

Rosalba Campra

LAS RUINAS DEL FUTURO. LA CIUDAD DE ANGÉLICA GORODISCHER ENTRE CORDWAINER SMITH, WILLIAM GIBSON, HOMERO ARIDJIS Y LA NARRATIVA DIBUJADA.

Nunca visité los lugares que quise conocer de niña, la Ítaca de Ulises, el Castillo de Kafka, el Dublín de Joyce, el Espejo de Alicia, el Río Amarillo de Li Po, el Toledo del Greco, el Paraíso de Dante.

Homero Aridjis, *La leyenda de los soles*

1. La ciudad: ¿un texto sin lectura posible?

Llegó casualmente a mis manos *L'invention du quotidien* (1980) de Michel de Certeau y, hojeándolo, también casualmente di con las páginas en que presenta a Manhattan como encarnación de una idea de la ciudad definida por el paroxismo de la verticalidad.

Tal vez se trate de una constatación obvia, ya que es innegable en nuestros días la tendencia de la planificación urbana a abolir la horizontalidad. No es la superficie, ni las condiciones del terreno, lo que determina la constitución de la ciudad, sino la explotación en sentido ascensional de una base mínima. Ya se trate de razones meramente económicas o de oscuras pulsiones simbólicas, la verticalidad, herencia y marca de lo que consideramos 'moderno', ha terminado por proyectar, en la geografía y sobre todo en la representación artística, la imagen de la ciudad como un laberinto de niveles múltiples. Sus hitos son nuevas torres de Babel: desde la Tour Eiffel, de tanto atrevimiento para su época (1889) con sus 342 metros, a los 417 metros de las Twin Towers de Manhattan, terminadas en 1971, a las Petronas Towers de Kuala Lumpur (1996, 452 metros) o la torre de Taipei 101 (2004, 508 metros), hasta el más reciente delirio: la Burj Tower de Dubai (2010, 842 metros, amenazada quizá no tanto por actos de terrorismo ni por iras divinas sino por la crisis económica).

En referencia a Manhattan, de Certeau señala otro aspecto sin duda relevante: a diferencia de ciudades europeas, como Roma, lo que caracterizaría a este tipo de ciudad es la no integración del pasado. Una afirmación que puede

vernos concordes si recordamos, por ejemplo, que al derrumbe de las Torres Gemelas en 2001, uno de los proyectos de uso del espacio arrasado respondía no con una construcción sino con una sustitución: dos haces de luz. Es decir, aceptando su reducción verbal a una inexistencia: Ground Zero...¹

Pensé que, tal vez, en casos como ése se transformaban en una ilusión las palabras de Calvino a las que yo había adherido con entusiasmo en otros tiempos –ni siquiera tan lejanos–, identificando en el trazado de las ciudades un palimpsesto cuyos estratos me parecían ofrecerse con inmediatez a un desciframiento (Campra, “La ciudad en el discurso literario”, p. 21):

Inútilmente, magnánimo Kublai, trataré de describirte la ciudad de Zaira de los altos bastiones. Podría decirte cuántos peldaños tienen las calles con forma de escalera, cuál es la curva de los arcos de los pórticos, cuáles láminas de zinc recubren los techos; pero ya sé que sería como no decirte nada. No de esto está hecha la ciudad, sino de relaciones entre las medidas de su espacio y los acontecimientos de su pasado [...]. Pero la ciudad no dice su pasado, lo contiene como las líneas de una mano, escrito en las aristas de las calles, en las rejas de las ventanas, en los pasamanos de las escaleras, en las antenas de los pararrayos, en las astas de las banderas, cada segmento marcado a su vez por rasguños, melladuras, cortes, cicatrices. (Calvino, *Le città invisibili*, pp.18 - 19).

Por el contrario, estaríamos hoy ante un texto urbano sin lectura posible, en el que –debido a su fragmentación e reinención constante– los eventuales vestigios de la continuidad dejan de proporcionar una línea interpretativa.

¿Es de verdad así? Distintas formas expresivas parecerían secundar esta propuesta. Cine, historieta, novela, ya sea en su declinación fantacientífica o en formas menos estrictamente enmarcadas, establecen un sistema transgénico en el que el guión de la catástrofe no parece ofrecer escapatoria. Nuestro futuro, que en esas narraciones es el presente, y a veces el pasado, aparece como

¹ En la misma dirección se coloca la serie de fotografías de New York entre 1987 y 2003 de Salvatore Piermarini reproducidas en el catálogo de la exposición *W.T.C.N.Y.C. I Quaderni del Laboratorio Fotografico Corsetti*, Roma 2007. La serie se abre con una imagen de 1987, las torres vistas desde la ventanilla de un avión, con el ala en primer plano. En la primera imagen del año 2001, reproducida en página impar, se ve un avión que se acerca a una de las torres. La segunda imagen de ese año, que se descubre al dar vuelta la página, es un cuadrado de líneas negras que encierra un espacio blanco, vacío, del mismo tamaño que la foto de la página anterior.

irremediamente 'post/': post/ moderno, post/ atómico, post/ histórico. A veces, post/ humano.

Desde este punto de vista creo que *Kalpa imperial* (vol. I: *La casa del Poder*, 1983; vol II: *El imperio más vasto*, 1984) de Angélica Gorodischer (autora argentina que, nacida en 1929, sigue asombrándonos con la vocación inaugural con que enfrenta los géneros más diversos) constituye un lugar privilegiado de confluencias, en tanto se presenta como ambiciosa empresa de invención de un mundo y como resultado, sin duda, de muchas lecturas, explicitadas con humor en el "Reconocimiento" que precede el texto:

Agradezco profundamente el estímulo que me brindaron Hans Christian Andersen, J.R.R. Tolkien e Italo Calvino, sin cuyas palabras de aliento este libro no se hubiera escrito.

Esa es la vertiente mágico-fantástica en la que Gorodischer declara (y quiere) inscribirse, pero muy presentes en sus obras me parecen también los presupuestos del área de la ciencia ficción...

He elegido pues este texto como el centro de exploraciones de una constelación –palabra que prefiero a 'macrotexto' o 'serie' en tanto confiesa más abiertamente su arbitrariedad– que comprende textos anteriores, contemporáneos y posteriores a *Kalpa imperial*. No es de todos modos mi propósito rastrear en detalle influencias o determinar fuentes e intertextualidades, sino simplemente señalar parentescos y divergencias según el modo de representación de un universo 'post/'. Me limitaré aquí a un sondeo de "Alpha Ralpha Boulevard" (1963) de Cordwainer Smith, *Mona Lisa over drive* (1988) de William Gibson, *La leyenda de los soles* (1993) de Homero Aridjis y algunos ejemplos de narrativa dibujada de los años setenta-noventa del siglo XX (sobre todo Moebius y Enki Bilal).

2. *Kalpa imperial* o de la ciudad sin referentes

Kalpa imperial se presenta con la estructura de una saga: narración fragmentaria de gestas guerreras con su fardo de heroísmos, traiciones, identidades ocultas,

reconocimientos y perdones tan fantasiosos como las venganzas. Cada episodio encierra una novela de aventuras en la que se emblematisa la lucha entre el bien y el mal, pero sobre todo su fusión, y a veces la imprevisibilidad de sus resultados. El texto se ofrece como supervivencia deshilachada de una historia cuya totalidad desconocemos, articulada (o desarticulada) por saltos temporales y espaciales, con laceraciones en la trama que dejan abierta la posibilidad (¿la necesidad?) de reconstruir los eslabones perdidos para entender, o al menos intuir, la totalidad del proceso y su significación.

En este mundo de contornos huidizos, en el que los nexos se explicitan raramente, la sugerencia de trazados urbanos es una de las constantes en las que se apoya la reflexión sobre el poder, tema central de *Kalpa imperial*. El poder, y por lo tanto la libertad, y por lo tanto la memoria.

El primer episodio, “Retrato del emperador”, cuenta la historia de una tremenda guerra que tiene como consecuencia “ciudades destripadas” (I, p. 20, y valdría sin duda la pena examinar esta metáfora que sugiere el carácter de organismo vivo de las ciudades) y, con el pasar del tiempo (eso sucedió “hace ya muchos miles de años”, I, p. 18), el previsible regreso de la humanidad a la condición de “bestias desnudas y errantes” (I, p. 21) y, sobre todo, la pérdida de la conciencia de una existencia anterior (de los hombres, y de las ciudades). Hasta que, tras incontables generaciones, un niño rebelde, Bib, osa aventurarse en la zona prohibida de ciertas ruinas. Espacio peligroso, porque allí, según las advertencias de los mayores, “habitaba el Miedo” (I, p. 23).

Reconocemos en esta situación el arquetipo narrativo de la curiosidad y la trasgresión como generadoras de cambios. Bib acarrea de las ruinas objetos de uso desconocido, pero que él sabrá interpretar (otra constante narrativa presente sobre todo en la ciencia ficción), marcando así su destino de jefe y la transformación de las chozas miserables de su gente en una “ciudad de piedra [...] que cambiaba y se extendía” (I, p. 29), levantada con los restos irreconocibles de aquellas ciudades primeras “destripadas” por guerras de las que se ha borrado el recuerdo.

Es como si para dar inicio a una historia (a la Historia), el paso necesario fuera la consagración del espacio como “ciudad”. Y no se trata de una fundación según esquemas previstos, sino, en la perspectiva de Bib y su gente, de una ‘invención’, ya que nada hay en la memoria humana que responda al nombre o al concepto de ‘ciudad’. Así pues, la ciudad se llamará con el nombre de su inventor: “...y cuando llegó la nieve ya la ciudad se llamaba Bibarandaraina y recibía tributo” (I, p. 32). Maravillosa ambigüedad de la forma refleja del verbo. A este punto, podemos arriesgar la equivalencia entre la ‘casa del poder’ (que da título al primer volumen) y ‘la ciudad’...

Simétricamente, el último capítulo del primer volumen, “Acerca de ciudades que crecen descontroladamente”, es la historia de una ciudad, o tal vez sería mejor decir –dada la voluntad paradigmática que anima la narración– de las ciudades. Arteramente, por un buen trecho el narrador evita especificar el sujeto al que se refiere su palabra. Encontramos así “Con muchos nombres la llamaron”; “muchos orígenes le pretendieron”; “la había fundado” (I, p. 109), hasta que finalmente se cita la declaración de Ylleranves el Filósofo, también llamado el Narices, decidido a crear una ciudad perfecta: “Aquí se levantará la nueva capital del nuevo Imperio” (I, p. 109).

Pero esto, que la gente acepta como verdad por el mero hecho de estar asentado en libros, es nada más que una leyenda. Lo afirma el narrador, preparándose a contarnos la auténtica historia de esa ciudad: primero cavernas ocupadas por bandoleros y contrabandistas que más tarde levantan casas de piedra, hasta que el Emperador de turno decide construir allí un puerto y arrasa con todo... Y se suceden comerciantes que la enriquecen y mecenas que la transforman en Joya del Norte y Madre de las Artes, hasta que el Emperador de turno –lamentablemente un asceta–, apabullado por tanta licenciosidad la transforma en una ciudad gris, muerte mediante de todos los artistas... Y se descubrirán luego aguas termales y la ciudad resurgirá, pues el Emperador de turno va a curarse ahí, y para embellecerla lleva a cabo cuanta demolición le es posible:

...y el agua siguió manando y algunos palacios cayeron y se levantaron otros y algunas calles se abrieron y otras se cerraron entre las casas y los parques, y las mujeres dieron a luz, los poetas cantaron, los ladrones robaron ... (I, p. 131).

Y así sucesivamente: pasando por el abandono, el surgimiento de barrios pobres, la transformación en santuario y el olvido, “una destrucción tranquila, pausada, natural, disimulada” (I, p. 137) termina por someterla a la voracidad de la naturaleza que la recubre “de musgo y de líquenes y de plantas y [...] flores acuáticas en las piscinas abandonadas y variedades salvajes de drahilea en las cabelleras de mármol de las estatuas” (I, p. 147). Hasta que un nuevo emperador, en agradecimiento por haber triunfado allí contra sus enemigos, la declara otra vez capital, con un proyecto en el que reconocemos los ecos de ciertas tendencias actuales en la recuperación de los centros históricos:

Las fachadas podían retocarse y pintarse, pero no debían cambiar; las escaleras increíbles no podían moverse; los muros inoportunos no podían derribarse. Podía construirse fuera de los límites [...] y podían reformarse por dentro los edificios [...]. Y nada más. (I, p. 153).

Esa es, para el narrador, la demostración de que ese emperador la comprendió y la amó. Los que le siguen, quizá adivinando “una profunda sabiduría en esa disposición que parece muy poco de acuerdo con los tiempos” (I, p. 154), la respetan del mismo modo. Una esplendorosa consecución de demoliciones que, sin embargo, se postula como estabilidad de la memoria.

¿Todo perfecto, entonces? Se diría que sí, si no fuera por las palabras con que el contador termina su cuento (y el libro): “Pero yo me pregunto—” (I, p. 155). Y si no fuera porque en la historia del nacer, morir y renacer de la ciudad, las secuencias que pueden identificarse (o que yo he podido identificar) son catorce. Sugestiva coincidencia: quienes han leído la nota al monólogo del minotauro en “La casa de Asterión” de Borges, saben que “catorce” es una cifra convencional que no se limita a indicar una decena y cuatro unidades —es decir, algo que puede darse por concluido— sino que señala la posibilidad de ciclos perennemente recomenzados:

El original dice *catorce*, pero sobran motivos para inferir que, en boca de Asterión, ese adjetivo numeral vale por *infinitos* (Borges, “La casa de Asterión”, p. 67, cursiva del autor).

3. “Alpha Ralpa Boulevard” o de la nostalgia

Minotauro era el nombre de una encomiable editorial de Buenos Aires que, entre otras obras maestras de la ciencia ficción, en 1955 hizo conocer un libro donde se comprobó que el género podía hablar de cosas más allá de la borrachera tecnológica y las luchas con horrendas criaturas extragalácticas: las *Crónicas marcianas* de Ray Bradbury, acompañadas por un prólogo de Borges. En 1973 el regalo fue otro libro sorprendente, *El juego de la rata y el dragón*, de un autor también sorprendente, Cordwainer Smith, que en realidad se llamaba Paul Linebarger (1913 - 1966) y era un viajero irredimible que, tras estudios en Honolulu, Shanghai, Baden Baden. fue profesor en diversas Universidades, entre ellas la John Hopkins, en cuya School of Advanced International Studies enseñó Estudios Asiáticos –aparte de trabajar para el gobierno estadounidense como consejero militar y especialista de la guerra psicológica.

Diez años más tarde, Minotauro publicará *Kalpa imperial*, y creo que no serían desacertadas para describir la saga de Angélica Gorodischer las palabras con que, en la contratapa de *El juego de la rata y el dragón*, Cordwainer Smith describe su propia obra:

..es precervantino, y sus historias se ordenan en ciclos legendarios del futuro –al modo de ciclos medievales– tan ajenos al ordenamiento aristotélico, de nudo y desenlace, como a la estructura lineal de la novela moderna.

Los textos de Cordwainer Smith, salvo unos pocos, forman parte de un conjunto monumental, *Instrumentality of Mankind*, que incluye, a la manera de fragmentos aislados de un fresco de extraordinaria potencia visual, historias de un futuro que la narración ofrece sin esclarecer antecedentes ni consecuencias. Dentro de esas coordenadas se desarrolla “Alpha Ralpa Boulevard”, uno de los relatos que componen *El juego de la rata y el dragón*.

Unos catorcemil años más allá del olvidado siglo XX, el planeta está habitado no sólo por los seres humanos (“personas”, p. 146 u “hombres verdaderos” p. 148), sino también por homínidos (seres de “ascendencia humana [que] habían sido transformados y adaptados a las condiciones de mil mundos”, p. 146), homúnculos (“derivados” de un animal, p. 147), y máquinas (“algunas de forma humana, otras no”, p. 147). Los “Señores de los Instrumentos” han dispuesto un universo del que están ausentes las enfermedades, la inseguridad, la incertidumbre sobre la duración de la vida... y por lo tanto la sorpresa, el miedo y la libertad. Todas las ciudades son iguales, de modo que no tiene importancia recordar o no su nombre (cfr. p. 158). En la ciudad vertical en la que viven los protagonistas, la circulación en los distintos niveles debe respetar las reglas dictadas por los Señores:

Estaban reparando el camino de superficie. Seguimos por una rampa que conducía al primer nivel subterráneo, por donde las personas verdaderas, los homínidos y los homúnculos podían caminar legalmente (p. 146).

Los protagonistas son una pareja de “personas verdaderas” que, gracias a un experimento de los Señores tendiente a resucitar las antiguas culturas, han obtenido un nuevo yo que, sin obliterar del todo el anterior, les otorga una nueva identidad –Paul y Virginia–; junto con ella, el privilegio de servirse de una lengua antiquísima –el francés– y, sobre todo, de vivir experiencias no predeterminadas, entre otras, “la posibilidad del peligro” (p. 154). Es así como los dos, que en sus identidades anteriores ya se conocían, al descubrirse como Paul y Virginia se enamoran perdidamente. Sin embargo (otro tema recurrente en la ciencia ficción), Virginia no está segura de que se trate de un amor independiente de los proyectos de los Señores de los Instrumentos:

¿Por qué estoy enamorada de Paul? ¿Los Señores y sus máquinas gobiernan todo lo que hay en nosotros? Quiero ser yo. ¿Sabe usted cómo puedo ser yo? (p. 154, cursiva del autor).

Para saberlo, Virginia decide consultar el Abba-dingo, una vieja computadora, o una “antimáquina” (p. 156), o tal vez “un dios, o un demonio” (p. 157), de

cualquier modo algo que indudablemente “viene de otro tiempo” (p. 156), capaz de predecir el futuro. El Abba-dingo está situado en una zona externa a la que se accede desde el Alpha Ralph Boulevard:

Era una calle arruinada que subía hacia el cielo, tenue como una estela de vapor. Había sido una carretera triunfal en un tiempo, por donde descendían los conquistadores, y por donde subían las ofrendas. Pero ahora estaba en ruinas, y se perdía en las nubes, y estaba cerrada a los hombres desde hacía cien siglos (p. 156).

No importa cuán peligrosa pueda ser la peregrinación, porque esa máquina ya ha demostrado su eficacia predictiva. En un tiempo anterior a la adquisición de nuevas identidades y nuevos nombres, al ser consultada por una vieja amiga de la protagonista, el Abba-dingo había emitido un papel en el que se leía “Paul y Virginia”:

–Si no somos nosotros mismos –dijo Virginia–, somos sólo juguetes, muñecos, marionetas, manejados por los Señores. Tú no eres tú y yo no soy yo. Pero si el Abba-dingo, que conocía los nombres Paul y Virginia doce años antes que nos encontráramos... si el Abba-dingo dice que somos nosotros [...] sabré la verdad (p. 157).

El itinerario que siguen hasta el boulevard está en ruinas, y al llegar al boulevard mismo se percibe una fractura, “como si se hubiese producido un desastre [...], como si una fuerza inimaginable hubiese cortado todo el boulevard” (p. 158). Ese corte marca la frontera arquetípica entre la ciudad –lo conocido y protectorio– y el afuera –lo desconocido y presumiblemente enemigo²: más allá de los niveles de la ciudad definidos por los Señores existe sólo el páramo de un pasado no recuperado (tal vez irrecuperable). No hay nada entonces que pueda satisfacer las necesidades de Paul y Virginia –abrigo, alimento, luz– como hacía la ciudad-robot (hoy, más modestamente, ¿no podemos acaso dar por teléfono a nuestra casa la orden de encender y apagar la calefacción, o el horno?).

² La presencia de fracturas espaciales en este texto (como en tantos otros de ciencia ficción) sería sin duda merecedora de un análisis más detallado, para el que constituyen un válido instrumento los conceptos de IN / ES desarrollados por Ju. M. Lotman en “Il metalinguaggio delle descrizioni tipologiche della cultura”.

El boulevard, que de a trechos actúa como una vertiginosa cinta transportadora, los deposita ante el Abba-dingo: “Una plataforma cubierta de objetos blancos: barras con protuberancias y bolas imperfectas del tamaño de mi cabeza” (p. 167). En la descripción reconocemos, como después conseguiremos hacerlo Paul –pero no Virginia– “partes interiores” de la gente (p. 168), o sea esqueletos. En ese ambiente desolador, los paneles de una máquina deteriorada terminan, de todos modos, por emitir –en francés– su predicción: Virginia amará a Paul toda su vida, y él la amará veintiún minutos más. Efectivamente, durante el descenso, veintiún minutos después el temporal despeñará a Virginia por el borde roto del boulevard...

En el pobre resumen que he ofrecido aquí, no quedan trazas de lo que hace de “Alpha Ralpa Boulevard” un relato deslumbrante. Por ejemplo, la existencia de personajes como G’mell, la fascinante muchacha-gata encontrada en los corredores del subsuelo, que en el boulevard aparece inesperadamente (e interesadamente) para salvar a Paul del temporal y quizás empujar a Virginia, y como el ambiguo Maximilien Macht, su compañero en esa peregrinación que el mismo Macht ha sugerido al encontrarse (¿casualmente?) con ellos en un café, encaminándose así entusiasta al descubrimiento del miedo –y de la muerte. Y también el peso implacable de la nostalgia por una realidad perdida; la aceptación resignada de apariencias que se reconocen como engaño; las trampas del amor, de la ternura, el deseo, los celos; la dicotomía entre las palabras y el mundo al que las palabras remiten; la ironía; el tejido intertextual³...

Y queda abierta la pregunta con que el relato llega a su fin, y que no se refiere tanto al poder inexplicable del Abba-dingo, sino al sentido de gestos como haber ido a un café para hacer algo “realmente francés” (p. 150), aun sabiendo que allí, entre esas paredes ficticias, espera el destino:

³ Por ejemplo los puntos de contacto con la famosa novela de Bernardin de Saint Pierre (1737-1814) *Paul et Virginie* (1787), situada en la entonces colonia francesa Île de France (hoy Mauritius). Dos niños que han crecido juntos, al llegar a la adolescencia se enamoran. Para alejarlos, la madre de Virginie la envía a estudiar en Francia. La nave que años más tarde trae a Virginia de regreso a la isla naufraga cerca de la costa ante los ojos de Paul, que la ve morir.

No me interesaba resolver el enigma. Para alguna gente podía ser un dios. Yo no le daba ningún nombre. Yo no tenía necesidad de “miedo”, y no me proponía volver al Alpha Ralpa Boulevard. Pero escucha, ¡oh corazón! ¿Serías capaz de ir otra vez al café? (p. 175).

4. William Gibson o de la desmaterialización

Es interesante comprobar cómo, en estos dos textos que sitúan sus tramas diezmil años más allá del momento de nuestra lectura, los personajes están dotados de una carnalidad conmovedora, y sus sentimientos y debilidades se asemejan a los nuestros. Irremediablemente humanas son las criaturas de *Kalpa imperial*, y podemos pensar lo mismo de la pareja de enamorados de “Alpha Ralpa Boulevard”, aunque no hayamos resuelto la duda sobre la verdad y la unicidad de los sentimientos de Paul y Virginia.

Mucho más cercano temporalmente, el mundo diseñado por las novelas de la corriente *cyberpunk*, y particularmente por William Gibson (y como veremos, también por ciertas tendencias de la narrativa dibujada), a pesar de situarse a comienzos del siglo XXI, resulta sin embargo mucho más ajeno, al subrayar la indeterminación derivada de la tecnología y la consiguiente ‘desnaturalización’ del ser humano, integrado o suplantado por prótesis derivadas de tecnologías biológicas, mecánicas, neuroquímicas o cibernéticas que llegan a abolir las fronteras entre lo real y lo virtual,

Las proyecciones virtuales de William Gibson, nacido en 1948, parten en 1977 con la novela *Fragments of an Hologram Rose*, prosiguen en 1981 con *Johnny Mnemonic*, se completan en *Neuromancer*, publicado en 1984, hasta encontrar una formulación totalizadora en *Mona Lisa overdrive* (1988) y en *Idoru* (1996), y diluirse en las obras posteriores. Progresivamente se afirma la representación de un mundo del que ha ido desapareciendo sin conflicto la materialidad: en estas novelas, ese es el efecto normal e irrenunciable del progreso científico.

Este mundo hipertecnológico está dominado por las multinacionales de la información y sus mafias, que conviven –a menudo en lucha– con seres

marginales. Para sobrevivir, estos personajes marginales –por ejemplo Case en *Neuromancer*, Count Zero en *Mona Lisa over drive*– tienen que ser los más hábiles, lo más rápidos en captar las nuevas formas de manipulación de la realidad, moverse sin trabas en un espacio creado por una especie de “alucinación consensual” (*Neuromancer*, p. 67) que permite el intercambio de experiencias y la superación de los límites de la individualidad. Como ha notado Alessandra Boselli,

No existe más lo normal o lo ajeno, el hombre o la máquina, la realidad o el sueño, la psique o la materia. Existe sólo el dato, la unidad de información que unifica todo [...]. La objetividad de las cosas se vuelve irrelevante, del mismo modo que la objetividad del cuerpo que es, de todos modos, manipulable. La tecnología entra en esta objetividad transformándola o reforzándola en un proceso de contaminación que parte del cerebro para llegar a los músculos y a la sangre (Boselli, “Un tuffo nel *cyberspace*”, p. 151).

Así, en *Idoru*, la Tokio del siglo XXI es una sociedad saturada por los medios de comunicación que han suplantado la realidad, produciendo recuerdos y experiencias simuladas: Rex, el cantante de una rock band, tiene una relación con un “idoru” (ídolo), o sea una criatura artificial creada por un software.

Los espacios geográficos mantienen sus nombres y su estructura material: todavía existen New York, Tokio, Los Ángeles, Miami, las estaciones del metro de Londres –Bond Street, Oxford Circus–, pero estos espacios tienen una densidad nocturna y peligrosa que los transforma en una escenografía de pesadilla, un “patchwork” indescifrable (*Mona Lisa*, p. 67), porque lo que ha cambiado es la definición de ‘realidad’.

Por una parte, el espacio urbano ha sufrido una hipertrofia acelerada, transformando a Boston-Atlanta, por ejemplo, en una única megalópolis sobre la costa este; por otra, el espacio físico se disuelve gracias a invenciones como la de un biosoft, obviamente interactivo, denominado, en implícito homenaje a Borges, “Aleph”. Conectándose a ese Aleph se pueden habitar físicamente espacios virtuales:

...la capacidad de acumulación de la cosa era virtualmente infinita [...] Él [The Count] podría tener cualquier cosa dentro de eso [...] Un mundo. Mundos (*Mona Lisa*, p. 154).

No se trata de un juego sin riesgos: el resultado es una “adicción neuroelectrónica” (p. 151) peor que la de cualquier droga. La ciudad, a este punto, puede desaparecer, suplantada por la imagen de las torres virtuales que almacenan los datos, explayadas en un holograma:

...las brillantes formas, a la vez simples y complejas, [...] representaban vastas acumulaciones de información [...]. “Corporaciones. Más bien un paisaje definido, se podría decir. A veces una de ellas produce un anexo, o se ve una que sobrepasa a las otras, o dos que se unen. [...] Hace unas cuatro horas –y una simple columna vertical blanca apareció en el centro de la imagen– esto saltó afuera. O adentro”. Los cubos coloreados, esferas y pirámides se habían desplazado inmediatamente para dar lugar a la torre blanca, que los empequeñecía totalmente (p. 247).

5. *La leyenda de los soles: una ciudad para los mitos*

El modelo extratextual de estas ciudades se puede a veces identificar en el nombre (o, como puede verse en la narrativa dibujada, en la supervivencia, en medio de ruinas poco reconocibles, del cartel de una calle, un teatro, una estación de metro). Sin embargo, aun en los casos de una colocación geográfica explícita, lo relevante es la imagen paradigmática de la degradación urbana. El desciframiento por parte del lector de la referencia al mundo extratextual no es tarea imprescindible, en tanto se trata de un mundo globalizado y por lo tanto homogéneo. Cualquier ciudad es *la* ciudad.

La novela de Homero Aridjis *La leyenda de los soles* (1993), por el contrario, remite explícita y exclusivamente a Ciudad de México, a través de un derrumbe de la forma que no es difícil advertir en el crecimiento incontrolable que la ciudad sufre ya en nuestros días: una ciudad que “no es para viejos, ni para jóvenes, ni para niños, es para mutantes. (p. 75). La imagen no sorprende en este autor mexicano, nacido en 1940 y desde muy temprana edad preocupado, en su obra tanto como en su vida, por la degradación del ambiente.

En esta novela, a diferencia de las que hemos visto hasta ahora, no son misteriosos dueños de la tecnología quienes definen el destino de los hombres, sino divinidades del mundo precolombino: los terribles dioses aztecas. Esperan su venganza entre los escombros de los que un día fueron sus templos, y que el crecimiento de la ciudad ha ocultado culpablemente, pero que los terremotos pugnan por devolver a la superficie. La diosa Toci, por ejemplo:

Construyeron un edificio de cemento y vidrio sobre su pecho. Ella sigue latiendo, los que viven allí no la oyen, no saben que están parados sobre un abismo (p. 104).

Dioses que palpitan no sólo en su forma pasada, sino en nuevas encarnaciones, como el niño a cuyo nacimiento asiste el protagonista, Juan de Góngora:

En lugar de cara el recién nacido portaba una máscara labrada de pellejos. En vez de ojos miraba por dos aberturas estrechas y negras. [...] Su cuerpo estaba revestido con piel humana. [...] [Melibea] había procreado a Xipe Tótec, Nuestro Señor el Desollado (p. 50).

En el sismo final, los dioses se revelan como tales a los pobres humanos. Atraviesan el Zócalo en ruinas y, acompañados por los terribles tzitzimime –los monstruos del crepúsculo– toman posesión de su espacio:

El dios Huitzilopchtli iba al frente con los ojos enrojecidos [...]. Lo seguían la diosa Toci, el dios del Espejo Humeante y Xipe Tótec, Nuestro Señor el Desollado, revestido con una piel humana. Los cuatro se metieron en los escombros de la Catedral (p. 182).

De allí la tonalidad mítica del relato, en el que es posible para un personaje atravesar las paredes, para otro volver de la muerte. El México del pasado, sin embargo, sobrevive sólo en los mapas. Sólo en un plano de la ciudad de México de 2007, Juan, nacido en el año 2000, puede reconocer los espacios de su niñez, “calles por las que había jugado y corrido, con nombres de ríos ahora muertos” (p. 15). Cuando su padre colgó de la pared, en 2009, una reproducción del primer mapa de la capital de la Nueva España, “supo que ésta no siempre había sido una inmensidad irrespirable que hacía llorar los ojos y raspaba la

garganta, sino un valle luminoso cubierto de lagos resplandecientes y verdoros inmarcesibles” (p. 15). En 2027, época del desarrollo de la acción, el “neblumo”, en cambio, cubre totalmente la ciudad: “En la noche, era un océano de luces. En el día, una amiba grisácea” (p. 16).

Aquí también, como en *Kalpa imperial*, metáforas y comparaciones equiparan la ciudad a un organismo vivo. En su imagen total la ciudad es una “amiba”; a causa del terremoto los edificios muestran “sus entrañas y sus cicatrices” (p. 181); las cloacas, formadas por “las tuberías y los túneles de concreto que recorrían subterráneamente cientos de kilómetros parecían ahora los intestinos abandonados de un animal fantástico del subsuelo” (p. 17).

Organismo vivo, y sin embargo putrescente. Y es que el destino de las ciudades no puede sustraerse a la disgregación del entero planeta. Los árboles han sido desplazados por hierbas rastreras, la fauna silvestre por hormigas, ratas y cucarachas, nuevas expresiones han sustituido a las que marcaban acontecimientos memorables: ahora se dice “Cuando desapareció la Selva Lacandona”, “Cuando murió el Mar Mediterráneo”, “Cuando no volvieron las tortugas marinas”, “Cuando se fueron para siempre las mariposas monarcas”, “Cuando el río Lerma agonizó” (p. 121).

La imagen del mundo responde a la ecuación ciudad = violencia. Si en *Kalpa imperial* la violencia tenía esencialmente la forma de la guerra; si en “Alpha Ralph Boulevard”, abolida por los Señores de los Instrumentos, se manifestaba sólo en seres subhumanos (el hombre-toro que embiste a Paul y Virginia en los niveles inferiores, la muchacha-gata que presumiblemente empuja a Virginia al abismo) o en humanos ansiosos de nuevas experiencias (Macht); si en las novelas de William Gibson estaba presente a través de los esquemas de la delincuencia, en *La leyenda de los soles* la violencia aparece como sustancia misma de la realidad, en cuanto quien la ejerce con mayor constancia es quien debería combatirla:

Bajando y subiendo barrancas y cerros sobrepoblados de gentes y coches, al borde de grietas de hasta cuarenta metros de profundidad, en las afueras las unidades eran asaltadas por bandas de policías, policías

vestidos de civil, ex policías, estudiantes de la Academia de Policía, soldados sin uniforme, soldados ebrios con uniforme, agentes judiciales federales, agentes judiciales estatales... (p. 44).

Sin embargo, después del sismo que pone fin a la era del Quinto Sol, el texto se cierra anunciando un futuro: “una luz novísima descubría el mundo una vez más” (p. 197). El cielo se despeja y comienza la era del Sexto Sol. Es cierto que, como los que lo precedieron, también este Sol “andaré camino de su muerte”, (p. 198), pero el tiempo se ha renovado. Y como consuelo, puede pensarse que para el fin de este nuevo ciclo faltan todavía mil años...

6. La ciudad en imágenes: heterogeneidad, verticalidad, niveles

Las constantes a las que he aludido en referencia a estos autores pueden considerarse como ecos, explícitos o implícitos, de un diálogo con las constantes en la formulación visual de la ciudad que ofrecen las obras de ciencia ficción en su forma de narrativa dibujada. Considero este término más adecuado que el de “historieta” o “cómic”⁴ para designar textos tan ambiciosos y significativos como *La trilogía Nikopol* (*La foire aux immortels*, 1980; *La femme piège*, 1986; *Froid Equator*, 1992, ambientadas respectivamente en 2023, 2025 y 2034) del serbio Enki Bilal (nacido en 1951 en Belgrado pero de formación parisiense) o *Le garage hermétique* (*Le garage hermétique*, 1976-1980; *Major Fatal*, 1979-1981) de Moebius (pseudónimo de Jean Giraud, nacido en 1938).

De Moebius y Bilal tomaré los ejemplos con los que querría ilustrar estas correspondencias, agregando imágenes proporcionadas por el vasto repertorio compilado por Carlo Bordin y Fulvio Scarinci, *77 parole chiave per i futuri della città*, que he podido consultar gracias a la generosidad de Paolo Colarossi, coordinador de la investigación. Y tal vez entre las más vistosas ausencias de mi corpus se podrían señalar las arquitecturas alucinadas de Philippe Druillet

⁴ Sobre la nomenclatura, remito a Rojas Mix, *Los héroes están fatigados: cómic, historieta, dibujitos, tebeo...* (p. 58). Hugo Pratt ha propuesto “literatura dibujada”, otros hablan de “novela por imágenes”. En cuanto al reconocimiento de su valor estético, el debate de los años 70 sobre su carácter ‘paraliterario’ (cfr. por ejemplo Sasturain, “Sobre historietas y literaturas marginales”) resulta hoy ampliamente superado.

(nacido en 1944), en las que se mezclan desenfadadamente el *art nouveau*, las catedrales góticas, los templos hindúes...

La obra fantacientífica de estos autores se difundió sobre todo entre los años setenta y noventa del siglo XX, y en especial a partir de la creación, a fines de 1974, del grupo “Les Humanoïdes Associés”, y la fundación, en 1975, de la revista *Métal Hurlant*. Coincidencia o influencia, las perturbadoras imágenes del futuro que difunde *Métal Hurlant* forman parte del horizonte imaginativo de Gorodischer, Aridjis o Gibson. Y también del horizonte de cineastas como Ridley Scott, el director del famoso *Blade Runner* (1982, inspirado en la novela de Philip K. Dick *Do Androids Dream of Electric Sheep?*, 1968) que, cuando estrenó la película, solicitó una cita a Enki Bilal para manifestarle su admiración y su deuda, o como Alain Resnais, que convocó a Bilal para realizar las escenografías de *Mon oncle d'Amérique* (1983) (cfr. Raffaelli, introducción a Bilal, *Futuri imperfetti*, p. 7).

Hay una frase de una novela de W.G. Sebald que me viene irremediabilmente a la memoria toda vez que recorro la obra de Bilal, Moebius, Druillet o Caza:

... no había nada para mí que se identificara tan inequívocamente con el término “ciudad” como los cúmulos de escombros, los muros de contención y los desgarrones, ocupados en otros tiempos por las ventanas, a través de los cuales se podía ver el cielo (Sebald, *Gli emigrati*, p. 40).

Ruinas exhibidas, ruinas apenas vislumbradas, ruinas que acechan en el corazón de las más atrevidas y relucientes torres... Esa corrosión interna tiene como consecuencia inmediata la imagen de un futuro carente de una textura homogénea. No me refiero al macrotexto de la ciencia ficción, ni al universo ficcional de un autor o de una única obra; esta especie de oxímoron visual puede percibirse hasta en la dimensión mínima del recuadro: en la imagen que este

circunscribe coexisten las orgullosas construcciones de la ciudad futura y los artefactos maltrechos del pasado⁵.

En *Le sommeil du monstre* (1998) de Enki Bilal una especie de Tour Eiffel solidificada y envuelta en jirones de niebla sanguinolenta se distingue apenas de su entorno (**FIGURA 1: Bilal**); taxis desvencijados, con la misma forma de los actuales saetean en un cielo denso (**FIGURA 2: Bilal**). Esa densidad del aire, recurrente en la obra de Bilal, es pasible por lo menos de una doble lectura: una elección estilística que privilegia una línea de contornos sin nitidez y fondos manchados, desgranados, o bien la representación de una contaminación atmosférica onnipresente.

La contaminación es, en efecto, una presencia obsesiva en muchos autores. Espiras de humo ascienden y se enroscan amenazadoras en las orgullosas torres de Tokio (**FIGURA 3: Fabbri**), se confunden con las lenguas de fuego de las improbables chimeneas que sobrepasan todos los edificios de la megalópolis New York-Chicago (**FIGURA 4: Fabbri**). Se trata de imágenes de minucioso realismo, pero de un realismo que asume una tonalidad onírica cuando se trata de mostrar la devoración de la ciudad imaginaria de R'om por parte de una niebla verde y viscosa de origen desconocido (**FIGURA 5: Caza**). Otra visión pesadillesca es la de una de las ciudades de Moebius, en la que contra un cielo crepuscular se recorta en el horizonte la masa negra de exhalaciones que surgen de formas cónicas como los picos de un volcán. Esa aura angustiosa se acentúa por la visión desde arriba de la ciudad inmensa, una oscura masa horizontal constituida por los topes planos de edificios cuya estructura vertical se pierde allá abajo, en una profundidad incandescente (**FIGURA 6: Moebius**).

La amenaza ínsita en lo informe (líneas curvas de los penachos de humo, adensamientos cumuliformes de la niebla) se opone al diseño vertical de la

⁵ Entre los críticos que han hecho notar el carácter desigual y contaminado del futuro en la ciencia ficción, por una parte hipertecnológico, por otra primitivo, remito a las observaciones de F. Reati y a su análisis de la colección de relatos de Gorodischer *Las repúblicas*, que subraya con tintes grotescos la imagen de una Argentina del futuro desmembrada e incoherente (cfr. Reati pp. 67-71). El film *Brazil*, de Terry Gilliam (1985), es a mi parecer un ejemplo particularmente logrado del impacto visual de estas contaminaciones.

edificación. La verticalidad es el carácter urbano al que la historieta recurre con mayor insistencia⁶. A veces la representación no se aleja de la experiencia visual que, en este comienzo del siglo XXI, podemos tener de cualquier gran ciudad, sobre todo del continente americano: São Paulo, New York, Buenos Aires... **(FIGURA 7: Giandelli)**.

Más a menudo la verticalidad reviste un carácter amenazador, expresado a través de procedimientos que subrayan su imponente y minimizan al observador, como por ejemplo el uso de un punto de fuga central y una perspectiva desde abajo, determinada por una criatura (ausente de la imagen) que podemos suponer de pie en el nivel de tierra (también ausente de la imagen) **(FIGURA 8: Moebius)**. Con la perspectiva opuesta, una focalización desde arriba acentúa la carencia de un punto en que el descenso podría detenerse (como en la visión de Tokio de **Figura 3: Fabbri**). Aquí también está ausente el nivel de tierra, situado más allá del punto de fuga y de nuestra mirada. El efecto general es el de una incertidumbre del punto de vista, que Mc Farlane lleva a su extremo a través de la división del recuadro en tiras verticales, que fragmentan el espacio y yuxtaponen esos fragmentos según perspectivas no coincidentes **(FIGURA 9: Mc Farlane)**. Aun en una representación más clásica y de carácter frontal, el efecto de vértigo generado por la carencia del nivel de tierra permanece **(FIGURA 10: Liberatore)**.

El vértigo se acentúa cuando el enmarque ubica nuestro punto de observación por encima de un personaje que sobrevuela un conglomerado urbano del que ha desaparecido todo espacio vacío. **(FIGURA 11: Yukito)**. Ya no se trata aquí de la verticalidad de edificios únicos, sino de la concepción de la ciudad misma como una interminable articulación de niveles.

En efecto, mientras el desmesurado crecimiento en altura afecta a estructuras aisladas (las torres, por ejemplo), la ciudad mantiene un trazado que se puede concebir, aprehender, comprender. Ciertas representaciones, más

⁶ Entre las "77 palabras clave" determinadas en el proyecto de investigación sobre la imagen de la ciudad del Dpto. di Architettura e Urbanistica, Università di Roma La Sapienza, la primera es precisamente "verticalidad" (cfr. Bordin- Scarinci).

bien infrecuentes, muestran un momento de transición en el desarrollo urbano: aunque totalizadoras, subrayan la independencia de los volúmenes, y la permanencia de un horizonte abierto aminora el efecto de opresión (**FIGURA 12: Alberti**).

Pero paulatinamente las construcciones tienden puentes entre sí, se yuxtaponen y enmarañan su comunicación, volviéndose inabarcables para cualquier tipo de mirada. Esta ciudad transformada en un espacio compacto que superpone innumerables niveles es el lugar metafórico del poder: un poder por lo general no especificado que, tanto en la historieta como en la novela, asigna los niveles según una precisa jerarquía. El texto se configura así como una distopía social, pero las diferencias que lo caracterizan no son sólo económicas o de clase –las que corren entre el ínfimo detective privado de *The long tomorrow* de Moebius y la aristocrática dama que quiere contratarlo, de tal belleza que sólo puede pertenecer a los niveles superiores–, sino también ontológicas –las que corren entre la gente “verdadera” y los homúnculos de “Alpha Ralpa Boulevard” (**FIGURA 13, 14, 15: Moebius**).

La condición vertical, nivelada y compacta de la ciudad está íntimamente relacionada con el problema de la dimensión. Paolo Colarossi subraya cómo la distinción entre “pequeña” y “gran” dimensión no es sólo física, sino conceptual: se trata de dos modos de mirar y usar el espacio físico, los dos necesarios en tanto que dos modos de conocimiento complementarios. La pequeña dimensión provee el conocimiento de detalle y personalizado (conceptos de variedad, especificidad e individualidad), pero al mismo tiempo existe la “exigencia de colocar esas experiencias y memorias perceptivas en un cuadro más amplio de conocimiento, y de usar instrumentos que permitan la comunicación de esos conocimientos”, una competencia que sólo la gran dimensión puede proveer (Colarossi, “Elementi di estetica urbana”, p. 116).

Las historietas de ciencia ficción que hemos visto, como así también las novelas de Gibson o de Aridjis, no conocen la “pequeña dimensión”, en ellas la ciudad se configura como un espacio inabarcable. De ahí fascinantes imágenes desoladoras, dominadas por la tendencia a la abstracción: torres de Babel

sorprendidas en el acto de desplomarse se esparcen en el vacío, el centro hipnotizador de la “ciudad invisible” es un laberinto en rotación vertiginosa a punto de sumirse en un agujero negro (**FIGURA 16, 17: Zezelj**).

Estas proyecciones urbanas, sin embargo, se contaminan con la concepción de la naturaleza orgánica de la ciudad, evidente como tal sobre todo en la apariencia de vísceras que asumen las tuberías, los subterráneos y los entrecruzamientos de vías de comunicación (**FIGURA 11: Yukito**). A esto contribuye el uso reiterado de la línea curva, o bien el trazado de ciudades subterráneas donde los cables cuelgan como lianas o reptan como serpientes (**FIGURA 18: Takumi**). Las maquinarias sufren una metamorfosis análoga: si se trata de un tren, una metáfora visual lo asimilará a una oruga voraz; si de un artefacto volador, a una langosta moteada por la herrumbre (**FIGURA 19, 20: Bilal**). La decrepitud amenaza –o ya ha vencido– a lo existente.

7. La ciudad cambalache

Las imágenes de la ciudad alimentan pues un imaginario de la disgregación, sea por el vacío –resultado de derrumbes y hundimientos–, sea por el exceso. El paso del tiempo –o de algún tipo de violencia– ha terminado por acumular desordenadamente toda clase de huellas urbanas. En las novelas que hemos citado más arriba, la conformación heterogénea de la ciudad se traduce en el procedimiento verbal de la enumeración caótica, repetido hasta orillar el estereotipo. Un ejemplo de *La leyenda de los soles*:

... espalda con espalda, brazo con brazo juntaban sus ladrillos y sus alambres, sus tejados y sus desagües una funeraria y un templo de los testigos de Jehová, una carnicería y una sociedad de Neuróticos Anónimos, una oficina de la secretaría de Hacienda y un prostíbulo. Ignorándose unos a otros... (p. 42).

Y un ejemplo de *Kalpa imperial*:

... crece una plaza oblicua cerrada por arcadas contra una cuesta abrupta; el tercer piso de una casa es el sótano de otra que se abre a la calle siguiente; la pared oeste de un ministerio linda con las rejas del patio

de una escuela para niñas sordas; los basamentos de la casona de un funcionario se convierten en la buharda de un edificio abandonado, mientras una gatera coronada por una archivolta agregada doscientos años después sirve de túnel hacia un depósito de carbón... (I, p. 112; véase además I, 113, 135-136).

En la representación visual, esta acumulación se manifiesta a través de un uso marcadamente retórico de perspectivas laterales que sitúan el punto de fuga fuera del marco, impidiendo la aprehensión de la totalidad de la escena y creando, a partir de un primer plano más detallado, un trasfondo impreciso o desarticulado, de todos modos inaferrable (**FIGURA 21: Eleuteri**; **FIGURA 22: Moebius**).

O bien estamos frente a violentos escorzos verticales que revelan ciudades ocultas dentro de las arcadas de otra ciudad. Puede tratarse de un enfoque desde arriba, por el que vemos una “ciudad construida en estratos, verdaderos mundos el uno sobre el otro, separados por barrancos” (**FIGURA 23: Cadelo**), o bien de un enfoque vertical desde abajo, que sitúa nuestra mirada al nivel del mar, develando una ciudad abrumadora que abarca, como la anterior, muchas otras ciudades, y a su vez se ve replicada por las nubes que se ciernen sobre ella (**FIGURA 24: Cadelo**): en ambos casos, el resultado es una sensación de extravío.

Tal vez como efecto de la falta de diálogos (el texto está escrito en una banda exterior al marco del dibujo, como en Cadelo, **Figura 23**), de la atmósfera algodonosa (como en Bilal, **Figura 2**), de la falta de respuesta a un llamado (como en la entrada a la ciudad de Bolzedura en Moebius, **Figura 22**), estas escenografías están envueltas en un silencio aterrador, el mismo que en *La leyenda de los soles* se percibe paradójicamente en medio de los derrumbes del terremoto: “Todo sucedía en silencio, como en un mundo fuera del sonido” (p. 172).

El silencio podría quizá leerse como metáfora de la indescifrabilidad de estas ciudades, indescifrabilidad que me parece derivar esencialmente de la saturación de la imagen por abigarramiento. La ciudad de Bolzedura (**Figura 22**) y sobre todo “Los primeros suburbios de la graciosa ciudad de La Rochelle” que

Moebius diseña en *La déviation* (1973, firmada Gir) (**FIGURA 25: Moebius**) desazonan porque la acumulación de edificios de todas las épocas que la lejanía difumina se ofrece a la mirada como impenetrable. Tal vez me atreva a proponer para estas perspectivas inquietantes un antecedente ilustre: el esquema visual que Piranesi define en el segundo frontispicio de *Le antichità romane* (1756): ¿una visión arquetípica de los vestigios del pasado como amontonamiento sin jerarquías reconocibles? (**FIGURA 26: Piranesi**).

El exceso de signos actúa como una fuerza disipadora del valor del signo mismo. La carencia de integración del pasado que señala de Certeau no debería entenderse entonces como inexistencia, dado que las formas del pasado subsisten, sino, creo, como ese tipo de silencio al que he aludido más arriba: lo que ya no subsiste es su palabra, o una palabra para nombrar sus ruinas –una supervivencia inútil. El pasado que sobrevive, sobrevive descontextualizado, en un hacinamiento que lo priva de sentido, como en esa “vidriera irrespetuosa” de los negocios de compraventas emblemáticos en el tango de Discépolo *Cambalache* (1935), donde objetos destartados de distinta época y valor se ofrecen a la mirada del transeúnte: estamos ante ciudades-cambalache.

8. La memoria: ¿una forma de la ficción?

Es decir, estamos ante el problema enunciado al comienzo de estas reflexiones: si la ciudad es un cúmulo de fragmentos descontextualizados (o, para retomar la metáfora ya citada de *Mona Lisa over drive*, un *patchwork* que ha insertado esos fragmentos en otro tejido, dándoles un uso diferente, o ningún uso), ¿cómo recuperar su sentido?

La memoria deviene así el tema que subtiende estos textos: memoria que puede ser sustraída, almacenada e implantada en otras identidades, como en las obras de William Gibson; memoria personal o artificialmente creada, como la de Paul y Virginia en “Alpha Ralpa Boulevard”; memoria perdida de todo un pueblo, como la que intenta reconstruir el narrador de *Kalpa imperial...*

Cada capítulo –o relato, o episodio, o historia– de *Kalpa imperial*, salvo el que concluye la saga, empieza con un “dijo el narrador”. Régimen de oralidad pues, con todas las libertades de registro que eso conlleva: del tono áulico a la ironía. Se trata de una memoria que se actualiza –o de una leyenda que se inventa– para el fervor de un público con menos imaginación que el contador de cuentos, de cuya palabra depende la existencia del pasado: “Los contadores de cuentos contamos viejas historias” (I, p.14).

Podemos entonces preguntarnos si contar un cuento y reconstruir la historia no constituirán acaso una única forma de búsqueda de la identidad: “porque para eso estamos en este mundo los contadores de cuentos: no para frivolidades [...], sino para contestar a esas preguntas que todos nos hacemos, y no a la manera del que cuenta sino a la manera del que escucha” (I, p. 17). En ese “a la manera del que escucha” tiene su origen y su objetivo la narración.

¿Pero en qué pasado se enraíza la historia? “Kalpa” es una palabra del sánscrito correspondiente a un ciclo cósmico (un “día de Brahma” en la cosmología hinduista y budista) definido según una teoría de la evolución e involución en que el universo se ve sujeto a procesos de destrucción parcial o total (la “noche de Brahma”, de la misma duración que el “día”). Un pasado inmemorial, por lo tanto. Así lo sugiere la insistencia del narrador en la amplitud temporal de los hechos que preceden su palabra: todo sucedió “hace ya muchos miles de años” (I, p. 18), “así vivieron durante generaciones y generaciones” (I, p. 21), ciertas usanzas de cortesía se transmiten “armadas en frases hacía ya cientos de años” (I, p. 50)⁷.

Por otra parte, el exhibicionismo tecnológico está ausente de *Kalpa imperial*. Precisamente porque la acción (como puede comprobarse en el primer episodio de la saga) se sitúa más allá del cese de las tecnologías, cosas

⁷ Salvo *Kalpa Imperial*, “Alpha Ralpa Boulevard” y, en algunos casos, las historias de Moebius, los textos aquí examinados no nos proyectan en lejanos milenios. El mundo aterrador que describen está ominosamente cerca de nosotros: a unos cuarenta o cincuenta años del momento de la escritura, o sea pocos años después de este que nos ve reunidos hablando de la ciudad del futuro... *Idoru* se desarrolla en las primeras décadas del siglo XXI, *La leyenda de los soles* en 2027, *La trilogía Nikopol* en 2023, 2025, 2034. Recordemos que *Las crónicas marcianas* se situaban en el futuro del año 1999, 2003... ¿Y qué decir del 1984 de Orwell?

habituales (para nosotros), como el baile, se presentan como una innovación asombrosa. A Drondlann, un tullido que tiene una tienda de curiosidades, le ofrecen, en vez de los enanos, gigantes, dragones y hermafroditas más o menos usuales, algo absolutamente desconocido: un muchachito que sabe bailar. La descripción, desarrollada según los mecanismos del extrañamiento, pone de relieve el carácter artificial –vale decir resultado de un largo proceso cultural– de actividades que la costumbre nos ha hecho considerar obvias:

-¿Bailar? –preguntó [Drondlann] –¿Y eso qué es?
–Verás –dijo [Grugroul], –este muchacho mueve el cuerpo no solamente como nosotros para caminar o para bañarse o para subir a un coche, sino sin una finalidad especial: lo pone en infinidad de posiciones, cada una durante pocos segundos o fracciones de segundo, y todas esas posiciones son distintas o se repiten en series muy largas (II, p. 95).

Al ¿cuándo? hace eco la pregunta simétrica: ¿dónde? No obstante reconozcamos la densidad humana de los personajes, y no obstante zoología y botánica nos resulten bastante familiares, algunas descripciones de animales (dragones de seis patas, libélulas rubias) y los nombres con que se designan las especies (no menos fantasiosos que los de los personajes) hacen suponer que se trate de una galaxia remota.

Encontramos la respuesta a nuestra pregunta de lectores en “La vieja ruta del incienso” (último episodio de la saga) gracias a la respuesta del viejo y sabio Z’Ydagg a la pregunta de los personajes sobre el origen del mundo. En el origen no había nada, cuenta Z’Ydagg, ni siquiera la oscuridad, ni el silencio ni el espacio ni el tiempo... pero de una motita de polvo surge una casa... (un germen de ciudad, podríamos decir). Y esa casa se llama ‘saloon’. Algo empezamos a sospechar, y nuestras sospechas se confirman cuando, a medida que la narración de Z’Ydagg avanza, en el mito de la creación reconocemos un desopilante zurcido de películas, pinturas, personajes y fórmulas clásicas de la tradición occidental:

El jefe de la casa llamada la carga de la brigada ligera, cuyo nombre era Orsonuél que quiere decir “el gran oso” organizó la defensa y dijo que si uno de sus hijos había raptado a una mujer, pues que entonces esa mujer

le pertenecía [...] siguieron peleando y matándose unos a otros hasta que ya casi no quedaban hombres en ninguno de los dos bandos [...] pero poco tiempo después, gracias a una treta ideada por el astuto Clargueibl que hizo construir un gran oso de madera y lo ofreció como regalo a los sitiados, los sitiadores pudieron entrar en la casa [...]. El astuto Clargueibl regresaba como todos a la casa llamada saloon cuando oyó un canto dulcísimo que lo atraía en forma irresistible. Eran los ringostárs, unos seres bellos, maléficos y voraces [...]. Uno de esos seres era una bruja llamada Monalisa que con su sonrisa convertía a los hombres en cerdos (II, pp. 165 - 167)⁸.

Responsable de tal amalgama es la transmisión oral (“Yanpolsár encargó a un escriba que hiciera constar los hechos [...]. Hubo quienes leyeron ese escrito y lo contaron a otros, y esos otros los contaron a otros y así a lo largo del tiempo, y es por eso que yo llegué a conocer esta triste historia”, II, pp. 175 - 176) y en la transmisión oral, como se sabe, con el paso del tiempo forzosamente los contenidos se distorsionan. Aquí nos encontramos con otro tópico de la ciencia ficción: la imposibilidad de una lectura fiel de los restos de una civilización. Así lo expresa Juan de Góngora en *La leyenda de los soles*:

Nosotros y nuestras cosas seremos objeto de estudio para los arqueólogos del futuro, quienes, con nuestros retratos y jirones, podrán reconstruir la vida cotidiana del siglo veintiuno. Otros excavadores del pasado, mas imaginativos, más creadores que ellos, podrán elaborar un orbe verbal o la metáfora del desastre (p. 23).

Sea causa del error la incapacidad interpretativa o bien la imaginación de los investigadores, el efecto de la narración de los mitos fundadores en *Kalpa imperial* es de indudable comicidad⁹. Pero algo hay más allá de la ambigüedad y

⁸ Recordemos que el régimen del texto es de oralidad / escucha: nosotros, como los personajes, “oímos” en cada episodio lo que “dice” el narrador. Bien sabemos, sin embargo, que esa es una convención: lo que tenemos es un texto escrito que nuestros ojos recorren. Al leer los nombres de los héroes de esos mitos fundadores transcritos según la fonética, éstos adquieren una condición exótica que dificulta el reconocimiento. Y así, si al oírlos se los reconoce fácilmente, su decodificación en la lectura no es tan inmediata, pues responden al mismo tipo de extrañeza que caracteriza todos los nombres de *Kalpa Imperial*, de características afines a los de los héroes de las sagas celtas, o nórdicas, u orientales, o bien a los de los universos fantacientíficos. A una primera lectura, Marlenditrij, Orsonuél, Kirdaglass, Yanpolsár o Clargueibl son tan ajenos a nuestra costumbre como Nayidemoub, Oddembar ‘Seil, Vordoess’Dann, Sebbredel, Maannda, Rubvian’Daur, personajes de la saga.

⁹ Con intención cómica lo trata en efecto Umberto Eco en “Frammenti”, presuntas Actas de un IV Congreso Intergaláctico de Estudios Arqueológicos celebrado en Sirio, donde podemos leer una

la irrisión. El lector, a diferencia de los personajes, está en condiciones de reconocer el fraude que memoria, olvido y fantasía están llevando a cabo por medio de las palabras de Z'Ydag en la reconstrucción de los mitos pero, al igual que los personajes, no puede distinguir verdad de mentira en los relatos de carácter 'histórico' que constituyen la aventura del libro, situados en un tiempo remoto, al parecer inidentificable.

Sin embargo, los contenidos de la ridícula fusión de películas, obras clásicas de la literatura y seres históricos que los milenios han transformado en mito, ponen de manifiesto que el tiempo objeto de la narración en *Kalpa imperial* no es el pasado de un planeta desconocido, sino el futuro de este tercer planeta del sistema solar. Esa narración tiene lugar después del fin de la Historia, no como construcción ideológica, sino en la concreción de la desaparición de *nuestra* historia.

Entendemos entonces que los restos de la ciudad donde Bib, el primer héroe de la saga, encuentra artefactos de los que reinventa el uso, son los de *nuestra* ciudad. Y si hemos entendido bien los mitos narrados por Z'Ydag, tras la risa debería sobrecogernos el mismo escalofrío que provocó, en el momento de su estreno, la escena final de *El planeta de los simios* (*Planet of the Apes*, de Franklin J. Schaffner, 1968, inspirado en la novela de Pierre Boulle *La planète des singes*, 1963). Astronautas en viaje de exploración hacia una remota galaxia, después de un período de hibernación desembarcan accidentalmente en un planeta dominado por un pueblo de simios que los toma prisioneros y los utiliza como esclavos (o como objeto de curiosidad). Aventurándose un día en una zona prohibida, esos astronautas descubren que, por la paradoja temporal derivada del viaje en el hiperespacio, no han transcurrido, como ellos creían,

docta (y obviamente equivocada) disquisición sobre fragmentos de canciones italianas. Operación semejante es la de Simon Schama, en cuyo "Avere occhio per i relitti" una "arqueóloga digital" busca, con resultados desconcertantes, el "objeto emblemático" de comienzos del siglo XXI. Creo que el antepasado de estos experimentos es el relato de ciencia ficción en el que un emocionado grupo de arqueólogos asiste a la proyección de un documento casualmente recuperado en el que, según ellos, están representados los habitantes de ese planeta destruido en tiempos remotos. Lo que están viendo, ay, es un dibujo animado del ratón Mickey... Pido al lector de estas páginas que reconozca el relato que por favor me lo haga saber: yo no he podido recuperar ni el nombre de su autor ni su título.

pocos años: milenios después de la partida, el lugar en el que la astronave los ha depositado es su propio planeta. Los restos de la antigua civilización perdida que divisan, emergiendo apenas de la arena, son los de la estatua de la Libertad.

9. La llave del tamaño, o de las soluciones paradójicas

El imperio más vasto, segundo volumen de *Kalpa imperial*, se centra de preferencia en figuras femeninas: emperatrices que han ascendido a tal papel a partir de condiciones marginales, fascinantes por su inteligencia, falta de escrúpulos, magnanimidad, realismo, valor, astucia, imprevisibilidad... a tal punto de ser capaces de encontrar, para la fragmentación derivada de las dimensiones inabarcables de la vida urbana, soluciones paradójicas.

Abderjhaldá, la emperatriz del primer episodio de este volumen, “Retrato de la Emperatriz”, como medio para resolver el aumento de la delincuencia, los divorcios y las internaciones en las casas de salud mental, prohíbe el transporte privado sobre ruedas, con lo que muchos piensan que se ha vuelto loca. Su contador de cuentas y consejero se escandaliza, ya que lo adecuado sería “tomar medidas contra la delincuencia, contra los divorcios y contra la locura” (II, p. 46). Esta es la respuesta de la emperatriz:

Con eso sólo conseguiríamos más policías llenos de orgullo y crueldad, más abogados llenos de codicia, más médicos llenos de fatuidad, y por lo tanto más asaltantes, más divorcios y más locos (II, p. 46).

Ojalá alguien, en nuestros días de medidas insensatas contra el terrorismo, escuchara a la Emperatriz... Es obvio que no preconizo la prohibición de ningún tipo de transporte, pero en el mundo de *Kalpa imperial* la medida resulta muy eficaz. Al hacerse la vida más lenta y al verse obligados los ciudadanos a aceptar la existencia de las distancias, desaparece el apuro, “porque apurarse era inútil” (II, p. 46). Desaparecen los grandes hospitales, los grandes centros comerciales y financieros, las grandes escuelas y se abren “pequeños centros sanitarios [...] en los que cada médico sabía quién era su paciente” (II, p. 46),

pequeñas tiendas, pequeños bancos, pequeñas escuelas en que cada maestro “supo por qué sus alumnos eran como eran” (II, p. 46). Terminan por cambiar hasta las ciudades donde la soberbia del poder se afirma en el desafuero de la verticalidad y la dimensión, “ciudades monstruosas en las que un hombre se sentía solo y desdichado” (II, p. 47). Inversamente, la sabiduría de la emperatriz Abderjhalda genera poblaciones que recuperan la horizontalidad a lo largo de los caminos, “llenas de jardines y de huertas y de casas bajas” (II, p. 48)¹⁰.

Si en el primer volumen de *Kalpa imperial* escuchábamos sobre todo un recuento, aquí asistimos sin duda a la formulación de una utopía. ¿Utopía retrógrada? Quizá una utopía en colores pastel, pero que se atreve a desarrollar una concepción alternativa de la realidad y, en una irreverente relectura de la dicotomía que formulara Antonio de Guevara en *Menosprecio de corte y alabanza de aldea* (1539), define como paradigma de lo deseable el oxímoron de una ciudad post/ urbana.

Se diría que esta emperatriz tiene conocimiento de las teorías sobre las ciudades “a la medida del hombre”. No una abstracción, ni un lugar común, sino una proyección ciudadosamente calculada. Como podemos ver en una ilustración de Léon Krier, se trata de la distancia que se puede recorrer a pie con comodidad y tiempo adecuado: más o menos 1 km, en más o menos 15 o 20 minutos (Krier, *Lo spazio delle città*, citado por Colarossi, p. 116). **(FIGURA 27: Krier)**

La articulación armónica de “pequeña dimensión” y “gran dimensión”, como recordábamos más arriba, es el presupuesto de un reconocimiento y, por lo tanto de la posibilidad de “recordar, orientarnos, narrar y representar los distintos lugares que hemos experimentado”, es decir, de construir mentalmente “mapas de sentido del espacio urbano” (Colarossi, pp. 117 y 92).

¹⁰ Sin duda uno de los elementos caracterizantes de este como de otros textos de Gorodischer es el planteo de género, que a veces explota situaciones clásicas, como por ejemplo el ocultamiento de la identidad sexual a través de la vestimenta (en “La vieja ruta del incienso” la maciza señora comerciante en sedas de la caravana resulta ser un soldado y el joven flacucho y sagaz la princesa heredera que ha debido huir para evitar ser asesinada) o bien se ofrece a lecturas simbólicas, como por ejemplo la oposición Verticalidad (“las ciudades monstruosas” = lo masculino) / Horizontalidad (la ciudad armónica = lo femenino).

Los reglamentos de la Gran Emperatriz deben leerse entonces más allá de lo literal. Lo que su historia dice es que las soluciones no se encuentran razonando según los esquemas previstos; dice que sólo un pensamiento lateral, atacando los problemas desde otro flanco, sirviéndose de la ironía y el cuestionamiento no canónico del mundo del poder, podrá reformular un sentido para las ciudades. En el imaginario de la agonía urbana que, a través del entramado de imagen y palabra, emerge de este sistema narrativo, puede reconocerse al fin de cuentas una modulación particular de lo admonitorio: un proyecto de humanidad es posible, si se emprende la recuperación de la memoria, tal vez fragmentada, desvirtuada, contaminada, pero de todos modos en busca de una palabra que la traiga a la superficie y la transforme en fundación de una comunidad. Porque en la memoria y en su correlato, la palabra, reside la posibilidad de una mirada reveladora sobre las cosas que el hombre ha creado y que de por sí están sujetas al silencio:

...la piedra se trabaja, se modela y se pule y los ojos vacíos de las estatuas miran a los hombres pero no los ven. Lo que sí importa son los hombres, que tienen ojos y a veces ven (*Kalpa imperial* I, p. 119).

Precisamente “para eso estamos en este mundo los contadores de cuentos”... Y los que en los cuentos buscamos un motivo de placer y de conocimiento

BIBLIOGRAFIA

(Las traducciones en el texto, salvo indicación contraria, son mías)

Aridjis, Homero. *La leyenda de los soles* (1993), Fondo de Cultura Económica, México 1994

Bilal, Enki. *Futuri imperfetti*, *Classici del fumetto di Repubblica*, Serie Oro 44, 2005

Bordin, Carlo – Scarinci, Fulvio (eds.). *77 parole chiave per i futuri della città: uno sguardo nei fumetti*. Progetto strategico Consiglio Nazionale della Ricerca – Dpto. di Architettura e Urbanistica per l'Ingegneria, Università degli Studi di Roma La Sapienza, *I futuri della città: conoscenza di sfondo e scenari*. Gruppo di ricerca "Fenomeni, Tendenze e Scenari". Coordinación de Paolo Colarossi, 1998 (Inédito)

Borges, Jorge Luis. "La casa de Asterión" (1947), en *El aleph* (1949), Emecé, Buenos Aires 1973

Boselli, Alessandra. "Un tuffo nel cyberspace. *Neuromancer* di William Gibson. Dove utopia e distopia si fondono", en *Lingua e Letteratura*, IULM, XIII, 29, Autunno 1997

Calvino, Italo. *Le città invisibili*, Einaudi, Torino 1989

Campra, Rosalba. "La ciudad en el discurso literario", en *sYc*, n. 5, Buenos Aires, mayo 1994

Colarossi, Paolo. "Elementi di estetica urbana", en Paolo Colarossi y Antonio Pietro Latini (eds.), *La progettazione urbana. Metodi e materiali*, Edizioni di *Il sole 24 ore*, Milano 2008, vol. II pag. 71 - 430

Eco, Umberto. "Frammenti", en *Diario minimo* (1963), Oscar Mondadori, Milano 1976

Gibson, William. *Neuromancer* (1984), Ace Books, New York 2000
----- *Mona Lisa over drive* (1988), Bantam Books, New York 1989

Gorodischer, Angélica. *Kalpa Imperial*, vol. I: *La casa del Poder*, Minotauro, Buenos Aires 1983; vol II: *El imperio más vasto*, Minotauro, Buenos Aires 1984 (ahora reunidos en un único volumen, Gilgamesh, Barcelona 2000)

Lotman, Ju. M., "Il metalinguaggio delle descrizioni tipologiche della cultura" ("O metajazyke tipologicheskich opisani kulturey", 1969), en Ju.M. Lotman – B.A. Uspenskij, *Tipologia della cultura*, Bompiani, Milano 1975

Moebius (Jean Giraud). *L'arte di Moebius*, I Classici del fumetto di *Repubblica*, 37, 2003

Piermarini, Salvatore. *W.T.C.N.Y.C*, I Quaderni del Laboratorio Fotografico Corsetti, Roma 2007 (catálogo de la exposición "W.T.C.N.Y.", Laboratorio Fotografico Corsetti, Roma 13 sept. – 13 oct. 2007)

Raffaelli, Luca, Introducción a Enki Bilal, *Futuri imperfetti*, I Classici del fumetto di *Repubblica*, Serie Oro 44, 2005

Reati, Fernando. *Postales del porvenir*, Biblio, Buenos Aires 2006

Rojas Mix, Miguel. *Los héroes están fatigados. El cómic 100 años después*, Editorial de la Universidad de Costa Rica, San José 1998

Sasturain, Juan. "Sobre historietas y literaturas marginales" (1979), en *El domicilio de la aventura*, Colihue, Buenos Aires 1995

Schama, Simon, "Avere occhio per i relitti", en el suplemento dominical de *Il Sole 24 ore*, n. 30, 31 de enero 2010

Sebald, W.G. *Gli emigrati (Die Ausgewanderten)*, 1992), Adelphi, Milano 2007

Smith, Cordwainer. "Alpha Ralpha Boulevard", en *El juego de la rata y el dragón (You will never be the same)*, 1963), Minotauro, Buenos Aires 1973. Trad. de Marcial Souto

IMÁGENES

(Referencias en la bibliografía)

Figuras 1, 2, 19, 20: Bilal, Enki. *Futuri imperfetti*

Figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 21, 23, 24, 25: Bordin, Carlo – Scarinci, Fulvio (eds.). *77 parole chiave per i futuri della città: uno sguardo nei fumetti*

Figuras 13, 14, 15, 22: Moebius (Jean Giraud). *L'arte di Moebius*

Figuras 26, 27: Colarossi, Paolo. "Elementi di estetica urbana"