

"Mópolis o la novísima Trinidad ontotecnológica". Félix Duque

Texto publicado (con algunas variantes) en Félix de Azúa (dir.), La arquitectura de la no-ciudad. Cuadernos de la Cátedra Jorge Oteiza. Universidad Pública de Navarra. Pamplona 2004 (Contr.: La Mópolis: Bit City, Old City, Sim City, 17-67)

Como es sabido, a un término ya utilizado por Kant: *ontoteología*, le ha dotado Heidegger de un sentido más amplio y pregnante, hasta designar con él la *esencia de la metafísica*, ya que el *theós* (en sus distintas versiones) habría servido de fundamento lógico y a la vez de fundación óptica del lenguaje y la realidad, permitiendo así como término medio el paso del ente al logos, y viceversa. Y bien puede haber tenido tal conjunción del Dios (o del Sujeto), lo Ente y el Logos vigencia hasta el pensar de Hegel, o incluso de Nietzsche.

Pero hoy, en la era de la Técnica absoluta, o sea: de la revelación de la Técnica en cuanto *antropógena* y a la vez *cosmogónica*, parece conveniente intentar basar la esencia de una filosofía postmetafísica en una disciplina que quizá cupiera denominar como: *ontotecnología*, en el sentido de que es precisamente la Técnica -como Límite y Cortadura entre Hombre y Mundo-, la que permite el paso, la adecuación entre lo óptico y lo lógico. Y es sólo ahora, en nuestra época, cuando podemos comenzar a comprender este carácter primigenio de una Técnica desvelada ya planetariamente como Tecnología.

Cuando hablo, por cierto, de "nuestra época", me refiero a la iniciada al final de la llamada "era nuclear", la cual estuvo políticamente dominada por la "guerra fría". Hablo pues del final de los años sesenta, con el advenimiento casi simultáneo de la difusión de la telecomunicación, el auge de la llamada "postmodernidad" y el derrumbamiento de los grandes *metarrelatos*: todo ello, oscuramente sentido y manifestado de manera un tanto confusa en la llamada Revolución de Mayo de 1968.

Pues bien, si en los distintos sectores de la realidad y de la teoría pueden rastrearse -bajo muy distintas denominaciones- los síntomas de la nueva interpretación *ontotecnológica*, quizá sea precisamente en la nueva configuración de la ciudad como *Mópolis* (junto con transformaciones concomitantes en los ámbitos del arte público y de la reordenación urbana) donde con mayor plausibilidad quepa encaminarse *hacia una ontotecnología Mepolitana*. Para empezar, y de una manera bien patente: porque en el origen mismo de la Ciudad, según nos ha sido transmitido míticamente, brilla la oposición al *Theós* y, en cambio, la deuda con la Técnica.

En efecto, basta abrir los grandes relatos cosmogónicos y antropogónicos fundadores de nuestra cultura para que paremos mientes, extrañados, en una *ausencia*: no se menciona en ellos, en efecto, la *habitación* del hombre como donación divina. Ésta aparece en todo caso después, como resultado o como anticipación de un crimen.

En el Génesis se nos dice: "Plantó luego Yavé Dios un jardín en Edén, al oriente, y allí puso al hombre a quien formara." (2,8). El jardín, el oasis, está limitado por el desierto (o mejor, el desierto -Edén- aparece como tal, por vez primera, al ser plantado en su centro el jardín) y "cubierto" por la bóveda celeste. Viviendo en un régimen *preternatural* (mas todavía no artificial), Adán y Eva ven cubiertas tanto sus necesidades materiales (alimento directamente tomado de los árboles) como

espirituales (donación de nombre a los animales y, por ende, dominio simbólico sobre éstos). Ni siquiera tras el primer pecado se menciona la necesidad de habitáculo, sino la de trabajo, parto y muerte. Los descendientes de los Primeros Padres toman luego posesión de las dos grandes “regiones” de la vida: los vegetales y los animales, mediante la división del trabajo en agricultura (Caín) y pastoreo (Abel). Sólo tras el asesinato del nómada Abel encontramos la primera mención de una ciudad, ligada no sólo a aquel fratricidio, sino sobre todo a una argucia técnica para evitar la maldición de Yavé, para evitar el *destino*. Dios había determinado en efecto la negación misma del rasgo esencial de Caín: el sedentarismo del labrador. Pues le advierte que cuando labre la tierra, ésta le negará sus frutos. Y añade: “andarás por ella fugitivo y errante” (4,12). Sin embargo, y contra la expresa voluntad divina, el labrador Caín no sólo no se “reconvierte” al nomadismo del pastor (nómada y pastor será en cambio el nuevo Abel: Abrahán, el fundador del Pueblo Elegido), sino que “lejos de la presencia del Señor” (4, 16) echa raíces en el doble sentido de la palabra: tiene un hijo y funda una ciudad (la primera): “Púsose aquél [Caín] a edificar una ciudad, a la que dio el nombre de Enoc, su hijo” (4,17).

Según el Génesis, pues, el origen de la ciudad no se debe únicamente -siquiera sea de modo mediato- al Crimen primigenio, sino a algo mucho más grave: Caín se niega a obedecer a Yavé y, en su *hybris técnica*, “dejada de la mano de Dios”, se asienta definitivamente, él y su descendencia, forjando ciudades amuralladas con un doble cerramiento: 1) horizontal y periféricamente, establece la distinción entre campo y ciudad; 2) verticalmente, techa las viviendas del interior de la ciudad para protegerse de un cielo que ha dejado de ser protector. El hombre cainita (el hombre de ciudad, “civilizado”) establece su morada *a la contra*: contra la tierra -que según la maldición divina habría de negarle sus frutos- y contra el cielo hostil y amenazador. Literalmente, la habitación humana se yergue desde entonces, desafiante, en medio de lo *inhóspito* (lo *spaesante*: lo que reniega de todo *paese* y de todo *paesaggio*). Literalmente, también, el primer ciudadano surge del delirio: “En el principio era el delirio, lo cual quiere decir que el hombre se sentía mirado sin ver. Que tal es el comienzo del delirio persecutorio: la presencia inexorable de una instancia superior a nuestra vida que encubre la realidad y que no nos es visible”.¹

Delirium se deriva del verbo *deliro*: “salir, desviarse del surco”. La máxima pena para un labrador, ciertamente. Mas a ese delirio (resultado de la mirada implacable de un Dios oculto sobre el criminal al descubierto) corresponde Caín con otro, si no más eficaz, sí desde luego más astuto y retorcido: se libra de esa mirada que lo angustia y condena estableciendo una ciudad prediseñada sobre la tierra mediante una cuadrícula que “rectifica” aquí en la tierra el orden celeste, apuntando a los cuatro puntos cardinales (la *urbs quadrata* romana), o bien, mediante una continua desviación del surco del arado, dibuja una circunferencia y, por ende, un *centro* desde el que poder -invirtiendo las relaciones- *mirar sin ser visto*, como en una atalaya fortificada. El hombre de ciudad usurpa el lugar de Yavé Dios y se convierte en ojo que domina desde lo alto, en mano armada (Tubalcaín) que rechaza al enemigo con “instrumentos cortantes de bronce y de hierro” (Génesis 4, 22) y que rasga la tierra -antes sagrada- para forzar a ésta a que entregue sus frutos. Con la ciudad, el hombre establece una nueva distinción de espacios: esta vez, técnica y profana. Ya no habita el oasis, gracias al cual se halla pasiva y paternalmente protegido del desierto (movimiento centrípeto, divino), sino la ciudad, de modo que domina así activamente los campos y, *ad limitem*, otras ciudades y otros hombres (movimiento centrífugo, humano). La fortificación, la agricultura como «industria» sometida a reglas técnicas, y el arte de la guerra nacen a la vez. Y con ellas, la planificación y ordenación del mundo a imagen y semejanza del técnico ciudadano. Nada más significativo al respecto que la familia semántica de la que, en los pueblos germánicos, ha brotado la idea de «espacio». *Raum* (al.), *room* (ingl.) proceden de **ruma* (“vasto”, “espacioso”:

¹ María Zambrano, *El hombre y lo divino*. México 1955, 31.

al. *geräumig*). Se trata de la misma raíz que en la voz latina *rus* (el “campo”, lo “rural”), de donde procede también el verbo *aro* (gr. *aróo*), es decir: “arar”. Y en fin, al mismo «campo» -nunca mejor dicho- corresponde el término “arado”. Así pues, la prolongación metálica, hostilmente rígida, de nuestra mano (la “reja” del arado) es el origen primero, *técnico*, de toda apertura de espacios. El hombre descarriado, delirante, se hace de este modo fuerte en el exilio, hace de la necesidad virtud y se arraiga en el desarraigo mismo delimitando los espacios de su actividad a partir de un centro: la futura «capital» (de *caput*, cabeza) de una comarca.

Sin embargo, ese dominio, esa *ditio* no se establece sin continuas transacciones. Pues la comarca artificial (una redundancia, ésta: en la naturaleza no hay contrade, ni countries, ni contrées) se asienta en un paisaje natural, en una región ya de antemano configurada por desiertos, ríos, bosques y montañas, y con la que es preciso aprender a “convivir”. Por eso, en un gesto que es a la vez de desafío y de homenaje a las fuerzas divinas, ubica el hombre en el centro de la ciudad una montaña artificial (el *ziqurrat* mesopotámico, la *pirámide* zapoteca o azteca) o sitúa en las alturas que dominan la ciudad templos -como en la Acrópolis griega- en los que los dioses celestes puedan hacer acto de presencia. Templos que guardan a su vez en el centro de la *náos* la oquedad por la que -*axis mundi*- lo celeste comunica con los *inferos*, con las divinidades del subsuelo, *hipoconias*.

Al respecto, en el otro gran mito antropogónico que está a la base de nuestra cultura: *Erga kai Hemeraí*, de Hesíodo, la primera mención de la habitación humana está estrechísimamente enlazada con la premonición del crimen generalizado: la guerra, y con el culto a los ancestros, divinizados como “beatos mortales, subterráneos (*hypochthónioi*), [demonios] segundos” (vv. 141s.; se entiende: “segundos”, respecto a los dioses olímpicos). Según el famoso relato hesiódico de las edades del hombre, la primera raza (la de la “edad de oro”) habría vivido pacíficamente en tiempos de Cronos (Saturno), alimentándose del “campo donador de mieses” (*dseídoros ároura*: la última voz proviene de *aróo*, de modo que la expresión completa suena etimológicamente: “campo labrado por el arado”, lo que hace una bonita *contradictio in adjecto* por parte del “campesino” Hesíodo: ¡a menos que el campo cronio se roture a sí mismo!). Tal era el campo primigenio: él aportaba por sí mismo (*automáte*), sin intervención humana, “fruto abundante” (vv. 117s.). Sin embargo, los primeros hombres conocían ya la muerte, aunque ésta era dulce: “morían cual por el sueño domados” (v. 116). Esa raza feliz se extinguió -Hesíodo no indica la razón de ello-, y sus miembros son considerados ahora como “demonios puros, buenos, sobre la tierra (*epichthónoi*)” y “guardianes de los hombres mortales” (vv. 122s.). Algo así como los “ángeles de la guarda” cristianos. Sólo en la segunda raza, la de plata, se hace por demás mención de una *morada* de hombres. La edad infantil de los hombres de plata se prolongaba durante cien años, período en el que “el hijo, al lado de la madre querida / se criaba jugando, muy infantil, en su casa (*enì oíkoì*)” (vv. 130s.). En cambio, al llegar a la adolescencia, se negaban a prestar honores a los dioses y, en lugar de ello, movían de modo insensato y continuo guerra entre ellos, muriendo violentamente al poco tiempo (vv. 132-137). Ésas son las divinidades *hipoconias*, al principio mencionadas, y a las que se debe guardar culto.

Es verdad que el relato hesiódico guarda algunas semejanzas con el del Génesis: los primeros hombres reciben alimento de la tierra, sin penas ni trabajos; la segunda raza -*mutatis mutandis*, los “cainitas” fraticidas y fundadores de ciudades- olvida lo divino y pretende hurtarse a la mirada de Dios, de modo que en esta era aparece la habitación humana a la vez que la guerra y la muerte violenta. Con todo, en Hesíodo encontramos dos diferencias fundamentales, que ofrecen otro rasgo capital -esta vez, positivo- del habitar la tierra por parte del hombre. Para empezar, que dentro de la ciudad está la casa, el *oikós* amorosamente protegido por la madre, y en el que se desarrolla la infancia entre juegos. Pero además, y como recuerdo de ese período de segunda

inocencia matriarcal (frente a la primera, patriarcal), en la casa se rinde honor a las divinidades hipoctonias, extrañamente consideradas como “mortales”, frente a las primeros seres bienaventurados que, a pesar de haber muerto como “rendidos por el sueño”, vagan ahora sobre la haz de la tierra (epictonios), protegiendo como ángeles a los viajeros. Todo ello hace suponer que la muerte dulce de la edad de oro debe considerarse como algo bien distinto a la muerte violenta de los hombres de plata y a la propia de los hombres de nuestra última y degenerada raza, cuyos muertos quedan bajo la guarda de las también “muertas” divinidades subterráneas, si es que no acaban por identificarse con ellas.

Uniendo pues los ritos mosaico y hesiódico podemos decir que la ciudad es agresivamente centrífuga, portadora de muerte violenta *ad extra*, y está en manos de grupos de hombres adultos que “abren” espacios por el trabajo, la tala y quema de árboles y de maleza selvática (*roza*), y que practican regularmente la guerra contra otros grupos humanos, mientras que la casa, en el interior de la ciudad, es pacíficamente centrípeta, protectora de la infancia bajo la mirada de la madre. Y además, en la casa se rinde culto a los muertos. Por esta conmemoración piadosa, empero, ingresa en la “paz del hogar” el viento impetuoso de la antigua violencia viril, sin la cual la casa misma no podría subsistir. La casa aparece así como un intervalo maternofilial, pacífico y precario, de una violencia en todo caso interiorizada, y entronizada en ella por el recuerdo. De nuevo, paz en la guerra: hospitalidad en el seno mismo de lo inhóspito. En el interior de la casa reaparece pues en pequeña escala y como sublimado el drama arcaico de las contraposiciones: la Madre (Jardín-Campo labrado) guarda al hijo de plata (eso es: a aquel que recibe su luz y sentido de una raza ya extinguida: la áurea), al *infans*: el todavía carente de palabra. Además de ello, en el hogar se rinde culto -en una memoria que abarca a la vez pasado y futuro- al antiguo y colérico Padre apartado y al Hijo que, en el porvenir, violentamente matará y violentamente será muerto por defender la Ciudad y extender sus límites como *caput mundi*.

¿Qué tienen que ver estos antiguos mitos antropogónicos con nuestras ciudades actuales? ¿Qué con *Mépolis*, la ciudad a distancia? ¿Tendremos que reprendernos a nosotros mismos preguntándonos, con el Hesíodo de la *Teogonía*, a cuento de qué vienen estos antiguos recuerdos, este hablar “de la encina y el roquedo” (v. 104)?

Recordemos: en el principio de los tiempos, en un *ante-tiempo* literalmente *pre-histórico*, Yavé Dios había condenado al fratricida Caín a vagar sin rumbo sobre la haz de la tierra. Ahora, cuando la historia parece desangrarse, agotada, en la laguna *post-histórica*, la *facies mundi* está ya tendencialmente ocupada, o mejor *saturada* por Telépolis: la “ciudad a distancia”.² Es la tecnología comunicacional la que engendra, promueve y diversifica tendencias centrífugas y centrípetas: emisión y recepción de mensajes. El delirio está ahora, también él, omnímodamente repartido por saturación. Pues los hombres de la Ciudad informacional observan, esto es, decodifican, leen e interpretan mensajes sin ser a su vez vistos. Su cuerpo queda como prisionero en el extremo de un terminal, dentro de una habitación cualquiera, mientras que intenciones, deseos, frustraciones y aun cambios de sexo, de nombre y de personalidad son enviados a entrecuchar -por caso, en un *chat-room*- con otros cibernautas, o quizá ya con su *avatar*, en cuanto habitantes de cuerpos ficticios. Como Yavé hablando al réprobo Caín, también ellos dejan oír su voz o leer su palabra, lanzan al espacio una imagen técnicamente, maquinamente manipulada. Y se niegan a ser vistos... en carne y sangre. ¿Acaso ha llegado, sin ruido y como de puntillas, la Edad del Espíritu? ¿Es ya Mépolis la versión laica, secularizada de la Nueva Jerusalén?

² Esta sugerente denominación, aunque empleada ya en la red alemana, ha sido introducida en España gracias a la obra de Javier Echeverría, *Telépolis*. Destino. Barcelona 1994.

Para empezar, conviene realizar algunas precisiones³: Mépolis no es una ciudad de nueva planta (algo así como la Ciudad de las Estrellas, cerca de Moscú), edificada a distancia de otras ciudades, y menos destruye a éstas olas declara obsoletas. Por el contrario, Mépolis dice la *verdad absoluta* de la ciudad fortificada, de la casa hesiódica, del *axis mundi* en fin, en el que se revelaba otrora el Centro sagrado. Pero este Centro está ahora en todas partes, o para ser más exacto: en cada uno de los *nódulos* de la *World Wide Web*. ¿Es entonces Mépolis la cumplimentación del sueño de *Cosmópolis*? En absoluto. Mépolis representa, en todo caso, al *caosmos* del que hablara James Joyce. Se nutre y fortifica por las diferencias, distonías y distopías de las distintas ciudades. Como en el caso de los mitos, su estatuto es el de la *sobredeterminación*: permea las viejas estructuras hortícolas, agropecuarias, manufactureras y del carbón y del acero, y más: reflexiona sobre sí misma hasta convertir en capital los flujos informáticos que la atraviesan. Purísima movilidad sin más permanencia que la ley que regula los cambios: el *software* empleado en cada caso, Mépolis es el resultado de una revolución tecnológica cuya primera y más extraordinaria característica es la negación de aquello que constituía la base formal de las ciudades: la geografía y la historia, el espacio y el tiempo, que la ciudad se encargaba de articular.

En la era computacional, los propios instrumentos encargados de la emisión, procesamiento y archivo de informaciones son como *membra disjecta*, *ensamblajes* de piezas fabricadas, manufacturadas y montadas en los lugares más diversos del mundo, de Silicon Valley a Kuala-Lumpur, de Medellín a Barcelona. Y a su vez, el éxito de tal determinado *hardware*, su imposición - efímera- en el mercado es resultado de una feroz lucha sociodarwinista en la que se entremezclan economía y alta tecnología: el lugar de las mutaciones y los desechos incontables, allí donde las grandes compañías informáticas libran lucha continua por la producción de ordenadores e instrumentos multimedia cada vez más complejos y a la vez más sencillos, esto es: con mejores prestaciones y más fáciles de manejar.

Y cuando se quedan obsoletos, su *software* y los *datos* correspondientes son transferidos a otro *hardware*, dejando atrás por inservible la vieja *carcasa*, del mismo modo que los hombres bárbaros de la Edad de Plata movían guerra entre sí hasta sucumbir, convirtiéndose entonces en *démones hipoctonios*, en mortales del subsuelo mantenidos en vida de una manera prestada. En cambio los fabricantes de *software*, los *sistemas operativos* (*sysops*), los portales y servidores tienen análoga función a la de los beatos *epictonios* de la fábula de Hesíodo. Son ellos - verdaderos ángeles de la guarda y del acceso- los que permiten o impiden la entrada, los guardianes de la memoria: ellos son los verdaderos *angéloi*, los buenos “mensajeros” (escalonados desde luego jerárquicamente), puesto que su mensaje consiste en señalar cómo debe ser un mensaje: comunican la posibilidad de comunicación misma. Son ellos los forjadores de espacios de la *ciberciudad*, los que señalan quién está autorizado para entrar por sus puertas y quién resulta excluido, qué puede hacerse en el interior y qué está en cambio prohibido, cuáles son las normas del juego y, sobre todo, *quién controla*.

El corazón de Mépolis está formado de chips de silicio, sus nervios son de fibra óptica y sus venas de cuarzo líquido. La tecnología que está engendrando la hiperrealidad de nuestras ciudades está basada en la *miniaturización*, en la progresiva *desmaterialización* y, por ende, en la pérdida de sentido respecto al *lugar* y al *momento*. No por ser pura presencia o instante eterno -como el Dios primigenio que forzaba a los hombres al delirio-, sino al contrario: porque sus manifestaciones están siempre *desplazadas* con respecto al origen. *Todo es aquí distancia*. Incluso para

³ Muchos de los datos ofrecidos a continuación han sido tomados del exhaustivo libro electrónico *City of Bits*, de William J. Mitchell, http://www.mitpress.mit.edu/e-books/City_of_Bits (1995-97). También son interesantes las páginas dedicadas al tema por Manuel Castells, *La era de la informática*. Alianza. Madrid 1997; I, 409-444.

comprobar algo tan sencillo como el funcionamiento del correo electrónico por Internet suele enviarse uno un mensaje... a sí mismo, de manera que la identidad viene redundantemente corroborada por la máquina, mas a la vez desplazada respecto a su emisión. Es cierto, por otro lado, que en la era telemática ha quedado entronizado el *tiempo real*, es decir: la simultaneidad de la ocurrencia de un evento y de su registro y archivo. Pero precisamente por ello queda el mensaje desconectado de todo tiempo: puede ser revisado cuantas veces se desee, conectado y reordenado junto con otros hasta la saciedad.

Mépolis es por lo demás profundamente *católica*, en el sentido griego y antiguo de la expresión. En efecto, se quiere *universal*: en cualquier punto en el que alguien abra una “ventana” es el mundo entero el que, como en escorzo, queda afectado por ese movimiento. Pero es católica también por ser *apostólica*: sus enviados están presentes en cualquier rincón de la tierra, para dar testimonio de su fe. Pues la Ciudad Global es apasionadamente proselitista: vive de las conexiones, de los constantes *linkages* y de los *hyperlinks*. Convierte las cosas en flujo, y luego en tejido, en *texto*. En fin, es *romana*, si por tal entendemos que, estando cada una de sus emisiones en principio abierta al mundo, *orbe*, éstas alcanzan mayor fuerza de imposición si, transmitidas desde la megaciudad, se dirige a ella misma, *urbi*, pero desplazada, diseminada en otra *megaciudad* (pues, al contrario de lo que ocurría en *Metrópolis*, la megaciudad se dispersa en múltiples ciudades, necesariamente). Las megaciudades son los *nudos* de la economía global, con sus funciones de dirección, de producción y de gestión planetarias: allí donde se anudan el control de los medios de comunicación, el poder fáctico -basado en los flujos bancarios- y la facultad para la invención de mensajes, de narraciones de cohesión: los nuevos *mitos* de los que se nutre nuestra era (piénsese sin ir más lejos en los MUD, los descendientes del entrañable juego *Dungeons and Dragons*). Es cierto que no todas las megaciudades -por así decir, la *Roma plural* en que con mayor fuerza acontece la *epifanía* de Mépolis- tienen ese papel director: piénsese en Ciudad México o en Dacca, en fuerte contraposición a Tokio o a Nueva York. Pero aun en ese caso cumplen una función esencial de *transmisión* y *conexión*, al vincular al sistema global de comunicaciones y tráfico de mensajes y de mercancías enormes segmentos de población. Las megaciudades configuran por así decir el conjunto de islas mayores del archipiélago comunicacional. Quizá su característica más relevante -crucial para el destino del ya declinante Estado-Nación- es la desconexión de la ciudad con la región circundante y su estrecha vinculación en cambio con otras megaciudades. En una sociedad y sobre todo en un mercado que tiende ante todo al intercambio y promoción de los conocimientos (I+D) y a los flujos comunicacionales, y que está basado en las fluctuaciones de la Bolsa en torno al eje Tokio-Nueva York-Londres (trinidad que cubre todas las franjas horarias del planeta), la proximidad geográfica apenas representa función alguna, de modo que inmensas aglomeraciones urbanas como la del delta del río de las Perlas, en China, que está aglutinando Guangzhou y Foshan en el interior con los puertos de Macao y Hong-Kong, pueden convivir con no menos extensas zonas de miseria inmediatamente colindantes (miseria producida en buena parte por la emigración a la nueva megalópolis, como en Ciudad México). Así, el sueño de la descentralización y dispersión por toda la tierra de los flamantes internautas, en base al carácter inmaterial y ubicuo de la tecnología comunicacional, parece desvanecerse. Mépolis acabará configurando -digamos, en el espacio geográfico- una red de megalópolis con rápidas comunicaciones entre sí (aéreas, enlazando aeropuertos relativamente próximos mediante lanzadera o *shuttle* ferroviario), mientras el resto del territorio acabará por depauperarse al extremo y desertizarse. El sueño romántico de la *Heimat*, del territorio y del paisaje natal, parece desvanecerse. Ya no se trata de “salvar” a la Tierra-Nación, sino de colocar en su superficie diversas “atalayas de encuentros”, cada vez más parecidas entre sí., mientras el resto cae en la miseria y el olvido, salvo que sea recuperado *in extremis* como reserva o parque nacional.

Pero sobre todo, y por seguir hablando de la *catolicidad-universalidad* de Mépolis, ésta es profundamente *trinitaria*. Al igual que el Dios antiguo, la Ciudad a distancia deja su impronta en las humildes cosas y en los hombres mortales: en las ciudades de tecnologías ya obsoletas o en todo caso subordinadas ahora a la red global. Pero, a diferencia del colérico Yavé o de Saturno, ese *deus otiosus*, Mépolis se manifiesta en una triple personalidad o, para decirlo con el lenguaje de la mitología hindú, y ahora de la informática, vive en un triple, simultáneo *avatar*. Mépolis se da a la vez como Ciberciudad, como Centro histórico y como Parque Temático. O por decirlo en la lengua del Imperio: como 1) *Bit City* o mejor, *Online City*; 2) como *Downtown* o mejor, *Old-line City*, y 3) como *Sim City*: la Ciudad del Simulacro. Y aunque, como en el caso de las *personas trinitarias* o de los *existenciaristas* heideggerianos, cada una de estas ciudades se muestra, siempre de modo diverso, en las otras dos, sí puede decirse con todo que cada una *acierta más plenamente* a fomentar y cumplimentar una forma de la vida humana: la *City of Bits* corresponde especialmente a la actividad laboral y económica (aunque no hay que olvidar que la Ciberciudad exige también un habitáculo en la propia casa o en edificios de oficinas, y que promueve con enorme éxito la industria del espectáculo: cine, televisión, videojuegos, etc.); el Centro Histórico, la *Old-line City*, es el paradigma del habitar el hombre sobre la tierra -un habitar *kitsch*, desde luego, y con bien poco mérito, contra el *dictum* hölderliniano: se trata de una reordenación y rehabilitación del casco antiguo de las ciudades, con decidido desprecio hacia la historia de la ciudad, antes considerada como un organismo viviente-; y en fin, la Ciudad-Espectáculo encierra en sí la vida social y de ocio: los bordes *míticos* de Mépolis. *Trabajo, privacidad, diversión*: las tres formas terrenas, “naturales” por así decir, en que adquiere cuerpo y bulto la tecnología de las telecomunicaciones.

También a pesar de la profunda compenetración de estas tres ciudades en una sola: en Mépolis, bien puede apreciarse que existen formas urbanas de surgimiento y crecimiento que se acomodan mejor a cada avatar. Así, *Bit City* se adecua mejor al modelo de la *ciudad-límite*, sin centro y acéfala, formando una gigantesca *conurbación* de pequeños núcleos antes aislados en donde la red viaria (y por tanto la velocidad) prima frente a los nódulos poblacionales (es el caso de Los Ángeles, de la Ruhr-Gebiet en Alemania o del área Verona-Venecia en Italia). Por el contrario, *Old-line City* corresponde al estilo de la vieja ciudad-raíz, típicamente europea, con un centro hasta hace poco tiempo degradado (lo cual produjo el éxodo al extrarradio de empresas punteras y de ejecutivos y profesiones liberales), y que ahora está siendo rápidamente “reciclado” -reordenación o rehabilitación se llama a esa operación, de tremendas consecuencias para el futuro de las viejas ciudades europeas- en una nueva *invencción* de la historia (una historia, si queremos, pasteurizada y *disneylandizada*; de la que se están barriendo todas las “impurezas” de los emigrantes clandestinos que ocupaban el centro). Ejemplos de este *redevolpment* se encuentran en Londres, en Birmingham y, ahora, en un experimento quizá crucial para la vida urbana en Alemania: la recuperación (al estilo americano, parece) de la histórica *Mitte* de Berlín. Por último, *Sim City* (cuyo paradigma es desde luego Las Vegas, con su *Strip*) es un tipo de ciudad que se ha ido formando de manera un tanto caótica, por capas superpuestas: algo así como una ciudad-*sedimento*, en clara inversión respecto a *Bit City*: ésta se forma por conurbación de núcleos antes aislados, en un crecimiento ramificado, *en forma de ameba*.

Por el contrario, *Sim City*, sobre todo si estancada todavía en su configuración primera de *Sin City*, de “Ciudad del Pecado”, tercermundista y caótica, constituye un aglomerado de múltiples razas y culturas que, penetrando desde la membrana rural, amenaza con hacer *implosionar* al núcleo primitivo, como se ve dramáticamente en la Plaza del Zócalo de Ciudad de México o en la ciudad-*fake* de Paraguay: Ciudad del Este. Justamente como reacción medrosa a este tipo de ciudades -a la vez que se reconoce su necesidad para la estimulación de la imaginación y la memoria de los hombres- se están construyendo, para el disfrute de los habitantes de las conurbaciones del tipo “ciudad-límite”, gigantescos centros de diversión y esparcimiento que, a la

vez que remedan grandiosas civilizaciones pasadas (o mejor: lo que la novela de aventuras decimonónica -Salgari, por ejemplo- o las superproducciones hollywoodenses ofrecen como tales), establecen en lo exótico, en los márgenes de la civilización, una última ordenación racional, e incluso *cósmica*, como último recuerdo -entre el pastiche esquizofrénico y la nostalgia genuina- de aquel tiempo en el que el Hombre Vitruviano de Leonardo era un reflejo y condensación de su Ciudad, y por ende también del Cosmos. Tales son los (¿tristemente?) célebres *Theme-Parks*, ahora extendidos sobre la faz de la Tierra como puntos-luz de aventuras sin cuento, y sin riesgo.

Online City, Old-line City, Sim City: Tres maneras de ser de la distancia. Del ser a distancia, y del ser de la distancia. Tres maneras, pues, en las que se añora -a pesar de todo el potencial revolucionario del ciberespacio y la realidad virtual- el paraíso perdido: perdido ya *ab initio*, antes de que existieran mundo, hombre y ciudad. Perdido como todo origen, para el cual llegamos siempre demasiado tarde. El origen en el que los animales tenían su nombre propio, cuando el lenguaje no era engañoso y la realidad estaba bien predispuesta: todo ello bajo la mirada de Dios. Pero la Ciudad ha surgido -ya lo vimos- moviendo guerra contra su Señor natural, y creándose para sí misma un Señor artificial: el Gran Leviatán -o creándose a sí misma como tal, como un extraño monstruo sin original, sin *archetypus* en virtud del cual pudiéramos saber hasta qué punto es ella un monstruo, hasta qué punto se desvía de su propio fin y concepto-. La Ciudad está condenada, pues, a sacar fuerzas de flaqueza, a elaborar el orden desde su propio, congénito Desorden. Examinemos ahora brevemente esta profana Trinidad.

Una ciudad es un centro de recepción, almacenamiento, distribución e irradiación del Poder. Hasta el siglo pasado, ese Poder surgía fundamentalmente de la explotación de la tierra. Por ello, el modelo de ciudad conveniente seguía siendo el señalado por Aristóteles en su *Política*, dado que la lejanía del centro, de Metrópolis, se veía paliada por la rapidez de las comunicaciones y por el establecimiento de un reguero de colonias intermedias que conectaran las lejanas fuentes de materias primas con la Metrópoli. Teniendo en mente el paradigma metropolitano decimonónico (Londres, como capital financiera de un Imperio marítimo; París, como centro cultural de la Europa continental), podrá apreciarse cuán poco ha variado en efecto el esquema griego de la *pólis* ideal. Así, la Ciudad-Estado (*mutatis mutandis*: el Estado-Nación) habría de ser: 1) productiva hasta llegar a la *autarquía* o autosuficiencia, colocando para ello bajo su zona de influencia o de protectorado a las colonias; 2) rico tanto en materias primas (para la manufactura y la industria) como en agricultura y ganadería; 3) lo suficientemente grande como para que los ciudadanos pudieran poseer fundos o extensiones de tierra, pero no tan grande como para dificultar la comunicación directa entre los habitantes (un problema bien resuelto en el Reino Unido, y mal planteado y peor resuelto en España, con la subsiguiente revuelta de las “nacionalidades” históricas); 4) debería tener además límites territoriales marcados por la facilidad para enviar a las fronteras en rápido tiempo una fuerza expedicionaria de castigo o defensa; 5) su situación estratégica debiera permitir tanto el comercio interno como la vigilancia de todo el territorio (el caso de Atenas, con su salida al mar por el Pireo, sería paradigmático); y 6) el territorio estará definido espacialmente por *masas jurisdiccionales*, en un orden piramidal: de la pedanía al término municipal (cabeza de partido); de éste a núcleos poblacionales intermedios (en el caso del Estado-Nación, las capitales de provincia), para culminar en la Metrópoli. La expresión urbanística y arquitectónica de todo este entramado de poder es la erección en el centro de la capital (y por tanto, simbólicamente, en el centro del Estado) de los edificios del Gobierno, de la Iglesia, de la Banca y del Mercado. A su alrededor, los centros educativos y asistenciales. En las afueras, los centros correccionales, hospitalarios y los campos de labrantío (o, modernamente, la industria pesada).

Pues bien, puede decirse que ninguno de estos casos se da ya en la Mépolis actual. Sobre todo en Bit City (y en su correlato “mundano”: la ciudad-límite), esa centralización ha dejado de tener sentido, aunque, contra lo esperado, ello no haya fomentado la ya comenzada diáspora a las afueras tanto de los grandes centros de decisión y gestión como de sus dirigentes y ejecutivos. Al contrario, la concentración reticular ha exigido la erección de edificios “inteligentes” en el centro de las ciudades -que, como decimos, comenzaba a desertizarse y a ser ocupado por los nuevos “nómadas”: emigrantes y traficantes-. El caso de Detroit y de su flamante monorraíl *People Mover* es altamente instructivo al efecto. De modo que *down town* es actualmente el centro neurálgico de los negocios y las comunicaciones y, en cuanto tal, no susceptible de ser habitado., salvo que,

como en Munich, por caso, o en Nueva York, se proceda a un traumático *redevelopment*, a una reconquista un tanto ficticia y relamida del “centro”. Por lo demás, es obvio que los órganos del poder político se van convirtiendo tendencialmente en *virtuales* (si no fuera por mantener nostálgicamente la ficción democrática, las *encuestas* podrían decidir del cambio político, sin necesidad del voto directo; pero ya el voto por correo, y mañana el *electronic polling*, el voto por ordenador, harán obsoletos no sólo los viejos sistemas electorales y su recuento, sino también los edificios del Parlamento o las Cámaras, cada vez con menos sentido).

Del mismo modo, el dominio y el control pasan ahora a manos de las *network topologies*, esto es de los sistemas operativos que articulan los espacios de la ciberciudad y tienen en sus manos tanto la distinción entre la privacidad y lo público como los métodos de *encriptamiento* para la protección de mensajes. De esas nuevas topologías, las más democráticas son las formadas por las *community networks* en América, estructuradas como *free-nets*, como redes gratuitas con terminales distribuidos por edificios o espacios públicos, de manera que ciudadanos y forasteros puedan estar, no solamente al corriente de los servicios de la ciudad, sino comunicarse entre sí para la realización de transacciones. Es más, esos terminales están configurando un nuevo tipo de *espacio público*, o más exactamente: de plasmación y promoción de la *vida pública en el ciberespacio*. Un buen ejemplo de ello es el *Online Information Service* de la ciudad de Palo Alto, en California, con informaciones detalladas sobre el gobierno municipal, guía de espectáculos, indicaciones de *meeting points*, etc.⁴ De esta manera se consigue crear una suerte de *ágora electrónica*, mientras el entramado urbano sigue consistiendo en urbanizaciones dispersas de viviendas unifamiliares.

En torno a ese ágora (en torno, hablando metafóricamente, ya que aquí el centro está en todas partes, como en el Cusano) se va tejiendo la vida de Bit City, bien distinta a la imaginada por Aristóteles. En primer lugar, no tiene raíces en un emplazamiento definido, *autóctono*. Empresas, edificios y ciudadanos son tan *nómadas y portátiles* como los “productos” que ellos fabrican, a saber: flujos de comunicación. La cohesión no es tanto urbana cuanto electrónica: viene garantizada por la conectividad (intra e interempresarial, y con las áereas de servicio y gobierno) y por el ancho de banda utilizado, más que por el valor del terreno en el que se asientan -o están “anclados”- los terminales de la ciberciudad. Esta, por lo demás, está configurada por “lugares” virtuales, por *software*, y no por piedras, ladrillo o cemento; lugares conectados por *linkages* lógicos, y no desde luego por puertas, pasajes y calles. Su habitante no es el “hijo de la Tierra” platónico ni el *urbanita* de Frank Lloyd Wright, sino el *cyborg*: una simbiosis de carne animal y de máquina digital en el que todos los sentidos aparecen deformados y reforzados: ojos-televisión, oídos-teléfono, músculos-activadores sensoriales, manos-telemanipuladores, cerebro-inteligencia artificial. Por lo demás, la *telepresencia* sustituye el contacto *face to face* entre participantes en actividades comunes, con lo cual se difuminan aún más los vínculos espaciales. Las áreas de trabajo, de diversión y aun de vida sentimental (amor a distancia) se desprenden así de la vieja contigüedad espacial. Un profesor universitario puede realizar una investigación conjunta con varios colegas distribuidos por universidades lejanas, intercambiando datos y resultados, sin necesidad de contacto físico. Y al contrario, el colega del despacho contiguo puede estar simbólicamente desconectado por entero de mis ocupaciones e intereses (sobre todo si se trata de un filósofo analítico). De modo que la interconexión entre edificios ya no atiende a la rapidez de desplazamiento del cuerpo humano por entre las distintas áreas (de ahí la erección de rascacielos a finales del siglo pasado), sino a la descarga de información (*interfaces loading*), gracias a instalaciones telemáticas (sensores y efectores).

⁴ Cf. <http://www.city.palo-alto.ca.us>

¿Cómo son las “calles” de Bit City? Conocemos el nombre del “callejero” urbano (un callejero que se extiende por todo el planeta): *WorldWideWeb*. En esa retícula se conectan nodulos con canales móviles jerárquicamente organizados: desde el *portal* para acceder a los *servidores*, y de éstos a las páginas-Web (información recogida en textos, gráficos o canales audiovisuales), que a su vez - horizontalmente- están vinculadas por *hyperlinks*, lo cual permite “saltar” de un *site* virtual a otro sin necesidad de pasar por todas las “calles” intermedias. No se ha logrado la ubicuidad del *corpus gloriosum* prometido por San Agustín, pero sí al menos la característica *angélica* de cambiar constantemente de lugar... y de cuerpo. Éste, el cuerpo, puede ser transmutado (bien en su totalidad, bien por cambio de órganos o partes del cuerpo) en los *chat-lines* y en los MUDs (*Multi User Dungeons*: las novísimas “barriadas” ciberurbanas, por las cuales se puede pasear, como el *flâneur* baudelaireano, o interactuar con otros vecinos, en función de símbolos de cohesión, como los nuevos mitos, de *Dune* a *Star Trek*, de *Speed Racer* al *Lawnmower*).

Y, al igual que ocurre con los sistemas de defensa de la intimidad y de protección de la débil carne, también los “cuerpos” virtuales y sus manifestaciones pueden ser protegidos de la manipulación ajena mediante el *encriptamiento*, desde el sencillo *authentication system*, o sistema de identificación (el “portero” que nos exige dirección electrónica y *password* para acceder a un servicio) hasta la *encryption*: codificación de datos bajo una clave secreta, como en la llamada *RSA Public-Key Encryption*, donde cada usuario tiene una clave privada y otra pública, que él puede distribuir libremente (de la misma manera que, en el espacio empresarial y doméstico, existen lugares semipúblicos y otros de acceso controlado). Y con estas llaves podemos acceder en fin a la “casa” del cibernauta, cuya “puerta” está constituida por la *home page* y la ulterior “cubierta” de bienvenida -pues aquí el texto y la arquitectura urbana intercambian sus funciones-, en la que se detallan los servicios (colmo si dijéramos: las “habitaciones” y despachos) que pueden ser utilizados. Piénsese, por ejemplo, en la diferencia existente entre la suntuosa entrada de un banco en Oxford Street y la pantalla de un cajero automático ubicado en el interior de un supermercado: la puerta primera sirve para poner de relieve la pujanza de una clase emergente y su distinción tanto de la anterior (la aristocracia, con sus palacios y sus iglesias) como de la subordinada (el proletariado, que no puede entrar en los nuevos templos sin “temor y temblor”). La segunda “puerta”: el cajero automático de calle o de supermercado, colabora al espejismo de la *igualación absoluta*, de la falta de distinción entre las clases y, por ende, de la ausencia de jerarquías y ornamentaciones en la construcción de los espacios. Análogamente, las puertas interiores y las “ventanas” -las pantallas del televisor y del ordenador- pueden ser multiplicadas en *parrilla*, a fin de atender a la vez, como en la *cock-pit* de un avión (ruptura del espacio alfabético convencional), a un video-juego, a una videoconferencia o a la escritura, siempre renovada, inacabable de un hipertexto.

Las consecuencias de esta metamorfosis de los espacios públicos y privados son difíciles de calcular. Baste decir que en el ciberespacio resultan profundamente alterados los conceptos de *propiedad privada*, de *expresión original* y hasta de *identidad personal*. Es decir, todo aquello que venía considerado como *espiritual* o *intelectual* y que, para su exteriorización, necesitaba de un *soporte físico* (digamos, el cuerpo individual), está ahora sometido a revisión, puesto en entredicho. Desde el punto de vista urbano, estos cambios en la percepción de la realidad y aun en la relación del individuo con su cuerpo con el entorno y con cuerpos ajenos (piénsese en la *virtual reality*) están generando un doble movimiento contrapuesto: de concentración y de disociación. En el primer caso, tanto las megaciudades entre sí como los grandes edificios de dirección y gestión que componen, digamos, su *hard disk*, su “núcleo duro”, están reagrupándose según las necesidades de instalación telemática (conducciones, cables empotrados, bancos de datos, etc.). Pero a la vez, y en segundo lugar, el hecho de que el acceso a servicios esenciales (de la banca, los seguros y los viajes a la cesta de la compra) pueda realizarse en la intimidad

doméstica se traduce en una peligrosa disociación entre los centros fácticos del poder -protegidos a ultranza en grandes edificios inteligentes- y los usuarios y clientes de la red. El resultado de estas tensiones contrapuestas es -como en un paralelogramo de fuerzas- el surgimiento de *asociaciones débiles* promovidas por el poder municipal, que distribuye *workstations* por la ciudad en una curiosa e irónica superposición de planos: los quioscos electrónicos de información están situados en el *lobby* de los ayuntamientos, en la biblioteca pública o en la sala de espera de los aeropuertos, sin que -todavía- haya desaparecido la ventanilla de “Información”, de consulta de libros o de aclaración sobre vuelos. O bien se fomenta la conurbación de comunidades rurales dispersas, condensándolas informáticamente mediante servicios públicos intercomunicados, como el *Big Sky Telegraph* de Montana.

En todo caso, es obvio que la revolución provocada por Bit City exige mecanismos de compensación por las *mutaciones*, *amputaciones* y *prótesis* sufridas tanto por el ciudadano como por el entorno urbano. El modelo de ciudad de la “concepción heredada” (*downtown* de servicios, *uptown* de urbanizaciones embutidas en la naturaleza, como Frank Lloyd Wright soñaba para sus *urbanitas*) resulta cada vez más ineficaz. Asistimos hoy al final de Metrópolis, en una hecatombe parecida a la que debió llevar a la extinción de los dinosaurios.

¿Qué hacer entonces con el viejo centro? Bien, las ciudades-raíz europeas (y también, las ciudades de raíz europea) parecen haber encontrado una solución, sin necesidad de abandonar Mépolis (algo ya imposible, por otra parte): se trata del ya citado *redevelopment*, gracias al cual no sólo se sanea y “hermosea” el centro de la ciudad, sino que permite a los hijos de los *urbanitas* potentados que vuelvan a hallarse, de nuevo, *a pie de obra*, a fin de intervenir en la vida activa de la ciudad. Naturalmente, los nuevos planes de rehabilitación nada dicen de los edificios destruidos (o de los que sólo la fachada se salva) ni de los inquilinos desahuciados. Sólo se habla del nuevo estilo de vida y de la conquista “ecológica” que supone el volver a habitar las ciudades en su historia (inventada, las más de las veces) y en sus estilos arquitectónicos (importados y reformulados, según el imaginario colectivo del grupo respecto a lo que sea lo “antiguo”: lo noble y señorial). Entramos en *Old City*.

En estos agitados tiempos (como suele decirse cuando tiene uno que hablar del presente -como si alguna vez hubiese habido por el contrario *tiempos muertos*) no sólo en política se ansía volver al Centro: también en urbanismo. Ya desde nuestro Padre Aristóteles está la virtud en el centro. Centro es moderación, pero también equidistancia: desde allí es mucho más fácil *verlas venir*. Centro es poder: todo eso que desde él se ve venir es por él en parte recibido y en parte desechado; luego, transformado, organizado, archivado, reciclado y distribuido. El Centro dicta la ley, la ejecuta y vela por su cumplimiento. Centro es control, pero también antigüedad y origen, de acuerdo con la metáfora orgánica que tantas veces se ha aplicado a la ciudad. Centro es, en fin, sabia circularidad reflexiva: sólo desde él tiene sentido el *horizonte* (por caso, los límites de la ciudad o las fronteras de una nación), y sólo por él tiene sentido traspasar constantemente esas barreras. El centro, en suma, es el *corazón* de la ciudad. Lo que pasa es que ese corazón ha sufrido ya varios demolidores *ataques*. Por desgaste y por hipertensión. Pues, como se habrá podido apreciar, lo malo es que esta tirada de tan positivos atributos no está bien conectada: muchos de ellos -por no decir todos- son incompatibles unos con otros. La antigüedad y la “denominación de origen” le van muy bien a la vieja ciudad, pero no a megalópolis. El poder está bien instalado en metrópolis (quien da la medida, posee el poder), pero resulta un obstáculo en megalópolis, etc. Los límites (incluso fortificados: murallas) eran esenciales para la ciudad medieval, pero un estorbo para las “incursiones” en el campo de urbanizaciones y colonias (con su parasitación, su “simulación”: chaletitos con jardín, y su valoración en fin a partir justamente de ese simulacro), propio de las ciudades europeas y norteamericanas, a partir de los años cincuenta del siglo pasado.

Esas incursiones, esas prolongaciones amebáticas de la ciudad-jardín en un “campo” cada vez más invadido por la tecnificación, por las heterotopías (hospitales, cárceles, cuarteles, universidades) y por la edificación de grandes bloques suburbanos, comenzaron a ser puestas en entredicho en los años setenta. Los ingratos hijos de los *urbanitas* de Lloyd Wright y de Arturo Soria, munidos del instrumental telemático, necesitados de reunión y planificación en edificios inteligentes, empezaron a despreciar la “naturaleza” y a reivindicar la “historia” (naturalmente, en ambos casos se trataba de ficciones). La historia que había que construir -y que casi había que “leer” en las fachadas de los nuevos locales: “Establecimiento fundado en 1989”- en el interior de la ciudad. Comenzaba la reconquista del llamado “centro histórico”: una amalgama de viejos edificios casi obsoletos, de calles deformadas por pasos elevados o subterráneos para la circulación rápida, de arterias inhabitables (dedicadas al comercio o la banca) flanqueadas por sórdidas callejuelas donde anidaba el terror (para el *yuppie* posturbanita, todo aquello que se oponga a su expansión y control oscilará entre lo terrorífico y lo repugnante). La palabra mágica, positiva, fue: *redevelopment*! Como si dijéramos: desarrollo *hacia atrás* (una novedosa fórmula para el progresismo posterior a Mayo del 68). La palabra negativa, que naturalmente no se decía en la publicidad, fue: *desahucio*. Y piqueta. Entonces tuvo lugar una operación apenas disimulada de “limpieza étnica” y, en general, de residuos: al lado del vertedero a que se llevaban los escombros surgían nuevas “ciudades” del extrarradio (sin ir más lejos, Rivas Vaciamadrid, cuyo nombre lo dice todo) en las que depositar a los marginados: emigrantes terciaristas, ancianos jubilados, jóvenes de pocos recursos, etc. La “nueva frontera”, hecha de los detritus del Centro, ahora *limpio* y *vacío*.

¿Qué hacer, ahora? Construir un Centro *histórico* a imagen y semejanza de las *historias* difundidas a través de las nuevas narraciones: películas trituradoras y divulgadoras de novelas, videojuegos que prolongan interactivamente el poder y la duradera influencia de esas películas, CD's en los que reconstruir, desmontar o destruir *ad libitum* lo acarreado por los otros *media*, periódicos que difunden y contextualizan todo ello en soporte papel, espacios televisivos que hacen publicidad de lo anterior y a la vez se dejan modelar por ello... Todo eso es lo que proporciona los “modelos” con los que *recuperar* (¡así se dice!) el casco histórico. El barrio de Malasaña o de Princesa, en Madrid, se llena de cafés al estilo de *La colmena* o *Fortunata y Jacinta* (según la serie televisiva, claro), para satisfacer las expectativas de una clientela joven que desea un *marco* ficticio del “viejo” Madrid (todavía más cutre es la desvaída copia -apta ya sólo para turistas ingenuos e incultos- del Madrid de majas y bandoleros, en torno al Arco de Cuchilleros y la Plaza Mayor, con los horrículos cromos de la Casa de Panadería). Más divertido aún es el intento de reconvertir Madrid en un viejo Londres o Dublín, con la proliferación de *pubs* forrados de sombrero terciopelo y, ahora, de la cadena de *Irish Pubs*. Es interesante observar que estos intentos de trasplantado envejecimiento no sólo no disimulan, sino que ponen intencionadamente de relieve su decoración de cartón piedra, sus colores desvaídos y sus flores de plástico (como en la *New Orleans* del Parque Diversia, en Alcobendas).

Pero no sólo los locales de diversión se adaptan a esta moda *retro*, en la cual se invita a vivir... no en el Madrid (o en el Londres) de finales del siglo XIX, sino en la escenografía barata de los films de piratas o de detectives de los años 50 del siglo XX. Son sobre todo las casas nuevas (o al menos, sus fachadas) de las calles viejas las que se acomodan a esta mimesis del simulacro, como en una vorágine de simulaciones... puramente externas, ya que los interiores de esas casas-tramoya están equipados de toda la parafernalia electrónica que el hijo del urbanita necesita para conectar *Old-line City* con los edificios inteligentes en que él trabaja, por medio de *Bit City*. Es como si el habitante de esta neovétera ciudad hubiera abandonado de buena gana el presente (si es que sabemos hoy dónde pueda estar tal *hiato* entre los tiempos), escindiendo su vida entre la diseminación de mensajes desde un terminal *portátil* -pura dirección, “alma lingüística” capaz de

encarnarse en cualquier PC, funcionando desde él- y el anclaje en los “centros históricos” de pseudoviejas paraciudades, reconstruidas a imagen y semejanza de las películas exóticas -o de “época”- que vieron sus padres en la infancia, y que sus retoños *revisitan* a través del DVD o, nueva deformación, de *remakes*.

Eterna repetición de lo mismo, pero siempre virado, siempre cambiado de soporte y formato, acentuando siempre su carácter de buscada falsedad: *fake*, signo de nuestro (¿nuestro?) tiempo. En verdad, el hombre habita ahora a *destiempo*, esto es: en un pasado literalmente *prefabricado*, en un *pastiche* de aquello que pudo haber sido la Ciudad: no esta particular ciudad (por caso, Madrid o Pamplona), sino la imagen ideal, un tanto *medievalizante* y *pseudorromántica*, de la Ciudad Europea.

Este doble desquiciamiento respecto a un *presente evanescente* no deja de causarle graves problemas al *cyborg Mepolitano*: éste trabaja en efecto *como si* no estuviera en ningún lugar concreto (en exacerbada extrapolación de la americana *life on the road*), porque su dirección electrónica (el “alma” del usuario, insinué antes) es en realidad lo único fijo, aunque, o más bien porque ella es “flotante”, accesible desde cualquier punto: yo mismo, sin ir más lejos, he recibido y transmitido mensajes con mi PC portátil, conectándome a la red en el Aeropuerto de Schiphol, en Amsterdam, mientras esperaba -*transit* de *transits*, y todo transición- la siguiente conexión aérea. Al fin va a resultar que el aeropuerto o la estación será el único *habitat* colectivo para el *Mepolitano*, identificado ya con su vehículo privado, en cuanto transporte entre su casa y su “barrio” -lugares-simulacro que copian malamente viejos productos de la “fábrica de sueño”, y el lugar de trabajo, cada vez más difuminado e indiferente. A la ubicuidad por la indiferencia. Era justo pues que dijéramos *Old City*, y no “Ciudad Vieja”. Ésta se abisma cada vez más, oculta por la tramoya de la remodelación. Y la Catedral de Burgos acabará siendo el trasfondo para recios restaurantes de bóvedas góticas y cocina “típica” (¿para cuándo un mercadillo medieval en la plaza?), de la misma manera que la Acrópolis es ya la *culisse* de los locales típicos (neón, apolillos de pasta, *ouzo*, *retsina* y *sirtaki*) de Plaka, ahíta de *yankees* y nipones que andan buscando a Grecia desde dentro.

Cuando la casa se ha transmutado electrónicamente por dentro y convertido en un decorado hiperteatral por fuera, cuando la propia ciudad es un mero soporte -y encima de cartón piedra y fibra de vidrio- de conducciones por debajo (del metro al gas, a la electricidad y el cable, sin olvidar las cloacas), por el medio (la red viaria) y por arriba (el tráfico aéreo, y, en metamorfosis casi espiritual, el de los mensajes electrónicos, retransmitidos e interconectados gracias a los “ángeles guardianes” de las potencias emisoras: los satélites de comunicaciones), cuando todo esto sucede, hasta el más obtuso *Mepolitano* siente deseos de gritar, como hiciera Paul Celan en señalada ocasión: *Es ist Zeit, umzukehren!* “¡Tiempo es de darse la vuelta!”

Pero ¿hacia dónde? No puede ya darse un paso hacia delante (ahí tenemos a *Bit City*, la ciudad del futuro que ya nos acoge y permea) ni hacia atrás (para eso se ha construido justamente *Old City*). Sólo cabe dar un paso *al margen*: a lo exótico, a lo todavía no contagiado por la devoradora simulación. Mépolis ha reinventado el *orden externo* como margen y corroboración de ella misma. Ese “orden” primero (el narrado en el *Génesis*) era un mito, o sea: algo contado *después* (el origen se narra: *nadie* ha estado en el inicio), y ratificado por un bucle de retroalimentación. La veracidad de la narración viene dada por la fuerza de convicción de un mito... que sólo existió por vez primera en el interior mismo de la narración. Si esto es así, siempre cabrá una segunda narración que englobe y “ponga en su sitio” a la primera, generando un mito a *la segunda potencia*, por así decir.

En nuestro caso, un tercer *avatar* de Mépolis surgirá para saciar la inquietud de autenticidad *natural* -artificialmente provocada- que siente el *Mepolitano* de casa pseudo-georgiana, armado de teléfono móvil (con el arranque de la Sinfonía 40 de Mozart como timbre de llamada), y soldado a un PC Pentium (eso sí: con una arenosa playa cocotera como fondo de pantalla). Cuando no

pueda más, nuestro *cyborg* incipiente se dirigirá a una Agencia de Viajes para que le programen a *medida* (a la medida de las tres o cuatro opciones disponibles, claro está) una excursión a la *naturaleza incontaminada* (léase Caribe o Asia) o a la *historia, tan cargada de arte y tradiciones* (léase Centroeuropa). Por una vez, se escapará en el aeropuerto *por la tangente*.

Sólo que las tangentes son ya todas ellas, en la era de la globalización, *cotangentes*. Su velocidad de escape es enseguida compensada por la fuerza centrípeta de Mépolis. Y nuestro ciberturista se encontrará con la proliferación de decorados *-grandeur nature*, eso sí- que, en pequeñas dosis, él ya estaba “disfrutando” en la ciudad. Benidorm le obsequiará con la misma Cueva del Pirata que Punta Cana, Cartagena de Indias le ofrecerá tan apasionantes sesiones de buceo como Puerto del Carmen, en Lanzarote. Y en todas partes admirará la misma arquitectura de plástico y cartón piedra y comerá la misma bazofia internacional. Eso sí, disfrutará de un *entorno* natural que, a la espera de que se difunda por doquiera el modelo de *Truman’s Show*, todavía parece inalterado. Un entorno disfrutado, claro está, siempre que se atenga uno a las estrictas normas de seguridad impuestas por las Agencias y fomentadas por las autoridades locales -“es mera precaución, lo hacemos por su bien”, dicen estos segundos progenitores-, y no se le ocurra, por ejemplo, viajar de Cartagena a Barranquilla, de donde hasta los caimanes se han ido ya, dejando libre el paso a los narcotraficantes y a la vecina guerrilla. Así que pasear por lo exótico, filmándolo desde un autocar con las ventanillas bajadas, no sin haber contemplado antes un *vídeo* que le explique a uno qué es lo que *tiene que ver*, puede resultar aún más enojoso que ver un buen documental de *National Geographic* por la tele de casa. Y si uno elige, al contrario, un *tour* por la Vieja Europa, tiene más bien la sensación -no demasiado descabellada- de que los habitantes de las venerables ciudades le miran a uno con irónico desprecio: los viejos seminaristas que iban antes en fila por la ciudad con la cabeza baja han sido hoy desplazados por la manada de gentes que siguen a un guía que agita un paraguas o un cartel.

¡No son ésas las emociones fuertes, no se da aquí el aroma fascinante del peligro que animaba al *Mepolitano* a abandonar sus casillas informatizadas y sus centros plastificados! Tampoco será éste tan temerario -por no decir necio- de lanzarse por su cuenta a viajar, sin el “paraguas” de una Agencia de Viajes. Es posible -pero cada vez menos seguro, en vista de la agresividad del Imperio- que, hasta cierto punto, aún pueda protegerle al estadounidense eso de: *I am an American citizen!* Pero no creo que un señor de Valladolid (¡ni siquiera de Terrassa!) encontrara igual comprensión en un zoco de Orán o en la isla de Mindanao, por ejemplo.

¿Qué hacer, entonces? Mépolis tiene la solución: hace surgir de su seno una ciudad de nueva planta, toda ella calculada de antemano, como si por una vez fuera verdad eso del Arquitecto del Universo. Es la pasmosa *Sim City*.

Primero fue *Sin City*: la ciudad del pecado. Los sueños prohibidos del probo ciudadano se cumplían (y siguen cumpliéndose, un tanto vergonzantemente) a las afueras de las ciudades, o en los “barrios chinos” de éstas. De ahí la gran idea: ¿por qué no construir una ciudad, toda ella dedicada al juego, el alcohol, la droga y la prostitución? ¿Una ciudad-segmento, como un fragmento de carretera: el *Strip*, que se hubiera detenido, echado a raíces y ramificado, creando oasis a su alrededor? Caín, el asesino, había pecado contra los hombres -bueno, contra una posible estirpe bondadosa, que nunca llegó a existir- y contra Dios edificando la primera ciudad *fuera del paraíso*, esto es: en el desierto. Llegada la plenitud de los tiempos (gracias a la conjunción de la electricidad y el automóvil), ¿por qué no rematar la jugada y construir un *paraíso artificial* en el desierto mismo? Tal el mafioso y morboso sueño de Las Vegas: una ciudad en la que se vive -sólo temporalmente, y con gran agitación- para *jugar*, al margen del trabajo, la familia y las ordenanzas estatales (o eso parece).

Sólo que a *Sin City* le saldría enseguida un peligroso rival, heredero de las verbenas de barrio y luego de los *Luna Parks*: los parques de atracciones de Metrópolis (a la cabeza, el delirante y

maravilloso de Coney Island: quizá la primera ciudad-sueño de la historia, concreción fantástica de los decorados de Hollywood, en la Costa Oeste). A ellos llevaba la red metropolitana: margen de la ciudad, en la ciudad misma, como Montjuich. Y toda la familia podía gozar del espectáculo. Sólo faltaba el ejemplo del *redevelopment*, por un lado, y la difusión de la red ferroviaria en trenes de cercanías (el S-Bahn alemán) por otro, para que, cabe las urbanizaciones fronterizas, se alzase *Sim City*: la ciudad-simulacro, el Parque Temático. Un conjunto de temas que giran todos ellos en torno a una sola idea: la remodelación, no ya del casco histórico de una ciudad, sino *del mundo entero...* tal como se ha ido depositando a través de narraciones, relatos, obras teatrales, películas, videojuegos, CD's, etc.

Por fin podía tener el habitante de Mépolis todo un mundo a su alcance. Y un mundo *bien hecho*, a la medida de los sueños de su infancia (es verdad que con ello se apagaba el componente pecaminoso anterior y se potenciaba la puerilidad; pero eso forma parte del carácter solidario y alegre del *people* global, consumidor de palomitas y Coca-Cola). Nada de sobresaltos, salvo los sabiamente preparados, como el pequeño y placentero "veneno" que se inyecta el "último hombre" nietzscheano. He aquí por fin cumplido el sueño kantiano de la *paz perpetua* y a la vez el schilleriano de la *historia completa*, entendida como gigantesca panorámica de todos los pueblos y todas las culturas (por lo menos, de aquéllas con las que el usuario está familiarizado... por verlas en la pantalla). Por un módico precio, uno puede sentirse realmente *cosmopolita*, viajar a través del tiempo y del espacio, ser espectador, y más: protagonista de mil historias sorprendentes. Por fin, aquí está un mundo limpio de inmundicias: un mundo *mundo*, redundante y reconfortante como una ducha con un gel de limones (o de piratas, da igual) salvajes del Caribe.

En el espacio cerrado, casi de claustro materno, del Parque, todo está en el mejor orden. Aquí, como Kant exigía, el arte se ha hecho de nuevo naturaleza; y, como se profetizaba también en *Parsifal*, el tiempo se ha hecho espacio. Espacio pleno, orondo, acorde a los puntos cardinales del universo mítico del consumidor de sueños enlatados y listos para su uso. Si acaso, lo único que hay que agitar es el viejo, cansado corazón del "viajero", y no el producto: esa perfecta ruina de plástico, de brillante banalidad. El Parque Temático es el único lugar en el que se cumplen sin rechistar los mandatos de la Declaración de Derechos Humanos: una vez que se paga la entrada, aquí no hay distinción de sexos, edad, lenguaje, credo o cultura. Todos pueden disfrutar de este *Brave New World*.

Pero sólo una vez. Más pavoroso que en la terrible premonición del enano del *Zaratustra*, en el Parque se tiene siempre el peligro de la *eterna repetición de lo mismo*. Pronto podrá decir el cansado *Mepolitano*, yendo más allá de Mallarmé, que su carne es débil (que es pesado viajar) y que ya ha visto todos los Parques (por cierto, bien semejantes entre sí: la diferencia se da más bien en el tamaño). *Déjà vu*: tal el peligro de nuestra era. Lo mismo en el trabajo, en la familia, en la televisión, en los viajes y hasta en los Parques Temáticos. De ahí el frenesí que se apodera de los administradores de éstos, preparando continuas nuevas atracciones, tanto más "dinámicas" y "espectaculares" cuanto más recalientan la vieja col de las "aventuras" ya leídas, telecontempladas y "vividas".

Lo más nuevo es una variación de lo viejo: en Las Vegas, Luxor se da la mano con los centuriones del *Cesar's Palace* y Bellaggio hace un guiño a la vieja Venecia, mientras en Laponia se puede visitar la auténtica "Casa de Papá Noel". Como en un corro de brujas cansadas y algo tontas, todos cantan su canción, aunque ninguno la entiende. Cuando todo está al alcance de la mano, no hay nada que merezca se le eche mano (y menos, echarle una mano). Cuando todos los espectáculos están preparados *en exclusiva para Vd.*, entonces tú eres Don Uno de Tantos: alguien que espera pacientemente en una fila (amenizada por terminales de TV en un circuito tan cerrado como el del Parque) para entrar por un carrilito, sin tiempo para detenerse a contemplar o

reflexionar, a fin de dejar el puesto a otro (y eso, si no te suben a un vagón). Cuando todo está disponible, entonces, sólo entonces sientes la terrible atracción de lo *retráctil e indisponible*: de aquello que reptá sordamente por debajo de tanta ruina. Manifiesto quizá, y en primer lugar, en un ligero pero inquietante soplo en el corazón, en un pequeño vagido en la garganta que ningún carraspeo logra acallar, en la torpeza de las manos o en los ojos que lagrimean a destiempo o todo lo manchan de borrones. Manifiesto también -ya se sabe que *brilla por su ausencia*- en la otra historia, la irreciclable e inenarrable: la de los hombres, generaciones e imperios que vivieron, sufrieron y murieron sin saber muy bien a qué venía tanta fantasmagoría (¿lo sabes tú, lector?). O en la otra naturaleza, la que aguarda, paciente y hosca, por debajo de la brillante piel de las cosas. En todas esas latencias se agazapa “eso” que sólo cabe decir con una palabra en que se acumulan extrañeza, indisponibilidad, opacidad: la palabra “tierra”.

¿Es posible escapar? Bien, todavía cabe otra posibilidad: la más extrema huida hacia delante. Los tres avatares de Mépolis, tomados por separado, presentan la evidente desventaja de que el “usuario” se halla en ellos, por así decir, de forma pasiva, como en la famosa *Geworfenheit* o “estado de yecto” del *Dasein* heideggeriano.

Naturalmente, uno puede -hasta cierto punto- elegir programas de *Bit City*, arreglar y hasta proyectar una casa en *Old City* y, si no alterar las atracciones de *Sim City*, al menos cambiar rápidamente -la red viaria lo permite, ahora- de Parques, y visitarlos con frecuencia, para tener la ilusión de que vamos *avanzando* en todas las direcciones de los sueños postburgueses. Pero en todo caso, uno ha de estar *enganchado* a la red (ya es sintomático que se emplee aquí la misma expresión que para la drogadicción), amoldarse a las ordenanzas municipales respecto a la gestión urbanística y visitar un *paraíso* que, como el primitivo, bien puede haber sido creado para el hombre, trasplantado allí *por un breve tiempo*, pero que en modo alguno se ha hecho a imagen y semejanza del visitante. Al contrario, es éste el que, habiendo bebido de las mismas fuentes que sus constructores (sobre todo, si se trata de *Walt Disney Productions*), goza en reconocerse -como los niños cuando escuchan un cuento- en aquello que él ya esperaba. Sólo pequeñas variaciones y, sobre todo, la sorpresa de que ¡los sueños se convierten en realidad! De acuerdo. Pero no dejan de ser proyección de otros, al igual que el Paraíso fue plantado por Dios en medio del desierto. Como pasaba con el pueblo en el despotismo ilustrado, también en *SimCity* todo es para el hombre, pero sin el hombre.

Don't worry! Be happy! La solución está a la mano (o mejor, en la punta de los dedos). Y es tan perfectamente circular que se hace difícil entrever un paso ulterior. ¿Por qué no construir uno mismo *ad libitum*, como un *petit dieu*, la ciudad, junto con el paisaje circundante y hasta los ciudadanos? ¿Por qué no ser, en efecto, como Dios? Es fácil. Ya existe. Basta con edificar la última, la verdadera y genuina *Sim City* dentro de *Bit City*, usando como “modelo” de inspiración *Old City*. Ahora, *Sim City* no es ya la ciudad del simulacro, sino el *simulacro de la ciudad*. “Pinchamos” en efecto www.sim-city4.com, y voilà! El Dios primero, el Hacedor del Modelo (a saber: Maxis, Inc.; una división de Electronic Arts), le dice a los demiurgos -a cualquiera de nosotros, los ciberconsumidores- cómo, por un módico precio, pueden comprar CD's, en varias versiones (pues aquí se corre un peligro análogo al del aburrimiento ante algo “ya muy visto”). En todas ellas se puede construir un universo urbano *virtual*, mucho más interesante que el cosmos creado por Dios. En efecto, en éste todo está ya calculado de antemano (se supone que hasta los “errores” físicos y las “maldades” humanas), porque Dios es omnisciente. De modo que su juguete no debiera interesarle demasiado -al menos, si juzgamos al Hacedor a nuestra imagen y semejanza-, porque ya sabe, no sólo cómo funciona, sino hasta cómo serán sus disfunciones y hasta las “roturas” de algunas de sus “piezas” integrantes.

En cambio, el demiurgo hacedor de *Sim City* es finito, y bien parecido al del *Timeo* platónico: él puede conjuntar perfectamente los elementos a su antojo, pero no es capaz (nadie lo es) de prever las consecuencias de sus actos. La modificación de los elementos en juego (por ejemplo,

desviar la lava de un volcán para que no afecte a la ciudad) tiene consecuencias que sólo después, cuando sea ya demasiado tarde, se harán patentes. No hay aquí *circularidad*, sino *reticularidad*. No control, sino deriva: “A cada decisión que tomes, tu ciudad y tus *Sims* responderán por su cuenta, para bien o para mal”. Por otra parte, *Sim City* es sin embargo mucho más segura y fiable que la ciudad construida por los hombres. Aquí, la planificación es completa (aunque no lo sean sus secuelas). Hasta los habitantes (los *Sims*: una denominación que no deja de recordar a *The Simpsons*) son elegidos, implantados o eliminados a capricho del jugador. No en vano se le denomina *god-game* a esta creación virtual de espacios habitables (naturalmente, como cabe sospechar, susceptible de espantos y crisis mil: catástrofes que se venden aparte, como accesorios, para asegurar el carácter progresivo del negocio, al igual que ocurre con las vicisitudes de Barbie).

Pero, atención: tú no vives en esa ciudad. Ella vive en ti y por ti: “En *SimCity 4*, tú no te limitas a construir tu ciudad, sino que insuflas vida en ella (*you breathe life into it*).” *Who can ask for anything more?*, podríamos preguntarnos, cantando con Gershwin?

Sim City: la perfecta escapatoria de la vida de ciudad, dentro de Mépolis. La reconstrucción del orden interno, circundado por el externo natural, en el interior de la propia habitación. ¿No es fantástico? El juego fue creado por Will Wright (¡hasta en el nombre parece que estamos en una simulación del gran urbanista de la conciliación de la naturaleza y la ciudad: Frank Lloyd Wright!). Y de una manera altamente esclarecedora. Wright se dedicaba a la creación de videojuegos. Especialmente, *Raid on Bungeling Bay*, en donde el jugador pilota un helicóptero y bombardea desde él ciudades. De pronto, Wright pensó que después de la destrucción de lo hecho al azar, o por intereses espúreos, habría de venir la construcción de ciudades de nueva planta, al estilo que uno mismo elija. Eso sí, con una condición, preprogramada desde Maxis, Inc.: “construir una ciudad próspera llena de ciudadanos felices” (*to build a prosperous city filled with happy citizens*).

¿Hemos eliminado, al fin, la marca de Caín? Nuestra ciudad no está ya fuera del Paraíso: ella es el Paraíso. Ni natural ni artificial, sino la síntesis de ambos: el Paraíso *virtual*. Puedes construir megalópolis parecidas a Nueva York, como en *SimCity 3000* (enseguida salió una variante, como se veía venir: *SimCity 3000: Unlimited*), o ciudades del tamaño y estilo que se te ocurra, como en la versión *SimCity4*. Naturalmente, esas ocurrencias -como también se veía venir- son de antemano sugeridas, si es que no impuestas por el poseedor de la *franquicia*: en la última versión, 100 edificios (“de entre los nuevos conjuntos urbanos de Asia y Europa”) y 13 distintos *scenarios*. Además, es posible reemplazar edificios (destruirlos, vaya) o modificarlos en tiempo real, sin abandonar el juego. ¡*Cambiando descansa!* El jugador es a la vez el Dios de la ciudad y su *Mayor*, como en los arcaicos tiempos de Sumeria, con sus *pateshi* (recuérdese a Gudea y su faldellín-plano urbano).

Después de leer tan exactas y a la vez entusiastas indicaciones, sólo una imagen -antes inadvertida- perturba al cibernauta, antes de lanzarse a comprar *SimCity*, en cualquiera de sus variantes (o mejor, en todas). La imagen que acompaña como epígrafe la *Overview* de las distintas versiones de tan fantástico producto es la del *downtown* de Dallas, Texas. Un centro en que bien puede darse la vida (la vida de los negocios), pero donde difícilmente se podrá habitar la tierra.

Sim City: The ultimate city simulator - and more. ¿Y más? ¿Qué más? La propaganda, honrada, nos lo desvela al punto: *Great Disasters and a bunch of bonus cities and scenarios*. Es necesario destruir, cambiar incesantemente lo dado, evitar que ningún *Sim*, *per impossibile*, se reconozca en esa ciudad, que la tenga por suya y pueda tejer en ella una historia propia. Es indeseable igualmente que el jugador-demiurgo se “encariñe” con su ciudad. Si tal hiciera, la destruiría también, al inmovilizarla, ya que ella no tiene más “vida” que la resultante de cortar y pegar, como una gigantesca cinta cinematográfica, cuyos cambios vertiginosos dieran la impresión de

movimiento, de *vida*. Al igual que un dios más caprichoso que furioso, el demiurgo de *Sim City* se acerca peligrosamente a la ciega y estúpida *Voluntad* schopenhaueriana, hacedora de fantasmagorías, de representaciones que se devoran entre sí.

Y mientras así juega nuestro dios virtual, encerrado en su habitación y consumiendo las imágenes enviadas por el Dios primordial (un colectivo que no en vano se llama *Maxis*), los ciudadanos se mueven por entre los restos de las ciudades. Aparentemente sumisos por lo común, rebeldes en ocasiones señaladas, retuercen y desdoblan las estrategias de los administradores de Mépolis y de su trinitario avatar; se repliegan a veces, y otras despliegan, insidiosos, astutas *tácticas* de supervivencia y de *contaminación*, a veces incluso de *perversa seducción*.

Son los hijos de Caín, mortales descendientes del primer asesino que se niegan, orgullosos, a jugar a ser Dios. Bastante tiempo, sudor, lágrimas y sangre les costó ser y verse como seres humanos, demasiado humanos, como para perderlo todo ahora por brillantes espejismos. Y allí están, organizando inéditos y en apariencia inofensivos grupos de resistencia, volviéndose en muchas ocasiones peligrosos, insumisos: gente de poco fiar. Son los habitantes de las ruinas, desconfiados del plástico y de la planificación, aunque no les importe vivaquear en sus intersticios y hasta tomar de cuando en cuando una apariencia *decente*, para corroerla ácida, irónicamente por dentro. Son los últimos *ciudadanos*, dispersados por Mépolis. Pero están aprendiendo a transitar por *Bit City*, a tomar copas por *Old City* y a crear alternativas lúdicas y lúcidas (espontáneas y contando con la gente) a *Sim City*.

Hay una forma insidiosa de *permanecer atento a la pantalla*, a saber: aprender de ella, de sus cuentos y plasmaciones de sueños, de su capacidad excitante y sedante a la vez, con el fin de descubrir sus junturas, sus fisuras y sus trampas (literalmente, sus *trampantojos*), y contarlos luego, de mil formas -todas, anticuadas- a quienes con uno van. Salir de la pantalla a través del desmantelamiento de la pantalla, para volver a encontrar a los hombres-ciudadanos: a los desdichados, altaneros y mortales hijos de Caín. A mucha honra.