
Las ciudades inmateriales y la invasión de simulacros

JAIME XIBILLÉ

En los dos últimos siglos hemos visto el despliegue y la configuración de inusitados imaginarios urbanos así como de las imágenes y los símbolos que se encarnan en ellos. Asimismo, hemos visto en este horizonte innovaciones técnicas que han creado nuevas naturalezas y nuevas culturas. La relación entre la cultura naturalizada de estadios técnicos anteriores y el amplio campo de las innovaciones contemporáneas ha creado ese desequilibrio entre lo establecido y las nuevas «fábulas» metropolitanas, lo que en muchas ocasiones ha producido una gran inquietud por el temido desarraigo de lo «natural» en beneficio de lo técnico, de lo mediático, del artificio. Es así como los simulacros en sus diversos órdenes han acosado y acosan aún a nuestras culturas.

Hoy, desde el lugar en que nos encontramos, vivimos la complejidad metropolitana creciente que los últimos dos siglos de vida urbana y de transformación de los dispositivos tecno-científicos y tecno-económicos han producido diseminando el impacto, la influencia y la conexión de las metrópolis en un estadio que autores como Saskia Sassen han denominado la ciudad global¹, y que han creado fenómenos de interconexión planetaria y de intercambio de todo tipo. Si vivimos una era postmaquinica –para hablar de nuestra situación contemporánea– lo hacemos para enfatizar que esa naturaleza mecanicista en la cual se inicia el mundo moderno es ahora un substrato profundo de nuestros imaginarios en el momento mismo en que nos abrimos a otros mundos y colonizamos nuevos universos inmateriales. Podríamos decir que la naturaleza «tele» por la cual nos caracterizamos hoy en día se convierte en el marco, *frame* de nuestras actividades, de nuestros procesos mentales y de los dispositivos culturales proliferantes y descentrados. En esta situación el imaginario maquinico abandona la escena y le cede su lugar a otras metáforas provenientes de otros universos: el código genético, el *software* del ordenador –que se comporta como un verdadero sistema nervioso– y la serialidad telematizada que nos recuerda el paso de la galaxia de Gutenberg a la galaxia electrónica.

¹ SASSEN, Saskia: *The Global city. New York, London, Tokyo*, Princeton University Press, 1991.

Jean François Lyotard comenzó a hablar de las nuevas condiciones «tele» a las que se sometía el saber contemporáneo gracias a los procesos de desmaterialización logrados por las nuevas tecnologías telemáticas, y lo hizo en un pequeño texto titulado *La condición postmoderna* (1979). Allí ya se intuían ciertas problemáticas y algunos futuros posibles para el establecimiento de una «cultura» universal que marcaba, por así decirlo, un nuevo paradigma en los contextos de la producción, la transmisión y almacenamiento de los distintos saberes (ciencia, arte, educación, arquitectura, urbanismo, etc.). Este paradigma de alguna manera ponía fin a la etapa moderna que había sido fundamentalmente crítica. La legitimación de la cultura ya no pasaba por una reflexión de sus fundamentos, de la axiología de sus condiciones de posibilidad, tal como se encuentran en Kant (*Crítica de la razón pura*) o en Marx (*Crítica de la Economía Política*), y que adquirió un tono más fuerte con la llamada escuela de Francfort, en la que se propuso una «crítica de la crítica» sentando en el banquillo a la misma razón fundante (Horkheimer y Adorno: *La dialéctica de la Ilustración*). La nueva cultura «tele» ya no podía ser crítica ni metafísica (esta forma de legitimación ya había sido desconstruida por la misma modernidad desde su nacimiento): ahora su modelo sería el pragmático, preocupado más por la eficacia de su funcionamiento, por la performatividad de sus actuaciones.

Posteriormente, el mismo Lyotard dedicaría una buena parte de su libro *L'inhumain* (1988) a esta situación de la cultura, señalando los conflictos a los que nos vemos sometidos cuando las culturas tradicionales comienzan a entregar sus antiguos dispositivos de la memoria individual y colectiva a los nuevos dispositivos tecnológicos. El cuerpo, el territorio, la sangre, el lenguaje –aún con voz orgánica– pierden su «enraizamiento» y entran desmaterializados en las redes digitalizadas que ya no necesitan un territorio determinado para operar. Esto propicia la posibilidad de una circulación planetaria de las culturas desterritorializadas. Pareciera ser –dice Lyotard– que de alguna manera nos estamos preparando para que nuestra inteligencia, nuestro pensamiento y nuestras memorias puedan operar sin nosotros mismos, como si nos estuviéramos adelantando al gran Apocalipsis del fin del mundo por la desaparición del sol. Esta situación está muy bien representada en *Odisea del Espacio*, de Stanley Kubrick, cuando el gran ordenador portador de todos los programas se emancipa de los seres humanos que se han convertido en un obstáculo para la realización de sus planes. También las memorias humanas flotan en el espacio sideral en un *voyager* al encuentro quizá de otros habitantes de los infinitos universos aún inexplorados: terrícolas viajando *sin cuerpo* a través del espacio y del tiempo.

Dieciséis años después de la aparición de *La condición Postmoderna* se puede decir que las extensiones planetarias de las redes informáticas y telematizadas han constituido una nueva dimensión espacio-temporal de la cultura, configurando lo que Javier Echeverría denomina «Telépolis».

La segunda mitad del siglo XX está dando lugar a la aparición de una nueva forma de coexistencia entre los seres humanos que ya no está basada en la concentra-

ción de grandes masas de población en un territorio más o menos extenso, sino en su dispersión geográfica. A pesar de esta diseminación territorial, los lazos ciudadanos van siendo lo suficientemente estrechos como para que se pueda hablar de una nueva forma de polis, la ciudad a distancia, a la que podemos llamar Telépolis².

Esta ciudad tiene como característica principal la de ser desterritorializada –podemos decir «sin cuerpo», para utilizar una metáfora organicista propia del imaginario atávico de las culturas. Así se cumple por una vía diversa (o perversa) el sueño ilustrado de la universalización: la planetarización de la vida social con el desmantelamiento de toda frontera, sea ésta biológica, geográfica o política. Ahora las culturas podrán ser integradas a esta inmensa red planetaria y todos tendrán la oportunidad de confrontarse imaginariamente (a través de la imagen digitalizada) con las demás culturas. Ya nadie está obligado a pertenecer a la cultura en que nació. El nuevo modelo de ciudad, viene a decir Echeverría, supone la desterritorialización, y ésta es la mayor razón para preferirla a anteriores formas de sociedad. Mezclando culturas e internacionalizando el espacio doméstico, Telépolis tiene acceso a diferencias más abundantes y variadas, y con ello a una mayor cantidad de formas de mestizaje. La importancia «de los medios de comunicación, de la emigración y del turismo» consiste ahí en flexibilizar e incluso borrar las fronteras entre sociedades. El telepolitita habita ahora un nuevo espacio, la ciudad *a distancia*, que rompe con las antiguas fronteras geográficas y con las diferentes formas de construir la ciudad. Porque:

Telépolis... no está asentada sobre un territorio bidimensional que pudiera ser cercado por círculos concéntricos y vías de salida, ni es reducible a un conjunto de volúmenes edificados sobre dicha planta: no tiene perspectiva visual, ni geografía urbana dibujable sobre un plano. Es multidimensional por su mismo diseño y ni siquiera desde las alturas es posible acceder a una visión global de la nueva ciudad. Para orientarnos mínimamente en ella ya no valen los antiguos planos de ciudades: hay que recurrir a múltiples bases de datos, cada una de las cuales nos ofrece tan sólo un corte o aspecto. Las posibles delimitaciones que se propagan en la nueva ciudad ya no estarán basadas en la distinción entre interior, frontera y exterior, ni por lo tanto en las parcelaciones del territorio, sino en estructuras reticulares, arborescentes e incluso selváticas, sin perjuicio de que en la inmensa complejidad venidera podamos llegar a distinguir nuevas formas de identificación y de clasificación rigurosamente estructuradas, al par que eficaces en su presencia social³.

La ciudad a distancia crea nuevas espacialidades y nuevos tiempos. Los países se convierten en barrios en este nuevo sistema planetario; el *ágora* o plaza pública se convierte en *Gran Ágora* telepolitana donde se encuentran las nuevas formas de coexistencia social⁴; los mercados se transforman en tele-empresas; los cementerios se llenan de ruinas y/o cadáveres que cada naturaleza va de-

² ECHEVERRÍA, Javier: *Telépolis*, Barcelona, Destino, 1994, p. 18.

³ ECHEVERRÍA, J.: *Op. cit.* p.19-20.

⁴ *Ibíd.* p. 27.

jando tras de sí: minas, instalaciones industriales, barrios obreros, etc., ahora convertido todo en museo donde la monumentalización es cadavérica; las casas sufren metamorfosis, sus techos plagados de antenas son la nueva fachada que constituye el interfaz con Telépolis; los balcones y ventanas son ahora los nuevos contactos telemáticos, y «basta con suscribirse a los medios de comunicación correspondientes para que éstos den a un museo, a una biblioteca, a un paisaje nevado, al mercado principal del barrio, a una montaña agreste, a un estadio deportivo o al fondo del mar». Ahora las calles se abren al telepolitano por el acceso electrónico a la base de datos y a las inmensas redes que constituyen el entramado callejero de Telépolis dentro del cual se puede contar con Internet que ya cobija en su red a más de treinta millones de telepolitas dispersos por todo el mundo. «Las calles de Telépolis no están, por consiguiente, asentadas sobre territorio alguno, su suelo no es de tierra, ni de adoquines, ni de asfalto». Telépolis «no tiene suelo... Lo que circula por las telecalles es, antes que nada, información»⁵.

LA CIUDAD VIRTUAL O LOS HORIZONTES DE LA DESAPARICIÓN

Estamos ante una situación similar a la del siglo XIX en el momento en que llegó a su extremo la concepción maquinaica del universo. La naturaleza cibernética es llevada ahora gracias a la naturaleza «tele» a su punto culminante. El ser humano sufre profundas mutaciones al conectarse con las supuestas prótesis telematizadas y con todos los aparatos que lo unen a distancia con todas las otras naturalezas.

Las tecnologías punta rompen incluso el interfaz hombre-ordenador y lo hacen pasar más allá de la pantalla para ponerlo a circular en forma virtual en redes que pasan por el planeta y el sistema satelizado de comunicaciones. La rotura del interfaz significa que hemos dejado la relación sujeto-objeto para generar una nueva conjunción ejemplificada por la obra de William Gibson, *Neuromante*⁶. En ella el autor no sólo señala la emergencia de un nuevo espacio —el ciberespacio—, sino que indica también cómo el ser humano transforma su ser llegando incluso a una experiencia «oceánica» en la que se recrea poéticamente lo que podría ser el *cyber-Eros*. Ahora no es el cuerpo orgánico el que se ofrece como metáfora de la relación del cuerpo con el ordenador, sino que es el mismo ordenador el que se convierte en el modelo de una nueva experiencia erótica:

—Esta bien —dijo ella—, yo puedo ser. —Ruido de los pantalones saliendo. Forcejeó junto a él hasta que consiguió quitárselos. Extendió una pierna y Case le tocó la cara. Dureza inesperada de los lentes implantados. —No toques —dijo ella—; huellas digitales. Luego montó de nuevo a horcajadas sobre él, le tomó la mano y la cerró sobre ella, el pulgar en la hendidura de las nalgas y los dedos extendidos sobre los labios. Cuando comenzó a bajar, las imágenes llegaron a Case en atro-

⁵ *Ibid.* p. 44, 60.

⁶ GIBSON, William: *Neuromante*, Barcelona, Minotauro, 1996.

pellados latidos: las caras, fragmentos de neón, acercándose y alejándose. Ella descendió deslizándose, envolviéndolo, él arqueó la espalda convulsivamente, y ella se movió sobre él una y otra vez. El orgasmo de él se inflamó de azul en un espacio sin tiempo, la inmensidad de una matriz electrónica, donde los rostros eran destrozados y arrastrados por corredores de huracán, y los muslos de ella eran fuertes y húmedos contra sus caderas⁷.

Orgasmo semejante a una inmersión en el ciberespacio ayudado además por drogas «inteligentes» y prótesis que como el *simstim* permiten vivir al unísono con otra persona una misma experiencia⁸ en una especie de coexistencia virtual en la que dos seres entran en conjunciones simbióticas. Las prótesis que permiten las conjunciones maquínicas para entrar directamente en el ciberespacio comienzan a proliferar en el *imaginario cibernauta*. El *simstim* de *Neuromante* es un *chip*, y se puede implantar directamente en el cerebro «del mismo modo que hoy se pone un disco compacto en un reproductor. Los *stims* son películas omnisensoresiales –expansiones infinitas de las películas a la Laurie Anderson–, la mayoría de las veces vienen pre-programadas, pero otras pueden ir «en vivo» y convierten al jinete en alguien que experimenta la realidad de otra persona en el mismo momento en que la está viviendo»⁹. De esta manera el cibernauta puede circular –gracias a sus nuevas prótesis, a veces logradas por la nanotecnología– por los espacios virtuales que se le aparecen «más reales que la realidad», como sucede con *Total Recall (El Vengador del Futuro)*¹⁰, de Philip K. Dick, donde se cuenta cómo el protagonista vive sin saberlo con una memoria prestada que le da una identidad diferente a la real. Esta última –su identidad real– se guarda en forma de imagen, y le da instrucciones guiando a su «yo imaginario» que habita en el cuerpo real para llevarlo engañado a infiltrarse en las milicias anti-*establishment* del planeta Marte... En la firma *Recall*, este ser burlado por sí mismo ha querido hacerse injertar una memoria arrendada para un viaje virtual en el que podrá escoger su identidad, el tipo de mujer con la que pasará sus aventuras, el lugar del cosmos al que quiere dirigirse y muchos otros detalles que se pueden condensar en una pequeña memoria preparada por un sistema computacional...

Algo similar acontece con la película *Johnny Mnemonic*, basada en un pequeño guión de William Gibson, donde al igual que en *Total Recall* y *Blade Runner*, se pone en cuestión el principio de realidad para desconstruirlo mediante un juego de espejos en el que se ubica a personajes oscilando hasta el final entre lo real y lo imaginario. Allí, el personaje principal, Johnny, ha vendido su memoria real y en lugar de ésta en el cerebro le han implantado una prótesis que le permite transportar información de manera clandestina. Si bien se privilegian los simulacros, pues al final son estos más reales que lo real, aquí el protagonista intenta recuperar –como en *Total Recall*– su «verdadera» memoria, pues ella por lo menos puede devolverle

⁷ GIBSON, W.: *Op. cit.* p. 47.

⁸ *Ibid.* pp.73-76.

⁹ PISCITELLI, Alejandro: *Ciberculturas en la era de las máquinas inteligentes*, Buenos Aires, Paidós, 1995, pp. 103-104.

¹⁰ En España la película fue estrenada con el título *Desafío total* (N. R.).

una identidad con la que ya no cuenta..., aunque en última instancia preferirá su identidad simulada por la memoria artificial a su auténtica personalidad.

Lo interesante de estas películas es que en ellas la ficción, que alegoriza el problema de la identidad y la memoria y expone los simulacros de nuestra actual condición postmoderna, se acerca al amplio espectro de las posibilidades abiertas por la tecnología contemporánea y muestra de una forma poetizada los alcances de nuestra nueva naturaleza.

La ciudad metropolitana, la ciudad visible con sus estructuras físicas, aloja ahora una nueva infraestructura invisible que crece en su interior y se disemina por todo el planeta: es la Telépolis de Echeverría, pero también la *Cyberia* de Douglas Rushkoff¹¹ o aquellos contenedores desvelados por Akira Suzuki¹² en el Japón, que permitieron a los miembros de la secta AUM que se organizaran en espacios virtuales para crear una organización «místico-terrorista» con acciones como la del metro de Tokio inundado con gas venenoso. Un caso similar se vivió con la comunidad virtual de Oklahoma que culminó con la terrible matanza de 1995. En estos contenedores virtuales se transmiten consignas, se dan instrucciones, se forma a la gente, se crean jerarquías que burlan toda vigilancia estatal, centrada todavía en los controles cuerpo a cuerpo.

Pero a diferencia de esta gran libertad que ofrece el ciberespacio, y que ha sido reivindicada por toda una serie de nuevos «habitantes» del espacio virtual, como los *hackers*, *crackers*, *cyborgs*, *cyberpunks*, etc., en *La Nueva Lisboa* de José Antonio Millán las autoridades crean una nueva versión virtual de Disneylandia. La Nueva Lisboa era una ciudad simulacro construida gracias a los poderosos ordenadores a imagen y semejanza de la vieja Lisboa anterior a 1954, y allí se entraba gracias al nuevo *hardware* que se mantenía suspendido al cuerpo mientras el cerebro era alimentado directamente por electrodos conectados a las computadoras: «Han construido una ciudad en ninguna parte, y puedes recorrer sus calles y hablar con la gente»¹³. La identidad del viajero es algo negociable y depende del juego o de la aventura que se quiera vivir en esta ciudad imaginaria. La protagonista –Sonia–, que ha penetrado en ella en un viaje de vacaciones creyendo seguir el juego que ha seleccionado con las autoridades del Holocampo, muy pronto se ve envuelta en una intriga política que pone en peligro su retorno a la vida real al hacerla cómplice de las actividades de los intelectuales anti-establishment que ahora habitan permanentemente en la Nueva Lisboa obligados a reunirse en espacios no controlados por el Holocampo.

¹¹ RUSHKOFF, Douglas: *Cyberia: life in the trenches of hyperspace*, New York, Harper Collins, 1995.

¹² SUZUKI, Akira: «Tokio: nuevas estructuras urbanas», en *Presente y Futuros: arquitectura en las ciudades*, Barcelona, Centre de Cultura Contemporània, 1996, pp. 230-235.

¹³ MILLÁN, José Antonio, *Nueva Lisboa*, Madrid, Alfaguara, 1995, pp. 77-78.

Cyril habló sin levantar la cabeza.

—Nos da la impresión de que Nueva Lisboa es nuestro campamento base: nos mantienen aquí, en este ambiente relativamente familiar, hasta que nos necesitan para alguna prueba. Deben de habernos implantado una conexión permanente: sería demasiado costoso hacernos entrar y salir cada vez. Pero hemos descubierto este refugio, y otros equivalentes: restos de la vivienda de los constructores de la ciudad, o agentes que controlaban estadios anteriores del Juego, y disfrutaban de un entorno contemporáneo. Nunca lo borraron. Creemos que nuestras actividades aquí no son registradas. Sabemos bastante de los intersticios del campo: tenemos un experto entre nosotros. Ya lo conocerá.

—¿Cuándo entró usted? —Preguntó la mujer.

—Hace unas veinte horas —contestó Sonia— ¿por qué?

—No tenemos tiempo que perder. Si está dispuesta a ayudarnos, claro. Estamos absolutamente en sus manos.

Sonia tragó saliva. Pensó en su vida, muy levemente en su marido, y entonces supo qué había venido a hacer en la ciudad fantasma:

—Estoy dispuesta, claro.

—Debo irme —se levantó la mujer—, sin perder tiempo, y volver con otro de nosotros. Es nuestro jefe, si se puede decir así. Confiamos en él.

Cyril se acercó a Sonia, y le puso una mano en el hombro.

—Me quedaré con usted mientras tanto —la acercó hasta el sofá—; le haré compañía, le contaré cosas... pero ella acababa de darse cuenta de que estaba en un recinto sin aberturas, en una habitación de ahogo cuya única salida era una temblorosa promesa azul en el techo¹⁴.

La ciudad virtual envuelve como una espesa nube a Sonia sumida ahora como una entidad fantasmagórica en un espacio hiperreal que no hace más que jugarle tretas. Tras muchos esfuerzos logra retornar al mundo real, y cuando cree que ha cumplido la misión que le han encargado los exilados, la de llamar a cada uno de sus familiares, una luz se enciende por encima de la cabina telefónica al aire libre y Sonia se encuentra ante los funcionarios del Holocampo que le explican que todo ha sido un juego muy especial en el que ella ha participado: el metajuego. Multiplicación de los referenciales imaginarios ante la pérdida de los referentes.

El encajonamiento de los mundos posibles como flujos a través de la subjetividad viajera la hacen vacilar y ya no distingue entre lo real y lo virtual. Su decisión la condena: decide creer en los exilados y el Holocampo la convierte en uno de ellos.

Sonia inició un movimiento de giro, pero se le nubló la vista y notó un dolor en el cráneo. Escuchó una voz: «lo siento, pero no somos aún capaces de borrar recuerdos». Se hallaba de nuevo en el interior del tanque, extrañamente retorcida y los cables le tiraban. Se los arrancó, y emergió a la superficie, respirando dolorosamente.

No estaba en el bosque geométrico, sino en una habitación amueblada en tonos rosa, en un estilo anticuado. En el centro se alzaba el tanque. Y no había

¹⁴ MILLÁN, J. A.: *Op. cit.*, pp. 109-110.

ninguna puerta. Junto a la ventana había una mesita y una pequeña lámpara de pantalla. Dejó el tanque y, cubriendo su desnudez, se asomó al exterior.

Por todas las ventanas de la calle asomó al tiempo la misma cara asustada y todas vieron a la figura que caminaba, despacio, apretando algo contra el pecho. Pero aún pasó algún tiempo hasta que el texto de la condena empezara a desfilar despacio, en letras inmensas envueltas en el resplandor azul, entre los edificios esquemáticos¹⁵.

Estos son los horizontes de la desaparición a los que según Baudrillard se ve abocado el terrícola contemporáneo. Desaparición instantánea permitida por las nuevas redes virtuales. Pues aquello que anteriormente se realizaba en el tiempo lento de las culturas ahora se realiza automáticamente en pocos segundos. Es el caso del lenguaje y del mundo tal como lo plantea Arthur Clarke sobre los nueve mil millones de nombres de Dios, citado en «La escritura automática del mundo», de Jean Baudrillard.

Una comunidad de monjes del Tíbet lleva siglos transcribiendo esos nueve mil millones de nombres de Dios, al final de lo cual el mundo se completará y terminará. La tarea es molesta, y los monjes, fatigados, acuden a los técnicos de IBM cuyos ordenadores hacen el trabajo en pocos meses. En cierto modo, la historia del mundo se completa en un tiempo real mediante la operación de lo virtual. Desgraciadamente significa también la desaparición del mundo en un tiempo real, pues, de repente, la promesa del final se cumple, y los asustados técnicos, que no se lo creían, ven, al bajar el valle, cómo las estrellas se van apagando una tras otra¹⁶.

Las nuevas tecnologías creadas para reemplazar o aplazar lo que anteriormente hacía el ser humano con su dispositivo orgánico, se convierten ahora en la posibilidad de su desaparición en lo virtual. Ya no los medios como extensión del hombre, sino como mecanismos que posibilitan su desaparición: «El hombre expulsa sin cesar lo que es, lo que siente, lo que significa ante sus propios ojos. Sea mediante el lenguaje, que tiene función de exorcismo, o mediante todos los artefactos técnicos que ha inventado, y en cuyo horizonte está a punto de desaparecer, en un proceso irreversible de transferencia y sustitución»¹⁷. Los simulacros, la virtualidad no cesa de acosarnos con las fantasmagorías de la desaparición. Es el temor que se ha experimentado siempre, a través del tiempo, al emerger una nueva naturaleza, un temor que ha quedado plasmado en los mitos y de manera más general en las formas simbólicas en las que toma cuerpo el conflicto entre los diferentes imaginarios. Son los poemas de Hesíodo cuando la naturaleza orgánica veía aparecer en su seno al artesano que comenzaba a construir un nuevo mundo. Es el miedo expresado por la figura de Dédalo y sus artefactos o la del herrero y el forjador; miedo que expresa el mundo mecanicista desde el siglo XIX con sus autómatas o «dobles» del ser humano. Reproducción mecánica de sus funciones, duplicación de su voz por el magnetófono, duplica-

¹⁵ *Ibíd.*, pp. 328-329.

¹⁶ BAUDRILLARD, Jean: *El crimen perfecto*, Barcelona, Anagrama, 1996, pp. 41-42.

¹⁷ *Ibíd.*, p. 55.

ción del cuerpo entero por la robótica: procesos cada vez más acelerados que hoy culminan con la clonación y la «satelización» del cerebro gracias al ordenador y la inteligencia artificial. Los sentidos también pueden confiar en esta duplicación que difiere o aplaza el momento real del acontecimiento y permite una recepción posterior: el contestador automático escucha por nosotros, el vídeo graba lo que veremos más tarde, el ordenador piensa por nosotros y se convierte en la memoria artificial que nos permite liberarnos de la memoria biológica, etc¹⁸.

Así lo plantea Peter Weibel en «La era de la ausencia»:

Si la duplicación del espacio y del tiempo por la simulación ha convertido el tiempo verdadero y el espacio natural en puntos controvertibles, ahora es el propio cuerpo el que se somete al *double* y se vuelve cuestionable. La extensión del cuerpo... tiende a una inmaterialidad, a una descorporeización del mismo. Si el automóvil desplaza al cuerpo de un lugar a otro, en el mundo de las telemáquinas y de la realidad virtual es posible que el cuerpo... se desplace a otro lugar en forma de *double* digital. En la fase mecánico-maquinial de la Revolución Industrial, nuestras representaciones históricas de espacio y tiempo han sido anuladas, han desaparecido por efecto del ferrocarril, el automóvil y el avión, tal y como escribió Heinrich Heine en 1843: «Con el ferrocarril se mata el espacio...». El cuerpo no sólo se escinde del espacio y del tiempo, flotando libremente en el espacio orbital, en el espacio de los datos, sino que también se anula su representación histórica... Esta anulación no supone de ningún modo la extinción del cuerpo físico, sino una extensión del mismo mediante prótesis técnicas, una superposición del cuerpo virtual sobre el cuerpo real. El cuerpo virtual, construido por máquinas telemáticas, es el «cuerpo ausente», si se mide con los criterios de lo real, pero «presente» si se mide con las necesidades simbólicas e imaginarias. Entonces la desaparición del cuerpo supone el resurgir de un nuevo cuerpo virtual que reside y deja un residuo en las redes telemáticas. El cuerpo virtual como *dandy* de datos duplica el cuerpo real¹⁹.

Como puede apreciarse en esta larga cita de Peter Weibel, nuestro actual universo de «desapariciones» o de «inmaterialidad» es el punto más avanzado de un recorrido que se inició en el s. XIX con el electromagnetismo y las ondas hertzianas que hicieron posible la separación del mensaje con respecto al mensajero. Cada vez más la tecnología que posibilitó la emergencia de una nueva naturaleza –cibernética– ha tenido como objetivo la creación de esa «ciudad virtual» donde los cuerpos convertidos en ondas electromagnéticas, señales, información y signos permiten un viaje a través de las redes y los hace omnipresentes²⁰.

Esta situación significa para Baudrillard el «crimen perfecto», pues incluso en lo virtual los trazos y las huellas del asesinato de lo real desaparecen sin dejar rastros: «el crimen perfecto es el de una realización incondicional del mundo mediante

¹⁸ *Ibid.*, p. 62.

¹⁹ WEIBEL, Peter: «La era de la ausencia», en: Gianneti, Claudia (ed): *Arte en la era electrónica*, ACC, L'Angelot y Goethe Institut, Barcelona, 1992, pp. 111-112.

²⁰ Cf. WEIBEL, P.: *Op. cit.*, p. 113.

la actualización de todos los datos, mediante la transformación de todos nuestros actos, de todos los acontecimientos en información pura; en suma: la solución de la realidad y exterminación de lo real a manos de su doble²¹.

Este temor ante los simulacros contemporáneos queda muy bien sintetizado en el pequeño «manifiesto» sobre la realidad virtual que elabora el mismo Baudrillard en «La otra cara del crimen»²².

LA CIUDAD FRACTAL

Allí, en el cuarto orden de los simulacros aún no hemos salido de los simulacros «telenaturales»: son más bien parte de los fenómenos que ellos mismos propician en cuanto a la fragmentación de las imágenes que tenemos del mundo y de su diseminación metastásica a escala planetaria. Asimismo, se establece un bucle de retroalimentación que re-organiza no sólo los mecanismos de la percepción, sino también las estrategias de estructuración y producción del mundo «real».

Un recorrido por los parajes culturales más sobresalientes de estos dos últimos siglos revela con toda su evidencia la aceleración de los procesos de descorporeización y de fragmentación de las «visiones del mundo»: los lenguajes se multiplican, se vuelven discontinuos y van a la par con las aceleradas mutaciones del entorno, tanto material como mental. En esta babelización los ciudadanos permanecen como zombies con grados diferentes de esquizofrenia. La vivencia que tenemos de la metrópolis contemporánea ya no permite la «buena imagen» que de ella nos podemos hacer tal como pretende Kevin Lynch²³; más bien las imágenes se componen de fragmentos que invadiendo nuestros sentidos sin embargo pertenecen a diferentes tiempos y a distintos espacios. Las velocidades, la invasión de los signos que atiborran el espacio público nos acosan incesantemente y sólo logramos integrarlos de una manera caótica, azarosa y transitoria, pues los estímulos en guerra perpetua sólo centellean por un instante para dar

²¹ BAUDRILLARD, J.: *Op. cit.*, p. 41.

²² «Con lo Virtual no sólo entramos en la era de la liquidación de lo Real y de lo Referencial, sino también en la era del exterminio del Otro. Es el equivalente de una purificación étnica que no sólo afectará a unas poblaciones concretas, sino que se encarnizará con todas las formas de alteridad. La de la muerte que se conjura con la terapia de mantenimiento artificial. La del rostro y el cuerpo, que es acosada por la cirugía estética. La del mundo, que se borra con la Realidad Virtual. La de cada uno de nosotros, que será abolida un día con la clonación de las células individuales. Y pura y simplemente la del otro, en vías de diluirse en la comunicación perpetua. Si la información es el lugar del crimen perfecto contra la realidad, la comunicación es el lugar del crimen perfecto contra la alteridad. Se acabó el otro: la comunicación. Se acabó el enemigo: la negociación. Se acabó el predador: la buena convivencia. Se acabó la negatividad: la positividad absoluta. Se acabó la muerte: la inmortalidad del clon. Se acabó la alteridad: identidad y diferencia. Se acabó la seducción: la indiferencia sexual. Se acabó la ilusión: la hiperrealidad, la *Virtual Reality*. Se acabó el secreto: la transparencia. Se acabó el destino. El crimen perfecto.» BAUDRILLARD, J.: *Ibíd.*, 149-150.

²³ LYNCH, Kevin: *La imagen de la ciudad*, Barcelona, Gustavo Gili, 1984.

lugar a otros que presurosamente ocupan el lugar abandonado por todos los anteriores. Las cosas, los signos y las acciones proliferan en nuestro entorno emancipados como la moneda que en el mercado internacional flota en entera libertad. Como dicen Deleuze y Guattari, el capitalismo ha propiciado la descodificación de los flujos de producción en todos sus órdenes: industriales, artísticos, sexuales, corporales, urbanos, etc. Pero esta descodificación ha ido pareja, por otro lado, con procesos de fragmentación llevados a lo inconmesurable, y basta mirar con detalle las revistas de moda que a través de la fragmentación del cuerpo nos proponen su *recomposición cultural* tomando con cuidado cada una de las partes anteriormente separadas para producir a la mujer bella. Analítica del cuerpo que se corresponde con el mundo especializado de la producción que lo invade con sus marcas.

Para algunos –como Fredric Jameson– la sociedad misma se ha fragmentado de esta manera, los lenguajes ya no producen visiones sintéticas del mundo, cada uno habla su propio *argot*, cada profesión establece su forma de codificación y su modo de hablar específico. Asimismo, nuestras sociedades ya no responden a las formas estéticas clásicas: nos hemos convertido en sociedades fractales. Las antiguas ideologías, estrellas agonizantes durante un tiempo, han explotado y sus fragmentos van ahora a la deriva en los espacios sociales. De ahí que veamos también el despliegue de *estéticas fractales* hechas con trozos de formas culturales desprovistas de los cuerpos sociales y étnicos en medio de las cuales emergieron. Pero esto afecta a *todas* las formas estéticas, bien sean artísticas, funcionales, sociales, rítmicas o figurativas. Para el caso del arte, éste –dice Salabert– sufre los mismos procesos de vaciamiento y de fractalización, y ya exento de ideologías se vuelve estetizante y *marchoso*²⁴. Esto mismo, desde un plano más general, afirma Baudrillard:

Quando las cosas, los signos y las acciones están liberadas de su idea, de su concepto, de su esencia, de su valor, de su referencia, de su origen y de su final, entran en una autorreproducción al infinito. Las cosas siguen funcionando cuando su idea lleva mucho tiempo desaparecida. Siguen funcionando con una indiferencia total hacia su propio contenido y la paradoja consiste en que funcionan mejor.

Así –prosigue el autor–, el progreso se mantiene aunque ha desaparecido la idea que lo sustentaba. La producción continúa liberada de la idea de riqueza que le daba fundamento; y así, «indiferente a sus finalidades originarias», vemos que todavía aumenta. Sigue el juego político indiferente a su propia baza, se desarrolla la televisión totalmente ajena a las imágenes que produce – y «podría continuar así incluso en la hipótesis de una desaparición del hombre»...: «¿Es posible que todo sistema, todo individuo contenga la pulsión secreta de liberarse de

²⁴ SALABERT, Pere: *Declives éticos, apogeo estético*, Cali, Universidad Nacional de Colombia/Universidad del Valle, 1995, p. 50 ss.

su propia idea, de su propia esencia, para poder proliferar en todos los sentidos, extrapolarse en todas direcciones?». Las consecuencias de todo ello suponen una fatalidad. «Una cosa que pierde su idea es como el hombre que ha perdido su sombra; cae en un delirio en el que se pierde»²⁵.

En esta situación –que se le puede atribuir asimismo al carácter dinámico y explosivo de la modernidad– Baudrillard ve la etapa de los simulacros fractales que nos acosan por doquier. En «Después de la orgía» expone brevemente en qué consiste este cuarto orden de los simulacros:

Tiempo atrás, en un oscuro proyecto de clasificación, yo había invocado una trilogía del valor. Una fase natural del valor de uso, una fase mercantil del valor de cambio, una fase estructural del valor-signo. Una ley natural, una ley mercantil, una ley estructural del valor... Añadiré ahora una nueva partícula en la microfísica de los simulacros. Después de la fase natural, la fase mercantil, la fase estructural, ha llegado la *fase fractal del valor*. A la primera correspondía un referente natural, y el valor se desarrollaba en referencia a un uso natural del mundo. A la segunda correspondía un equivalente general, y el valor se desarrollaba en referencia a una lógica de la mercancía. A la tercera corresponde un código, y el valor se despliega allí en referencia a un conjunto de modelos. *En la cuarta fase, la fase fractal, o también fase viral, o también fase irradiada del valor, ya no hay ninguna referencia, el valor irradia en todas las direcciones, en todos los intersticios, sin referencia a nada, por pura contigüidad...* Sólo existe una especie de *epidemia del valor*, de metástasis general del valor, de proliferación y dispersión aleatoria. Para ser exactos, *ya no habría que hablar de valor*, puesto que esta especie de desmultiplicación y de reacción en cadena imposibilita cualquier evaluación... El bien ya no está en la vertical del mal, ya nada se alinea en abscisas y en coordenadas... Cada valor, fragmento de valor, brilla por un instante en el ciclo de la simulación y después desaparece en el vacío, trazando una línea quebrada que sólo excepcionalmente coincide con la de las restantes partículas. Es el esquema propio de lo fractal, y es el esquema de nuestra cultura²⁶.

Abandono por lo tanto, tal como manifestará posteriormente en *El crimen perfecto*, de todo Referencial, de todo Sentido, de toda Alteridad. La cuarta fase es *fractal* y *viral*, es el estadio irradiado del valor en el cual no existe ninguna referencia. La nueva ley del valor da paso a una proliferación cancerosa, a una dispersión aleatoria, a reacciones multiplicadas en cadena. Ahora los objetos hundidos y flotantes del valor sólo acceden a una referencia accidental y excepcional.

Este concepto o metáfora de lo fractal proviene, como ya es conocido, de *Los objetos fractales* (1975), de Mandelbrot, y la utilizó Baudrillard en *América* para referirse a la cultura americana que se le aparecía como «fractal e intersticial, táctil, frágil y móvil», pues en su vértigo todo adquiriría un movimiento browniano. Fin de la cultura rigida por el intercambio simbólico y la metáfora. En el nuevo orden,

²⁵ BAUDRILLARD, Jean: *La transparencia del mal*, Barcelona, Anagrama, 1991, pp. 12-13.

²⁶ *Ibíd.*, pp. 11-12. La cursiva es mía.

los simulacros se despliegan en superficie creando encadenamientos azarosos o combinatorias cuya figura es la metonimia y su forma de organización la contigüidad. De ahí también la imagen micro-orgánica del virus y de la metástasis, formas delirantes de diseminarse por el cuerpo social. La metonimia es así una figura de la infección: el SIDA, el derrumbe de la Bolsa de 1987, el terrorismo, los virus de los ordenadores, la revolución telemática, etc.

De alguna manera es ésta su forma de aproximación a nuestra «monstruosidad» contemporánea que autores como Calabrese han denominado neo-barroca en un intento por nombrar la era de unas mutaciones que guardan especial relación con los nuevos paradigmas de la ciencias (matemáticas, física, química, biología, etc.), que hablan hoy de caos, de fractales, de catástrofes, etc.

El cuarto orden de los simulacros nos remite así a la situación contemporánea del problema de los «lenguajes» y de la estructuración fragmentaria de los discursos, muchos de ellos originados en los medios masivos. Asimismo, el concepto o noción de lo que significa la «memoria urbana» y los signos que la constituyen también recibe la impronta de la fractalidad: el pasado, las tradiciones, los signos-monumento, todo aquello que parecía anteriormente constituir el núcleo fundamental de las culturas y de las identidades se desterritorializa para circular por los circuitos planetarios. Descontextualizadas, transformadas en cuerpos parciales en búsqueda de conjunciones «anti-natura», entrando a formar parte de relaciones monstruosas.

El arte y la arquitectura Pop, lo mismo que la ciudad «electro-iconográfica» de Robert Venturi (Las Vegas) manejaron los signos de la memoria en su modalidad más aligerada convirtiendo al pasado en imagen, pero no en una imagen unitaria, sino en otra fragmentaria, procedente de los contextos culturales más disparatados al unísono con los procesos de globalización que las culturas comenzaron a vivir en la galaxia electrónica. Las formas se desprendieron de sus contenidos: partículas «esquizo» fluyendo libremente. Es el caso paradigmático del Cesar's Palace escogido precisamente por Venturi para dar cuenta de estos flujos liberados de imágenes y signos puestos en circulación en forma planetaria: Bernini, Yamasaki, Gala Placidia, Gio Ponti Pirelli, Carlo Maderno, Gian de Bolonia, Venus, David, Coches Avis, la Roma tardía, centuriones romanos, la Grecia clásica, los etruscos, Oldenburg, Mies Van der Rohe, Bauhaus, etc.; todos estos elementos se dan cita para configurar los nuevos monstruos urbanos.

En la Bienal de Venecia de 1980 esta situación parecía quedar legitimada con los que Paolo Portoghesi denominó «el fin de las prohibiciones» (*la fin des interdits*) y hablaba de un nuevo pasado para la arquitectura: el «pasado del mundo». La cultura arquitectónica se desprendía así de unos territorios geográficamente determinados para iniciar la era del nomadismo a través de los múltiples imaginarios del planeta y abandonar o rechazar de esta manera las construcciones que las culturas monocéntricas ejercen en la producción de sus «textos». Luego del doble desencanto que vive nuestra cultura actual —la de los mitos divinos y la de los mitos

de la modernidad—, ya nada puede ser totalizante y unitario. Entramos así en un nuevo universo, pues vivimos la «utilización de la imagen cuantificada, la civilización de los simulacros que conoce la barbarie del nuevo imperialismo y sus fragmentación progresiva»...²⁷. En esta civilización de la imagen la «historia» se convierte en una materia manipulable por parte de los operadores arquitectónicos y urbanísticos, pero en ella la trascendencia ha estallado en mil fragmentos que intentan ahora dar cuenta —inútilmente— del *todo*, tal como lo hace la imagen fractal.

Una alegoría de esta experiencia en la que se combinan el sujeto fractal metropolitano y las formas de construcción de las «narrativas» de la identidad y del mundo urbano la encontramos en *Asesinos por naturaleza*. Esta película —quizá en forma paródica— nos introduce en las poéticas fractales llevando al cine formas de composición restringidas anteriormente al género de los videoclips. El uso de imágenes superpuestas, en las que se mezclan velozmente las memorias personales con las memorias colectivas multimedia y un presente absolutamente contaminado por los múltiples imaginarios, convergen en la configuración del sujeto haciendo de la película una perfecta metáfora de las mutaciones fractales del espacio y del tiempo metropolitanos. También da cuenta de la imposibilidad contemporánea de miradas globales sobre lo metropolitano, bien sea como experiencia del cuerpo y los sentidos en la aprehensión de las formas y el acontecer urbano (flujos de todo tipo), bien sea mediante discursos que traten de organizar una imagen coherente de este universo veloz y cambiante. En varios de los últimos textos de Nestor García Canclini²⁸ este autor ubica en la megalópolis mexicana (Ciudad de México) esa fractalidad:

En México conviven casi todos los lugares de América Latina y muchos del mundo. Igual que ante el *Aleph* de Borges o ante un videoclip, nos preguntamos cómo realizar la enumeración, siquiera parcial, de ese conjunto infinito. Vivir en ese «instante gigantesco», que es cada instante en una ciudad así, asombra menos por «los millones de actos deleitables o atroces» que suceden que por «el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición y sin transparencia». (...)

Por eso me parece ejemplar el relato de Borges al hablar de Aleph... La actual ciudad de México es imposible de abarcar en una descripción: si uno la mira desde el interior, desde las prácticas cotidianas, ve sólo fragmentos, intermediaciones, sitios fijados por una percepción miope del todo. Desde lejos, parece una masa confusa a la que es difícil aplicar los modelos fabricados por las teorías del orden urbano. No hay un foco organizador porque la ciudad de México, tal como escribía el autor de *Ficciones*, «está en todas partes y no está plenamente en ninguna».

²⁷ PORTOGHESI, Paolo: «La fin des interdits», en: *La présence de l'histoire: L'après modernisme*, Paris, L'Esquerre, 1981, p. 26.

²⁸ GARCÍA CANCLINI, Nestor: *Culturas Híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad*, México, Grijalbo, 1990. Véase, también, del mismo autor: *Consumidores y ciudadanos: conflictos multiculturales de la globalización*, México, Grijalbo, 1995.

Narrar es saber que ya no es posible la experiencia del orden que esperaba establecer el *flâneur* al pasear por la urbe a principios de siglo. Ahora *la ciudad es como un videoclip*: montaje efervescente de imágenes discontinuas²⁹.

J. Xibillé Muntaner
Universidad Nacional de Colombia
Medellín

RESUM

Les metròpolis contemporànies són punts condensadors on se superposen les cultures i les naturaleses que l'ésser humà en societat ha creat durant la seva història. La sensació dels habitants d'aquestes grans aglomeracions és que amb les actuals tecnologies que colonitzen nous universos immaterials s'allunyen d'una suposada «naturalesa» de la que procedien per tal submergir-se en les paoroses aigües de l'artifici i els simulacres. Aquí s'analitzen aquests trajectes que van de la metròpolis i les seves tecnologies a l'ésser humà, i d'ell als imaginaris que es multipliquen. Trajecte que també va d'aquests imaginaris, de les imatges d'allò immaterial –els simulacres–, a la ciutat que hom encara contempla com a real i que tanmateix ja veu desaparèixer.

ABSTRACT

Contemporary metropoli are points of merger where cultures and natures become superimposed. The inhabitants of these huge conglomerations look at new technologies as intruders in our non-material universes. As a result, we become immersed in the dreadful waters of imitation and simulacrum, running away from a nature that we take as an original point of departure. This paper explores the paths that run from metropoli and their technologies to the human being, and, then, to the current proliferation of imaginary dimensions. The non-material images and the imaginary worlds would explain why we view the city as real, and why we are afraid of its de-realization and elimination.

²⁹ GARCÍA CANCLINI, N.: *Consumidores y ciudadanos*, Op. cit. p. 100.