LA CIBERCIUDAD A DEBATE: ETOPÍA Y DISTOPÍA.

Benjamin Rivas Velázquez
rivasmasvaletardequenunca@hotmail.com

La aparición de la ciudad constituye la manifestación material de la cultura humana. Así alcanzamos el nivel de civilización. La llegada de la industrialización produjo un aumento en extensión y complejidad del fenómeno urbano provocando la existencia de Metrópolis, concepto que conlleva el crecimiento físico y poblacional. Ahora la Revolución Informática genera nuevas perspactivas urbanas, como la Ciberciudad y la Metápolis, las cuales sólo podemos hoy vislumbrar sus posibilidades, riesgos y oportunidades.

Para construir el futuro hay que asumir que se están produciendo grandes cambios debido a una nueva revolución. La tercera Ola nos ha alcanzado y aún no sabemos hasta donde será capaz de llegar. Es la Revolución Informacional, que ha llegado a afectar todos los niveles de las manifestaciones humanas. Es una nueva posibilidad para reinvertarse junto con su propio entorno. Con la Red, todo el planeta es una ciudad.

Los antecedentes de una ciudad en la cual los avances tecnológicos se constituyen en su eje fundamental los tenemos desde la Cittá Nuova de Antonio Sant Èlia y las propuestas de ciudades enteramente nuevas generadas por el grupo Archigram en los años sesenta del siglo pasado. La apuesta se centraba fundamentalmente en la tecnología dura, en los cambios que los avances de la industrialización ejercerían no sólo en el trabajo y el transporte, sino en la sociedad misma, en su manera de relacionarse, de pasar el tiempo libre, en sus metas, y por consecuencia, en el marco urbano en que se desarrollan todas estas actividades humanas.

Por supuesto el automóvil y los ferrocarriles dejaron su huella imborrable en los planteamientos urbanos ya desde finales del siglo XIX, así como el elevador, el aire acondicionado y las estructuras de acero provocaron un panorama urbano de grandes edificios ganando cada vez más y más altura. La mayoría de las veces que se pudieron construir zonas urbanas nuevas fue a costa de demoler áreas de los cascos antiguos, como murallas o conventos.

Sin embargo, los planteamientos de una ciudad completa gestada a partir de tales avances no pasaron de ser ilusiones, atisbos de un futuro en que la tecnología tendría un papel protagónico en la constitución urbana. La visión con que cooperan las tecnologías informacionales a la concepción de la ciudad actual ha venido madurando desde entonces, dejando de ser meras especulaciones para adentrarse en el terreno de lo probable, y aún de lo posible. No se pretende reconstruir ni mucho menos destruir para "modernizar" como en el siglo pasado, sino actualizar, conectar, dar paso a las posibilidades que ofrecen los modos virtuales de comprar, conocer personas, trabajar, divertirse que se han puesto a la mano de tantas personas mediante la Internet.

"El ciberespacio metaforizado como ciudad, es decir, la ciberciudad, ha generado un amplio debate entre dos tendencias opuestas y coexistentes dentro de la visión tecnológica. Por un lado los tecnófilos que la describen como un entorno igualitario y liberador donde se han superado los problemas de la ciudad industrial; por otro lado los tecnófobos, que sospechan que tras la ciberciudad se ocultan infinidad de mecanismos de control y explotación social."[1]

[1] GARCÍA VÁZQUEZ, Carlos. *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*. Gustavo Gili. Barcelona, 2004. P. 177.

Analizando primero las visiones favorables a la tecnología, éstas son optimistas con respecto al arribo de la E-topía. Se cree que traerá una serie de beneficios, difícilmente asequibles sin la ayuda de la cibertecnología. Promoverá la democracia, la ocupación urbana del suelo rural, el establecimiento de abundantes relaciones interpersonales, la posibilidad de trabajar, conocer y descansar con mejores herramientas que hasta el momento.

"El mundo digital y el mundo físico se fundirán en un único interface que lo abarque todo, por lo que hay que proyectar ambos con la misma intensidad"[1]

Las tecnologías de la Información lo son de la comunicación también, amplifican las acciones activas, las potencializan.

Algunas situaciones previsibles, según los *fans* de la *ciberciudad*, serían los siguientes:

- Más tiempo para el ocio y las relaciones personales. Éstas cambiarán de ser las tradicionales basadas en lazos familiares y vecindad geográfica para convertirse en comunidades afines por intereses comunes. Aún el núcleo familiar tradicional, que ya ha resentido las consecuencias de la separación por motivos de estudio o trabajo, experimentará mayores cambios debido a la elegibilidad de la compañía y el tiempo de ocio.

- Información accesible desde cualquier lugar, independientemente de la raza, credo, situación social o económica. Tal alcance de la información se acerca mucho a las más altas metas de las democracias instituidas, de las revoluciones sociales, de las ideologías de más vanguardia. Será el sueño cumplido de la fraternidad, legalidad e igualdad.

- Urbanizaciones inteligentes. Podrán programarse por las autoridades para conducir el tráfico, el paso de autobuses y trenes, los semáforos; controlarían las emisiones de contaminantes, la reducción de deshechos sólidos y aguas negras, que serían tratados y reciclados para su aprovechamiento; reparaciones y mantenimiento de la misma ciudad. La vigilancia y monitoreo constante de las calles tendría en el crimen organizado o espontáneo un efecto de prevención, desalentándolo e inhibiéndolo.

- La *e-city* es un nuevo sentido de lo urbano y una renovada ambición de repensar la ciudad tal y como se ha venido generando hasta el momento. La ciudad debe ser el marco que favorezca los medios de comunicación virtual para que sean accesibles de manera absolutamente abierta para todos, aún fuera de un espacio determinado. No ya las bibliotecas, ni las universidades; la ciudad entera como puerto de conexión a la información.

- En la sociedad de la información, para crecer económicamente ya no es necesario crecer físicamente. El ordenador es a la red lo que la arquitectura a la ciudad. Se puede ya y avanzará aún más la posibilidad de trabajar desde casa, desde uno varios domicilios, no necesariamente en la misma ciudad, ni siquiera en el mismo país.

- Para tener una vida urbana ya no sería necesario vivir en las ciudades. Se impone un nuevo modo de vida, el rurbano. Se pueden pasar los días hábiles en la ciudad y los de ocio en el campo. O temporadas, como vacaciones, intercambios, proyectos específicos dedicados al trabajo, que requieran cierta actividad presencial, se podrán llevar a cabo en los cascos urbanos, pero se tiene como recompensa ciclos de tiempo libre, temporadas dedicadas a la pesca, la pintura o la poesía. Las "Villas de verano" serían como tiempos compartidos a las cuales se asiste en tales ocasiones, de manera que se habita tanto la oficina y el piso en la gran ciudad como la cabaña en los bosques, frente al lago y la montaña, alejada de ruido y el tráfico.

[1] VARIOS AUTORES. Diccionario Metápolis de Arquitectura Avanzada. Barcelona, 2002. P. 75

El espacio público ya no es el mismo que solía ser suficiente para la ciudad pre – cibernética. Desde luego han cambiado los hábitos del uso del tiempo libre que se asociaba con ellos, puesto que ahora es el centro comercial, sobre todo aquél con varios niveles y diversas ofertas, el sitio preferido de los habitantes urbanos para llevar a cabo citas de trabajo o amorosas, diversión, paseo y consumo. Dada la importancia de estos lugares, el espacio público tendrá

"dispositivos basados en construcciones ligeras conectadas a redes de energía e información en suelos naturales o artificiales inteligentes concebidos a partir de materiales reciclados. Un espacio relacional, cómplice" [1]

La globalización da lugar a la interacción y a la pluralidad, a los contrastes. No sólo a la hegemonía avasallante de la cultura del consumo. Francois Asher da lugar al término *Glocal* en su libro sobre la Metápolis; denomina así a aquel ambiente en que es posible vivir la globalidad sin perder el acento de lo regional. Y habla de la *Metápolis*, red de usuarios – ciudadanos que crece sin aumentar de tamaño, en contraposición a la *Metrópolis*, que necesariamente comporta un aumento físico, dimensional. La Metápolis, la Ciberciudad, la e–topía son ciudades de relaciones, de interacciones con el territorio y con otros territorios, no necesariamente cercanos; elásticas, abanico de ciudades, de situaciones. Lugar de ofertas y oportunidades. Más allá de la Metrópolis de la era industrial surge la Metápolis de la era informacional.

Se cuestiona la zonificación urbana y territorial, básicamente debido a que se puede trabajar e interactuar desde la casa, por la computadora. Se terminará por descentralizar e incluso diluir las ciudades en un *continuum* geográfico, en una red fractal tan semejante físicamente a un telaraña, como asemeja ésta a los múltiples contactos establecidos por los usuarios de la red.

Ya no será determinante la cercanía a los centros de generación de materias primas o a la concentración de mano de obra como en las ciudades industriales capitalistas y al no ser así, se puede contratar, comprar y comerciar con cualquier parte del mundo desde cualquier parte del mismo. Se ha llamado a tal ciudad *La ciudad hojaldre*[2], concebida como multilugar. Del mismo modo que nos referimos a una sociedad plural debemos hacerlo a una ciudad múltiple: una multiciudad, un hiperlugar, un lugar de lugares. Que un lugar ya no sólo es ocupado por un sólo cuerpo, sino por muchos, incontables; que una situación dada no necesariamente debe ser una cosa o la otra, sino ambas al mismo tiempo, en circunstancias paralelas, como lo plantea Venturi en su ya clásico texto *Complejidad y contradicción en arquitectura.*

"Cuando se chatea con amigos que viven en diferentes lugares del globo, cuando se compran bienes y servicios por Internet, cuando se establecen relaciones afectivas con personas que viven en cualquier lugar del globo encontradas en el ciberespacio ¿en qué ciudad se está? En ninguna y en todas, en un nuevo modelo para armar; en resumen, en el ciberespacio"[3]

Se vive un proceso de reinformar la ciudad. Varios usos del suelo al mismo tiempo, múltiples. Que la ciudad se autoregule, que planee las redes de agua potable, prevenga y contenga la contaminación, que ubique las zonas de riesgo, que prevenga, que dé la alarma de terremotos y huracanes casa por casa, edificio por edificio, que despierte por las mañanas a sus ciudadanos – usuarios según horarios escalonados, que caliente los edificios,

[1] Diccionario Metápolis. *Op. Cit.* P.204.
[2] García Vázquez. *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI.* Editorial Gustavo Gili. Véase particularmente el capítulo IV: "La visión tecnológica de la ciudad".
[3] FINQUELIEVICH, Susana. *Los actores sociales urbanos en la sociedad de la información: de los hippies al e-commerce.* En TORRES RIBEIRO, Ana Claudia. (Comp) *Repensando la experiencia urbana de América Latina: cuestiones, conceptos y valores.* CLACSO. Buenos Aires, 2000.

que apague las luces de las autopistas y de los parques, que controle la vegetación, que elimine, clasifique y recicle la basura, son algunas de las metas que se proponen los *e – tópicos*.

Por supuesto con tales cambios reales o supuestos de la vida inmersa en el mundo informacional se vienen una serie de desafíos que deberán ser resueltos para que los tales beneficios no conlleven problemas aún mayores que las ventajas. Aquí es donde entran los detractores, aquellos que hablan de la *Distopía*, la sociedad no beneficiada por la tecnología sino sitiada, ahogada en ella.

Un reto importante para semejante intervención de la tecnología en la vida diaria es cómo evitar el síndrome del trabajo permanente. Si actualmente ya se conoce el fenómeno de los *workholics* que en Estados Unidos, Japón o la Comunidad Europea se ha convertido en un verdadero problema de salud pública ¿que podemos esperar si la fuente de trabajo está en nuestra propia casa? No habiendo excusa posible, ni transporte deficiente, marchas o bloqueos, falta de equipo o material de trabajo, no se puede menos que ser eficiente, cumplido, capaz, hasta el límite de la neurastenia.¿A qué hora deja de trabajar un *broker*?

La democracia perfecta y el acceso al trabajo conseguidas a través del ordenador tiene una clara limitante: la falta del mismo para una todavía gran cantidad de pobladores de este cada vez más injusto planeta, que reparte de manera tan desigual los ingresos, los esfuerzos y los logras de la tan extendida revolución de la *ciber-economía*.

Para miles de millones de personas en el mundo no es una computadora lo que les sirve para trabajar, sino sus brazos, la materia prima más barata que existe, abundante, reemplazable, omnipresente, urgida.

Otro reto, pues, inherente a este modelo de ciudad futura, es la educación. ¿Cómo serán posibles el desarrollo de oportunidades, la oferta de trabajo, el aumento del ingreso, las múltiples opciones sin una educación pública, gratuita y eficaz que capacite a los estudiantes en la misma tecnología que sirve de base para semejantes beneficios? Es claro que con un sistema de educación pública tradicional, orientado al seguimiento de instrucciones y a la memorización, así como al apego a la norma de manera acrítica no se podrá tener el perfil del estudiante y próximo profesional orientado para un tipo de vida como el que se plantea en las *E – topías*.

Existe el riesgo, más bien, de que el acceso a la educación, a la formación tecnológica y a las oportunidades que ello conlleva, se convierta en un nuevo elemento de separación tanto entre individuos como entre naciones. Ya desde ahora es claro que aquellos países que tienen acceso a la información, a las grandes inversiones y a los modos de generación de riqueza a través de la tecnología son cada vez más opulentos, mientras hay otros que ni siquiera atisban en el horizonte dichas posibilidades.

Los siete países más ricos del mundo poseen más riqueza en conjunto que los 84 más pobres. Evidentemente para los primeros, la tecnología se ha convertido en una fuente de oportunidades. Pero en los segundos tales oportunidades se regatean, se ocultan o se administran a conveniencia de los primeros. La globalización se alía con el neoliberalismo para encuadrar el orden internacional con una estructura rígida, con reglas claras, frías e inflexibles.

Y como de retos se ha tratado hasta aquí, se nos presenta uno más en el renglón de la ecología y el planeamiento urbano. Si la ciudad ha de extenderse hasta el infinito, habrá que tener especial cuidado en conservar los ecosistemas ya no sólo de alrededor de las áreas urbanas, sino de todo el mundo, puesto que el aspecto de las distancias ha dejado de ser relevante para la ocupación del suelo. Todo el planeta está expuesto a la

"colonización" de los ciberciudadanos, a la vez que se encuentra amenazado, y tal vez de muerte, por los mismos.

Como es de esperarse, entre los opositores firmes a la perspectiva de las ciberciudades y los eufóricos nuncios del progreso de la mano de la computadora se encuentran posiciones intermedias, remansos de tranquilidad y diálogo sereno de las múltiples opciones que se presentan a la vista.

No se puede eliminar alguna opción sólo por miedo o desconocimiento, de la misma manera que no se puede acoger con exagerado entusiasmo un planteamiento que empieza a enseñar pronto una serie de desajustes y desafortunados parecidos con anteriores programas de equidad generados a partir de la ciencia y el progreso que se proponen como la solución de todos los males, sí, pero no de todos los dolientes.

En el análisis de las oportunidades, en el sondeo de los riesgos, encontraremos el modo de irnos preparando mejor para los cambios en que estamos ya comenzando a perfilarnos como la sociedad del futuro, que hoy somos y ayer soñamos.