepto o a que se difuminen los límites de las separaciones clave, como por ejemplo la cultura superior de la cultura de masas²⁶. No extrañe que las representaciones «realistas» sólo puedan rememorar la realidad con la nostalgia o con la burla, pues ese realismo se adapta a todas las tendencias al igual que el capital se adecúa a todas las «necesidades», y que el *collage*²⁷ o el eclecticismo se hayan convertido en la base de la cultura general contemporánea²⁸.

Como no puede sorprender que el arte posmoderno se haya comercializado hasta tal extremo que transforme la racionalidad formal moderna en una comercialización generalizada. En efecto, la identificación de los valores estéticos y sociales de las vanguardias artísticas con la racionalidad y el progreso técnico-industriales ha dado paso a la comercialización del arte, a su sujeción a los medios de comunicación de masas, a su integración con los intereses económicos y políticos y a la pérdida de la dimensión autónoma y crítica con respecto al poder. Es posible que esta privación de los contenidos transgresores y utópicos, que llega a su máxima intensidad en el arte posmoderno, represente un factor de la decadencia o de la crisis del arte contemporáneo y, en cualquier caso, refleja un modo de ser y de vivir y, sobre todo, los efectos

25. Según señala Steven Connor, en *Cultura Posmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*, p. 49, los tres críticos posmodernos más importantes –Baudrillard, Jameson y Lyotard– coinciden en que ya no es posible separar el ámbito económico o productivo del ideológico y cultural, puesto que los objetos culturales, las imágenes, las representaciones, incluso las estructuras sentimentales y físicas, se han convertido en una parte del mundo económico. Véase también, David Lyon, *Posmodernidad*, p. 150, François Lyotard, *La condición posmoderna*, pp. 10-13 y F. Jameson, *Teoría de la Posmodernidad*, pp. 22 y 214-227.

26. Véase, F. Jameson, «Posmodernismo y sociedad de consumo», p. 166.

27. El *collage* es el estilo del posmodernismo, escribe David Lyon, en *Postmodernidad*, p. 33.

28. Véase, François Lyotard, *La postmodernidad (explicada a los niños)*, pp. 15-18.

empobrecedores de la vida y de su experiencia subjetiva como efecto de su racionalización tecnológica en los países industrializados. En este sentido, la reducción de la forma artística que la acompaña es un elemento significativo del vacío cultural de nuestro momento histórico²⁹.

Una vez que la Modernidad hubo sacrificado a la verdad, a la Posmodernidad lo único que le queda por hacer es vivir en la duda y, por eso, ésta es una época que, huyendo del dogmatismo, del autoritarismo y del absolutismo, ha caído en un relativismo epistemológico en el que todas las teorías son igualmente respetables y en el que toda verdad ha quedado devorada. Si tenemos en cuenta, por otra parte, que el hombre posmoderno –al igual que el ilustrado y el romántico– está siempre en camino, que es naturaleza físico-social abierta al devenir y a lo posible³⁰, entenderemos entonces que «al final del ser no quede nada, tan sólo el Nihilismo»³¹ y que se instale una existencia incierta y carente de certezas en la que «la gente se traga todas las mentiras»³², la primera de ellas que la realidad no existe.

2.3 *La realidad se desrealiza, se teatraliza, se virtualiza, se desmaterializa y se conceptualiza*

En la Posmodernidad, la realidad misma es cuestionada³³, en tanto que se desrealiza, se teatraliza, se virtualiza, se desmaterializa y se conceptualiza. El mundo se desrealiza³⁴ porque el capitalismo tiene por sí solo el poder de desrealizar los objetos habituales y los papeles de la vida social y de las instituciones, porque

29. Véase, Eduardo Subirats, *El final de las vanguardias*, pp. 19-44 y 152.

30. Véase, Octavi Fullat, *El siglo postmoderno (1900-2001)*, pp. 28 y ss.

31. Véase, Gianni Vattimo, *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, pp. 24-31 y 156-9.

32. Véase, Felipe Fernández-Armesto, *Historia de la verdad y una guía para perplejos*, pp. 177 y 215 y ss.

33. Véase, David Lyon, *Postmodernidad*, p. 12.

34. Véase, Gianni Vattimo, *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, pp. 24-31 y 156-159.

ha transformado el valor de uso en valor de cambio, es decir, por la reducción del ser a valor de cambio, y porque ha devorado lo físico. Aunque la era industrial ha tenido que ver también con el descubrimiento de la realidad, la industria transformadora de la naturaleza ha ayudado a que el mundo sea cada vez más artificial y menos real y ha conducido a que los negocios terminen secuestrando el término «real», como una expresión que vende³⁵. Y es que el capitalismo se ve abocado, por su constante exigencia de autorrenovación, de crecimiento, de sustitución de todo lo viejo por lo nuevo, a devorar el mundo físico³⁶.

La realidad es teatralizada por estar menos netamente dividida entre lo verdadero y la ficción³⁷ y porque de ser una fábrica gigantesca se está convirtiendo en un gran teatro, en la medida en que la experiencia de vida simulada en el *ciberespacio*³⁸ —un espacio imaginario que existe sólo en el interior de los ordenadores— es, en el fondo, una experiencia teatral³⁹ y en la medida en que ese espacio imaginario es un nuevo escenario mundial⁴⁰. A ello ayuda considerablemente la publicidad, que es «la vida del capitalismo y al mismo tiempo su sueño»⁴¹, ya que su objetivo es que el espectador se sienta insatisfecho con su modo de vida actual, siendo el presente insuficiente por definición y capitalizando indefinidamente la consecución del futuro. Porque a la publicidad no le interesa cumplir sus promesas, sino corresponderse con los deseos y las fantasías de los compradores, por lo que su verdadero campo de aplica-

35. Véase, Benjamin Woolley, *El universo virtual*, pp. xv-xix.

36. Véase, Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, p. 288.

37. Véase, Benjamin Woolley, *El universo virtual*, pp. xv-xix.

38. El nombre de *ciberespacio* fue creado por el novelista de ciencia ficción William Gibson.

39. Esta idea la obtiene Jeromy Rifkin de Brenda Laurel, *Computer as Théâtre*, Reading, MA, Addison-Wesley, 1991.

40. Véase J. Rifkin, *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, pp. 15 y 218-248.

41. Véase, J. Berger, *Modos de ver*, pp. 149 y ss.

ción no es la realidad sino los ensueños. De este modo, el mundo entero se convierte en un escenario donde se cumple la promesa publicitaria de una buena vida dominada por el consumo.

La Posmodernidad se virtualiza⁴², sobretodo en la economía, en la ciencia y la tecnología y en la cultura. En la economía cuando, en las últimas décadas del siglo xx, se acelera su abstracción –sobre todo, a partir de 1973, con la globalización económica, con el incremento del volumen de los flujos financieros internacionales y con el aumento, a través de él, de la especulación en las finanzas mundiales⁴³– y se consume la última fase de abstracción que llamamos virtual, en la que los mercados dejan sitio a las redes y el acceso sustituye cada vez más a la propiedad⁴⁴. En la ciencia y en la tecnología, la virtualización se pone de manifiesto especialmente con la introducción de la computación, que es, a la vez, una tecnología y una ciencia⁴⁵. El ordenador representa un espejo de las ideas científicas provenientes de las matemáticas pero, en especial, de dos de ellas: el universo es computable⁴⁶ y el abandono de la realidad física y su sustitución por una realidad mental, abstracta, inmaterial y virtual⁴⁷. Esta última idea el ordenador la aplica, a través de su maquinaria, de su funcionamiento y de la imagen virtual que genera⁴⁸, de manera que la informática consiste en el «movimiento global de ingrátidos *bits* a la velocidad de la luz» y en la sustitución del átomo por el *bit*, de lo físico por

42. La realidad virtual es un concepto que está interesando a la sociología, como puede apreciarse en la definición y en la bibliografía que sobre ella incluye el *Diccionario de Sociología*, de Octavio Uña Juárez y de Alfredo Hernández Sánchez, pp. 1181-1182.

43. Véase, R. Heilbroner y W. Milberg, *La evolución de la sociedad económica*, pp. 46 y ss. y 154.

44. Véase, J. Rifkin, *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, pp. 14 y ss.

45. Véase, Benjamin Woolley, *El universo virtual*, pp. 225-226.

46. Véase, Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, p. 134.

47. Véase, Benjamin Woolley, *El universo virtual*, pp. 47 y ss.

48. Véase, Juan A. Roche Cárcel, «El capitalismo evanescente».

lo digital⁴⁹. En último lugar, la virtualidad inunda la cultura, puesto que en una sociedad que ha generalizado el valor del cambio hasta el punto de desvanecer todo recuerdo del valor de uso, se materializa la cultura del simulacro⁵⁰, siendo el simulacro la copia idéntica de la que nunca ha existido el original⁵¹.

La Posmodernidad se desmaterializa porque la economía entra en una fase de ingravidez y porque el dinero se desmaterializa al introducirse las tarjetas de crédito y las transferencias por el ordenador⁵², cada vez con una implantación más numerosa, como la de las propias operaciones en este aparato⁵³, que también se encuentra entre los innumerables productos que en la sociedad contemporánea se desmaterializan⁵⁴ y encabezan el camino hacia la ingravidez⁵⁵.

Finalmente, la Posmodernidad se conceptualiza en el mercado y en el arte. En el mercado porque tiene lugar la desaparición del lugar físico y porque existe una tendencia a la identificación de la mercancía con su imagen y una simbiosis más íntima entre el mercado y los *mass media*. Frente al modernismo, cuyo rasgo más profundo y fundamental es su hostilidad hacia el mercado, las diversas posmodernidades, por el contrario, comparten la afirmación del mercado. Pero en esta afirmación tiene lugar un profundo cambio, pues se pasa de la producción industrial a la producción cultural (el turismo, los parques temáticos, la moda y la cocina, los

49. Véase, José B. Terceiro, *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*, pp. 27 y ss.

50. Véase, Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*.

51. Véase, F. Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, p. 45.

52. Véase, J. Rifkin, *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, pp. 49 y ss.

53. Véase, Benjamin Woolley, *El universo virtual*, p. 116.

54. Véase, J. Rifkin, *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, p. 50.

55. Ejemplo de esta búsqueda de ingravidez lo representa la evolución del ordenador personal IBM, pues cuando se introdujo en 1981 pesaba 20,1 kg, mientras que el *Power Book 5300 C*, lanzado en 1995, pesa 2,8 kg y tiene una potencia 500 veces superior.

juegos y deportes profesionales, la música, el cine, la televisión y los mundos virtuales...), transformándose el capital intelectual en la fuerza motriz de la nueva era y en lo más codiciado. Son los conceptos, las ideas, las imágenes y no las cosas las que constituyen los auténticos artículos con valor en la nueva economía⁵⁶, una economía que ya no convierte a la fábrica en su metáfora y que ha tenido en el Arte Abstracto, en el *Constructivismo*, en la *Bauhaus* y en el *Neoplasticismo* sus precedentes y también en la máquina de ilusiones de Hollywood el modelo más importante para este capitalismo cultural.

Este proceso de conceptualización se observa igualmente en el arte posmoderno porque en él se producen una serie de retornos del arte conceptual moderno –el *conceptual* y el *Minimal Art*–, mediante toda una variedad de prácticas neoconceptuales⁵⁷.

3 EL PENSAMIENTO, LA ESTÉTICA Y LA CIENCIA ENTREGAN LA REALIDAD A UN ORDEN ECONÓMICO DOMINANTE

Durante el período moderno –especialmente en la Posmodernidad–, tanto en la cultura como en la sociedad –en el arte, en la filosofía, en la ciencia y en la economía– existe una continuidad fundamental definida por la consideración de la realidad como insuficiente o como insoportable, por el progresivo alejamiento de la misma y por su sustitución por una realidad más subjetiva y evanescente. Sin embargo, permanencia y cambio han ido de la mano en la construcción de la idea de realidad, actuando a través de una dialéctica que es, al mismo tiempo, estructurante y desestructurante: estructurante porque ha conducido hacia una

56. Este cambio se ve muy bien en *Nike*, una empresa virtual que «vende conceptos» y que no posee ninguna fábrica ni máquinas, y también en las cada vez más numerosas franquicias.

57. Véase, Anna María Guasch, *El arte último del siglo xx. Del posminimalismo a lo multicultural*, especialmente los capítulos que le dedica al arte posmoderno frío en Europa y Estados Unidos.

concepción nueva y más mental de ésta y desestructurante porque ha tenido que disolver la vieja materialidad.

Pero, sin embargo, no todos los campos culturales han tenido el mismo peso en el desarrollo del concepto de realidad en Occidente. Si bien fue en un primer momento la religión la que proporcionó el sustento teórico, a partir del Renacimiento será la filosofía la que asuma dicha tarea, lo que hará especialmente durante la Ilustración. A partir de finales del siglo XVIII, durante todo el XIX y en las primeras décadas del XX es la estética la que realizará esa función y la que invadirá todos los extremos de la vida, lo que tal vez logra con toda su intensidad en la Posmodernidad. Además, en el siglo XVII y, especialmente a principios del XX, también la ciencia surgirá con fuerza y aspirará a asumir un rol protagonista, algo que ha conseguido a lo largo del último siglo básicamente mediante la tecnología. Junto a ellas, la economía siempre ha mantenido un poder considerable de influencia en tanto que ella ha sido una de las fuerzas poderosas que han alejado al hombre de la naturaleza y que lo ha situado en el camino de la abstracción. Sinceramente, no sabría determinar si, en esa senda de alejamiento de la realidad al que me vengo refiriendo, primero fue la economía –la tesis de Marx– o antes estuvo la cultura –la teoría de Max Weber–. Es probable que las influencias mutuas hayan sido tan continuas y complejas que hacen casi imposible dar prioridad a un campo o al otro. Pero, en cualquier caso, lo que sí es evidente es que, en la Posmodernidad, la realidad ha sido entregada desde el pensamiento, desde la estética y desde la ciencia a un orden económico dominante que, tras la caída casi total del ámbito socialista, se ha enseñoreado del mundo y también de la propia realidad.

Fue Descartes quien abrió el camino que ha llevado a la mercantilización de la realidad y, desde entonces, empujados por el devenir de los acontecimientos y por el subjetivismo, se ha avanzado paulatinamente hacia una mayor separación entre el hombre y el mundo y entre la sociedad y el propio individuo, hacia una

mayor abstracción, hacia la disolución de las certezas y hacia un mayor alejamiento de la realidad.

En el siglo xx tuvieron lugar dos grandes guerras, la caída de mundos sólidamente asentados como los imperios o el orbe socialista y el recuerdo terrible de todos los acontecimientos de una centuria no menos bárbara que cualquier otra. De ahí que, en paralelo al rechazo a un mundo tan monstruoso, la conciencia subjetiva creciera hasta su máxima intensidad y la valoración de la realidad disminuyera hasta el mínimo posible. La Posmodernidad ha acabado vendiendo a la realidad y si ello ha sucedido así ha sido porque no ha podido soportar tanta profundidad, tanto dolor, tanta monstruosidad, tanto remordimiento. Ello explica que el sujeto se haya desvanecido; que la cultura haya inundado toda la realidad; que se haya unido al capitalismo y que la duda se haya instalado cómodamente en la vida y en las conciencias permitiéndose creer todas las mentiras y, entre ellas, que la realidad no existe. La realidad ha sufrido sus últimos embates, se ha desrealizado, teatralizado, virtualizado, desmaterializado y conceptualizado, cerrándose así un largo proceso.

El proceso de destrucción y de sustitución de la realidad no hubiera tenido lugar sin la transformación que ha experimentado el sujeto. Durante todo este proceso, el sujeto ha crecido en detrimento del objeto, que ha acabado destruido por el empuje de aquél, lo que a su vez ha traído consecuencias para el propio sujeto. Y es que sin el objeto, sin ese límite, sin ese espejo en el que se miraba, el sujeto ha terminado por no reconocerse, por profundizar en su problemática, por acotarse, por descentrarse, por cuestionarse a sí mismo. Y, así, exhausto ante tanta energía desplegada, ante tanta pasión y voluntad de poder, se ha quedado a las puertas de su desvanecimiento y de o no creer en sí mismo o de auto-destruirse. Este final parecía inevitable desde que Kant concibiera la naturaleza del hombre no como ser sustancia, sino esencial dinamismo y autodesarrollo y en el momento en el que la Posmodernidad lo definió como un ser humano siempre en camino, como deber-ser, naturaleza abierta al devenir y a lo posible. Igualmente se podía

intuir por el carácter del hombre moderno, profundamente insatisfecho por naturaleza, como le sucedía al Don Juan de Mozart y al Fausto de Goethe, probablemente prototipos de la actual publicidad que trabaja sobre la insatisfacción por definición. Pero a mí me parece que el sujeto también ha sido devorado por el propio capitalismo y la tecnificación de la vida que le es afín.

Y es que esa destrucción de la realidad ha desembocado en la Posmodernidad en, al menos, dos modelos sustitutivos: el que yo llamaría modelo tecnológico o virtual y el modelo estético o del simulacro. El primero procede de la ciencia y de la tecnología y puede observarse en la realidad virtual, en la imagen infográfica y en la economía del acceso generadas por los ordenadores y también en ciudades como Tokio, en las que el ciudadano está tan rodeado de tecnología que se hace impensable, imposible, la subsistencia sin ella. El segundo, que procede de la arquitectura, del urbanismo y de la fábrica de sueños de Hollywood y que ha sido teorizado por la filosofía, caracteriza mejor a la ciudad de Las Vegas con sus recreaciones de ensueño que viajan a culturas y a tiempos distantes, a los parques de ocio y a los centros comerciales donde abundan los decorados de cartón piedra. En ambos modelos —que pueden coexistir— la presencia, el dominio de la economía es avasallador, pues es la que logra fusionar la ciencia con la estética y la filosofía. Pero siempre a costa de que la realidad se convierta en una mercancía más y, como ella, en un objeto a la venta.

En definitiva, el hombre contemporáneo se ha hecho consciente de que la autoconciencia o el autoconocimiento son tan poco edificantes como lo es el conocimiento de la realidad. La Posmodernidad hereda este nihilismo atroz que sustituye la tradicional y compleja relación entre el hombre y el mundo por un gran vacío existencial en el que flotan azarosa y discontinuamente el sujeto y el mundo que, como los átomos, son tan minúsculos que no pueden ni ser observados ni observarse. Es éste el rostro científico-tecnológico de nuestro tiempo, acompañado de otro con carácter hedonista o consumista, que no oculta que el sujeto y la realidad han sido convertidos en mercancías y que, por tanto, han

sido afectados por el traspaso del valor de uso a valor de cambio, un valor cada vez más en auge por la propia naturaleza del capitalismo y por la sociedad del devenir.

4 CIUDADES CULTURALES O CIUDADES VIRTUALES

Tras haber analizado la idea de realidad que posee la Posmodernidad, voy a intentar a continuación exponer si esa visión es la que se refleja o no en algunas de las intervenciones urbanas que se han desarrollado en los últimos tiempos en la Comunidad Valenciana. Los ejemplos que he escogido son una muestra representativa de las distintas maneras de utilizar las nuevas tecnologías y, con ellas, de concebir la realidad social, en particular si se adscriben a uno de los dos modelos virtuales a los que me acabo de referir. Son cuatro muestras, tres pertenecientes a la provincia de Alicante y una a la ciudad de Valencia y, de ellas, una corresponde al mundo rural, dos al de las urbes y otra al ámbito municipal.

4.1 El Museo de Plá de Petracos de Castell de Castells y la armonización de las nuevas tecnologías y la historia

Castell de Castells es un hermoso pueblo de la comarca de la Marina Alta, en el interior de la provincia de Alicante y que cuenta actualmente con unos 1000 habitantes. En él, el Área de Arqueología –del MARQ– y de Arquitectura de la Diputación Provincial, bajo la dirección del arqueólogo Jorge Soler, han montado un excelente museo, pequeño, pero apropiado al patrimonio etnológico y rupestre y a las peculiaridades de la población. Dicho museo se ubica en una casa del siglo XIX, restaurada para tal motivo y situada en el conjuntado y conservado casco viejo de la localidad, que también fue regenerado con el pretexto de la inauguración del museo. Esta casa consta de dos plantas: la baja, donde se sitúa el museo etnológico, y la alta, donde está el museo de las pinturas rupestres del Plá de Petracos.

La parte dedicada a la etnología conserva los restos de la vivienda más antiguos y más típicos, como un aljibe o pozo, la cuadra y la bodega, además de algunas estancias. En ella se presentan

diversos y numerosos objetos representativos de la vida de las gentes de este pueblo, esto es, objetos relacionados con las labores agrícolas, con las fiestas y el folclore, con las tareas domésticas y, en definitiva, con la vida cotidiana. Han sido proporcionados por los propios habitantes de la localidad, que han participado emocionados y entusiasmados en la elaboración de su propia historia, no sólo recogiendo objetos, sino también recordando las viejas narraciones del lugar, las ancestrales faenas del campo, la forma de cuidar a los niños y sus alegrías y sus penas. De este modo, el museo se ha incardinado en la propia cultura del pueblo, en la existencia de sus habitantes y en el sentido histórico que se confieren a sí mismos. Y todo ello se concreta tanto en la forma sencilla y clara de exhibir los objetos como en el montaje audiovisual, con el que comienza la visita. Este montaje combina un texto grabado, que recoge el patrimonio oral de la localidad, es decir, antiguas historias, costumbres y canciones, con una iluminación que progresivamente va alumbrando las partes del museo o los objetos nombrados por la voz. Esta voz ha sido interpretada por una actriz profesional, que ha cuidado especialmente la lengua vernácula valenciana con sus variantes locales, incluyendo, por tanto, las palabras y la entonación características de Castell. Por lo demás, el montaje audiovisual y el montaje expositivo han sido elaborados por un equipo de especialistas, al frente del cual se encuentra una antropóloga.

La parte alta del museo está dedicada a las pinturas rupestres del Plá de Petracos. Estas pinturas, que se encuentran en una especie de santuario al aire libre situado en el abrigo rocoso del Barranco de Malafí, próximo a Castell de Castells, pertenecen a lo que se ha denominado Arte Macroesquemático, un tipo de representación pictórica que sólo se ha hallado en la provincia de Alicante y que fue realizada en el período neolítico, en torno al VI milenio a. C. El yacimiento, que se puede visitar ya que existe una infraestructura adecuada para ello, esto es, una plataforma para la observación y paneles explicativos, es realmente interesante, a lo que hay que añadir el bellissimo, casi mágico, entorno natural en el que está enclavado. Por todo ello, y sin lugar a dudas, Plá

de Petracos es uno de los conjuntos más sobresalientes de la Comunidad Valenciana y del arte del levante español. La construcción del museo era, por tanto, apropiada y no sólo para dar a conocer estas pinturas, sino también para fortalecer el turismo interior de este pequeño enclave del interior montañoso de Alicante. El museo consta de una serie de paneles explicativos sobre la situación del arte Macroesquemático y el probable origen del mismo, además de un audiovisual que se proyecta en una pantalla que recrea la pared rocosa donde se hallan las pinturas y que ocupa todo el muro lateral de la casa. El audiovisual ha sido concebido conceptualmente y emplea las últimas tecnologías de proyección, de manera que, a través de imágenes, se explican conceptos o ideas esenciales –en castellano, valenciano e inglés– acerca del pueblo que fundó el santuario y realizó las pinturas, especialmente las relacionadas con sus prácticas agrícolas y sus creencias.

El Museo de Castell de Castells se ha convertido en una infraestructura cultural imprescindible para la pequeña localidad y, en mi opinión, lo ha conseguido mediante un diseño general acertado. Y si esto es así es porque el museo complementa la visita al yacimiento y, con ambos, quedan unidos la montaña y el pueblo, las actividades humanas y la naturaleza. Igualmente, se da un equilibrio entre el pasado –las pinturas y los objetos etnológicos y la historia de la gente– y el presente y el porvenir –representado por la utilización de nuevas tecnologías–. El escenario virtual sobre el que se proyectan no desentona en una casa en la que la planta baja está repleta de objetos de la cultura material del pueblo. Finalmente, aunque el museo es un producto de los habitantes del pueblo y para ellos, también está concebido para recibir visitantes nacionales o extranjeros, con lo que ambos hechos se armonizan. En síntesis, es un museo que utiliza las nuevas tecnologías para complementar la realidad histórica, para hacerla más comprensible y no para sustituirla.

4.2 *El MARQ (Museo Arqueológico Provincial de Alicante): la arqueología del futuro*

El MARQ es un museo diseñado por el Área de Arqueología de la Diputación Provincial de Alicante, dirigido magníficamente por su director, Rafael Azuar, con su equipo formado por los arqueólogos Manuel Olcina y Jorge Soler. Se ubica en el popular barrio de Carolinas de la ciudad de Alicante, en el antiguo Hospital Provincial de San Juan de Dios, un edificio de 1931 restaurado magníficamente para convertirse en Museo. Consta de unas modernas instalaciones de unos 6000 m² para exposición, depósito y restauración de los objetos arqueológicos excavados en la provincia de Alicante. De esta superficie, unos 3000 m² están dedicados a la exposición, distribuida en cinco pabellones destinados a la Prehistoria, el Mundo Ibérico, la Cultura Romana, la Edad Media y la Edad Moderna y Contemporánea. Estos distintos períodos son explicados a través de un conjunto de medios audiovisuales ultramodernos, de soportes informáticos interactivos, de rigurosos paneles y textos y, naturalmente, de piezas arqueológicas, arte suntuario, etnológico y muebles que son acompañados, en la nave central, con tres escenografías que recrean distintos tipos de intervenciones arqueológicas: en una cueva, bajo una nave gótica y bajo agua –en un pecio. Los audiovisuales son realmente fascinantes, llevan un trabajo arduo, pues algunos de ellos han tardado más de un año en ser realizados. Para que puedan hacerse una idea de los mismos, me gustaría resaltar aquí el dedicado a la cultura ibérica, que es una síntesis muy completa de los conocimientos que poseemos de esta cultura ya que narra su vida cotidiana –sus prácticas agrícolas, la guerra, el paso de las estaciones, las creencias– a través de la animación de una serie de imágenes que han sido extraídas de las cerámicas ibéricas.

Todo ello ha producido un museo que resulta, además de instructivo e interesante, enormemente atractivo y divertido y ha configurado una nueva dimensión a los museos arqueológicos españoles, que han quedado la mayoría de las veces muy

anticuados. El éxito del proyecto lo prueban los más de 300 000 visitantes que ha tenido desde su apertura –en mayo de 2002– y el premio que recibió el pasado 8 de mayo de 2004 en Atenas, el Premio al Mejor Museo Europeo del Año –European Museum of the Year Award (EMYA)–, galardón que, en el ámbito de los museos españoles, sólo ha alcanzado el Guggenheim de Bilbao.

La inversión en este museo ha sido enorme –300 millones de pesetas sólo para la restauración–, pero la empresa tengo que valorarla, en general, muy positivamente ya que se ha convertido en la mejor infraestructura cultural de la ciudad y en uno de los mejores museos arqueológicos españoles. Cuando el equipo de Arqueología de la Diputación Provincial comenzó el diseño expositivo tuvo muy presente que, si bien el conjunto de objetos arqueológicos que poseía era importante, no contaba con ninguna pieza destacada o conocida a nivel nacional o internacional –del tipo de la Dama de Elche, por ejemplo. Además, tenía constancia a través de encuestas realizadas de que el antiguo museo les parecía a sus visitantes aburrido, lo que les condujo a concentrarse en la forma expositiva y a buscar una manera que, además de instructiva, resultara más amena. El resultado combina armónicamente un gran número de piezas cuidadosamente expuestas –mediante criterios pedagógicos y estéticos– con la utilización de nuevas tecnologías aplicadas a la museística. En mi opinión, sin embargo, sólo se les ha ido un poco la mano en las escenografías, sobre todo por el tamaño de las mismas, pues recrean en cartón-piedra una cueva, un templo gótico y una nave romana a tamaño real. Es cierto que estas escenografías causan las delicias de los visitantes y especialmente de los niños, pero decantan algo el museo hacia la virtualidad y el espectáculo, tan de moda actualmente en nuestra sociedad, en detrimento del enorme rigor que está presente en el conjunto del museo.

4.3 Terra Mítica y la venta de la historia y de la mitología

Alejado de la trama urbana de Benidorm, en un antiguo paraje natural de pinos legalmente no protegido que sufrió un incendio forestal, la Generalitat Valenciana decidió construir un parque temático, Terra Mítica, dedicado a las culturas mediterráneas de Egipto, de Grecia, de Roma, de Iberia y de las Islas. El parque recrea minuciosamente, a través de un fastuoso decorado de cartón-piedra, edificios y calles de la antigüedad, acompañados de diversas atracciones de feria –sobre todo, varias montañas rusas– y de saltos de agua, además de espectáculos y locales de ocio como bares y restaurantes.

La publicidad del parque explicita muy bien qué ofrece éste, de qué manera es expuesta la antigüedad y sus mitos: «emoción que supera la ficción», «vive la leyenda de “El Cid”», «vive la mitología», «la fiesta como cultura», «sumérgete en la leyenda», «tan divertido que harás historia». Esto se complementa con el carácter de las atracciones que se han diseñado para tal fin: de Egipto (el Puerto de Alejandría, las Cataratas del Nilo), de Grecia (el laberinto del Minotauro, un templo), de Roma (Magnus Colosus –la más grande montaña rusa del recinto–, el vuelo del Fénix), de Iberia (el tren bravo, Arietes, Tizona –una montaña rusa invertida–) y de las Islas (El rescate de Ulises y los rápidos de Argos). En definitiva, el parque ofrece una visión simplificada de la historia, de la que se extraen exclusivamente elementos volcados a lo espectacular, de manera que la historia y el mito terminan siendo pasto de la virtualización.

Por lo demás, esto no sorprende demasiado puesto que el parque está ubicado en el corazón de una extensa área de paisaje artificial. En efecto, la costa de Alicante, desde Denia y Jávea hasta Torreveja y las playas de Orihuela y Pilar de la Horadada, está llena de urbanizaciones de chalets, bungalows o de pisos de varias plantas y apenas unos pocos kilómetros quedan libres de toda esa franja edilicia. Por tanto, el paisaje natural –de pinos o de cultivos– ha sido sustituido por uno artificial, muy alejado de la naturaleza,

ya que en la mayoría de los casos no se ha tenido en cuenta ni el respeto por el medio ambiente, ni la orografía del terreno, ni las condiciones topográficas del suelo, ni el clima, etc. Precisamente en el centro de toda esta zona artificial, en el área de Benidorm, se han construido una serie de parques temáticos, el más sobresaliente de todos ellos es el de Terra Mítica. Así pues, en el corazón de la artificialidad emerge la personificación misma de lo artificial. A ello hay que añadir que, en el entorno inmediato del parque, también en ese paraje natural no protegido, han crecido en los últimos años las urbanizaciones, los hoteles y los parques de golf. Pero si no nos sorprende que precisamente aquí se haya levantado Terra Mítica, sí nos llama la atención, o por lo menos nos incita a la crítica, que se hayan dedicado fondos públicos para este parque cuando todavía algunos importantes yacimientos arqueológicos o sitios de interés histórico están abandonados o no se han excavado o no se han abierto al público. Incluso debajo de Terra Mítica se haya un yacimiento romano que, por supuesto, ha quedado oculto debajo de la trama virtual. Por eso, es tanto más significativo si cabe que primero hayamos priorizado estos centros artificiales, mientras que los yacimientos arqueológicos, las auténticas huellas dejadas en esta tierra por las civilizaciones mediterráneas y que nos hablan de una manera más concreta y real, más expresiva y pedagógica, hayan quedado marginadas. En Terra Mítica la sustitución de la realidad por un paradigma de ocio y de consumo llega a las cotas más altas y también más absurdas. Hoy Terra Mítica ha entrado en suspensión de pagos, evidenciando una vez más que este modelo de parques –Disneyworld Paris, el de Sevilla– ha entrado en crisis. Pero las inversiones se han recuperado, puesto que los terrenos adyacentes se han llenado de construcciones diversas que han puesto sobre el tapete que, quizás, ésta era la principal y oculta motivación de la construcción del parque. La especulación inmobiliaria y económica es, por tanto, la protagonista de esta leyenda virtual y no debemos olvidar que, con su naturaleza abstracta, ha conseguido poner en venta el territorio, la historia, la mitología y la realidad.

4.4 La Ciudad de las Artes y de las Ciencias de Valencia, una miniciudad virtual dentro de la ciudad

El complejo de edificios que forman la Ciudad de las Artes y de las Ciencias de Valencia se ha levantado en una zona anteriormente no urbanizada del antiguo cauce del río Turia, cerca de su desembocadura en el mar. Está compuesto de los siguientes edificios: el Oceanográfico, el Museo de las Ciencias Príncipe Felipe, el Hemisférico, *l'Umbracle* y el Palacio de las Artes. El Oceanográfico es un centro marino que posee 45 000 especies diferentes de fauna marina y flora que representan los ecosistemas más característicos del planeta y que el público mientras pasea puede observar a su alrededor, a los lados o encima, como si estuviera en el interior del mar o del océano. El Museo de las Ciencias Príncipe Felipe es un museo virtual que no posee colección permanente en el sentido tradicional, es decir, objetos históricos referidos al mundo de la ciencia, aunque sí consta de una serie de instalaciones educativas de tipo interactivo. De ahí que realice exposiciones temporales dedicadas al mundo de la ciencia y de la tecnología y que utilice esta última como soporte expositivo fundamental. El Hemisférico es un edificio con forma de ojo humano que muestra espectáculos audiovisuales en una pantalla de gran formato utilizando las técnicas más avanzadas de proyección –cine IMAX, etc.– y de filmación. *L'Umbracle* es un espectacular paseo ajardinado en cuyo subsuelo se halla el aparcamiento. Finalmente, el Palacio de las Artes, que se encuentra en proceso de construcción, está concebido para representar espectáculos de danza, ópera y teatro.

Desde la construcción de esta Ciudad de las Artes y las Ciencias, el turismo ha despegado en Valencia capital, por lo que en este sentido ha sido positiva y, además, al lado del recinto se han levantado también algunos rascacielos de mediano tamaño, edificios de oficinas y de viviendas, centros comerciales –el Corte Inglés ha construido allí un centro que posee la arquitectura más innovadora de España, algo a lo que el Corte Inglés no nos tiene acostumbrados– y edificios públicos diversos –como la ciudad de la

Justicia. El conjunto es muy moderno y ha quedado yuxtapuesto a la trama urbana, al igual que en otras ciudades lo han hecho espacios similares –el Guggenheim en Bilbao, el Fórum o la Barceloneta en Barcelona, Nazca en Madrid, la Défense en París, la Postadmer Platz en Berlín, etc. Todo el recinto ha sido planeado por el arquitecto-ingeniero valenciano Santiago Calatrava, que se encuentra a la vanguardia mundial de este tipo de edificaciones y al que un sector de la arquitectura critica por haberla convertido en un espectáculo. El diseño de la Ciudad de las Artes y de las Ciencias es realmente espectacular y con su organicidad recuerda la arquitectura de Gaudí, pero es un trazado que se yuxtapone y no se integra en el conjunto urbano de la ciudad, que parece más bien ajeno a ella, pues le confiere un aspecto de irrealidad, como si procediera de otro mundo. De este modo, se ha convertido en una miniciudad dentro de la ciudad.

Por todo ello, mi opinión respecto al mismo es ambivalente. Por un lado, no me cabe la menor duda de que económicamente ha sido positivo para la ciudad de Valencia, para el turismo, para la creación de empleos, para la dinamización de la construcción y del sector servicios y sin olvidar que la imagen de la ciudad se inserta en la de las urbes más avanzadas. Por otro lado, observo aspectos no tan positivos, ya que este tipo de proyectos está dedicado a una clase media, de alto poder adquisitivo, que viaja de ciudad en ciudad para verlos. En este sentido, al igual que ocurre en el Fórum de Barcelona, es posible que la cultura se esté convirtiendo en un factor de distinción social en el sentido en el que lo hizo notar el sociólogo Pierre Boudieu y, por tanto, la segregación espacial del recinto no sería sino un símbolo de la segregación social que lo caracteriza. Por otro lado, quizás hubiera sido necesario una arquitectura más rigurosa y menos espectacularizada, aunque está claro que aquella no hubiera vendido la ciudad del mismo modo. Por eso, la Ciudad de las Artes y de las Ciencias contribuye a su manera a la venta de la realidad, a la conversión de la realidad en una mercancía más, una mercancía destinada a una clase media o alta.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean, *Cultura y simulacro*, Kairós, Barcelona, 1984.
- BERGER, J., *Modos de ver*, Gustavo Gili, Barcelona, 1975.
- BERMAN, Marshall, *Todo lo sólido se desvanece en el aire. La experiencia de la modernidad*, Siglo XXI, Madrid, 1991.
- BOZAL, Valeriano, «Orígenes de la estética moderna», en Valeriano BOZAL, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, vol. I, Visor, Madrid, 1996.
- BUNGE, Mario, *La investigación científica*, Ariel, Barcelona, 1985.
- BURKHARD, Jacob, *La Cultura del Renacimiento en Italia*, Losada, Buenos Aires, 1962.
- CASSIRER, Ernst, *Filosofía de la Ilustración*, FCE, México, 1950.
- CONNOR, Steven, *Cultura Postmoderna. Introducción a las teorías de la contemporaneidad*, Akal, Madrid, 1996.
- FEHER, Ferenc y HELLER, Agnes, *Políticas de la postmodernidad. Ensayos de crítica cultural*, Península, Barcelona, 1989.
- FERNÁNDEZ-ARMESTO, Felipe, *Historia de la verdad y una guía para perplejos*, Herder, Barcelona, 1999.
- FERRATER MORA, José, *Diccionario de Filosofía*, Alianza, Madrid, 1986.
- FOSTER, Hal, *La posmodernidad*, Kairós, Barcelona, 1985.
- FREUD, Sigmund, *El malestar en la cultura*, Alianza, Madrid, 1995.
- FULLAT, Octavi, *El siglo postmoderno (1900-2001)*, Crítica, Barcelona, 2002.
- GUASCH, Anna Maria, *El arte último del siglo xx. Del posminimalismo a lo multicultural*, Alianza Forma, Madrid, 2002.
- GUBERN, Román, *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Anagrama, Barcelona, 1996.
- HABERMAS, Jürgen, *El discurso filosófico de la modernidad*, Taurus, Madrid, 1989.
- HEILBRONER R. y MILBERG, W., *La evolución de la sociedad económica*, Prentice may, México, 1999.
- HOBBSAWM, Eric, *Historia del siglo xx*, Crítica, Barcelona, 2001.

- JAMESON, F., «Posmodernismo y sociedad de consumo», en Hal FOSTER, *La Posmodernidad*, Kairós, Barcelona, 1985.
- JAMESON, F., *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona, 1991.
- JAMESON, F., *Teoría de la Postmodernidad*, Trotta, Madrid, 1998.
- JARQUE, Vicente, «Charles Baudelaire», en Valeriano BOZAL, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, vol. I, Visor, Madrid, 1996.
- LYON, David, *Posmodernidad*, Alianza, Madrid, 1997.
- LYOTARD, François, *La condición postmoderna*, Cátedra, Madrid, 1984.
- LYOTARD, François, *La postmodernidad (explicada a los niños)*, GEDISA, Barcelona, 1985.
- RIFKIN, J., *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*, Paidós, Barcelona, 2000.
- ROCHE CÁRCCEL, Juan A., «De la paradoja a la simplificación o comprender la cultura contemporánea», en RODRÍGUEZ MORATÓ, Arturo y GINER, Salvador (eds.), *La sociedad de la cultura, un nuevo lugar para las artes en el siglo XXI*, CIS-Universitat de Barcelona, Barcelona (en prensa).
- ROCHE CÁRCCEL, Juan A., «El capitalismo evanescente», en *Libro Homenaje al profesor José Castillo Castillo. Reflexiones sociológicas*, CIS, Madrid, 2004.
- SUBIRATS, Eduardo, *El final de las vanguardias*, Anthropos, Barcelona, 1989.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw, *Historia de seis ideas. Arte, belleza, forma, creatividad, mimesis, experiencia estética*, Tecnos, Madrid, 1992.
- TERCEIRO, José B., *Sociedad digital. Del homo sapiens al homo digitalis*, Alianza, Madrid, 1996.
- THIEBAUT, Carlos, «La mal llamada postmodernidad (o la contradanzas de lo moderno)», en Valeriano BOZAL, *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, vol. II, Visor, Madrid, 1996.

- TOLLINCHI, Esteban, *Romanticismo y Modernidad. Ideas fundamentales de la cultura del siglo XIX*, vol. I y II, Editorial de la Universidad de Puerto Rico, 1989.
- UÑA JUÁREZ, Octavio y HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, *Diccionario de Sociología*, ESIC editorial, Madrid, 2004.
- VATTIMO, Gianni, *El fin de la modernidad. Nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*, GEDISA, Barcelona, 1995.
- La vida del Lazarillo de Tormes y de sus fortunas y adversidades*, Clásicos Castalia, Madrid, 1981.
- WELLMER, Albrecht, «La dialéctica de la Modernidad y Postmodernidad», en PICÓ, Josep (ed.), *Modernidad y Posmodernidad*, Alianza, Madrid, 1988.
- WOOLLEY, Benjamin, *El universo virtual*, Acento editorial, Madrid, 1994.