El ciberespacio como ciudad[1]

Por la redacción

La *polis* en la antigua Grecia fue concebida como el prototipo de una ciudad autónoma con su propio gobierno y su propia economía. En la actualidad, las ciudades que conocemos están construidas por una comunidad, un espacio geográfico y, lo más importante: una arquitectura propia, que es incorporada a las vivencias de sus habitantes y visitantes. Edificios, calles, construcciones antiguas e incluso ruinas permanecen en la memoria del viajero.

¿Pero qué pasa cuando en estos espacios ya no hay habitantes? ¿Son consideradas ciudades? Se supone que estas son un conjunto de edificios, de vestigios, de pasos que son dados, porque son construidas por la gente que habita en ellas. Sin ciudadanos, las ciudades se convierten en fantasmas.

Susana Finquelievich en *I-Polis. Ciudades en la era del internet* afirma que el desarrollo de las civilizaciones trajo consigo la creación de "privacidad, propiedades, estructuras de poder, división de tareas, religiones, jerarquías, ceremonias y otros" (48); sin embargo, también provocó la separación de los seres humanos y la naturaleza. En este sentido, en la urbanización existe una nostalgia respecto al origen, ¿de dónde venimos? La relación entre los recursos naturales, las personas y la espiritualidad es un vínculo indisoluble desde la antigüedad.

La autora nos recuerda que la creación de las ciudades obedeció a un deseo primigenio de asentarse en algún sitio en específico para protegerse de los cambios climáticos, de animales y enemigos; en suma, la creación de un estilo de vida sedentario dio paso al urbanismo.

En la época actual, con toda la tecnología en la que estamos inmersos, el mundo ha dado un giro estratosférico, y las ciudades ya no son exclusivamente lugares de convivencia, ni para albergar individuos; ahora, las *polis* que se encontraban en un plano terrestre y físico (visible) se han ido trasladando al ciberespacio.

El ciberespacio es un "conjunto de computadoras tangibles conectadas entre distintos elementos (sólidos y palpables), [que] se lo reduce a su infraestructura material" (47); en otras palabras, es como una enorme ciudad en la que sus edificios no están construidos con ladrillo y cemento, sino con *terabytes*, y en vez de calles hay redes de información.

El ciberespacio es una polis habitada por información y alimentada por una red de computadoras conectadas por un módem que lleva en sus entrañas al Internet.

Desde esta perspectiva, Susana Finquelievich plantea una premisa: el ciberespacio nos está llevando a la deconstrucción de las urbes como las hemos conocido, es decir, tenemos que entender la "desmaterialización de la arquitectura y las ciudades" (49); las ciudades se están derritiendo, se están transformando; las estamos habitando de otra manera, y con ello construyendo la ciudad moderna: Internet.

Esta red obedece a una estructura, leyes, morfología, semántica y, sobre todo, a una estructura propia: "los

[1] Reseña de "La ciberciudad: ¿arquitectura derretida?", en *I-Polis. Ciudades en la era del internet*, de Susana Finquelievich. Editorial Diseño, Buenos Aires, 2016.

HABITAR EL CIBERESPACIO LE CONFIERE A INTERNET UN SUPERPODER; HABITARLO REQUIERE UNA GRAN RESPONSABILIDAD

arquitectos del ciberespacio, educados en programación y en ciencias informáticas, en gráficos y diseños abstractos, diseñarán junto con sus colegas, los arquitectos del 'espacio real', edificios electrónicos que serán tan complejos, funcionales, únicos, envolventes, y hermosos como sus contrapartes físicas" (51).

La realidad se divide "real" y "virtual". Sin embargo, lo virtual también es una posibilidad de la realidad; aunque se pueda pensar que el mundo digital no existe, sino que "representa y evoca la realidad" (52); en ese sentido, el internet y el ciberespacio se nos presenta como una ficción.

La creación de Internet y, en consecuencia, del ciberespacio ha sido tan importante en la historia de la humanidad como la escritura misma; ambos inventos produjeron enormes cambios para el desarrollo y la convivencia social, por ejemplo, se gestó un sistema de signos, es decir, un lenguaje, una forma de conocimiento.

Estamos conectados con un solo clic; estamos en la época de la información, ya no es indispensable ir a una biblioteca física o buscar en un fichero para encontrar un libro; ahora, con sólo poner el título en el buscador digital podemos acceder al libro y a un cúmulo de datos relacionados con el tema que nos ocupa. Sin embargo, esa accesibilidad a la información no significa que sea conocimiento.

De igual forma, el ciberespacio nos ha obligado a habitarlo: tener cibercharlas, ciberrelaciones, e incluso, Internet nos está dando la oportunidad de trasladar nuestros trabajos y universidades a una simple conexión; estamos cambiado, paulatinamente la concepción que teníamos del espacio físico.

Muchas de las empresas que conocemos, tiendas, librerías, escuelas, y un sinfín de negocios, además de un



lugar físico, tienen un espacio en línea; con sólo poner en el buscador lo que necesitamos "[…] los sistemas de búsqueda se encargan de localizar el producto solicitado" (57).

La autora de *I-Polis. Ciudades en la era del internet* y experta en las sociedades del conocimiento nos pone a reflexionar sobre el futuro de las ciudades y la división que hay entre el espacio físico y el ciberespacio. Ante la pregunta sobre ¿cuál es el devenir de las ciudades?, ¿qué resulta sustancial en el mundo moderno?, o ¿cómo serán las nuevas urbes? La literatura y el cine de la ciencia ficción nos han puesto imágenes futuristas, generalmente distópicas: autos voladores, casas que cambian de lugar, edificios que se mueven e incluso, ciudades flotantes; sin embargo, nunca se nos preparó para concebir el ciberespacio, es decir, ¿qué pasaría si las ciudades de ficción no sean como se nos ha hecho creer, sino que estamos viviendo y habitando nuestra propia ciencia ficción: ciberciudades.

Esta idea no está tan alejada de la que hacemos diariamente. Una importante cantidad de personas se están mudando a las ciberciudades, es decir, estudian, trabajan y conviven en línea: "Uno no va allí. Uno se conecta desde cualquier lugar donde se encuentre físicamente. Al hacerlo, no se visita un lugar en su sentido habitual, sino que se ejecuta un discurso electrónicamente mediatizado que provee el acceso: una llave, un 'ábrete sésamo'" (64); así pues, hemos hecho la inversión del verbo *ir* al verbo *conectar*, ya no vamos a algún sitio, ahora nos conectamos; ya no viajamos, ahora navegamos.

En ese tenor, las redes de información han transformado nuestra forma de ver y percibir el mundo, así como la realidad en la que vivimos y la geografía que habitamos. La autora nos comenta que en esa transformación está el espacio de los flujos que une imágenes, información, programas, comunidades diversas y, sobre todo, la forma



Ilustraciones: Gustavo Contreras

en que nos relacionamos con el ser y el estar de nuestro mundo (65).

Finquelievich nos obliga a mirar nuestra vida en la época de internet, nuestra existencia en el mundo material y en el virtual; la ciencia ficción ya no está en las películas ni en la literatura, porque ahora está en la cotidianidad.

I-Polis. Ciudades en la era del internet nos expone la importancia que tiene internet en nuestras vidas, tanto en los aspectos negativos como positivos de una sociedad hiperinformatizada, lo cual, insistimos, no representa gran conocimiento.

Y finalmente queda una pregunta insoslayable: ¿estamos renunciando al mundo físico por uno inventado que parece darnos mayores satisfacciones?