
Mépolis: luces de no-ciudad

Félix Duque Pajuelo

Abstract: The aim of this paper lies in claiming that a new kind of city has appeared at the beginning of the XXI century: Mepolis (no-city); a new city that rejects not only the characteristics of the Metropolis or Megalopolis, but also the idea itself of city, understood as settlement and center of a territory. In this paper the main features of this kind of city will be described.

Keywords: city, Mepolis, Megalopolis, land, technique, technology.

En los albores del siglo XX surgió un fenómeno extraño, único en su género: *Megalópolis*, la Gran Ciudad. Ciertamente, *metrópolis* han existido al menos desde Babilonia y Roma, en cuanto sedes del poder imperial. Pero *Megalópolis* se levanta desde los presupuestos racionalistas de la tecnociencia, del mercado libre y, en su interior, de la asombrosa convivencia de una arquitectura fría, geometrizable y ahistórica (paralela al purismo de las vanguardias), por un lado, y de las mezclas de gentes y de pueblos, con la consiguiente destrucción (o metamorfosis) de las jerarquías tradicionales, por otro: todo ello, a duras penas ligado a una uniformización funcional que no conoce ya tanto leyes cuanto *códigos*.

Pues bien, a principios del siglo XXI, y tras la agonía del postmodernismo, surge una nueva metamorfosis que llega incluso a negar no sólo a *Metrópolis* o *Megalópolis*, sino a la idea misma de ciudad en cuanto asentamiento y centro de un territorio. La nueva ciudad: *Mépolis* (No-Ciudad) vive del transporte y se transporta ella misma, a través de autopistas de múltiples estratos. Y la transformación de la ya obsoleta industria pesada en industria informática y del espectáculo conlleva igualmente la aparición de nuevos cuerpos *posthumanos*, adecuados a la hegemonía de la virtualidad y a la comunicación de microtransgresiones banales, como retroalimentación de los propios excesos fomentados y propiciados para el sostenimiento de No-Ciudad. Pero en el horizonte despunta un nuevo concepto: el de las *ecociudades*, que unido a la noción de los *cronotopos* puede devolver su dignidad a la orgullosa invención de Caín.

No parece sino que el desarrollo de la ciudad, cuyo modelo occidental tardocapitalista se extiende ya por toda la haz de la tierra, esté próximo a completar el trazado de un sorprendente circuito: surgida en efecto la primera ciudad, según el relato del *Génesis*, a consecuencia de un acto consciente de desobediencia a la Voz del cielo, y arraigándose la Ciudad en cambio firmemente en la Tierra, se va alzando ahora *audiovisualmente* al cielo mediante

sistemas *audiovisuales* humanos, demasiado humanos (o sea, cargados del barro de la tierra), hasta constituir una extraña «ciudad» tendencialmente omnipresente y que, en consecuencia, engloba dentro de sí a las demás formaciones de agrupamiento social habidas hasta ahora, de modo que, al ser ella la que propone sitio y función para cada una de las antiguas maneras de habitar la tierra, *niega de forma determinante* esas formaciones anteriores y se convierte así en una suerte de No-Ciudad, de *Mépolis*: la rutilante sucesora de la *pólis*, de *metrópolis* y de *megalópolis*. Propongo emplear para el caso el prefijo griego: *mé-*, ya que se trata, como he indicado, de una negación *relativa* a aquello que ella determina y en cierto modo cumplimenta. Si se tratara en cambio de una nueva forma social de vida ajena al habitar urbano, o sea que negara de manera *abstracta* a los otros tipos de ciudad en la historia, tendría que haber escogido en cambio el neologismo: *Ápolis*.

Y en efecto, así parece que habría debido de ocurrir, si leemos la famosa condena de Yavéh Dios a Caín desde la perspectiva de la otra gran fuente de autocomprensión de Occidente: la tragedia griega. En el no menos célebre segundo estésimo de la *Antígona* de Sófocles, el Coro admira y a la vez siente pavor ante ese ser fértil en astucias que encuentra salidas para todos los problemas, pero cuyos recursos y ardidés de nada le valen ante la muerte, la *aporía* suprema. Ese ser es el hombre: *tò deinótaton*, es decir lo más pavoroso y terrible (recuérdese que «dinosaurio», p.e., significa en griego «reptil terrible»). Buscando un punto de equilibrio para el ser del hombre, el Coro lo encuentra justamente en la Ciudad, mencionada curiosamente *in absentia*, por exceso y por defecto, como si la *pólis* fuera el resultado dialéctico, siempre en tensión y por ende nunca logrado por entero, entre dos fuerzas contrapuestas. Así, hablando del hombre, sentencia:

Si armoniza las leyes de la tierra (*chthonòs*)
y la justicia jurada de los dioses,
sea exaltado en la ciudad (*hypsípolis*); sin ciudad (*ápolis*) quede
quien llevado de la insolencia (*hybris*) vive en la injusticia
(vv. 368-371).

Según esta cláusula condicional, y si es cierto —como sabemos por Aristóteles— que el hombre es un *zōon politikón*, un «ser viviente de ciudad», entonces quien fuera capaz de lograr esa armonía estaría por encima de sus ciudadanos, por encima de la Ciudad misma, a la que daría las leyes (se trata en efecto del *nomothetés*, como Solón o Licurgo); mientras que el insolente que se levantara contra los dioses (tal la *hybris*) y quisiera escapar de su destino como mortal, como «ser de tierra», habría de ser ex-

pulsado de la ciudad, ser un *apolide* que, en consecuencia, quedaría a merced de cualquiera que cometiera un acto de violencia contra él (tal es el caso de Edipo, el «hijo de la fortuna»).

Por eso, es la ciudad para el griego un medio de *trascendencia*, no el fin último. Si el hombre es un ser de ciudad, dice Aristóteles, es para que en ella florezca el *lógos*, la palabra que mancomuna, mientras que esta «flor de la boca» (por decirlo con Hölderlin), debe dar a su vez el fruto más alto alcanzable entre los hombres: la *phília*, la amistad. Pero también la *phília* está ordenada a un orden que la trasciende: debe disponer en efecto de acciones rituales que orienten a los ciudadanos hacia algo más trascendente que la vida: algo ya no de tierra, ya no mortal, sino celeste y, por tanto, «por encima de la *pólis*»: «No hay que pensar como los que aconsejan cosas humanas al hombre o mortales al mortal, sino esforzarse por llegar a ser en lo posible inmortal, y hacer cuanto esté al alcance por vivir según lo mejor» (*Ética a Nicómaco* X, 7; 1177b31). Pues, en efecto, la inmortalidad es condición del dios, el cual, por exceso, no precisa ya de vivir en ciudad: puede dedicarse a una eterna *sacra conversazione* con los otros dioses (o consigo mismo, si es el *Deus-Trinitas*), sin tener que atender a necesidades propias de la tierra. Y por eso el hombre culto, temeroso de dios, sabe que su *cultura*, o sea el modo en que él habita la tierra, depende del *culto*, el cual remite a su vez a lo «oculto»: en latín *occultum*, del verbo *ob-colo*; *ob-* es un prefijo de oposición; por él, se apunta aquí a algo que se opone a y se zafa de todo cultivo y cultura, algo que no se deja roturar ni desgastar en provecho propio. Eso que queda oculto, por debajo de toda cultura, es lo que impulsa a ésta, como de rechazo. Y por eso mismo, como para conjurar y evocar, para que esa cerrazón le sea propicia, recorta el hombre culto un espacio acotado (el *templum*, de *témnein*: cortar), que deja sin labrar ni cultivar, como imagen superficial de esa hosca retractilidad. Tal el espacio reservado al *culto*: otro término significativamente relacionado con *colere*: se trabaja la tierra para habitar sobre ella, pero ese habitar no puede darse sin consagrar un espacio a lo inhabitable, manteniéndolo a distancia. Un espacio separado y, por ende, *segregado*, *sagrado*, que deja por ello ser al espacio del otro lado, al espacio «manifiesto ahí delante», o sea: *profano*. En el espacio sagrado se evoca a los dioses y a los muertos, a la vez que se les impide pasar al otro lado, al de los hombres mortales. De ese espacio —como una muerte continuamente postergada— procede todo poder. Pues «poder» significa estar capacitado *por alguien o por algo* para hacer algo. Todo poder es delegado. De modo que ese «ser capaz» extrae su fuerza de lo sagrado, al llevar a los hombres el recuerdo de que todo habitar se hace bajo lo divino, cabe los muertos, sobre la tierra.

Por el contrario, quien llevado de su *hybris* pretende escapar de la órbita terrestre y acceder a la esfera celestial, será arrojado de la *pólis*, y por ello literalmente *des-terrado*, de modo que su estatuto es ahora el de quien, por defecto, tampoco puede ser «de ciudad», a saber: el *animal*. Tales son los dos extremos, los polos entre los cuales queda tendido, en tensión, el ser humano, según Aristóteles y Sófocles: el dios y el animal.

Volviendo ahora los ojos al relato hebreo, no parece pues sino que Caín habría debido de constituir el ejemplo de *apolide* por excelencia, pues que Yavéh Dios lo había con-

denado a vagar por la tierra sin encontrar reposo ni sustento. Una nueva y más dura expulsión impuesta por Dios al hombre: primero arroja del Paraíso a los primeros padres, y luego obliga al hijo fratricida a no descansar jamás ni fijarse en lugar alguno.

Caín es el primer hombre que *conscientemente desobedeció* una orden divina. Pues si la muerte de Abel fue, según indicios razonables, accidental y desde luego no querida, el primogénito de Adán no *quiso* en cambio obedecer la orden de destierro. Muy al contrario, siguiendo el reiterado ejemplo de su padre de expansión familiar: «Caín conoció a su mujer, y ella concibió y parió a Enoc. Luego, Caín construyó una ciudad a la que puso por nombre Enoc, como el nombre de su hijo» (*Gen. 4, 17*). Según esto, Caín podrá por siempre lucir, para bien y para mal, el título de primer constructor de ciudades, a pesar de que su historia no es nada *edificante*. Y esta ciudad tiene como antecedente, nada menos, el nacimiento de la conciencia *reflexiva*, ligada también para siempre a la conciencia cierta de la muerte. Pues la muerte primera, la de Abel, hubo de ser una sorpresa, y más: algo incomprensible tanto para la víctima como para el homicida. Nunca había ocurrido algo así. Pero, después de ello, Caín recapacita, *interioriza* en sí la muerte de su hermano y tiene miedo de que algo semejante le ocurra alguna vez. Por eso pide de Yavéh que le proteja con una marca en la frente de otros posibles asesinos (aunque, de ceñirnos al texto canónico, no sabemos de otros hombres en la Tierra, salvo el Padre Adán). Antecedente y condición de toda ciudad es pues la *reflexión* y la *conciencia de la muerte*. Desde entonces, conciencia, muerte y ciudad están tan inseparablemente vinculadas como incansables serán también los esfuerzos de los hombres por romper esa vinculación.

Pues la primera ciudad ha sido levantada justamente para defenderse del cielo ya nunca más protector, techando las casas, mientras horizontalmente se encierra ella también, separándose de lo otro, de la tierra de la que a partir de ahora sacará provecho y pondrá a distancia, estableciendo de este modo un cerco divisorio, una muralla defensiva: en inglés, *town*, «ciudad», tiene el mismo origen que el término alemán *Zaun*: «cerca». Esta es la primera reflexión: la de la tierra a la que se obliga a replegarse sobre sí misma y contra sí misma, por así decir: distinción entre ciudad y campo. A través de esa reflexión, Caín el *apolide* se torna en *politéis*, en el primer habitante de ciudad. Y por lo que hace a la trágica conciencia de la muerte, a saber que *se está siempre a la muerte*, por decirlo con Heidegger, la ciudad supone una argucia de *postergación*: si cada individuo ha de morir, las estirpes en cambio se querrán tan inmortales como la ciudad que ellas constituyen (el *zoón megistón*, el «ser viviente» más alto porque, presumiblemente, no habría de morir). Y así también, andando el tiempo, se querrá inmortal en suma la entera Ciudad de los Hombres: *Cosmópolis*, como asevera Kant en un opúsculo no en vano titulado: *Idea de una historia universal en sentido cosmopolita*.

Repárese, sin embargo, en que el habitante de ciudad *no habita la tierra*, como es lógico. Al contrario, reniega de ella. Pues abrir un lugar implica una divisoria (Robinson Crusoe repite al respecto un gesto ancestral: el gesto humano por excelencia). Desde entonces, tanto en el interior *renegado* como en el campo *doblegado* (el labrant-

ío) se procede a la tala y roza, a la quema y destrucción de antiguos lugares físicos y espirituales (y muchas veces, destrucción o dominación de las gentes que allí vivían). Por consiguiente, siempre será demasiado tarde —salvo para la mala conciencia y el arrepentimiento, tardío por definición— habitar la tierra como si fuera la primera vez. Habitar en la ciudad implica *violentar* la tierra. No en vano son descendientes de Caín Tubalcaín, el primer herrero, forjador al mismo tiempo de arados y lanzas; y el gran constructor Nemrod, inmortalizado por Brueghel en el momento de dictar órdenes a arquitectos y alarifes para el levantamiento de la Torre de Babel. Por eso, incluso tras el fracaso de la Ciudad Única y del lenguaje único, la habitación humana se yergue desde entonces, desafiante, en medio de lo *inhóspito*, en medio de lo *spaesante*: aquello que está fuera de todo *paese* y de todo *paesaggio*.

El hombre de ciudad usurpa el lugar de Yavéh Dios y se convierte en ojo que domina desde lo alto, en mano armada que rechaza al enemigo con «instrumentos cortantes de bronce y de hierro» (*Gen. 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, debido a la supervisión divina), sino la ciudad, de modo que domina así activamente los campos y, *ad limitem*, otras ciudades y otros hombres (movimiento centrífugo, humano).

Y nuestra historia, la historia de la civilización occidental, traza así un arco que va de la incumplida condena divina: la doble pérdida del Paraíso y de la Tierra por parte del *apolide*, hasta la doble reconquista de ambas esferas, transfiguradas en la esfera cibernética y telemática.

Una ciudad es un centro de recepción, almacenamiento, distribución e irradiación del Poder surgido de la reflexión de la *técnica prometeica* (el fuego del cielo) sobre la hosquedad y cerrazón de la tierra. Por eso, hasta la mitad del siglo pasado, ese Poder surgía fundamentalmente de la explotación de la tierra y de la transmisión por mar de los bienes así obtenidos. La lejanía del centro, de la Metròpoli, 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 el Imperio. Si tenemos en mente el paradigma metropolitano típico del siglo XIX (Londres, como capital financiera de un Imperio marítimo, y París, como centro cultural de la Europa continental), podrá apreciarse cuán poco había variado el esquema griego de la ciudad ideal, en cuanto *justo medio* entre cielo y tierra, ejemplificado en el antiguo teatro de Taormina, en Sicilia, con su hermosa conjunción de opuestos: la palabra que resuena en la oquedad, aprovechando la vertiente natural de la colina, enfrentada al sordo ruido del volcán en erupción. Dos elevaciones enfrentadas, protegiendo la una y amenazando la otra a la ciudad, allá abajo, a la orilla del mar.



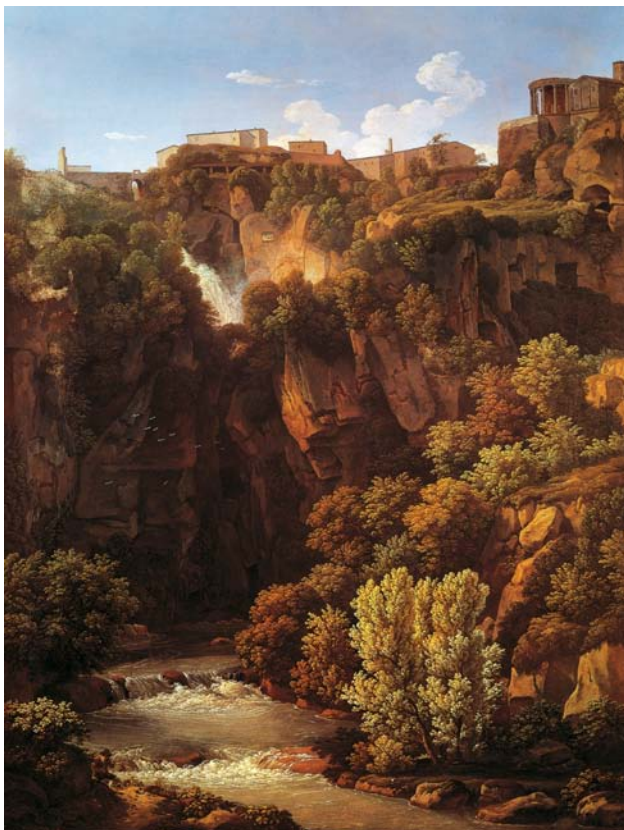
Y es que no hay voz ni visión sin oquedad previa, que permite la resonancia y la convivencia, el «oír unos de otros», cantado por Hölderlin. El término «teatro» remite al griego *theatrón*, o sea aquello que deja ver: el horizonte humano de comprensión. Y a su vez este «dejar ver» corresponde a una metamorfosis profana del *templo*: esa delimitación de un terreno baldío, ese cerco primigenio a partir del cual se abría mundo y que ahora ha de ceder su puesto *extramuros* e integrarse en la ciudad.



Por lo demás, la Ciudad-Estado, e incluso, *mutatis mutandis*: el Estado-Nación, presentaba desde Aristóteles unas características generales hoy en franca retirada, que podemos resumir brevemente así: 1) una relativa autarquía o autosuficiencia, extensible a la zona de influencia respecto a otras póleis y, a fortiori, como protectorado de las propias colonias; 2) un territorio circundante rico tanto en materias primas (para la manufactura y la industria) como en agricultura y ganadería; 3) una extensión cuyos límites territoriales vienen marcados por la facilidad para enviar rápidamente a las fronteras una fuerza expedicionaria de castigo o defensa; 4) una situación estratégica que permita tanto el comercio interno como la vigilancia de todo el territorio (el caso de Atenas, con su salida al mar por el Pireo, es paradigmático); 5) una jurisdicción lo suficientemente grande como para que los ciudadanos puedan 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 Argentina, p.e.); y 6) una distribución interna de las masas jurisdiccionales, en 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.

Sólo que de este modo se va perdiendo inexorablemente la primitiva relación —aun conflictiva— con la montaña que, cual axis mundi, conectaba los ínferos —los infiernos— con el cielo, por un lado, y con la tierra a la vez hostil y prometedora (el bosque, el mar) por otro. Se va perdiendo, en suma, el contacto con lo sagrado, la representación de cuyos restos pasa a ser ahora objeto de melancólica contemplación por el burgués, en el paso decisivo del siglo XVIII al XIX. Pues, como diría Antonio Machado: «Se canta lo que se pierde».



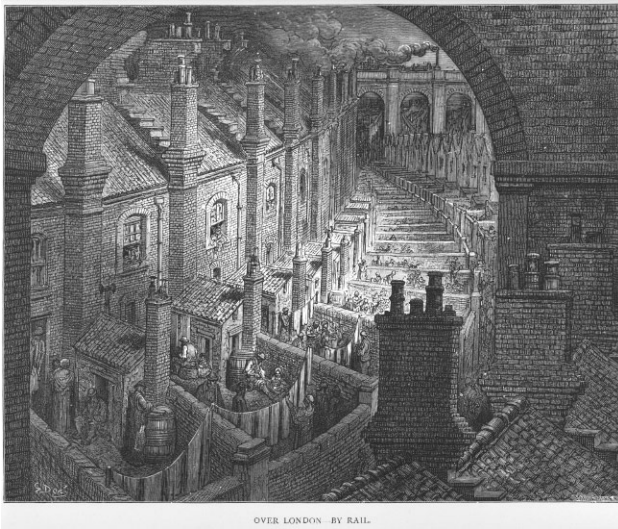
Y así, ya desde los inicios del siglo XIX, si la parcelación y estratificación de la tierra no tomarán ya como modelo de cohesión urbana y ciudadana al circo, al teatro o al templo (como todavía se hará en los grandes fastos de la Revolución Francesa), también el palacio principesco de antaño acabará, en cuanto mansión burguesa, siendo una parodia de sí mismo, un encierro ante un mundo que ya no se comprende y que es visto en consecuencia a partir del *marco* de la ventana: una divisoria equivalente al marco del cuadro, de cortadura entre la reflexión, la interiorización del Poder y la expansión del mismo.



Ahora, el poder está fuera, enteramente, obscenamente expuesto. Todo es ya escenario. La expresión urbanística y arquitectónica 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).



Así, de las ciudades conectadas del pasado, como Pompeya, localizada al abrigo de una colina, con sus bombas de agua para el suministro y el drenaje de aguas fecales, pasamos ya a las claras, a través de la revolución industrial (la liberación de la energía respecto a sus fuentes naturales), a la ciudad desconectada de la naturaleza y técnicamente conectada en cambio mediante redes (*networks*), como el Londres de Dickens, con sus calles anchas para el tráfico, ferrocarril, tranvías y autobuses, suministro municipal de agua, centrales de gas y electricidad para la distribución de energía, redes de teléfono y telégrafo.



Desde luego, todo este proceso urbano de desvinculación de la tierra... y del cielo culmina cuando la vida se da también en la noche... y más: cuando ciudad y noche se hacen sinónimos, y el día acaba por refugiarse —se diría que avergonzado— en la naturaleza (los parques y jardines y, más allá, el campo, el mar, la montaña). Es el mundo, en suma, del trabajo y del beneficio, *regulados* técnicamente: la misma energía que mueve las máquinas es la que asegura una *vida continua* en la ciudad. O mejor: esa domesticación (almacenamiento y distribución *ad libitum*) de la energía es la que asegura que la ciudad es la *vida continua*, no la vida natural, ya tendencialmente inexistente y recogida si acaso socio-artificialmente en los períodos vacacionales. La luz de la ciudad es ya la luz *artificial*, la luz eléctrica, que promete tanto la victoria democrática del hombre común frente al aristócrata —el Señor natural, de sangre— como la derrota técnica del sueño, el hermano de la muerte, cuando se toma la ciudad en su conjunto, como si fuera un solo individuo. Es el canto triunfal de la verdadera y duradera *aurea mediocritas*, con la que se identifica Frank Sinatra en *New York, New York* (y nosotros con él):

*I wanna wake up in a city, that doesn't sleep
And find I'm king of the hill-top of the heap.*
(«Quiero despertarme en una ciudad que no duerma
Y ver que en lo más alto del montón soy yo el rey»).



Al respecto, quede aquí sólo apuntada la *tesis* (de arduo desarrollo) de que la ciudad moderna se ha ido desarrollando en conversación con la técnica moderna y en estrecha correlación con los tres tipos de arte urbano por excelencia: el teatro, el cine y los aparatos *multimedia* (televisión, vídeo, Internet) que permiten el control, la distribución y aun la producción personal de obras audiovisuales, de modo que la progresiva pérdida de interacción real ciudadana a todos los niveles (trabajo, política y actividades lúdicas) se compensa con la irrupción de la *commodification* de los más íntimos estratos de la vida cotidiana. Como si dijéramos: la pérdida de la ciudad tradicional se compensa con la erección *urbi et orbi* de los simulacros emanados por Mépolis, la No-Ciudad. Sólo que ahora la urbe y el orbe son cualquiera en general y ninguna ciudad en especial. A eso se le llama, de un lado, Globalización. Del otro, Sociedad del Espectáculo. Fin de la *privacy*. Triunfo de la transparencia y de la luz... cuando quizá no haya nada que ocultar porque tampoco haya muchas distinciones que mostrar.

Recorramos brevemente esos estadios:

1) A las primeras instalaciones de luz de gas en la ciudad (1810-1880) le corresponde el triunfo del *teatro* y especialmente de la ópera, o sea de la palabra «enclaustrada» en los nuevos templos laicos (Schiller *dixit*): un arte destinado a un público distinguido (la burguesía *snob* mezclada con algunos fósiles aristocráticos), protegido dentro de sus nobles edificios (los de la gran banca, más que las propias viviendas), reproduciendo así interiormente, como distinción entre centro y periferia, la antigua demarcación entre ciudad y campo (un campo exterior en vías de extinción).



2) A la electrificación (1880-1920) le corresponde tanto la imagen en movimiento, es decir el cine mudo en blanco y negro en el interior de la nueva casa comunal: el cinematógrafo, como su correlato a nivel urbano: la movilización colectiva de la vida cotidiana: el tráfico urbano (tranvía / tren subterráneo metropolitano).



Que el cine habría de corresponder a su vez al adoctrinamiento en los consejos de fábrica es algo que ha quedado inmortalizado en la famosa definición de Lenin: «La revolución es la electricidad más los soviets». El público parece desaparecer así, abochornado ante la presencia rotunda del Pueblo, el cual, una vez aleccionado masivamente en el cine y la fábrica, toma las calles como una verdadera obra de arte viviente, en cuanto sustituta y sucesora de las antiguas procesiones paganas y cristianas. Al foco de la cámara cinematográfica corresponde el ojo solar del guía, tanto en el fascismo como en el socialismo. Y del mismo modo, a la entronización barroca del palacio principesco, con sus ornamentos y volutas, le sigue la claridad contundente y rectilínea de la ciudad nueva, ejemplificada en las elevadas arcadas de Giorgio de Chirico: remedo de las fábricas de producción en serie y bandas de montaje.



3) A las luces fluorescentes de neón (1945-1980), tras la Segunda Guerra Mundial, les corresponden el cine en color y la iluminación completa de la metrópolis, con clara tendencia a identificar vida urbana y comedia cinematográfica en la *american way of life*. En el *Down town* de la ciudad nace el arte público, todavía ligado a los ejemplos de la *big culture*, es decir como *outdoor sculpture* que sirve de realce abstracto —pues ya no hay héroes que

celebrar, sino sólo la acumulación creciente del beneficio— en el exterior de grandes edificios, los *skycrapers* destinados fundamentalmente a la banca, compañías de seguros y departamentos gubernamentales. Mientras, gigantescos nudos de comunicación unen este centro —en el que ya no hay ni pueblo ni público— con los extensos conglomerados de la *Uptown*: glorificación de una naturaleza casi absolutamente domesticada, uniformada en su diversidad de chalet, pequeño jardín, perro y picnics. Nace la *Sprawl city*: la pseudo-ciudad que se extiende como una mancha de aceite.



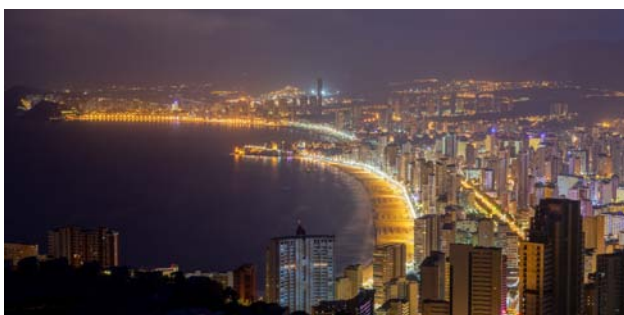
4) Y en fin, a partir de los años 80 del pasado siglo, la electrónica se expande en las tres dimensiones que conforman la nueva ciudad, o mejor: la No-Ciudad, *Mépolis*, a saber:

4.1) *Old City*, una novísima vieja ciudad, basada en la «reconquista» de un supuesto *casco histórico* (resultado del derribo de viejas fábricas obsoletas y de las correspondientes barriadas obreras) por medio de una interna remodelación informatizada de viviendas y oficinas de *alto standing* y de estilo rebuscadamente «antiguo» (en Norteamérica, «antiguo» significa los viejos dinosaurios de la *Down Town* de la primera mitad del siglo XX), mientras por fuera se reviste cromáticamente la piel de los edificios mediante juegos de luz utilizando *diodos* (*leds: light emitting diodes*), convirtiendo así el exterior de la entera ciudad en un espectáculo abstracto de luz y sonido: especialmente de noche, los edificios desaparecen (en palmaria inversión de la iluminación por gas, destinada a realzar los edificios de los *beati possidenti*), convertida su fachada en mero soporte o pantalla, que ya ni siquiera necesita comunicar noticias (como en el panel de Times Square, en Nueva York), de la misma manera que los piojos posmodernos de la brillante cabellera lumínica de la ciudad, o sea los *graffiteros*, tampoco necesitan llenar ya paredes y muros con proclamas políticas o con pintadas *naif*, sino simplemente embadurnar superficies con grafos incomprensibles;

4.2) *Sim City*, la ciudad-simulacro, dedicada al ocio y la diversión: las afueras de *Old City*, con la cual tendencialmente se va confundiendo, como se aprecia muy bien en el *Colosseo* romano, con sus «centuriones», o en La Barceloneta, la playa artificial de Barcelona.



O en fin, como culmen y epítome de la ciudad que no es ciudad, de los *resorts* que generan mayores beneficios que las grandes fábricas de automóviles, de incierto futuro, como es el caso paradigmático de Benidorm, en la costa levantina española, que se anuncia con desparpajo como rival de Nueva York. Y con razón, dado que en la *Big Apple* todavía existen edificios destartados y comidos de ratas, calles sucias y peligrosas, y multitud de *homeless*, mientras que en Benidorm ya sólo existe el *fake* en estado puro: reinos y ruinas de plástico, el sueño estúpido de la ciudad ideal, el epítome del mundo, de nuestro mundo.



Por cierto, *Sim City* ha sustituido con creces (cuestión de la *political correctness* y del rearme moral) a *Sin City*, la ciudad del pecado, reciclándose en ella y nutriéndose de sus restos, siendo su paradigma inigualado Las Vegas, con su *Strip*. Y, como corresponde a una dimensión de *Mépolis*, la ciudad virtualmente omnipresente pero no completamente encarnada en parte alguna, *Sim City* se extiende y prolifera también y sobre todo en los centros de metrópolis y megalópolis, sumidos en un claro tercer-

mundismo: un aglomerado de múltiples razas y culturas en donde medran las flores del mal electrónicas junto con los restos de la drogadicción, la prostitución y las mafias organizadas (desde la pequeña delincuencia a la mendicidad) que, habiendo penetrado desde la membrana rural, amenaza ahora 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.

Al respecto, no deja de ser interesante la contrapartida aséptica de *Sim City*, en limpia pero insípida coalición con los actuales *condominios*: resultado espectacular del reciclado de los *suburbs* y *garden cities*, pero ahora bajo el signo de la exclusividad y la distinción, como una suerte de *centrifugación* de *Old City* en las afueras de la ciudad. Son las casas de la *New Gentry*, cuya primera y celebrada manifestación fue precisamente *Celebration*, al otro lado de la autopista que lleva a Disney World, en California: la primera ciudad que es completa propiedad de una *Corporation*; en este caso, como cabía suponer, de la *Disney Factory*. El ejemplo cunde, avivado por el terror de los buenos contribuyentes al terrorismo internacional, a la peligrosidad de las calles de la gran ciudad y al desprecio, no exento de temor, hacia el inmigrante. Así van surgiendo como setas los *CID's* (*Common-Interest-Developments*) en América; las *KoWo* (*Kommunikative Wohngemeinschaften*) en Alemania y las conurbaciones en condominio en España, como La Moraleja o Fuente el Saz, en las afueras de Madrid. Ya no es necesario visitar un Parque Temático: la propia *Sim City*, en su variante indigente u opulenta, lo es ya.



4.3) Y en fin, el corazón de *Mépolis*: *Bit city*, la ciudad de la ciencia y de los negocios (si es que existe ya alguna diferencia entre ambas esferas): como genuina encarnación de *Mépolis*, no se trata ya tan sólo de que sus edificios sean pastiches, fakes, sino del hecho inaudito de que 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. Pues la cohesión no es aquí tanto urbana cuanto electrónica: viene garantizada por la conectividad (dentro de cada empresa, y entre ellas con las áreas de servicio y gobierno) y por el ancho de banda utilizado, no en cambio por el valor del terreno en el que se asientan —o están «anclados»— los terminales de la cibercidad, cuyos *tópoi* son «lugares» virtuales, formados de software, y no construidos con piedras, ladrillo o

cemento; lugares conectados por linkages lógicos, y no desde luego por puertas, pasajes y calles. De la misma manera, sus habitantes no son ya los «hijos de la Tierra» platónicos 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, y, en fin, cerebro-inteligencia artificial. Y sin embargo, contra lo que cabría esperar, *Bit City* sí se apoya — vampíricamente, diríamos — en las megalópolis del capitalismo tardío, a su vez munidas de edificios inteligentes, en cuanto centros neurálgicos de los negocios y las comunicaciones. En un sistema a la vez reticular y jerárquico, estos centros de negocios (adyacentes a las enormes superficies dedicadas a Ferias internacionales) vienen así insertos en las megalópolis, utilizadas a su vez por *Mépolis* como ganglios reticulares que cubren la haz de la tierra, rodeados de franjas enormes de miseria y de desertificación, como en el caso de Bangalore, una ciudad india del principado de Mysore, elegida por la Administración británica en la segunda mitad del siglo XIX como sede de industrias, instituciones educativas y de investigación en virtud de su accesibilidad, clima y entorno verde, y que a partir de los años 90 del siglo XX es una megalópolis que suministra la infraestructura de estaciones terrestres para satélites, links de microondas y parques de software, como uno de los centros neurálgicos de *Bit City*.



Y bien, ¿dónde está la propia *Mépolis*? Desde luego, no está real y efectivamente en parte alguna, mientras que virtualmente lo está en todas (lo cual hace sospechar que se trate de un retorno *spectral* del Dios cristiano muerto, dado que también se presenta bajo tres *avatares*, o sea, *trinitariamente*, y que existe tan sólo en el movimiento, en el circuito que tiene lugar, incesante, entre las tres esferas; los Padres de la Iglesia llamaban *perichoresis* a algo semejante). Una afirmación, ésta, que podría explicar el hecho estupefaciente de que por una parte, y con razón, se hable hoy de la expansión planetaria de las ciudades, habida cuenta de que hay ya sobre la tierra 23 megalópolis, o sea ciudades cuya población excede los cinco millones de habitantes, y 284 metrópolis, es decir ciudades de más de un millón de habitantes. Por lo demás, aproximadamente los dos tercios de la población mundial viven en ciudades de 100.000 o más habitantes. Por lo tanto, la creencia en una *Cosmópolis* futura parece estar bien fundamentada (una cosmópolis separada, como ya advertimos, por enormes zonas desertificadas o miserables). Pero por otra parte, en fecha ya tan temprana como 1967 advirtió Marshall McLuhan: «Ya no existe la ciudad, excepto como espectro cultural para turistas... Cualquier restaurante de carretera, con sus equipos de televisión, sus periódicos y sus tiendas es tan cosmopolita como Nueva York o París... La metrópolis es algo obsoleto.»¹ Es verdad que cuarenta años atrás Le Corbusier decía más o menos lo mismo... de la ciudad moderna, porque quería

reconstruir enteramente las ciudades de modo racional y geométrico, en correspondencia con el *purismo* de las vanguardias. Hoy, a nadie se le ocurriría patrocinar un nuevo *Plan Voisin*. Más bien se trata, como hemos visto, de parasitar los fantasmas de las viejas ciudades, inyectándoles un alma electrónica. El alma de *Bit City*.



Hoy, *Mépolis* corresponde a un mundo globalizado, es decir interconectado de múltiples maneras: por arriba, mediante redes de telecomunicación, por máquinas y edificios inteligentes (tal como están las cosas, será mejor no llamar «inteligentes» a los seres humanos); en superficie, por distribución de energía y sistemas de transporte; por abajo, mediante conducciones, suministro de agua y cloacas; y en los márgenes, en fin, en la recogida y reciclaje de residuos.

Este es el mundo entero, en escorzo: repetible y presente en cualquier rincón de la tierra. *Mépolis* es *el sitio* (*situs* y «sito», *site*) que recoge y articula todos los no-lugares (nudos de comunicación: aeropuertos, estaciones, centros comerciales, centros feriales, conurbaciones... y *espacios verdes*). Purísima movilidad, *Mépolis* vive de las conexiones, de los constantes *linkages* y de los *hyperlinks*. Convierte las cosas en flujo, y luego en tejido, en *texto*. Sólo que no hay contexto.

¿Otro mundo es posible? ¿Es posible volver a la ciudad del buen gobierno, representada en los frescos del Palazzo Pubblico de Siena?



He aquí una ciudad que se restringe a sí misma. Una ciudad, como Lucca, donde sus murallas, antes bastión defensivo, sirven ahora de protección a una vida en la que aún es posible *lo struscio*, el «roce» entre ciudadanos que saben de las vicisitudes de las distintas familias y pueden todavía ayudarse entre sí. Una ciudad doble, como Perugia o como Bérgamo, que dedican la parte baja al crecimiento ordenado de la industria y el comercio y preservan la parte alta como signo relacional e histórico de una identidad que perdura por siglos.

Y sin embargo..., sin embargo no habría quizá que hacerse demasiadas ilusiones, ya que algunas de esas ciudades son un ejemplo de identificación progresiva de *Old City* y *Sim City*, allí donde la historia efectiva desaparece para dejar paso franco a la historia de los *films*, *teleseries*, *vídeos* y *blogs* que sobredeterminan y recargan la vieja y recoleta ciudad hasta convertirla en botín de turistas (la antigua República Serenísima, la Señora de Bérgamo, ya es enteramente una ciudad-simulacro, con la población «autóctona» viviendo en Mestre o Chirignago-Zelarino). Extensas zonas del centro de Roma o de Barcelona son ya insoportables para sus habitantes.

En Los Ángeles, hasta las clases medias negras e hispanas huyen de las bandas organizadas y de la miseria generalizada abandonando el centro hacia el Norte, entre San Fernando Valley y San Bernardino. Mientras, los propietarios de edificios del centro de la ciudad cobran las rentas desde sus mansiones del Oeste. Electrónicamente, *of course*. Por eso, tras el terremoto que en 1994 asoló San Fernando Valley, se ha pretendido crear una ciudad «como las antiguas». El resultado: de nuevo, una ciudad doble. De un lado, la ciudad de plástico, para los turistas. Del otro, la ciudad-jardín, para atraer a nuevos residentes.



San Fernando pretendió sin éxito segregarse de Los Ángeles (es un condado de esa ciudad), precisamente para preservar su imagen de ciudad de viejo cuño, repartida pues entre la gerontocracia de algunos potentados y la algarabía de turistas californianos, ansiosos de visitar *an Old Spanish City*, construida según los sueños «coloniales» de esos turistas. Sin embargo, el punto significativo estriba en el tipo de campaña en pro de la segregación que en 2007 llevó a cabo Marc Strassmann, como ejemplo impar de la unión de *Old City* y *Bit City*. En efecto, Strassmann realizó la propaganda de su candidatura únicamente a través de la red, sin personal ni oficinas, sólo con su PC. Sólo su PC. Sus promesas electorales: acceso universal a Internet de banda ancha, a dispositivos móviles, de mesa o portátiles (*laptops*), a la administración gracias al *e-gobierno* (con la consabida meta del fin de la burocracia); acabar con la brecha digital para que todos los ciudadanos pudieran disfrutar del *e-learning*, de la *televenta* y hasta de la *e-medicina*. Y como cabía esperar, también apostaba por el *software* libre, el voto *online* y los coches eléctricos. El colmo del pensamiento progresista, pues. Y prometió en fin la renta del Valle siendo proveedor de servicios de *e-administración* para otras comunidades. Lástima que no consiguiera su empeño. Habríamos tenido en ese caso un puro alcalde (*Mayor*) de

Mépolis, cuya nueva metamorfosis se está incubando quizá en la tan afamada proliferación de *ecocittà* y de *ecobarrios*.

La ecociudad se presenta al respecto bajo una doble perspectiva: *dialéctica* y de *retroalimentación*. En el primer caso se propugna una ciudad de población en torno a los 100.00 habitantes (como Bérgamo), entendida como un conjunto de piezas interconectadas y con suficiente autonomía; algo así como el escenario cotidiano de articulación entre lo local y lo global. Desde la perspectiva del *feed-back*, se defiende una continua regeneración ecológica de la ciudad como marco fundamental de actuación colectiva humana inserta *adecuadamente* en su entorno, o sea con una fluida relación transversal con los barrios y áreas limítrofes, con acceso a los servicios y equipamiento de carácter central, conexión con las redes globales y a la vez respeto por los signos tradicionales que aseguran una identidad cultural local, y, en fin, respeto e integración de los elementos paisajísticos en el entorno de la ciudad.

¿Se encontrará aquí esa posibilidad de *habitar la tierra* de otro modo? Yo diría que es difícil, dado que de lo que se trata en este caso es más bien de habitar o más bien de *colonizar* el cielo, reconstruyendo el territorio desde las exigencias de la electrónica. Son las ciudades llamadas *loose-knit*, «de trama suelta», las cuales permanecen por fuera más o menos como hoy (igual que las estructuras del córtex se superponen al sistema límbico), tramando un tejido urbano de moradas «vida-trabajo» (los *lofts* son un buen ejemplo de ello), constituyendo así vecindades operativas las 24 horas del día, con configuraciones remotas de lugares de encuentro electrónicamente mediados, una producción descentralizada, sistemas de marketing y distribución, y servicios conectados electrónicamente. Este nuevo tipo de ciudades puede resultar crucial para mercados fácilmente accesibles, dedicados a los *media*, el entretenimiento, pequeñas editoriales y bancos, así como *online retailers* (algo así como: *e-detallistas*). Este nuevo estilo de vida urbana *wired* se presenta como alternativa a los intermediarios habituales (periódicos locales, tiendas de vídeo, cines y filiales bancarias). Y ciertamente, resultan más eficaces que esos pequeños negocios. El problema de ello es que precisamente son las redes mismas las que amenazan la existencia de los «barrios».

En cambio, existen pocas dudas de las ventajas de los llamados *ecobarrios*, como su baja *densidad* en compacidad (es decir, exigir que los edificios tengan menos m² de fachada y cubierta edificadas por persona), su *mezcla de usos* (acceso a dotaciones, equipamientos, centros de trabajo y ocio) y el *predominio del transporte público*, o el desplazamiento *ciclista y peatonal* sobre la movilidad basada exclusivamente en el vehículo privado.

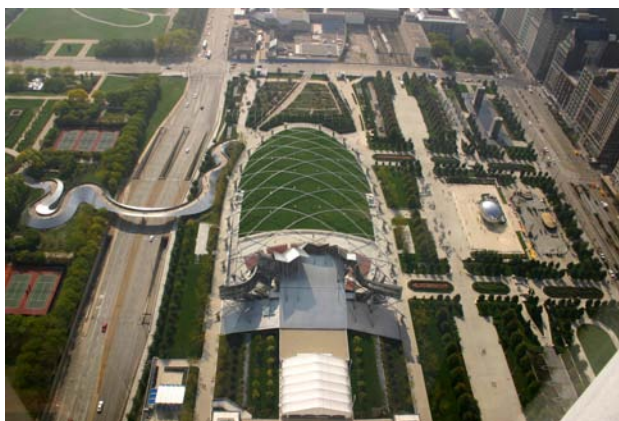
Yo mismo vivo en una *neociudad* de estas características: Tres Cantos, que alberga el Parque Tecnológico de Madrid. Pero habría que evitar al respecto todo tipo de ensoñaciones nostálgicas. Más bien son ciudades de tele-servicios, que pretenden establecer, ciertamente, una nueva relación con la naturaleza, o mejor: con la *tecnonaturaleza* de la que he hablado en mi *Abitare la terra*. Antes, la naturaleza era considerada bien como *madrastra* (Kant) y «enemigo» (Leopardi) o, a lo sumo, como escenario neutral, más o menos dispuesto a la prepotencia del hombre a través de la técnica. Ahora, la tecnonaturaleza tiende

a ser o bien *reserva lúdica* (de los espacios verdes urbanos a los parques regionales y estatales), o bien un producto tecnológico, a veces de excelente acabado (como el *Parco Botanico* de Perugia, por ejemplo), dada su sorprendente semejanza con un parque urbano «natural», que tuviera árboles «de verdad». Sólo que debiéramos empezar a cuestionar la vieja distinción aristotélica entre lo «natural» y lo «artificial» como lo que crece y medra *de suyo*, frente a lo que lo hace *por violencia*. Muchas especies, botánicas y naturales, al igual que muchos restos de antiguas ciudades se habrían perdido de no ejercer sobre ellas una benéfica *violencia* la mano del tecnobiólogo o del urbanista.

En todo caso, obviamente es preferible la vida en la incipiente *ecociudad* que en *Mépolis*. Y desde luego, parece difícil encontrar otra alternativa que no sea la de la nostalgia (oscilante entre la decrepitud y la venta *al por mayor* de la ciudad a las masas de turistas). Para algunos —entre los que me cuento— una leve esperanza vendría dada por la irrupción de lo «cómico» y hasta de lo «delirante» en la nueva arquitectura. Se trataría, en efecto, al decir de Rem Koolhaas, de luchar desde el interior con las mismas armas que el neoliberalismo mediático, pero en función de un urbanismo basado en la disociación, la desconexión, la complementariedad, el contraste y la ruptura. Un urbanismo anticapitalista... y antimarxista, apoyado en la vigorosa denuncia que hizo Foucault en *Le pouvoir et la norme* de la idea metafísica según la cual la existencia concreta del hombre se debe al trabajo. Por el contrario, señala Foucault:

la vida y el tiempo del hombre no son por naturaleza trabajo; son placer, discontinuidad, fiesta, reposo, necesidades, apetitos, violencias, depredaciones, etc. El capital debe transformar toda esta energía explosiva en una fuerza de trabajo continua, y continuamente ofrecida en el mercado. El capital debe sintetizar la vida en fuerza de trabajo, lo que implica una coerción, propia de un sistema basado en el secuestro.²

No estoy seguro de que esa propuesta encuentre oídos, hoy, en ningún *City Council*. Y sin embargo, sí podemos encontrar algunos ejemplos, restringidos a espacios bien determinados de una ciudad, en los que nos encontramos con una trama urbana efectivamente multiforme, con espacios colectivos transfuncionales, híbridos y múltiples, y con estructuras suficientemente indeterminadas como para posibilitar el encuentro y la acción colectiva. Ésta sería la tarea, quizá, de los actuales descendientes de Caín, bien mezclados, eso sí, con algunos *ángeles*, como sucediera antaño con la coyunda entre las atractivas «hijas de los hombres» y los servidores de los *Elohim*. Sólo que, ahora, esos ángeles son *cyborgs*, organismos polifuncionales capaces de transferir consenso, coherencia y universalidad a un espacio público igualmente abierto e indeterminado, polivalente. Tan indeterminado como estaba la tierra desértica que Caín y Enoc supieron hacer fructífera. Un buen ejemplo lo ofrece el reciente *Millenium Park* de Chicago (2005), que ha sabido dejar atrás de manera convincente toda traza de *parque temático* para convertirse en un verdadero lugar de encuentro.



Sea como fuere, las ciudades seguirán siendo *depósito de la memoria* y, esperemos, *archivo de la cortesía* (como dijo Cervantes ante una Barcelona evidentemente preolímpica). Algunas de ellas transportan a través de *cronotopos* lugares imborrables en los que nosotros nos reconocemos. Y ello no tiene que ver con el tamaño o con la potencia industrial y económica: Combray (o sea: Illiers, en Eure-et-Loire) seguirá viviendo y animando mentes y corazones a través de Proust. Siempre habrá alguien que vaya a la Isla de Saint Pierre (en verdad, una península), cerca de Neuchâtel, a buscar las huellas de Rousseau. Quien vaya a Ferrara preguntará en vano por *El jardín de los Finzi-Contini*.



Y en fin, Bérgamo brillará para siempre por haber dado a la *Commedia dell'arte* un hijo inmortal y algo chusco: Arlecchino, porque una de sus danzas campesinas (un tanto *rozza*, al decir de los entendidos) ha sido recogida como entremés de la comedia campesina en *A Midsummer Night's Dream*, porque ha dado motivo para que en su honor se escribiera la *Suite bergamasque*, de Debussy: una *suite* de piano tan elegante, tan íntima, que se diría hecha de sueños; y, en fin, porque dicha *suite* debió en parte su inspiración a unos versos conmovedores de Pierre Verlaine en su *Clair de lune*:

Votre âme est un paysage choisi
Que vont charmants masques et bergamasques,
Jouant du luth et dansant, et quasi
Tristes sous leurs déguisements fantasques!

He aquí una danza y un disfraz en los que se revela el alma delicada de la ciudad: el alma es ya el *paisaje*, recor-

tado fantasmagóricamente en el cielo nocturno. A condición de que todavía podamos contemplar la luz de la luna sin estar bañados en la luz eléctrica.

Notas

¹ «The city no longer exists, except as a cultural ghost for tourists. ... Any highway eatery with its TV set, newspaper, and magazine is as cosmopolitan as New York or Paris... The metropolis is OBSOLETE.» (“The Alchemy of Social Change”, item 14 of *Verbi-Vico-Visual Explorations*. Something Else Press. New York 1967).

² Cit. en J. M. Ripalda, *De Angelis: Filosofía, mercado y postmodernidad*, Trotta, Madrid, 1996, p. 105, n. 3.