

# La ciudad contemporánea y la experiencia del paisaje cibernético\*

## The contemporary city and the experience of the landscape cibernético

---

MILTON ARAGÓN

Instituto de Ciencias Sociales y Humanidades  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Av. Don Juan de Palafox y. Mendoza 208, Centro, 72000 Puebla,  
Puebla, México

miltonaragon@gmail.com

RECIBIDO: 10/12/2016

ACEPTADO: 15/02/2017

**Resumen:** Se define el paisaje cibernético como aquel que representa la intersección entre la Naturaleza y la tecnociencia. Elementos de los cuales obtienen los esquemas, desde donde se construye y significa, a partir del magma que lo dota del aura e imaginario. Por lo tanto, es posible que en este correlato sea donde se fragua el magma del que emergen las significaciones primarias y secundarias que nos permiten ubicar la fantasmagoría de las ciudades contemporáneas.

**Palabras clave:** Paisaje; Imaginarios; Experiencia estética; Cibernético.

**Abstract:** The cyborg landscape is defined as that one that represents of the intersection between the Nature and technoscience. Components of which they obtain the schemes from where there is constructed and means from the magma that it provides it with the aura and imaginary. Therefore, it is possible that in this correlato is where it plots the magma of which they emerge the primary and secondary significances, which allow us to locate the phantasmagoria of the contemporary cities.

**Keywords:** Landscape; Imaginaries; Aesthetic experience; Cyborg.

---

\* Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Investigación "Representación e imaginario del paisaje mexicano en la obra de Roberto Bolaño", financiado por el CONACYT, en el Programa de Apoyos a la Consolidación Institucional de Grupos de Investigación en su modalidad de Retención.

## 1. INTRODUCCIÓN: EL CORRELATO DE LO CÍBORG

En la versión en línea del diccionario de la Real Academia Española (RAE) se define al cibernético como: “1. m. Ser formado por materia viva y dispositivos electrónicos”. Palabra que proviene del acrónimo *cybernetic organism*. En esta acepción podemos ubicar el principal correlato de lo cibernético, que es aquel organismo o ser que presenta dos tipos de materia en su composición: una orgánica y la otra inorgánica, la primera autónoma y autopoietica, la segunda subordinada y alopoietica. Lo que nos ubica en esa frontera entre lo natural y lo artificial, lo que es producto de la naturaleza y lo que es producto del ser humano. Pero hay que agregar una cosa más y es ese carácter cibernético que conlleva el término. Concepto acuñado en la década de los cuarentas por Norbert Wiener que proviene del griego *kubernetes* que se traduce como timonel “[...] la misma raíz de la cual los pueblos de Occidente han formado gobierno y de sus derivados” (Wiener, 1988: 15). De esta forma Wiener, nombró a su desarrollo matemático con el cual planteaba una teoría de la comunicación, cuyo propósito era “[...] desarrollar una lengua y unas técnicas que nos permitan, no sólo encarar los problemas más generales de comunicación y regulación, sino además establecer un repertorio adecuado de ideas y métodos para clasificar sus manifestaciones particulares por conceptos” (Wiener, 1988: 17). De tal forma que la cibernética era una teoría informacional que buscaba un método para entender los procesos comunicativos y las ordenes con las que se regula el ambiente, no solo en las máquinas, sino también a nivel social, como se venía planteando desde su origen etimológico el concepto.

De la cibernética se desprenden correlatos que van construyendo su imaginario en el operar de la sociedad, podemos ejemplificar dos tipos en lo dicho por John Gray, respecto a la relación de la cibernética con la economía, en la cual: “[...] Lo que la cibernética ofrecía a la economía no era sólo el poder de la predicción y control –aunque sin duda eso formaba parte del atractivo de la nueva ciencia-, sino la posibilidad de comprender la conducta humana en términos no humanos” (Gray, 2015: 89). Ese comprender la conducta humana en términos no humanos es un correlato que se relaciona con la cibernética y teorías informacionales vinculadas, como la inteligencia artificial, lo que representa la significación secundaria más popularizada sobre la cibernética: el hombre como un autómatas al que se le puede controlar por medio de la comunicación y, que de esta misma, pueda surgir una suprainteligencia que sea quien dicte las reglas y desplace al ser humano. Como menciona Gray (2015: 89), respecto a las teorías de la computación, la información y los sistemas dinámicos y su aplicación a fenómenos sociales, que llevaron: “[...] a creer que la sociedad podía ser comprendida utilizando los mismos métodos que se emplean para comprender las máquinas, de ahí pensar que la sociedad es en realidad un tipo de máquina sólo hay un paso”. Dicho correlato puede ubicar su origen en lo mencionado por Wiener (1988: 16), porque: “[...] sólo puede entenderse la sociedad mediante el estudio de los

mensajes y de las facilidades de comunicación de que ella dispone y, además, que, en el futuro, desempeñarán un papel cada vez más preponderante los mensajes cursados entre hombres y máquinas, entre máquinas y hombres y entre máquina y máquina”. Esta, la última parte dicha por Wiener, ya la vivimos en nuestra realidad cotidiana por medios de programas que interactúan con los usuarios de los *Smartphone*, que llevado a la ficción lo representa la película *Her* de Spike Jonze en la cual un sujeto solitario se enamora de la inteligencia artificial con la que operaba su teléfono móvil.

Lo anterior da entrada al segundo correlato mencionado por Gray (2015: 88), cuando menciona que: “Wiener y Neumann concebían situaciones que surgirían cuando las máquinas pensantes cesaran de ser controlables o comprensibles para sus creadores. Reconocían de manera implícita que las máquinas se desarrollarían por selección natural, un proceso sin objetivo ni dirección. A la larga los seres humanos se encontrarían desplazados por máquinas pensantes que ellos mismos habían creado en un principio”. Justo este correlato nos presenta dos elementos que se encuentran en algunos otros como la crisis ambiental, el del miedo y la contingencia, pero a su vez encontramos uno de los principales imaginarios tecnocientíficos (Aragón, 2015), representado por la autonomía de las máquinas provistas por una inteligencia artificial. Lo cual nos regresa al tema del cibernético.

En el diccionario de la existencia, Igor Sádaba (2006), presenta un ensayo sobre el cibernético. En éste menciona que el término fue acuñado en los Estados Unidos a inicios de la década de los sesentas por los estudiosos de la neurociencias Manfred E. Clynes y Nathan S. Kline en su texto *Cyborgs and space* de 1960 publicado en la revista *Astronautics*. Dicho texto se centra en los viajes espaciales y sus implicaciones en los sujetos por estar en ambientes radicalmente diferentes, lo cual implicaba una adaptación del cuerpo a los posibles nuevos medios. De ahí que para los autores las investigaciones realizadas por la cibernética sobre las funciones homeostáticas, eran la vía para encontrar elementos para dicha adaptación, porque por medio del estudio de los mecanismos homeostáticos se podían diseñar organismos que operarían de manera estable en ambientes particulares. Lo que los lleva a cuestionarse sobre ¿Qué dispositivo sería necesario para crear un sistema hombre-máquina autorregulado? Su respuesta fue un cibernético, porque en ellos se podría incorporar componentes exógenos al organismo de autorregulación que permitan controlar las funciones del organismo para su adaptación a los nuevos ambientes, con lo cual se podría adaptar el cuerpo del ser humano a los viajes espaciales (Clynes y Kline, 1960).

Ante esto, podemos observar que el cibernético surge como una línea de investigación que buscaba aplicar los conocimientos de la cibernética a los viajes espaciales. Aunque para Sádaba (2006: 117), la propuesta de Clynes y Kline corresponde a una: “[...] apuesta por un «sistema hombre-máquina autorregulado» representaba no tanto un procedimiento técnico sino un sueño y un proyecto: una reelaboración del ser humano que incluyera una relación más íntima con la

tecnología”. Pero más que un sueño, la propuesta de Clynes y Kline, corresponde a un experimento mental como el juego de la imitación de Alan Turing.

Vemos cómo el correlato del cibernético y sus significaciones primarias se construyen en sistema científico, del cual por la interpenetración se presentan como significaciones secundarias en la comunicación de la cultura. Comunicación que se apropió el concepto, emergiendo su principal imaginario, porque: “Aun así durante años el cyborg fue una fantasía de la ciencia ficción, una imagen ilusoria que acaparaba libros, películas o comics. El concepto resbaló hasta las mentes de los visionarios futuristas y quedó allí atrapado, como si fuera un invento de novela o de la alguna industria hollywoodiense” (Sábada, 2006: 117). Pero como todo imaginario adjetivado (Aragón, 2015a), el del cibernético vincula a dos correlatos contingentes: el del progreso y el del miedo, pues: “Estas «criaturas imaginadas» de la ciencia ficción, que proceden de la mecanización del humano o de la vitalización de la máquina, engendran misteriosas amenazas o invitaban a esperanzadores progresos” (Sábada, 2006: 118). En el caso del imaginario del miedo al cibernético, su ejemplo más representativo sería la saga de Terminator, aunque Skynet corresponde a una Inteligencia Artificial, ésta manufactura cibernéticos que operan como soldados en su guerra contra los humanos. En lo que respecta al imaginario del progreso, lo podemos ubicar en el diseño de prótesis como los exoesqueletos o extensiones biomecánicas que darían fuerza sobrehumana a los hombres, como aquel utilizado por el Doctor Octopus.

Hay que señalar que el cibernético está pasando del plano imaginario y sus representaciones en la ciencia ficción a la realidad de la tecnociencia, por ejemplo, en el desarrollo de prótesis con fines medicinales. Aunque hay que recordar que su inicio fue ese experimento mental sobre cómo posibilitar los viajes espaciales para los humanos, en las últimas décadas se ha vuelto una línea de generación de conocimiento y desarrollos tecnocientíficos en búsqueda del bienestar del ser humano. De ahí que lo cibernético, en cuanto a correlato, opera de dos modos: como metáfora y como línea de investigación tecnocientífica, pero la primera no solo queda en ámbito de la ciencia ficción, sino también opera como un análogo para observar la realidad que se construye cuando el sistema tecnocientífico opera como resonancia en otros sistemas como los sociales y naturales. En este último ubicamos el caso del paisaje.

## 2. LA RESONANCIA DE LO CIBERNÉTICO EN EL PAISAJE

Antes de abordar y definir al paisaje cibernético, es pertinente hablar de su textualidad y sus correlatos, porque esta permite que puedan ser socialmente simbolizados, por lo tanto, interpretados y comunicados. Con lo que podemos ubicar elementos informacionales vinculados a las significaciones secundarias del paisaje como un imaginario instituido. Que se va reproduciendo en los correlatos de los que emergen los criterios de diferenciación de los mismos, designando lo que es un

paisaje en esa comunicación. De ahí la importancia de ubicar dichos correlatos estructurantes de la textualidad. Para ello es pertinente que veamos la definición del Diccionario de la Real Academia Española como ejemplo de lo anterior.

En el diccionario de la RAE se menciona que la etimología de paisaje proviene del francés de la palabra *paysage*, la cual deriva de *pays* que significa territorio rural o país. En este punto ya se puede observar el correlato más importante, en cuanto a la textualidad del paisaje y su imaginario instituido, porque se define en función de un elemento territorial ligado a un modo de vida rural. De ahí que esa significación del paisaje remite al espacio rural y sus relaciones espaciales y territoriales. Lo que le da un sentido bucólico y de vínculo entre la naturaleza y el hombre más allá de una cuestión administrativa. Aquí se comienza a vislumbrar el paisaje en su relación con la tecnificación del espacio por medio de los sistemas agrícolas.

En lo que respecta a las acepciones de este diccionario, la primera dice: “1. m. Parte de un territorio que puede ser observada desde un determinado lugar”. Aquí encontramos al observador y su rol en la designación del paisaje, al momento en el cual el observador realiza una diferenciación entre espacio, territorio y paisaje. Donde más que un territorio, la designación de la mirada lo enmarca significándolo como un paisaje. Es en este punto donde los correlatos marcan las pautas y esquemas que dirigen esa mirada, pues es por medio de ellos como se materializa el imaginario del paisaje, que en los últimos años, son los correlatos tecnocientíficos lo que han ido ganando terreno. La segunda acepción es: “2. m. Espacio natural admirable por su aspecto artístico”. En esta se deja de hacer referencia al espacio designado en cuanto territorio, y se ubica como espacio en cuanto estética. Se deja el plano territorial-social y se pasa al individual-contemplativo en el cual predomina la experiencia estética. Espacio como forma que refiere a lo armónico que alimenta al magma de significaciones. Ese espacio, por su forma y sentido dado por la forma misma, se estetiza y se materializa por medio del arte.

Ya sea por el verso o la imagen, la sustancia del paisaje se fija y va construyendo imaginarios instituidos por su visualización, los cuales marcan las notas significantes, como ocurrió en el *Quattrocento* italiano con la ventana en el arte y el origen del paisaje (Roger, 2013). De ahí que esta segunda acepción presenta el correlato del cual se deriva la tercera, porque esta dice: “3. m. Pintura o dibujo que representa un paisaje (l espacio natural admirable)”. En esta acepción se ubica ya la representación generalizada del paisaje, de la cual emergen y se retroalimenta el imaginario del paisaje, pues es en dicha representación de lo que es el paisaje, donde se ubica el correlato que construye la textualidad del espacio en cuanto paisaje. Porque la materialización del imaginario instituido del paisaje nos indica una admiración sobre el espacio natural. Remite de nueva cuenta al elemento bucólico, al espacio de la naturaleza que causa admiración al observador, por lo tanto es un elemento de una estética de lo bello. La relación ética-estética marca el sentido de la nota significante, pero de la cual el elemento humano no es ajeno, pues

muchos refieren a la campiña, por lo tanto a un sistema agrícola producto del avance tecnológico de cada época.

Con base a lo anterior, podemos encontrar un ejemplo de ese imaginario instituido del paisaje en la definición dada por el geógrafo catalán Joan Nogué (2012: 129), pues para él: “El paisaje es el resultado de una transformación colectiva de la naturaleza; es la proyección cultural de una sociedad en un espacio determinado; es el rostro del territorio. El paisaje es un concepto enormemente impregnado de connotaciones culturales, de valores y puede interpretarse como un dinámico código de símbolos que nos habla de la cultura de su pasado, de su presente y quizá también de la de su futuro”. De tal forma que para este autor, el paisaje se construye como una interpenetración comunicativa de los sistemas sociales y los psíquicos, en cuanto lo designan en la representación sobre ese territorio de los símbolos y correlatos de los imaginarios del paisaje. Esto por medio de la textualidad, que opera con significaciones secundarias derivadas de la intersección de la cultura y la Naturaleza.

Es justo en esta intersección entre cultura y Naturaleza, donde emerge el paisaje hegemónico ligado al sentido estético de la época y a los imaginarios sociales dominantes que lo instituyen, pero ¿Qué ocurre con aquellos paisajes que emergen del desarrollo tecnocientífico de la época actual, como los que presentan elementos del tejido urbano o virtuales? ¿Cuáles son sus correlatos y textualidades con las que se significan y representa? Aquí es donde resulta pertinente el uso de nuevas categorías del paisaje que nos lleven más allá de la idea bucólica de los mismos o de añoranza por el paisaje que se está perdiendo por las carreteras y cables de electricidad. Se está ante una nueva significación del paisaje y el paisaje cibernético, como metáfora, es el que mejor lo representa, pues estamos frente a un híbrido entre Naturaleza y tecnociencia o mejor dicho: un análogo entre los dos sistemas. Lo cual puede generar una tensión respecto a la representación del paisaje, pero que analógicamente se busca mediar, al ubicar lo cibernético no como un fin sino como un medio de significación, porque entre la tensión que representa el paisaje en cuanto natural, en su relación con el paisaje en cuanto tecnocientífico, lo intermedio entre ellos lo encontramos en el paisaje cibernético. En el primer caso ubicamos aquellos paisajes tradicionales como: la montaña, el bosque, la pradera, el mar. Mientras que el paisaje tecnocientífico es aquel donde la huella de lo humano es clara: la ciudad, las autopistas, los pueblos, los sembradíos, las torres de electricidad, las presas, los puertos. Pero no todos estos producen esa tensión respecto al paisaje natural, pues algunos que integran y generan un imaginario dominante del paisaje, un ejemplo de ello serían las campiñas, las cuales representan uno de los paisajes dominantes en el imaginario social.

De tal forma que la tensión resulta aparente, porque ese paisaje de cultura-Naturaleza, media entre los dos tipos de paisaje, pues éste se ubica entre el territorio y la cultura. Ante lo cual, resulta pertinente presentar la postura del geógrafo español Eduardo Martínez de Pisón, porque para él: “[...] el paisaje no es

totalmente autónomo. Totalmente objetivo. Significa que depende también del observador. Y, con él, de la cualificación de su mirada” (Martínez del Pisón, 2009: 40). De ahí la importancia en la construcción del paisaje de quién lo designa con la mirada, de tal modo que para este geógrafo se cumple lo dicho por Pessoa en cuanto que “un paisaje no es lo que vemos, sino que somos”, pero el paisaje no es solamente aquello que se designa por la mirada, esta es importante, pero como bien dice Martínez de Pisón, se requiere una mirada cualificada en los dos sentidos del concepto: como precisión de cualidades y como formación especializada. Lo anterior porque: “El paisaje es la configuración morfológica de ese espacio básico y sus contenidos culturales; en este sentido es una categoría superior al fundamento territorial” (Martínez de Pisón, 2009: 35). El espacio es superior al territorio, al no depender de su función política para ser determinado. El territorio se construye por la mirada y las significaciones primarias y secundarias provenientes de los imaginarios sociales, porque:

[...] el paisaje propiamente dicho, su individuación, identificación, protagonismo, vivencia no termina en la realidad geográfica activa, que lo objetiva, sino en una creación mental colectiva, que puede tener bastante de subjetiva. A su vez, en el paisaje se materializan con frecuencia tales «miradas», por lo que se pueden leer en sus formas las que sobreviven al tiempo: el paisaje es, así, un documento histórico, es decir un hecho cultural, más allá de su percepción meramente estética, que sólo es parte –aunque importante– de tal hecho (Martínez de Pisón, 2009: 39).

De tal forma que si constreñimos el paisaje a esa realidad geográfica, lo único a lo que se le estaría haciendo referencia es tan solo a un fragmento del territorio, por lo tanto estático. Pero si construimos el paisaje desde la mirada y el imaginario como un esquema policontextual socialmente construido que permite diferenciar en la observación y construir la realidad (Pintos, 2014), el paisaje se vuelve móvil y sociohistórico con códigos simbólicamente generalizados que median entre lo natural y lo humano, porque, para Martínez de Pisón (2009: 46): “Los paisajes son testigos culturales, legados como las artes, el pensamiento, la literatura de un país, pero envueltos en la vida”. De ahí que la representación del paisaje, vaya mutando por medio resonancias, que impactan en la textualidad por medio de correlatos que inciden sobre las significaciones primarias.

Entonces lo cibernético más que un fin es una metáfora, como ya se mencionó más arriba. Idea que es retomada del geógrafo francés Agustin Berque, porque para él: el cibernético no se trata solo de los robots, sino de lo humano. Dado que no nos estamos convirtiendo en máquinas por medio del avance tecnocientífico, sino que para él, la estructura ontológica del ser humano no solo se acopla a nuestro cuerpo animal, sino que una mitad que de nosotros es cuerpo social. Ocurriendo lo mismo no solo en nuestros sistemas técnicos y simbólicos, sino que también es integrado por los ecosistemas en que se inscriben estos sistemas. Lo que hace que se

construya el ecúmene como relación concreta de la humanidad en el ámbito terrestre (Berque, 2003). Entonces la postura de Berque es que no podemos existir sin la naturaleza, pero la naturaleza no existe para nosotros en los términos de nuestro mundo. De ahí que el desarrollo creciente de los sistemas tecnocientíficos asociados a los sistemas simbólicos, hace que sea cada vez más imposible, que los seres humanos no compartan un mismo cuerpo medial con la naturaleza. Es por tal motivo que el cibernético remite a una metáfora de todo vínculo medial, que concentra la totalidad de su ser en su única individualidad (Berque, 2003). Donde la ecúmene como espacio habitado del hombre presenta esa dualidad entre lo socio-tecnocientífico y la Naturaleza, por lo cual, en la actualidad, el paisaje no solo remite a la Naturaleza como una representación melancólica ante el avance de los desarrollos tecnocientíficos.

Por lo anterior, la definición de paisaje propuesta por Juan Coca resulta interesante, pues para él: “[...] el paisaje será definido como un constructo *tecnopsico-socio-eco-axio-lógico* en el que se dan juego una serie de aspectos bióticos y abióticos, interpretados y manipulados tecn-socialmente, en los que se entremezclan cuestiones emocionales y aspectos normativos” (Coca, 2011: 6). Podemos encontrar cierta similitud a lo dicho por Martínez de Pisón en el rol del observador y la construcción del paisaje, pero además la definición de Coca presenta elementos de interpenetración entre los sistemas socialmente diferenciados y el sistema psíquico que lo designa, que en la actualidad presenta una fuerte resonancia del sistema tecnocientífico, pues agrega: “[...] el paisaje actual es cada día más una maraña de procesos tecnocientíficamente dependientes que convierten a nuestro paisaje en un entorno cibernético” (Coca, 2011: 8). Entorno (no en el sentido luhmaniano) que implica nuevas significaciones y esquemas desde los cuales construirlo como paisaje, dado que: “[...] el actual proceso de cibernización del paisaje implica una transformación epistémica en las futuras aproximaciones analíticas y sistémicas al paisaje [...] el paisaje, a causa de esta cibernización, se está translocalizando y despersonalizando” (Coca, 2011: 11). De ahí que esa cibernización lo que genera es una resonancia al interior del sistema social en cuanto a la representación del paisaje y, hace, que los correlatos vayan más allá de lo local y la designación de un solo observador. Se banaliza el paisaje y se vuelve global, como un topos presente en todas las carreteras que conectan las urbes. Una resignificación de la ecúmene.

De ahí que una posible definición que se podría construir sobre el paisaje cibernético, va en función de los correlatos y sus significaciones, pues lo cibernético como se ha visto, ha interpenetrado más allá de la tecnociencia y la ciencia ficción a otras textualidades como el paisaje, de ahí que su uso como metáfora resulta pertinente ante estas mutaciones territoriales que se viven en la actualidad. Por lo cual podemos entender al paisaje cibernético: como aquel que representa la intersección entre la Naturaleza y la tecnociencia, elementos de los cuales obtienen los esquemas

desde donde se construye y significa a partir del magma que lo dota del aura e imaginario.

### 3. LA EXPERIENCIA DEL PAISAJE CÍBORG EN LA CIUDAD

Cabe bien preguntarse: ¿Si entendemos al paisaje cÍborg en función de su intersección entre Naturaleza y tecnociencia, qué ocurre en paisajes netamente artificiales, como lo son las ciudades que se vinculan fuertemente a los correlatos del sistema tecnocientífico? Además como ya se mencionó, en la intersección entre cultura y naturaleza emerge el paisaje que representa el sentido estético de la época y sus imaginarios sociales dominantes, ante lo cual ¿Si estamos en una época donde cada vez más el sentido estético se fusiona con los correlatos de la tecnociencia o, también ocurre, que los desarrollos tecnológicos tienden más a buscar el equilibrio entre forma y función, esto no construye un nuevo imaginario desde el cual se resignifica el paisaje en cuanto a un sentido estético de la tecnociencia? ¿Entonces cuál sería la experiencia del paisaje cÍborg? Una respuesta que encontramos es en la escala y la significación, que se da por medio de los correlatos de lo cÍborg, a un nivel de escala del paseante. Donde los esquemas desde los cuales significa lo que puede ser enmarcado como paisaje en su recorrido por el espacio urbano, corresponden a un imaginario tecnocientífico y un derivado de este, que es el de la ciencia ficción. Recorridos desde los cuales se va experimentando el paisaje urbano por medio de la metáfora de lo cÍborg.

Lo anterior nos lleva a plantearnos otras interrogantes, porque si ubicamos la escala del paseante como una forma de resignificación del paisaje contemporáneo, así como a finales del siglo XIX lo fue con la fantasmagoría descrita por Walter Benjamin, ¿Qué ocurre con aquellos paisajes construidos por el paseante en sus recorridos cotidianos por la ciudad, pero que se construyen por medio de la deriva? ¿Se les puede nombrar como paisajes si tan solo son contemplados y designados por el observador en su rol de paseante o, como una experiencia efímera, que se queda en la memoria y se colectiviza desde la rememoración del observador? Aquí pensamos que es la experiencia del paisaje cÍborg la que podría ayudar a entender este paisaje efímero que solo es experimentado por el paseante, ya que por medio del caminar y la deriva por la ciudad, el imaginario marca las pautas desde los cuales se construye ese paisaje de la ciudad. Porque es posible que el paisaje cÍborg sea el que podría ayudar a entender el paisaje de la ciudad, por operar como una metáfora que simboliza uno de los correlatos dominantes de nuestro tiempo.

Así como en un texto anterior, sobre la experiencia estática del paisaje (Aragón, 2015), mencionaba que esta se presenta en el vínculo directo entre el observador y la designación sobre el fragmento de la Naturaleza que se designa como paisaje, donde a partir de esto, se posibilita la interpretación analógica de lo percibido-experimentado como un fenómeno de la mirada. De ahí que sea una experiencia sensorial desde la cual el ser humano puede contemplar su ser en los

fragmentos de la Naturaleza. Para el caso del paisaje de la ciudad, es la metáfora de lo cibernético lo que posibilita la interpretación analógica del recorrido por el espacio urbano. Esto siempre y cuando, la intención sea viajar por la ciudad real buscando resignificarla más allá de su cotidianidad, por medio de la experiencia del paisaje cibernético.

Veamos brevemente un par de propuestas para llevar a cabo esa experiencia del paisaje cibernético en la ciudad real o cotidiana. Aunque las posturas de los autores se centran en explicar el paisaje y su construcción por medio de sus recorridos, pensamos que lo dicho por David Le Breton sobre el caminar y Francesco Careri sobre el andar como práctica estética, son ejemplos pertinentes para entender dicha experiencia.

Para Le Breton (2011: 120): “La relación del hombre que camina por su ciudad con sus calles y con sus barrios, ya sea que los conozca o los descubra al andar, es ante todo una relación afectiva y una experiencia corporal. Un fondo sonoro y visual acompaña su deambulación, su piel registra las fluctuaciones de la temperatura y reacciona al contacto de los objetos o del espacio”. Pero no solo es una experiencia que implica los sentidos simbólicos, puesto que el recorrido conlleva lo subjetivo, de lo contrario solo quedaría en la objetividad del olfato, vista, tacto, gusto y oído, al contrario estos se ven potenciados por el imaginario que opera como un metasentido que dota de significado al espacio urbano. Además para el antropólogo francés: “La ciudad no está fuera del hombre, se encuentra en él, ella impregna su mirada, su oído y sus demás sentidos; él se apropia de ella según los significados que le confiere” (Le Breton, 2011: 121). Pero esos significados son construidos socialmente y compartidos por la comunidad en la cual se encuentra inmerso, de ahí que la ciudad se construye a través de las palabras y las imágenes, más allá de los sentidos humanos, pero esta introyección de la ciudad es importante en la configuración y designación del paisaje cibernético presente en los recorridos, guiados por la mirada y esquematizados y designados por los imaginarios.

La ciudad se vuelve más que un espacio construido. Esta cualidad de la mirada-imaginario en la designación del paisaje cibernético, permite que un simple trayecto cotidiano se convierta en una travesía por la ciudad, donde se puede deambular por el espacio urbano e ir encontrando elementos que configuran su paisaje por medio de los relatos y los esquemas. El cual, mientras más se aleja de núcleo que abre y construye un paisaje distinto, se amplía la mirada y se representa más parecido al paisaje de la experiencia estética. Aquí es donde entra la deriva urbana y la práctica estética como elementos configuradores de la experiencia del paisaje cibernético del paseante.

Respecto al caminar por la ciudad como práctica estética, para Careri (2013) es necesario un *andaré a zozzo* que es vagar sin un objetivo claro. Ser un paseante que solo se deja guiar por su imaginario y gusto. Actividad que ya realizaban los dadaístas y posteriormente los surrealistas y situacionistas, por medio de la cual representaban a la ciudad como: “[...] un gran océano en cuyo líquido amniótico se

encontraba la parte reprimida de la ciudad; unos territorios no indagados y densos de descubrimientos constantes [También es] un organismo vivo y empático dotado de su propio inconsciente; contiene espacios que escapan al proyecto moderno y que viven y se transforman con independencia de la voluntad de los urbanistas y, a menudo, también de los habitantes” (Careri, 2013: 156). De tal forma que este andar genera una ciudad viva en el centro de la intersección Naturaleza-tecnociencia, por lo tanto emerge un paisaje cibernético móvil que se construye a lo largo del recorrido y que esta en constante expansión que retroalimenta a lo imaginario, porque: “Entre los pliegues de zozco han crecido unos espacios de tránsito, unos territorios en constante transformación, tanto en el tiempo como en el espacio, unos océanos recorridos por una multitud de extranjeros que se ocultan en la ciudad. Ahí surgen nuevos comportamientos, nuevas maneras de habitar, nuevos espacios de libertad” (Careri, 2013: 17). En estos recorridos encontramos una ciudad nómada que muta por las significaciones imaginarias y que en la periferia encuentra su máxima expresión de significación, pues más que un nuevo territorio, es un nuevo paisaje que se transforma con la mirada, volviéndose ese legado y testigo de la historia de la transformación del espacio del paisaje natural al paisaje cibernético. Donde la experiencia del paisaje cibernético lo resignifica como un espacio de libertad para que el habitante de la ciudad real pueda escapar de ella sin salir de la misma.

Vemos en las dos posturas que tanto el recorrido por medio de los sentidos o por las emociones y la curiosidad de recorrer la ciudad real por el simple hecho de hacerlo, presentan una fuerte carga simbólica que permite experimentar el paisaje de la ciudad desde el correlato de lo cibernético. Se está ante una mutación del magma que significa los imaginarios de la ciudad y que son representados desde su textualidad. Pero lo anterior siempre dependerá de la forma en la que opera la observación del paseante, porque solo bajo este tipo de observación, que corresponde a una de segundo orden, es como se podrá experimentar el paisaje cibernético como parte de la fantasmagoría de la ciudad de nuestra época.

#### 4. CONCLUSIONES

En este texto se planteó cómo el correlato de lo cibernético genera resonancia en los imaginarios de la ciudad por medio de la experiencia estética del paisaje del paseante. En la cual se presentan los elementos de la fantasmagoría de la ciudad contemporánea, porque el correlato de lo cibernético presenta una fuerte resonancia en distintos sistemas, más allá del tecnocientífico, en el cual se originó, en los postulados de la cibernética. Ya que ha tenido un gran impacto en la ciencia ficción y en la configuración del magma de los imaginarios modernos de la ciudad. Lo que permite que opere como una metáfora que faculta su simbolización y posterior representación en otros elementos, como lo es el paisaje. De ahí que es posible que en este correlato es donde se está fraguando el magma del que emergen las

significaciones primarias y secundarias que nos permitirán ubicar la fantasmagoría de nuestra época, vinculada a esa intersección entre Naturaleza-tecnociencia donde se ubica el paisaje cibernético.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aragón, Milton (2015a), “El imaginario tecnocientífico: Notas para su estudio”, *Sociología y tecnociencia*, 5/2, pp. 49-63. Accesible en: <http://sociologia.palencia.uva.es/revista/index.php/sociologiytecnociencia/articulo/view/86/94>
- Aragón, Milton (2015b), “La experiencia estética del paisaje”, *Imagonautas*, 5/1-2, pp. 35-45.
- Berque, Augustin (2003), “Le paysage de Cyborg. Ou l’espace de la ville-campagne”, *Quintana* 2, pp. 109-127.
- Careri, F. (2013), *Walkscapes. El andar como práctica estética*, España, Gustavo y Gili.
- Clynes, M. y Kline, N. (1960), “Cyborgs and space”, *Astronautics*, September, pp. 26-27 and 74-76.
- Coca, J. R. (2011), “Paisaje, tecnociencia y sociedad: del espacio donde habitar al lugar donde vivir”, *Bitácora-e*, 2. Accesible en: <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/34315/1/articulo1.pdf>
- Gray, J. (2015), *El alma de las marionetas. Un breve estudio sobre la libertad del ser humano*, México, Sexto Piso.
- Le Breton, D. (2011), *Caminar: un elogio. Un ensayo sobre el placer de caminar*, México, La Cifra Editorial.
- Martínez de Pisón, E. (2009), *Miradas sobre el paisaje*, España, Biblioteca Nueva
- Nogué, J. (2012), “Intervención en imaginarios paisajísticos y creación de identidades territoriales”. En: Lindón, A. y D. Hiernaux (directores), *Geografías de lo imaginario*, España, Anthropos/UAM-I, pp. 129-139.
- Pintos, J. L. (2014), “Algunas precisiones sobre el concepto de imaginarios sociales”, *Revista Latina de Sociología*, 4, pp. 1-11. <http://dx.doi.org/10.17979/relaso.2014.4.1.1217>

Roger, A. (2013), *Breve tratado del paisaje*, España, Biblioteca Nueva.

Sádaba, I. (2006), “Cyborg”. En: Ortiz-Osés, A. y P. Lanceros (directores), *Diccionario de la existencia. Asuntos relevantes de la vida humana*, España, Anthropos/UNAM.

Wiener, N. (1988), *Cibernética y sociedad*, Argentina, Editorial Sudamericana.

