

Capítulo quinto

Imago mundi: las ciudades utópicas

Donde se reflexiona sobre las ciudades del relato utópico, se traen a la memoria admirables obras de los antiguos y se ponen en relación con autores de nuestra época, en la que corren tiempos inciertos y llenos de inquietud.



*“Todos sabemos que el arte no es la verdad.
Es una mentira que nos hace ver la verdad, al menos aquella que nos es dado comprender.
El artista debe saber el modo de convencer a los demás de la verdad de sus mentiras...”*

Pablo Picasso

Ulises en la corte del rey Alcinoo cuenta los desvaríos de su periplo. Habla el hijo de Laertes, su morada en Ítaca, colgada como un nido de águilas bajo el monte Nérito, de hermosa silueta y trémulos bosques. *Al marchar de Troya, el viento nos impulsó bajo Ismaro hasta el país de los kikones.* Ulises mata y saquea; los kikones se vengán y a duras penas vuelve con su tripulación a las naves. Zeus castiga al héroe con la furia del Bóreas y le depara destinos lejanos de su ansiada Ítaca. Arriban a la tierra de los lotófagos, país cuyos habitantes no tienen para comer más que una flor. Dulcísimo el loto del olvido que los fascina. Ulises rescata a sus hombres, embriagados de lotofagia. Se hacen de nuevo a la mar y con ánimo afligido llegamos al país de los Cíclopes, gentes sin fe ni leyes, tan confiadas en los inmortales que ni labran las tierras ni cultivan los campos: sin arado ni sementera, el suelo les proporciona todo. Polifemo devora a algunos de sus compañeros y el hijo de Laertes, el que asoló la ciudad de Troya, Nadie, cegando al tuerto gigantesco los venga y escapa. *No tardamos en arribar a Eolia, la isla donde habita Eolo, el hijo de Hipotes, amado por los dioses inmortales.* El odre que regaló Eolo, al enviarlos de regreso a su patria, imprudentemente desatado, libera una tempestad, los vuelve a alejar y los arroja mar adentro. De nuevo en Eolia son expulsados por Eolo, quien cree que la suerte de Ulises

y sus hombres se debe a la cólera de los inmortales. Vuelven a hendir el agua espumosa con los remos y llegan al país de los lestrigones, gigantes que matan y comen hombres. Ulises logra escapar. Ha perdido naves y compañeros. Ahora tocan la costa de la isla Ea, adonde le espera su larga estancia con Circe, la deidad marina hija de Apolo y Perseis; maga, pérfida y bella. Para dejarlos ir, Circe ha dispuesto que viajen a la morada de Hades y de la terrible Perséfone para pedir consejo a la sombra del adivino Tiresias de Tebas. Y así se suceden la brumosa ciudad de los cimerios, la isla de las Sirenas, las terroríficas Escila y Caribdis, y la engañosa isla del Sol.

La Odisea ha proporcionado el texto. El intertexto lo entretejerán Platón, Luciano, Juan de Mandeville, Moro, Bacon, Campanella, Cyrano, Swift, Defoe, Butler, Golding, Huxley y tantos otros...⁹⁹

99 Si bien algunos de estos autores son considerados como literatos y no utopistas propiamente dichos, se trata de una frontera difícil de establecer. En el caso de Swift, las ciudades que visita Lemuel Gulliver se consideran de carácter literario sin embargo se ha encontrado en ellas toda una alegoría de corte antiutópico. Un autor como Alberto Manguel declara que el género utópico encuentra su narrativa fundacional en Moro, Defoe y Swift: "C'est cependant Thomas More qui invente un lieu, une île à laquelle il donne le nom d'Utopia. C'est un endroit qui n'existe pas, un 'non-lieu'. A partir de cette définition on a continué à créer des lieux qui, en fait, existent: ceux que visite

Es el intertexto de *utopía*. Su vasto mundo de relatos proviene, entonces, tanto de la literatura como de la filosofía. Y privilegia una forma de discurso: la narrativa. Por lo que no es fácil diferenciar tajantemente el origen del relato utópico. Constituye un género híbrido y fronterizo: anuda a la literatura de viaje y aventura, la saga épica, la especulación social y política, la prospección ética, convivial y filosófica. Por ello, el género presenta cierta complejidad y está atravesado de diversas tensiones discursivas.

En este capítulo presentaré al prudente lector una reflexión en torno a las ciudades imaginarias de la utopía. Intentaré establecer algunos criterios filosóficos para distinguir los relatos utópicos de acuerdo con el carácter de su matriz narrativa. De tal modo que los que muestran un carácter más literario, tienen su acento en una trama de aventura que va de la sobria descripción realista hasta la fabulación propia del relato fantástico o de la ciencia ficción. Hay otras utopías que tienden a presentar un *corpus* de categorías, conceptos y propuestas sociales, éticas y políticas más definido y, en algunos casos, con una propensión a lo praxiológico. A estas se les ha denominado generalmente utopías filosóficas o políticas. Sin embargo, con esta observación no pretendo negar que en la utopía de carácter literario estén presentes categorías de aquél tipo. Lo que varía es el tono de la matriz narrativa: en una se hace énfasis en la trama y la aventura, mientras que en la otra se ahonda en las categorías filosóficas. Sin embargo, en el momento de su mayor diferenciación, la utopía filosófico-política abandona la trama literaria, así como la descripción de ciudades

imaginarias y se orienta a la categorización de la vida social y política de manera más abstracta —es el paso del uso de modelos escenográficos a modelos sociográficos (Cf. §12)—. De este modo, la filosofía política tiende a desentenderse —en un cierto sentido— de la ciudad futura, dejándola en manos de literatos o urbanistas —tal y como indiqué en el párrafo §13—. Veamos más en detalle esta problemática.

§16. De la matriz narrativa utópica y sus variantes

Como ya lo he indicado, el género utópico presenta una condición formal característica: la matriz de tipo *narrativa*¹⁰⁰. Dicha matriz articula una trama de eventos —generalmente de carácter aventurero—, a partir de los cuales es posible distinguir un *corpus* de categorías sociales y políticas, estéticas y conviviales, éticas y etológicas. Dependiendo del énfasis que se les dé a la trama o a las categorías, así varía el carácter de la utopía. Una utopía con un fuerte acento en la trama de acciones e intrigas tiende a denominarse *literaria*; mientras que aquellas en las que la trama es apenas un soporte narrativo para un vigoroso despliegue categorial, se les considera como utopías de tipo *filosófico-político* —como ya se apuntó— y propenden a plantear modelos de carácter sociográficos en lugar de escenográficos. Aunque hay que señalar que estas diferencias no siempre son muy claras y en las obras más destacadas la dimensión literaria y filosófica tienden a estar muy bien tramadas. Por lo cual una distinción tajante entre lo literario y lo filosófico puede que no sea adecuada para entender este género narrativo¹⁰¹.

100 Al final del párrafo §8 realicé una sucinta exposición relativa al discurso de naturaleza categorial. Los textos utopistas de tipo sociográfico muestran un énfasis narrativo de orden categorial y un escaso despliegue literario ficcional. Sin embargo, las utopías que responden al modelo sociográfico también presentan una *articulación narrativa* que da sentido a los diversos elementos categoriales, de lo contrario serían ininteligibles.

101 Destacan las obras utópicas renacentistas, particularmente las de Thomas Moro y Tomaso

Gulliver au cours de ses voyages puis l'île de Robinson Crusoé. Ces lieux sont pour moi les trois lieux fondamentaux de la littérature utopique (...) Swift, c'est la 'société-miroir': des mondes qui sont de reflets de certains aspects de notre société." (Fabre, C, y Jourdana P., 2001, 23) En el párrafo §21 considero el aporte de Swift.

En la presente investigación he logrado distinguir dos modelos de relatos utópicos de carácter literario. El primer tipo corresponde a la literatura de viaje, en la que se narra el hallazgo del lugar utópico¹⁰². Ésta presenta una variante que consiste en la ironía o la burla, bajo el tono de la fabulación¹⁰³. En segundo lugar se halla un tipo de narrativa que tiende a elaborar un relato de naturaleza social y política, sin excluir la trama literaria, generalmente en forma novelada¹⁰⁴, que analizaré al final del capítulo.

Por su parte, la utopía de índole filosófica, con su énfasis en lo social y lo político, encuentra un modelo primordial en la *República* y en *Las leyes* de Platón. En estas obras se emplea un conjunto de categorías filosóficas que traman el discurso sobre la ciudad ideal. Lo cual contrasta con el *Timeo* y el *Critias* donde, al preguntarse

Campanella —ya que la *Nueva Atlántida* Francis Bacon la concibió como una fábula para mofarse del género, aunque fue incluido posteriormente por los compendios en el canon utopista, puesto que puede leerse en clave utópica (Cf. Manuel, 1984, t. I, 15). En la novelística del siglo XX de corte antiutópica encontramos un buen andamiaje narrativo enriquecido por reflexiones filosóficas y políticas. Sin embargo, también existen una buena cantidad de obras de corte utopizante que se restringen a la trama de aventuras, generalmente reproducciones de poco valor de arquetipos narrativos clásicos, carentes de discurso filosófico relevante.

102 El modelo por excelencia son las obras de Moro, Campanella y Bacon.

103 La variante está compuesta por textos como *Las aves* de Aristófanes, *Relatos verídicos* o el *Icaromenipo* de Luciano. Este tipo de textos no son utopías propiamente dichas, sino que establecen modelos narrativos que luego serán tomados por los escritores utópicos.

104 Este segundo modelo corresponde a obras contemporáneas tales como *1984* de George Orwell, *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, *El señor de las moscas* de William Golding, *Nosotros* de Yevgueni Zamiatin, o *Walden dos* de B.F. Skinner, entre otras similares. Tal y como desarrollaré más adelante, a esta corriente narrativa se le denomina antiutopía, distopía o utopía negativa.

por la praxibilidad de la ciudad ideal, Platón recurre al relato de la Atlántida y con ello dota a su narrativa utópica de un carácter más cercano a lo literario —o al menos a la hibridación de lo categorial y lo narrativo—.

Existe otro modelo utópico de naturaleza urbanística inaugurado por las ciudades radiantes de los arquitectos del Renacimiento italiano temprano, tales como Leone Battista Alberti, Antonio Averlino, conocido como Filarete, Giorgio Martiño y Leonardo da Vinci. Dicho modelo será una fuente importante de inspiración para la *Ciudad del Sol* de Tomaso Campanella o para propuestas del urbanismo utópico moderno y contemporáneo. Esta corriente tiene un fuerte acento en el planteamiento urbano y arquitectónico más que en el narrativo, por lo que no lo contemplaré en esta indagación.

El modelo narrativo de la utopía se encuentra escrito en tres temporalidades distintas: el pretérito y el presente para la utopía literaria y el futuro para la utopía política. En la utopía del viaje usualmente se refiere a la memoria del viajero, a la experiencia sucedida en el pasado —y entonces se trata de un recuento discursivo de experiencias hipotéticamente acaecidas—. En la novela antiutópica del siglo XX prevalece el presente literario y con ello tiende a acentuar la experiencia dramática que viven sus personajes. La temporalidad del futuro es la que emplea generalmente la utopía filosófica política, ya que recurre a la postulación de la ciudad en el ámbito de la pura prospección, en el que, como en el caso de Platón, se propone *cómo será* la ciudad ideal —tal y como sucede en la *República* o en *Las leyes*—.

Tanto el primer modelo de utopía literaria y la variante irónica mencionada, así como el modelo platónico, se encuentran a la base de la *Utopía* de Thomas Moro, y con ello, en el origen de la narrativa utópica. Esto será importante para entender las complejidades del género, así como la vasta discusión teórica en torno a sus diversas formulaciones narrativas y alcances filosóficos. En seguida, expondré con cierto detalle, una serie de aspectos de interés relacionados con los modelos citados y el proceso en el que se conforma narrativamente la ciudad utópica.

§17. La utopía como viaje

El modelo de aventura es uno de los más abundantes y su origen se remonta a una obra fundacional, *La Odisea* de Homero. Al inicio de este apartado, ofrecí una paráfrasis de la secuela de aventuras que narra Ulises ante la corte del rey Alkinoos. Esta saga modeló el imaginario de muchos de los narradores posteriores. En especial fueron muy influyentes la idea del viaje, la aventura de corte fantástico y el retorno con la adición de un aprendizaje o moraleja.

Esta vena narrativa será tributaria, de igual modo, de los textos religiosos y de todos aquellos en los que se describen cielos e infiernos, paraísos y purgatorios, moradas de los dioses, periplos heroicos y diversos relatos mitológicos y fantásticos. En este sentido, el relato mítico de las razas metálicas (oro, plata, bronce, hierro y la raza de los héroes), las Islas de los Bienaventurados o de los Dichosos (a donde iban a descansar plácidamente los hombres de oro y los héroes), y el Elíseo¹⁰⁵ descritos por Hesíodo en *Los trabajos y los días*, es una fuente constantemente citada por la narrativa utópica. La raza de oro en cierto momento se transforma en la Edad de oro y, de igual manera, se vuelve un tema recurrente (Cf. Manuel, 1984, t. I, 111.).

Va a ejercer una influencia considerable, asimismo, la tradición judeocristiana, con su imaginario paradisiaco, apocalíptico y milenarista, así como desarrollos posteriores, tales como la

105 El Elíseo, Campos Elíseos o morada de los dioses y los héroes, aparece por vez primera en *La Odisea* de Homero. Es un lugar de retiro idílico y de abundancia permanente (cosechas permanentes, ríos de leche y miel, etc.) a donde no llega la muerte, distinto del Olimpo y del Hades. Frecuentemente se le confundió, tanto en la literatura griega como romana, con las Islas de los Bienaventurados. Estos lugares adoptaban formas similares, como el jardín de las Hespérides, la isla de Ogigia, en donde Calypso ofreció la inmortalidad a Ulises, y Leuca, la isla alba, donde Tetis transportó el cuerpo de Aquiles. Esta construcción mítica es objeto de múltiples versiones y adiciones. La que ofrece Ovidio en *Las metamorfosis*, por ejemplo, magnifica las cualidades de abundancia prodigiosa que se encontraban ligeramente indicadas en el texto original (Manuel, 1984, t. I, 110).

postulación de la ciudad celestial y la terrestre de San Agustín, o la profecía de las tres edades de Joaquín de Fiore, entre tantas otras.

De igual modo, otro de los componentes imaginarios esenciales de la literatura utópica lo aportará el tema de la *ciudad ideal* —de origen helenista— construida por los hombres sin el concurso de los dioses, y si se quiere, en cierto sentido, en contra de los dioses, como sucede en el mito prometeico.

La literatura del viaje utópico también se verá retroalimentada al final del medioevo por las relaciones de los descubrimientos¹⁰⁶.

En primer lugar, por textos como los de Marco Polo o de Juan de Mandeville, entre otros, y luego por la considerable cantidad de crónicas del Nuevo Mundo.

El modelo que sigue este tipo de utopías responde a un esquema narrativo en el que se cuenta cómo el protagonista emprende un viaje y a causa de un naufragio o desembarco fortuito, o una larga travesía terrestre, encuentra un lugar ideal (isla, aldea, ciudad o país); luego emprende el regreso a su país de origen y narra lo acontecido, describiendo aspectos prodigiosos del lugar idílico.

Como ya he indicado, este modelo es implantado por *La Odisea* y luego enriquecido por muchos otros escritores. Comediógrafos como Aristófanes y Luciano de Samosata recrean con tono satírico esta vena literaria¹⁰⁷. Veamos.

Aristófanes en *Las aves*, con una inflexión satírico-fantástica, propone fundar una ciudad feliz, Cucópolis de las Nubes o Nubicucópolis, dedicada al ocio y al placer:

106 En efecto, los cronistas disponían de un imaginario que se había alimentado de esa tradición literaria y a la vez sus descubrimientos y crónicas, potencian en la mentalidad renacentista la vocación por continuar el género, como bien puede comprobarse en los textos de Moro, Bacon o Campanella.

107 Como comprenderá el lector, no pretendo afirmar que las obras de Homero, Aristófanes o Luciano sean utopías. Lo que busco es señalar que establecen modelos narrativos que serán adoptados por los escritores de utopías.

“EVÉLPIDES. (...) *Por eso hemos venido a ti como suplicantes para ver si nos indicas alguna ciudad bien lanosa para acostarse sobre ella como sobre blandos cojines.*

ABUBILLA. *Entonces, ¿buscas una ciudad mayor que la vieja Atenas?*

EVÉLPIDES. *Mayor, de ningún modo, pero sí una más apropiada para nosotros.*

ABUBILLA. *(Con seriedad) Sin duda alguna, veo que buscas un régimen aristocrático.*

EVÉLPIDES. *¿Yo? De ninguna manera. Si detesto al hijo de Escelias.*

ABUBILLA. *¿Entonces, qué clase de ciudad os gustaría habitar?*

EVÉLPIDES. *Donde las cosas más fatigosas fueran como éstas. Un amigo iría de mañana a mi puerta y me diría: ‘Por Zeus Olímpico, no dejéis de venir temprano tú y tus hijos, después de bañaros, a mi casa, porque voy a dar un banquete de boda. No se te ocurra hacer de otro modo; y si no, no vengas a buscarme cuando me ocurra alguna desgracia’.*

ABUBILLA. *(Irónico) Zeus, te gustan las situaciones penosas. ¿Y tú?*

PISTETERO. *A mí me gustan cosas parecidas.*

ABUBILLA. *¿Cuáles?*

PISTETERO. *Cuando el padre de un bonito muchacho, al encontrarse conmigo, me hiciera estos reproches como si yo le hubiera ofendido: ‘Tiene gracia la cosa: te encuentras a mi hijo, Don Lindo, saliendo del gimnasio, recién bañado, y no le diste un beso, no le dijiste nada, no le abrazaste, no le cogiste los cojones, y eso tú, ¡un amigo de familia!’*

ABUBILLA. *(Con lástima e ironía) ¡Pobre desgraciado, tienes afición a los infortunios!...*

(1990, 192)

Los personajes de la comedia deliberan un poco sobre la inconveniencia de las ciudades existentes para lograr tales propósitos y luego convienen en *fundar* una ciudad de los pájaros, sobre las nubes, de tal modo que se amuralle una vasta región entre el cielo y la tierra. La comedia prosigue burlándose sarcásticamente de los dioses y de los diversos funcionarios de las ciudades, los cuales son despedidos a palos por los protagonistas. Luego se narra la construcción de la muralla por parte de diversas aves y la negociación con una embajada del Olimpo, compuesta por Posidón, Heracles y Tríbalo, con quienes acuerdan mañosamente instituir la ciudad y desposar

a Pistetero con Soberanía, consejera del mismo Zeus. La comedia finaliza sin que asistamos a la fundación de la ciudad propiamente dicha. Sin embargo, a lo largo de su desarrollo encontramos una serie de propuestas hedonistas y satíricas que volverán a aparecer en textos como el poema del siglo XIV *El país de la Cucaña*, o *País de Jauja*, así como en el *Decamerón* de Boccaccio o en los *Cuentos de Canterbury* de Chaucer, entre otros.

La otra fuente importante es la obra de Luciano de Samosata que, como es bien sabido, satiriza tanto la fabulación mitológica (*Diálogo de los dioses*), como las costumbres de la época (*Diálogo de las cortesanas*), o las discusiones filosóficas (*El parásito*, *El pescador*). En *Relatos verídicos* cuenta de manera humorística y fantástica “muchos relatos prodigiosos y legendarios... supuestas aventuras y viajes... incluyendo animales monstruosos, hombres crueles y extrañas formas de vida” (1981, t. I, 180). De tal modo, Luciano es el transmisor para la posteridad –en especial para el Renacimiento europeo– del imaginario narrativo helenista expresado en la novela del viaje de aventura –muchas de ellas desaparecidas–, la que especulaba en torno al encuentro con islas prodigiosas mas allá de las Columnas de Hércules¹⁰⁸ –frontera geográfico-literaria para este tipo de periplos–. Veamos algunos detalles.

Luciano, en sus *Relatos* se refiere a todos aquellos que han cultivado este género narrativo –grupo en el que se incluye–, y reconoce que el “guía y maestro de semejante charlatanería es

108 Los antiguos dieron este nombre a los montes Calpe y Abila situados en España y África, respectivamente, en ambos lados del estrecho de Gibraltar, que como se comprende constituía una frontera entre el mar Mediterráneo (Mare Nostrum) y el Atlántico, correspondiente al Mare Atlanticum –el cual aparece por primera vez citado en las obras de Herodoto. Su nombre deriva de los míticos atlantes, quienes, según el historiador, habitaban en la Mauritania. En la antigüedad era frontera de lo conocido y motivo de múltiples leyendas, entre las que destaca el de la Atlántida y, posteriormente, durante la Edad Media, un conjunto de islas fabulosas como la de San Brandán, Brasilia y Antilia que luego pasarán a formar parte de la geografía del Nuevo Mundo, como es bien conocido.

el Ulises de Homero, que disertó ante la corte de Alcinoos acerca de vientos en esclavitud y de hombres de un ojo, caníbales y salvajes; además de animales de múltiples cabezas y las transformaciones de sus compañeros a causa de los elixires..." (180) Menciona a Ctesias de Cnido, a Yambulo e indirectamente a Platón. Nuestro autor declara que, luego de conocer este legado literario fantasioso, se decidió a escribir, pero "como nada verídico podía referir, por no haber vivido hecho alguno digno de mencionarse, me orienté a la ficción, pero mucho más honradamente que mis predecesores, pues al menos diré una verdad al confesar que miento" (180). En este sentido, su obra está plenamente asentada en la narrativa fantástica.

Relatos verídicos es una colección de aventuras, en la que Luciano demuestra un gran ingenio para la descripción de escenarios, personajes y eventos fantásticos. Como señalaba, la idea de cruzar la frontera que constituían las Columnas de Hércules, se presenta como un recurso narrativo que invita a adentrarse en lo ignoto y a emprender una aventura en razón del afán del protagonista por "los descubrimientos y el deseo de averiguar qué era el fin del Océano y qué pueblos vivían a la otra orilla" (181).

Luego de varios hallazgos notables, sucede el encuentro de la Isla de los Dichosos o Bienaventurados, que corresponde, según el autor, a la parte venturosa del Hades. Allí, Luciano describe la ciudad en donde residen los muertos ilustres y felices:

"La ciudad propiamente dicha es toda de oro, y el muro que la circunda de esmeralda. Hay siete puertas, todas de una sola pieza de madera de cinamomo. Los cimientos de la ciudad y el suelo de intramuros es de marfil. Hay templos de todos los dioses, edificadas con berilo, y enormes altares en ellos, de una sola piedra de amatista, sobre los cuales realizan sus hecatombes. En torno a la ciudad corre un río de la mirra más excelente... Por baños tienen grandes casas de cristal, caldeadas con brasas de cinamomo; en vez de agua hay rocío caliente en las bañeras... En vez de granos de trigo, las espigas producen pan apto para el consumo en sus ápices, como setas. En los alrededores de la ciudad hay trescientas sesenta y cinco fuentes de agua y

otras tantas de miel, quinientas de mirra –si bien éstas son más pequeñas–, siete ríos de leche y ocho de vino." (208-209)

En ese lugar idílico, se encuentran Homero, Hesíodo, Ulises, Penélope, Aquiles, Teseo, Ayante, Helena, Menelao, y todos los "semi-dioses y cuantos combatieron en Troya", los seguidores de Aristipo y Epicuro, Pitágoras, Diógenes de Sinope, Sócrates (que había fundado la Nekrakademia o Academia de los muertos). Se trata de una versión adaptada por Luciano de lo que ya se encontraba descrito en las obras de Homero y Hesíodo citadas anteriormente.

Es preciso destacar que la influencia de Luciano en Thomas Moro se pone en evidencia en varios aspectos de la obra¹⁰⁹. Tal vez el más evidente consiste en la elaboración onomástica. Luciano acuña una serie de términos entre los que se pueden citar: cabalgabuitres (*hippogypoi*), cabalgahormigas (*hippomyrmekes*), cabalgagruilas (*hippogeraoi*), nublocentauros (*nephelokentauroi*) o ajoguerreros (*skorodomachoi*), entre muchos otros. Menciona a los selenitas y a los heliotas, habitantes de la Luna y del Sol. En la isla de los Sueños arriban al Puerto de Hipno (*hypnos*), y se encuentran con el río Noctámbulo (*niktiporos*) y dos fuentes llamadas Dormilona (*negretos*) y Todanoche (*pannychia*). A Luciano le gustan los juegos de palabras (209) y en su travesía el protagonista de los *Relatos* menciona que pasaron frente a la ciudad de Nubecuclillos (*Nephelokokygia*), que se refiere a la Nubecucópolis de Aristófanes ya mencionada.

He iniciado la reflexión en torno al tema utópico introduciendo los antecedentes literarios que aportan estos dos autores ya que, como se puede constatar, constituyen una fuente importante para los escritores posteriores y particularmente para la *Utopía* moriana, ya que otorgan diversos recursos narrativos en torno a los cuales volveré más adelante. Al respecto, Frank y Fritzie Manuel señalan que "Aristófanes

109 Dicha influencia es bien conocida. Erasmo cuando escribe su *Moriae Encomium* anota que "Al hacerse mayor, fue una de sus delicias jugar con epigramas, sintiendo una especial predilección por Luciano." (Manuel, 1984, t. I, 167) Más adelante volveré sobre el tópico.

y Luciano suministraron materiales con una vena algo más ligera, aunque cuando se les leía al pie de la letra y con una actitud desprovista de humor, las ciudades ideales y los proyectos de gobierno de que se burlaban podían dar pábulo a serias disquisiciones utópicas” (1984, t. I, 34). El carácter fantasioso, burlón y sarcástico de estas obras le imprimirá al género utópico un tono lúdico y ambiguo, lo cual marcará a toda una corriente narrativa que planteará la utopía en el marco de la fábula y la aventura literaria, sin proponerse el horizonte político y praxiológico.

Es oportuno señalar que la trama literaria del viaje ha gozado de una recepción cultural muy favorable a lo largo de todos los tiempos. Su carácter excepcional, la ruptura con una cotidianidad monótona y reificada, la promesa de aventura y de lo nuevo en el horizonte del sujeto, han asegurado esa recepción privilegiada.

§18. La utopía filosófica

*“Por cierto nunca hubo,
ni es posible que haya en breve,
una nación de filósofos;
ni siquiera estoy seguro
de que sea deseable que la haya.”*

H. D. Thoreau, *Walden*

Paralelamente a esa tradición narrativa, en el ámbito de la filosofía política, los sofistas, Platón y Aristóteles, con las diferencias que les son propias, habían fundado la reflexión en torno a la ciudad como *polis*, en el sentido cohesivo ya señalado en el parágrafo §13. En ese espectro de producción teórica, la obra platónica destaca por la elaboración de una filosofía política en torno a la ciudad ideal¹¹⁰, con la cual funda una

utopía filosófica que diseña cuidadosamente la ciudad justa y armónica, basada en la jerarquía de virtudes y en la represión de las pasiones y constituye, como es bien sabido, una de las fuentes primordiales para la utopía de todos los tiempos, en especial la renacentista. Veamos algunos ejemplos.

La elaboración discursiva de la ciudad ideal en la *República*¹¹¹ surge como consecuencia de la indagación que realizan los interlocutores del diálogo en torno a una categoría filosófica, a saber, la justicia. En este sentido, la metodología platónica concuerda con la caracterización propia del discurso filosófico realizada al final del parágrafo §8, me refiero a la forma híbrida que combina una base narrativa exigua para el despliegue categorial y filosófico, propia del diálogo platónico. La ciudad ideal, entonces, es un tema subordinado a la investigación sobre la justicia: “De modo que, si os parece, examinemos ante todo la naturaleza de la justicia en las ciudades, y después pasaremos a estudiarla también en los distintos individuos, intentando descubrir en los rasgos del menor objeto la similitud con el mayor (...) Entonces (...) si contempláramos en espíritu cómo nace una ciudad, ¿podríamos observar también cómo se desarrollan con ella la justicia e injusticia?” (1981, 369a) A diferencia de la literatura del viaje examinada anteriormente, Platón en la *República* no recurre a ningún ardid literario y declara directamente que su prospección sociopolítica sobre la ciudad ideal es de orden filosófica. Recuérdese que en el *Timeo* y en el *Critias* Platón prosigue con lo iniciado en la *República*

110 Los autores Frank y Fritzie Manuel mencionan a Aristóteles, en la *Política*, como el primer crítico de las sociedades ideales de sus predecesores y a la vez como promulgador de una “utopía, más bien en tono menor, de su propia cosecha”. A la vez indican que los estoicos, cínicos y epicúreos “lanzaron también sus propias utopías, aunque hoy día nos queda de ello poco más que el título y el índice de temas de una utopía primitivista atribuida a Diógenes, así como algunos fragmentos aislados de una *Politeia* de Zenón.” (Manuel, 1984, t. I, 97)

111 *Las leyes*, el último de los diálogos platónicos, es igualmente una obra de estricto orden filosófico-político, en donde el autor pone a dialogar a un ateniense con Clinias, un cretense, y Megilio, un lacedemonio, a lo largo del camino que va de Knosos a Creta, con destino a la cueva de Zeus. La propuesta consiste en conversar “sobre las leyes y la política”, las instituciones sociales y políticas y las formas de gobierno. Al final del libro III, Platón introduce los mismos argumentos que emplea en el II libro de la *República*, o sea, propone que “construyamos una ciudad así en conversación, como si echáramos sus cimientos [de tal modo que] este plan podrá servirme para la ciudad que se ha encargado fundar” (1998a, 72, el agregado entre paréntesis cuadrados es mío).

pero, al preguntársele por la puesta en práctica de la ciudad ideal, recurre a evocar la existencia de la isla Atlántida; luego volveré sobre esto.

El planteamiento político de la prospección utópica concuerda con la intención discursiva con que se propone fundar la ciudad imaginaria, de este modo declara: "Edifiquemos con palabras una ciudad desde sus cimientos." (369c) Al inicio del capítulo segundo, tal y como el amable lector recordará, analicé varios aspectos de esta propuesta discursiva. Acá me interesa reparar en su cohesión con la metodología propiamente filosófica. En este sentido, es notorio que el programa de investigación de la categoría filosófica mencionada se relaciona expresamente con una estrategia eminentemente discursiva: se trata de elaborar en el ámbito discursivo una ciudad imaginaria. El planteamiento platónico legitima, en consecuencia, la esfera teórico-discursiva como un ámbito válido para la prospección utopista.

Esa legitimación de la esfera discursiva tiene consecuencias significativas en lo que se refiere a la dimensión praxiológica. Para nuestro autor, la puesta en práctica de la ciudad ideal, la concreción sociopolítica de su propuesta societaria, no es un factor determinante para evaluar su construcción discursiva, ni la consistencia ideacional o argumentativa. Así en el libro V pregunta: "¿piensas que nuestras palabras sobre esto no están tan bien dichas, si no podemos demostrar que es posible fundar un Estado tal y como decimos? (1998, 472e) Por la argumentación que desarrolla a continuación, se ve con claridad que Platón privilegia la autonomía del texto frente a la praxis y la dimensión política, de tal modo que la ciudad ideal aparece formulada como una instancia que no necesita ser llevada a la práctica. Esta misma perspectiva se extiende a los otros diálogos, en los que se intenta continuar lo iniciado en la *República*. De este modo, en el *Timeo* se propone "transportar a la realidad" a los ciudadanos y a la ciudad o Estado que en la *República* aparece como una especulación discursiva, pero no lo realiza. En el *Critias* propone relatar cómo se lleva a la práctica la república ideal, pero, como es bien conocido, este diálogo queda sin concluir y el ofrecimiento de exponer la cristalización de la ciudad ideal no se produce.

La problemática que le ofrece la praxis, entonces, le exige una indagación mayor: "¿Se

puede poner en práctica algo tal y como se dice? ¿O no es acaso que la praxis, por naturaleza alcanza la verdad menos que las palabras?" (473a) Al aceptar Glaucón, su interlocutor, esta última tesis, entonces procede Platón, en boca de Sócrates, a sancionar su peculiar concepción del discurso utópico: "—No me obligues, entonces, a que muestre cómo lo que describo con el discurso debe realizarse en los hechos completamente..." (473b) Sin embargo, debe destacarse igualmente que Platón no descarta completamente la dimensión praxiológica, ya que a continuación agrega: "pero si llegamos a ser capaces de descubrir cómo se podría fundar el Estado *más próximo* a lo que hemos dicho, debes decir que hemos descubierto lo que demandas: que tales cosas *pueden llegar a existir*" (473b, la cursiva es mía). Este planteamiento es muy sugerente, toda vez que lo discursivo pareciera planteado en términos de *horizonte*, de una naturaleza similar a las *ideas regulativas* kantianas, en tanto sirve para *aproximarse* a la práctica política, estableciendo una autonomía relativa y un principio recursivo entre discurso y praxis.

Esta perspectiva, sin embargo, se ve plenamente desvirtuada con lo que declara en el libro IX:

"—Comprendo: hablas del Estado cuya fundación acabamos de describir, y que se halla sólo en las palabras, ya que no creo que exista en ningún lugar de la tierra. —Pero tal vez resida en el cielo un paradigma para quien quiera verlo y, tras verlo, fundar un Estado en su interior. En nada hace diferencia si dicho Estado existe o va a existir en algún lado, pues él actuará sólo en esa política, y en ninguna otra." (1998, 592a).

Pareciera que frente a la tensión apuntada, Platón resuelve por su teoría de las ideas, reduciendo lo político y praxiológico a un ámbito meramente individual, relegando su concreción social a un plano secundario.

Pese a la complejidad del tratamiento, en Platón encontramos una tensión entre teoría y praxis, que lo hace debatirse, a lo largo de la *República* e incluso en los diálogos mencionados, frente a una problemática que estará en el centro tanto de la teoría política como de la utopía: la

adecuación del discurso a la praxis, la dimensión *poética* del discurso y el problema de la historización de las construcciones ideales. Lo cual, como bien se sabe, ha sido una discusión fértil para la historia del pensamiento filosófico.

Otro de los temas que resultan de interés en la utopía platónica, es lo relativo al carácter de las reformas que pretende introducir en la sociedad por constituir. Su postura inicial al respecto, cuadra con lo que se conoce como minimalismo, es decir, busca que las reformas sean escasas: “y con qué cambios –los mínimos posibles– llegaría un Estado a este modo de organización política: preferiblemente con un solo cambio, si no con dos, y, si tampoco así, con el menor número de cambios de menor significación” (473b). Sin embargo, ese minimalismo resulta engañoso, toda vez que, si bien la única reforma que plantea es la introducción de los filósofos como gobernantes, o que, en su defecto los gobernantes “filosofen de un modo genuino y adecuado”, este cambio conlleva a una transformación radical. Se trata, entonces, de un cambio mínimo que produce transformaciones máximas o totales, y que, en consecuencia puede hacer posible la república ideal elaborada discursivamente. Platón parece ser el primer pensador que introduce la discusión entre el minimalismo o reformismo y el maximalismo revolucionario, confrontación tanto teórica como praxiológica de suma importancia en la filosofía política y utopista en particular.

Si bien, tal y como señalé con anterioridad, la ciudad ideal de la *República* consiste en un desarrollo derivado de la indagación por la justicia, es necesario convenir que no se trata de una derivación insustancial. Por el contrario, el conjunto de la obra estudia esmeradamente un complejo de categorías políticas y sociales relacionadas con la fundación, organización, funcionamiento y finalidades de la ciudad ideal –en la peculiar perspectiva platónica–. De este modo se tratan temas como el Estado sano y el Estado enfermo, relacionados con las formas de vida social austera y lujosa respectivamente; se exponen las características de los distintos funcionarios sociales (militares y guardianes); se establecen las pautas para la gimnasia y la medicina; se prescribe un riguroso programa estatal para el control de la producción artística; se introduce el mito de las

clases ordenadas por cualidades metálicas, de acuerdo con el relato de las razas de Hesíodo mencionado anteriormente, a manera de un subterfugio que permita la organización social; se detallan las tareas de la mujer, la comunidad de mujeres y de niños; se postula el carácter comunitario de la sociedad y la eliminación de la propiedad para los guardianes; se especifican las características superiores de la formación del gobernante filósofo y el tipo de conocimiento al que debe aspirar, así como su misión política como gobernante, y se revisan cinco clases de constituciones políticas y los prototipos de ciudadano correspondientes. Como bien se puede comprender, se trata de un rico programa de análisis y reflexión política y social.

En *Las leyes*, Platón, al igual que en la *República* se extiende en la descripción prolija de todo tipo de detalles referentes a la organización de la vida social y política –aunque, como es bien sabido, cambiando algunos aspectos de fondo. Sin embargo, una de las novedades de esta obra consiste en la descripción física de la ciudad, lo cual está ausente en la *República*. Veamos ciertos detalles.

La ciudad de los *magnetes*, o *magnesia*, tal y como propone llamarla al final de la obra¹¹², es objeto de una precisa descripción escenográfica:

“La ciudad, en cuanto sea posible, debe estar situada en el centro del país, y para su emplazamiento debe escogerse un sitio que reúna todas las comodidades que una población puede desear (...) En seguida, después de haber levantado en el mismo corazón de la ciudad un edificio, que se llamará ciudadela y que se rodeará de murallas, partiendo de este edificio, como centro consagrado a Vesta primero, y después a Júpiter y Minerva, se dividirá la ciudad y todo su territorio en doce partes, que serán iguales entre sí, haciendo más pequeñas las porciones de tierra de buena calidad y más grandes las de mala. El todo se dividirá en cinco mil cuarenta porciones, y cada una de estas porciones en dos partes, que se unirán para formar el lote

112 “...porque si se establece una buena forma de gobierno en la república de los *magnetes*, o del nombre que los dioses quieran darle, adquirirá una gloria inmortal por haber tenido parte en ella...” (Platón, 1998a, 270, la cursiva es mía).

de cada ciudadano, y que estarán situadas la una cerca y la otra lejos de la ciudad; uniendo la más próxima con la más lejana; la primera partiendo de la ciudad con la segunda partiendo de las extremidades, y así sucesivamente (...) Cada ciudadano tendrá dos casas, una hacia el centro de la ciudad y otra hacia los extremos. De esta manera queda arreglado lo relativo a la habitación (...) De aquí las tribus, las curias, los barrios, después la distribución y el movimiento de las tropas, las monedas, las medidas de todos los géneros de consumo, secos y líquidos, los pesos y todo lo demás que la ley deberá arreglar en proporción y en correspondencia perfecta. Y no hay que temer que se nos acuse de minuciosos, si descendemos a los más pequeños pormenores hasta ordenar que entre todos los vasos destinados al uso de los ciudadanos no haya ninguno que no tenga una medida determinada.” (1998a, 103-104)

Al igual que en esta obra, en el *Timeo* y particularmente en el *Critias*, Platón realiza una descripción profusa tanto de la antigua Atenas como de la isla Atlántida. Sería ocioso detenerse en los detalles ya que en lo fundamental sigue la misma estrategia narrativa. Sin embargo, debe destacarse que estas obras contrastan significativamente con la *República*, toda vez que introduce una mayor argumentación narrativa de orden literario y se detiene en la descripción de escenarios geográficos y urbanos, así como en detalles de edificaciones y otros aspectos afines.

La propuesta platónica para la distribución de la ciudad, en las obras mencionadas, resulta muy interesante por dos motivos. El primero tiene que ver con su posible influencia en obras posteriores que, como es conocido, abundaron en detalles de esta naturaleza. El segundo aspecto se relaciona con una reserva que manifiesta el autor: “Quizá serán consideradas como un sueño nuestras disposiciones referentes a la ciudad y a su territorio, a sus habitaciones las unas hacia el medio, las otras hacia los extremos, y se creará que esto es disponer de un Estado y de sus habitantes como si se tratara de la cera.” (1998a, 104) Naturalmente que a continuación descarta la aprehensión, aduciendo la necesidad de que el legislador prevea hasta los más mínimos detalles de su obra. Sin embargo, el pasaje expresa una duda que es posible que haya gravitado en otro tipo de proyecciones utópicas renuentes a la descripción de los escenarios urbanos. De hecho, y ya lo he mencionado, esa renuencia es una de

las características de la utopía decimonónica de índole marxista y anarquista¹¹³, la cual tiende a tematizar la problemática política y social sin entrar en detalles urbanísticos de esa naturaleza.

Por otro lado, y ligado a lo anterior, Platón sopesa de nuevo el criterio de la praxis utópica, introduciendo un criterio praxiológico de importancia:

“Pero creo que en toda empresa es muy conforme con el buen sentido, que el que forma su plan haga entrar en él todo lo más bello y más verdadero que existe, y que si después en la ejecución encuentra alguna cosa impracticable, lo deje a un lado y no trate de realizarlo, sin que por eso deje de adoptar lo que más se aproxime y se parezca más a lo que debería hacerse.” (104, el destacado es mío)

Este es un principio de la política como *arte de lo posible*, de hondas repercusiones en la discusión de la filosofía política, como es bien sabido. Un autor contemporáneo como Franz Hinkelammert lo ha planteado de manera muy sugerente en su *Crítica de la razón utópica*¹¹⁴. Detengámonos un momento en esto.

El proyecto político platónico tanto en la *República* como en *Las leyes*, pero en especial en la primera, aspira a la sociedad perfecta, la que gobernada por el rey filósofo procura poner en práctica la sociedad justa. En el pasaje citado

113 Conviene mencionar que en el caso de los anarquistas hay una mayor atención al tema de la ciudad ya que Piotr Kropotkin y Elisée Reclus eran geógrafos y sus propuestas políticas se relacionaban con problemas como la distribución territorial, la autosuficiencia regional, las asociaciones territoriales y comunas sociales. Sus planteamientos sobre la ciudad son muy sugerentes. Al respecto se puede consultar el artículo “Kropotkin y la ciudad: el ideal socialista en urbanismo”, de G.M. Horner, el cual aparece en Breitbart (1989).

114 Conviene aclarar que Hinkelammert no menciona explícitamente a Platón en esta obra. Su interlocutor filosófico manifiesto, al menos en este tema, es Kant, de quien dice haber intentado seguir los elementos centrales de su crítica “convencido de que una crítica a la razón utópica, en última instancia, consiste en una transformación de los contenidos utópicos de los pensamientos modernos en conceptos y reflexiones trascendentales” (1990, 16).

de *Las leyes*, nuestro autor matiza ese ideal de perfección con un criterio praxiológico que, en la perspectiva de Hinkelammert, tiene que ver con *el arte de lo posible*. Tal criterio puede enunciarse así: es necesario concebir el proyecto político en su perfección, es decir en su *imposibilidad*, para someterlo al criterio de la factibilidad y a la evaluación de la experiencia y, de este modo, concebir y poner en práctica lo *posible*. “Quien no se atreve a concebir lo imposible, jamás puede descubrir lo que es posible.” (1990, 26) El autor plantea que “la voluntad pura –sin consideraciones de la factibilidad– siempre aspira a lo imposible en cuanto aspira a lo mejor, sean los criterios de lo mejor los que sean.” (26) En este sentido, para Hinkelammert “cualquier imaginación de la ‘mejor sociedad posible’ tiene que partir de la ‘mejor sociedad concebible’. Luego, la mejor sociedad posible aparece siempre como una aproximación o anticipación de esta otra sociedad mejor concebible, pero necesariamente, la mejor sociedad posible es inferior a la mejor sociedad concebible.” (27)

Este ideal de perfección si se aplica dogmáticamente, tiene consecuencias nefastas en el orden social e introduce un principio sacrificial en las sociedades históricas: “Por consiguiente, la ilusión de poder realizar sociedades perfectas es una ilusión trascendental que distorsiona el realismo político. Tal ilusión trascendental se supera únicamente por una crítica que revele el carácter trascendental de los conceptos de perfección, pero sin pretender renunciar a ellos. Esto por cuanto al solucionar problemas concretos hay que pensar la solución de ellos en términos de una solución perfecta, para poder así pensar realístamente en qué grado es posible acercarse a la solución en términos de posibilidad. Sin pensar la solución en su perfección no es posible la solución posible, mientras que la ilusión empírica en relación a la solución perfecta distorsiona y oscurece de nuevo lo posible.” (29)

El susodicho criterio praxiológico constituye un elemento marginal en la reflexión platónica, como es bien conocido. Platón, a contrapelo de realizar la crítica trascendental del ideal de perfección que sugiere Hinkelammert, en el conjunto de su obra se inclina por una aplicación dogmá-

tica y autoritaria de sus concepciones sociopolíticas, entre las cuales, una de las más sobresalientes es la que se refiere a la censura y control estatal sobre las artes y la creación estética, presente tanto en la *República* como en *Las leyes*. Sin embargo, me pareció de interés destacar ese principio que, aunque planteado marginalmente y desvirtuado por el autor en el cuerpo de su propuesta, sin embargo, es retomado por otros enfoques filosóficos con una gran lucidez, tal y como constatamos en el texto de Hinkelammert.

Finalmente, quiero hacer ver al amable lector que, a diferencia de la utopía literaria analizada anteriormente, el recurso del viaje al lugar utópico no es empleado por Platón. Priva en él la rememoración del lugar mítico¹¹⁵, como lo hace explícitamente al hablar de la Atlántida, o sencillamente la exposición discursiva de la ciudad ideal, tal cual aparece en la *República*. De este modo, la utopía platónica se aparta de la matriz de tipo literario y se convierte en el modelo de la utopía de índole política que, tal y como hacía ver, tiene su peso en la exposición categorial y no en la trama de aventura ni en la descripción escenográfica –tal vez con la excepción de *Las leyes* ya señalada–.

§19. Utopía de Thomas Moro

Es bien conocida la vasta cantidad de estudios y la enorme bibliografía que existe sobre la *Utopía* de Thomas Moro. El interés de introducir acá un párrafo al respecto de la obra está limitado, entonces, a vincularla con el tema específico que examino, es decir, el que se refiere a los modelos descriptivos de las ciudades imaginarias. Veamos algunos aspectos de interés.

En los párrafos anteriores he mostrado cómo se gestaron dos modelos utópicos, el literario y el

115 “...imploraré el auxilio de todas las demás [divinidades] y muy especialmente el de Mnemosyna, en cuyas manos está el éxito de mi discurso” (1976, 724, el agregado entre paréntesis es mío). Si bien en *Las leyes* hay un viaje –que consiste en una peregrinación–, éste constituye apenas un enunciado al inicio del diálogo y no produce ningún evento narrativo de interés, como sí sucede en la utopía viajera.

filosófico político, los cuales, tal y como veremos aquí, confluyen y se articulan de manera peculiar para dar origen a la utopía renacentista.

En *Utopía*, Thomas Moro, en efecto, logra conjuntar la vena literaria que narra el viaje de aventura, con la forma discursiva propia de la filosofía política de raigambre platónica. Su obra, como se sabe, sirve de modelo para otros autores destacados, tales como Tomaso Campanella y Francis Bacon (aunque como indiqué en la nota 101, según algunas fuentes, Bacon lo hace en tono de mofa), aunque también una gran cantidad de autores menores le imitaron con obras de menor valor literario y filosófico¹¹⁶.

La acuñación del término *utopía*¹¹⁷ —que tal y como indicaba más arriba se inspira en los juegos onomásticos tan preciados por Luciano— logra articular *poéticamente* el contenido ideacional y la estructura formal que da nombre a todo un género de escritura, hasta esa época disperso e innominado, de tal modo que *utopías* van a ser llamadas tanto las obras posteriores, así como todas aquellas anteriores cuyos contenidos responden a ese género.

Dicha articulación *poética* propicia, además, la incorporación de la temática utópica a la discusión cultural y muy en particular al debate filosófico, abocado en distintos momentos, a la dilucidación de su estatuto teórico y conceptual, de sus implicaciones políticas y praxiológicas, ontológicas y estéticas.

116 Los autores Franz y Fritzie Manuel exponen en su obra la extensa influencia de la obra de Moro y las múltiples y diversas interpretaciones de que ha sido objeto (1984, t.I, 167ss, 214ss).

117 Moro ensayó el término latino *nusquam* antes de decidirse por *utopía*, pero luego se define por el neologismo griego. Estos juegos de palabras y el significado paradójico de la mayor parte de los términos empleados (*utopo*, *anhidro*, *amaurota*, etc.) ha hecho que autores como Dorsch propongan que *Utopía* no es sino una sátira al estilo de Luciano, unos *Relatos verdícos* puestos al día, cuya verdadera intención sería la de reírse de todas las sociedades ideales (Cf. Manuel, 1984, 208, t.I).

El texto presenta dos fases bien definidas. La primera constituye un diagnóstico crítico de las condiciones sociales de la Inglaterra del siglo XV y XVI: destaca la condición de injusticia y pobreza que abruma a la mayoría de la población, frente a una clase dominante opulenta e insensible al sufrimiento colectivo. Denuncia el espíritu de avaricia y la forma en que se oprime a la gente del pueblo, carente de propiedad y de rentas. Juzga con severidad a nobles, políticos y curas. En este análisis inserta algunas descripciones de *Utopía*, contrastando la injusticia, el sufrimiento y la desigualdad inglesas, con las características opuestas que se dan en la isla afortunada. Uno de los temas centrales en el primer libro, es el ataque a la propiedad privada y al poder del dinero, como fuente de la injusticia, la soberbia, la avaricia. Frente a lo cual, Moro recurre a un planteamiento comunitario, que elimine las clases y la lucha que se produce entre ellas, poniendo en el horizonte el logro realizado en *Utopía*.

En la segunda parte se dedica a una descripción profusa de la organización social de *Utopía*, que surge como una prolongación de la estructura familiar; la vida política y la forma en que los utopianos eligen a sus representantes; el trabajo organizado colectivamente, aunque diferenciado de acuerdo a funciones productivas y sociales, en contraste con las características agobiantes que presentaba en la Inglaterra de la época, destacando las jornadas cortas y la forma empática en que se desarrollan las labores; la economía utopiana que está basada en una propiedad colectiva y en usos comunitarios de bienes y servicios; al igual que toda una red de apoyos societarios para la educación, la familia y el desempeño social de los miembros de *Utopía*; coronándola un código moral y religioso basado en la naturaleza y que hace de ella la más feliz de las islas.

Ligado a lo anterior, Moro trata una temática polémica para la cultura de su tiempo: la eliminación y flexibilización de la pena de muerte; la adopción de la eutanasia, el debilitamiento de la esclavitud, la admisión del divorcio y una teoría epicúrea del placer —y la abolición de la propiedad privada a la cual me refería anteriormente—. Hay otros temas en los cuales pareciera reproducir y legitimar ciertas tradiciones, como por ejemplo la guerra ligada a la ocupación colonial.

Además hay que poner de relieve que profesa un imaginario patriarcal indiscutido, en el cual aparece idealizada la sumisión de la mujer y los hijos al *pater familias* y al varón; así como una cierta estética colectivista un tanto ingenua y de rasgos totalitarios, la cual tiende a restarle profundidad al relato utópico y a perfilar ciertos rasgos que atentan contra lo heterogéneo y lo diverso de la condición humana y social.

Ahora bien, en relación con el tema que nos ocupa, es oportuno destacar que en *Utopía* conviven los dos modelos descriptivos a los que hacía referencia al inicio de este capítulo (Cf. párrafo §12), a saber, el modelo escenográfico y el sociográfico. Se puede afirmar que la obra constituye una eficaz articulación de esos dos modelos narrativos con la trama del viaje de aventura y la prospección filosófico-política a la que están asociados, es decir, de las tradiciones de escritura que, tal y como señalé, provienen de la antigüedad clásica, tanto de la corriente literaria (Homero, Aristófanes y Luciano) como filosófica (Platón). El modelo sociográfico lo vemos planteado, con entera propiedad, en la temática que se desarrolla tanto en el primero como en el segundo libro de la obra, relacionado con los contenidos sociopolíticos que mencioné en los párrafos anteriores¹¹⁸. Como bien se puede constatar, consiste en un análisis de la problemática social y política en los términos propios de la filosofía política siguiendo el modelo establecido por Platón en la *República* y en *Las leyes*. En efecto, Moro plantea esos distintos tópicos y procede a analizarlos y discutirlos en términos categoriales, para ofrecer, por último, soluciones sociales susceptibles de ser aprehendidas a partir de la prospección imaginaria que realiza en el modelo propuesto por su isla de Utopía. El modelo sociográfico que propone encuentra su fase de análisis en el diagnóstico social de Inglaterra y su fase de composición en el modelo ideal de *Utopía*. Sin embargo, tal y como ya indiqué, no es este modelo el foco de interés de la presente indagatoria. Antes bien, me

interesa detenerme en el modelo escenográfico y la forma en que el autor procede a describir la ciudad, su entorno geográfico y los detalles urbanísticos y arquitectónicos.

§20. La ciudad utópica

En la descripción de la ciudad utópica encontramos un modelo escenográfico que propende al realismo literario. La intención generalmente es la descripción de escenarios relativamente convincentes. No se busca postular ciudades ilusorias como las que dibuja la literatura fantástica, ya que el género utópico tiende a plantear ciudades con algún grado de verosimilitud. Lo cual, aunque no siempre es evidente, pareciera responder al tipo particular de *efectualización poética* a que aspira la escritura utópica, me refiero al esbozo de ciertas atmósferas narrativas en las que se armonice la elaboración prospectiva inherente al imaginario utópico con el principio praxiológico que se propone. En consecuencia, el escritor de utopías procura plasmar en su labor especulativa una ciudad imaginaria que presente cierta factibilidad, aunque en el *contrato narrativo* que ofrece al lector se sabe que no existe fácticamente y, a la vez, se asume que no es una ciudad enteramente fantástica¹¹⁹. Ese es el límite difuso con que se establece la narrativa utópica: ni ensoñación puramente fabulosa ni descripción meramente fáctica.

Algunas narraciones, sin embargo, tienden a introducir un principio lúdico y ambiguo en el estatuto ontológico de sus descripciones; otras se esfuerzan por eliminar del relato lo que haga dudar de su veracidad y proceden a una descripción basada en un expediente realista. Examinaré a continuación, el primer tipo cuyo modelo es la obra de Moro; y, luego la narración de carácter realista que encuentra en la antiutopía del siglo XX su exponente más acabado.

118 Habermas realiza un análisis comparativo del significado de las obras de Moro y Maquiavelo y las propone como dos fases de un mismo proceso en la fundación de la teoría social y la teoría política modernas (1990, 58 ss).

119 Tal y como hice ver anteriormente, únicamente la literatura de viaje escrita por Homero o por Luciano introducen escenarios expresamente fantásticos. Sin embargo, no se trata de utopías en el sentido que la he definido aquí. La utopía como legítimo género de escritura toma su forma más definida con los utopistas renacentistas.

En el caso de las narraciones utópicas de viaje tales como *Utopía*, vemos el uso deliberado de una terminología lúdica y ambigua. Esta tendencia encuentra su origen, como hice ver anteriormente, en la influencia que tuvo la literatura de viaje y muy en particular la obra de Luciano. La onomástica que acuña Moro parte del mismo término que da título a la obra, *utopía*, y se extiende para designar múltiples lugares y personajes. De esta forma Hitlodeo, el protagonista, nos narra sus aventuras acaecidas en un lugar que denomina *no-lugar*, cuya ciudad capital es Amaurota, la ciudad difusa, borrosa, a la manera de un espejismo (del griego *amauroton*: oscuro, difuminado); la cual es cruzada por el río Anhidro (del griego *udor*, sin agua). Utopía, nos cuenta el narrador, antes se le conoció como Abraxa, término cabalístico usado por Erasmo en su *Elogio a la locura*, y es adonde irán todos aquellos que no quieran vivir entre locos –Moro consideraba a su isla como continuación de Abraxa–. Los utopianos estuvieron en guerra con los Alaopolitas, ciudadanos de un pueblo deshabitado (del griego *a-laos-polites*), a favor de los Nefelogetas o hijos de las nubes (del griego *nefeles-genetes*). Este juego terminológico se encontrará en la mayoría de ese tipo de relatos. Obras como las de Campanella, Bacon, Swift o Butler introducen una copiosa terminología de naturaleza similar. Muchos de los términos empleados tienen el doble sentido moreano y le otorgan a sus relatos esa atmósfera anfibológica propia de esta corriente narrativa.

Presentaré a continuación algunos escenarios urbanos de las utopías que tienen como marco narrativo el viaje de su protagonista. Es conveniente recordar que las descripciones pueden aparecer escritas en tiempo presente, pero se tratan de experiencias acaecidas en un viaje ya realizado.

En la *Utopía* de Moro, hay una descripción detallada de la geografía de la isla y luego se procede a presentar las escenografías urbanas. El narrador brinda una panorámica de las ciudades de la isla en estos términos:

“La isla cuenta con cincuenta y cuatro grandes y magníficas ciudades. Todas ellas tienen la misma lengua, idénticas costum-

bres, instituciones y leyes. Todas están construidas sobre un mismo plano, y todas tienen un mismo aspecto, salvo las particularidades del terreno.

La distancia que separa a las ciudades vecinas es de veinticuatro millas. Ninguna, sin embargo, está tan lejana que no se pueda llegar a ella desde otra ciudad en un día de camino.” (1997, 113)

Notará el agudo lector que la descripción que se realiza es enteramente convencional. Sin embargo, es razonable preguntarse por las dimensiones de una isla con tal cantidad de “grandes y magníficas ciudades”; además, resulta un tanto ingenua la aseveración sobre la uniformidad urbana e invariabilidad de idiomas y costumbres en un conjunto tan grande de ciudades.

Luego procede a la descripción del escenario urbano y algunos detalles arquitectónicos:

“Amaurota está situada en la suave pendiente de una colina. Su forma es casi un cuadrado. Su anchura, en efecto, comienza casi al borde de la cumbre de la colina, se extiende dos mil pasos hasta el río Anhidro, y se alarga a medida que sigue el curso del río (...)

Una alta y ancha muralla, guarnecida de torres y de fortalezas frecuentes, hace de la ciudad una plaza fuerte. En sus tres lados hay un foso sin agua, ancho y profundo, pero impracticable a causa de la maraña de espinos. En el cuarto lado, el río mismo hace de foso.

El trazado de calles y plazas responde al tráfico y a la protección contra el viento. Los edificios son elegantes y limpios, en forma de terraza, y están situados frente a frente a lo largo de toda la calle. Las fachadas de las casas están separadas por una calzada de veinte pies de ancho. En su parte trasera hay un amplio huerto o jardín tan ancho como la misma calzada, y rodeado por la parte trasera de las demás manzanas. Cada casa tiene una puerta principal que da a la calle, y otra trasera que da al jardín. Ambas puertas son de doble hoja, que se abren con un leve empujón y se cierran automáticamente detrás de uno...” (1997, 116-118)

El texto resulta muy representativo de la tensión que señalaba entre la propensión a describir

un escenario en términos realistas y el contraste con los nombres truculentos que tienen diversas locaciones de ese escenario. La ciudad difusa y el río sin agua están descritos con las mismas convenciones con que se describen las ciudades reales, fácticas. Ahí reside, entonces, una de las características de esta corriente de escritura utópica: escenografías realistas con anomalías onomásticas que tienden a sugerir una atmósfera ambigua, lo que pareciera dirigido a provocar un ligero efecto de fabulación en el lector. Sin embargo, como he insistido, tal efecto no se produce en los términos en que lo hace la literatura fantástica sino que tiende a presentarse más como un jugueteo literario que hace reparar en su elaboración ficcional.

Características similares encontramos en *La ciudad del Sol* de Campanella, en la *Nueva Atlántida* de Francis Bacon o en los *Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. En estas obras se describen escenografías urbanas, emplazamientos geográficos y se detallan diversos complejos de edificaciones con características convencionales. Asimismo, los autores continúan la tradición del juego con la onomástica, introduciendo concepciones filosóficas, místicas, astrológicas, científicas, tecnológicas, políticas y sociales, sirviéndose del juego terminológico o de las categorías teóricas, entretejiendo, a la vez, una rica intertextualidad con obras como las de Platón, Luciano, Moro y los cronistas medievales y renacentistas, entre otros.

La influencia del estilo implantado por Moro todavía se encuentra en un autor del siglo XIX como Samuel Butler. En *Erewhon*, Butler elabora anagramas (*Erewhon*: no where; Mr. Nosnibor, Robinson, etc.) y cultiva, aunque más tímidamente y con menos ingenio, el juego de palabras y expresiones que proceden de Moro y Swift, retomando elementos presentes en otros relatos. Al inicio de la novela, por ejemplo, hay una profusión de escenas naturalistas que recuerdan la descripción del mítico estado de naturaleza presentes en obras como las de Daniel Defoe o Jean Jacques Rousseau. Sin embargo, el núcleo de su reflexión utopista se localiza en las ciudades de *Erewhon*, en donde procede a exponer concepciones filosóficas, valores éticos y estéticos, así como disquisiciones políticas y sociales muy contrastantes

con la Inglaterra victoriana. Es muy sugerente su valoración de la técnica y la enfermedad. Ahora bien, con respecto a la escenografía, Butler asume esa actitud que señalábamos como propia del realismo y figura someramente los lugares que visita en su travesía, sin insistir mucho en el detalle urbano y remitiendo a pueblos ya conocidos por el lector —ciudades de la época, tales como los pueblos de la Alta Lombardía o los mismos pueblos ingleses (1982, 314)—.

La novela, publicada en 1872, indica un cambio en esa actitud lúdica que proviene de Moro y sugiere un tono narrativo un tanto más sobrio. Pareciera reflejar, con cierta propiedad, una transición en el imaginario que se opera entre el siglo XIX y el XX. Me refiero al abandono de la descripción pormenorizada de escenarios urbanos: Butler renuncia a la invención de la ciudad utópica y adscribe al programa realista asumiendo que la ciudad se comporta de manera mimética, sin trastorno ni anomalías dignas de una descripción detallada.

§21. La ciudad antiutópica

Durante la primera mitad del siglo XX surge en la escritura utópica un relato en donde ya no está presente la tierra de promisión, o bien, donde esta tierra de promisión se ha convertido en una pesadilla. La ciudad feliz y ejemplar ha desaparecido. A esta vertiente se le ha denominado antiutopía, contrautopía, distopía o utopía negativa, se encuentra relacionada con la ciencia ficción y comparte con el pensamiento negativo que postula la escuela de Frankfurt una potencialidad crítica y praxiológica similar.

La ciencia ficción constituye, paralelamente, un género literario que cultiva con predilección la trama del viaje de aventuras tanto en el espacio exterior como en el microcosmos, dándole libre vuelo a la fabulación y a la ensoñación de nuevos y extraños mundos y elucubrando múltiples posibilidades de un hipotético desarrollo social a partir de innovaciones científicas y tecnológicas. En esta corriente narrativa —de calidad muy desigual por cierto— no se cultiva un principio praxiológico de índole social, con lo cual tiende a diferenciarse de uno de los rasgos característicos del utopismo —aunque como es sabido, la ciencia

y la tecnología en muchos casos han encontrado estimulantes metáforas en sus textos—. Es decir, la ciencia ficción no se propone explícitamente un programa de transformación sociopolítica sino que domina en ella el principio lúdico de la aventura, de la invención y de la exploración de los límites humanos, civilizatorios, así como la especulación sobre la existencia de vida y/o la inteligencia en el cosmos¹²⁰.

La escritura antiutópica optó por la novela realista orientándose hacia el examen social, político y estético de fenómenos como el totalitarismo, las sociedades opulentas y consumistas, las sociedades de control dirigido hacia la eugenesia y el diseño de la conducta, ligado con la opresión, la vaciedad y la manipulación humanas —el triunfo de la razón instrumental planteado por la escuela de Frankfurt. Si bien en estos relatos se acuñan nombres y se presentan nuevos lenguajes y tecnologías, ya no se reconoce el ambiente lúdico de tipo moreano. Cultiva el humor negro, la sátira, pero en atmósferas sombrías y terroríficas, ajenas a la tradición optimista y humorística de los utopistas renacentistas.

Ahora bien, es un realismo que comparte con la ciencia ficción ya no la dimensión fantástica, sino la exploración de sociedades situadas en un tiempo futuro, de mayor o menor alcance, en las que se han dado avances científicos y tecnológicos de cierta relevancia, pero que en lugar de propiciar la libertad, la autonomía y la felicidad de los sujetos sociales, produce el efecto contrario.

Ese es el mundo de la antiutopía. Sus mejores exponentes —ya los he mencionado— son obras como *Nosotros* de Yevgueni Zamiatin, 1984 de George Orwell, *Un mundo feliz* de Aldous Huxley, *El señor de las moscas* de William Golding, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury¹²¹.

120 En buena parte de la ciencia ficción se postula la existencia de formas inteligentes que no tienen vida en el sentido habitual del término: máquinas, híbridos biomecánicos, cúmulos de energía, fuerzas, etc.

121 La contrautopía también se ha expresado vigorosamente en otros soportes narrativos tales como el cine, la televisión y los cómics. Se trata de obras como *Metrópolis* de Fritz Lang (1926), *El planeta de los simios* de Franklin J. Schafner

(1968), *Blade Runner* de Ridley Scott (1983), a partir de un texto de Phillip K. Dick, *Dune* de David Lynch (1984) a partir de la novela de Frank Herbert, *Brazil* de Terry Gilliam, *La máquina del tiempo*, de H.G. Wells, *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick (1971), a partir de la obra homónima de Anthony Burgess, *The Wall* dirigida por Alan Parker (1982) a partir de la obra musical de Pink Floyd, *Dark City* de Alex Proyas, o series televisivas como *Max Headroom*, entre otras. En el género del cómic o de la historieta abundan los relatos antiutópicos. En las más conocidas, como Batman, Superman o el Capitán América, las sociedades se presentan con características decadentes y posapocalípticas. En muchas de estas obras el relato antiutópico está mezclado con la trama de la ciencia ficción. Todas las novelas antiutópicas citadas también se han llevado al cine.

La antiutopía tiene un digno antecedente en los *Viajes de Gulliver* de Jonathan Swift. Como es bien conocido la obra de Swift representa el reverso de la ciudad feliz que aparece en la *Utopía* moreana. En sus cuatro viajes encuentra modelos sociales dominados por la mezquindad, la intriga, la ambición y el servilismo. Lemuel Gulliver rinde testimonio de la violencia y la brutalidad humanas, asumiendo una valoración escéptica, pesimista y misantrópica. En el cuarto viaje al país de los Houyhnhnms, Gulliver encuentra a una civilización de caballos racionales, pacíficos y sabios, los que contrastan abiertamente con los Yahoos, animales degenerados y violentos con forma humana. Swift profesaba una especie de misantropía por los conceptos universales. En una carta dirigida a Alexander Pope escribe "... pero sobre todo odio y detesto a ese animal que llamamos hombre; a pesar de que pueda experimentar un verdadero afecto por Juan, Pedro o Tomás. He seguido esta misma línea de conducta, ni más ni menos, durante muchos años, y continuaré manteniéndola en pie mientras no logre hacer algo por desenmarañar y entender al género humano. Estoy reuniendo algún material para formar con él un tratado que demostrará la falsedad de esa definición: animal racional, y que descubrirá su verdadero significado: *rationis capax*. Sobre esas bases firmes e inquebrantables de la misantropía, muy diferentes por tanto, a las

de Timón, es donde se asienta y se ha construido todo el edificio de mis viajes.” (Swift, 1971, xvii)

Otra de las fuentes que nutren al imaginario antiutópico se encuentra en Franz Kafka¹²². En la *Metamorfosis* kafkiana, a ese Ícaro caído que es ahora Gregorio Samsa, le crecen unas alas que ya no están destinadas al vuelo apolíneo: son las alas de un insecto que se consumen en la penumbra opresiva del encierro. El sujeto en el mundo kafkiano está escindido, fragmentado en su ser mismo y del cuerpo social que lo expulsa y lo aniquila¹²³. Milan Kundera evoca esta nueva condición del sujeto social cuando –refiriéndose al cambio de sentido que se ha efectuado en la novela tras ese largo periplo que se inicia en el Renacimiento– dice: “¿No es el propio don Quijote quien, después de tres siglos de viaje, vuelve a su aldea transformado en agrimensor? Se había ido antaño, a elegir sus aventuras, y ahora, en esa aldea bajo el castillo, ya no tiene elección, la aventura le es *ordenada*: un desdichado contencioso con la administración derivado de un error en su expediente.” (1987, 19) En obras como *El castillo* y *El proceso*, y en muchos de sus cuentos opera una fuerza social desconocida que escapa al entendimiento y a la voluntad de sus protagonistas: la razón instrumental, su poder avasallante, arbitrario y totalitario, irrumpe en el imaginario del siglo XX y le da concreción narrativa a una de las constantes de la novela antiutópica. El panóptico foucaultiano, la hipervigilancia social es un poder que no está en un lugar preciso y que a la vez está en todo lugar: me vigilan, y no sé quién ni por qué; me vigilo, y tampoco lo sé, más aún, no sé quién soy. De nuevo Kundera lo dice con precisión: “...en la

Edad Moderna, la razón cartesiana corroía uno tras otro todos los valores heredados de la Edad Media. Pero en el momento de la victoria total de la razón, es lo irracional en estado puro (la fuerza que no quiere sino su querer) lo que se apropiará de la escena del mundo porque ya no habrá un sistema de valores comúnmente admitidos que pueda impedirselo.” (1987, 21)

Así, la antiutopía del siglo XX hereda el pesimismo misantrópico anunciado por el Swift de la Ilustración y asumido por un Kafka que perderá parte de su familia en los campos de concentración nazis. Sin embargo, considero que en buena medida presenta los rasgos de una *misantrópia crítica* o *realismo negativo* –el equivalente literario de lo que Adorno y Horkheimer denominan el pensamiento negativo–. Con lo cual quiero indicar que, toda vez que se narra la condición de una sociedad en la que se ha instaurado la razón instrumental y administrada, la *efectualización poética* de los relatos antiutópicos mencionados permite poner en evidencia las condiciones de dominación imperantes en los regímenes totalitarios de la época y por lo tanto, posibilita una honda reflexión acerca de los modelos sociales que se instauraron en nombre de una utopía social optimista, positiva y mesiánica que en pocos años pasó a reproducir condiciones tan opresivas y enajenantes como las vividas en los regímenes anteriores. Para la dialéctica negativa de los filósofos frankfurtianos, simétricamente, se impone la crítica de toda filosofía y de toda utopía de carácter doctrinal y positivo. De este modo, para Adorno “Una verdadera utopía es inefable, ya que la entiende como una sociedad no represiva en la cual ya no es necesario disertar sobre la utopía.” (Ferrater, 1998, t. I, 67)

Durante el siglo XX se van a implantar el capitalismo imperialista, el fascismo y el estalinismo como fenómenos político-sociales a escala planetaria. Las guerras mundiales, las derrotas de las revoluciones populares, la guerra fría con la amenaza atómica ya ensayada en Hiroshima y Nagasaki y la consecuente sistematización de las prácticas genocidas para la destrucción de comunidades sociales, los desplazamientos colectivos, la reducción y fragmentación de los sujetos individuales, se trama esencialmente con el programa de una hiperracionalidad positiva, cientista, tecnopastoral, propiciando –de acuerdo con lo que

122 Al mismo imaginario pertenecen Jaroslav Hasek (1883-1923), Robert Musil (1880-1940) y Hermann Broch (1886-1951). En sus obras, estos autores, recrean las *paradojas terminales* de la modernidad, de acuerdo con la aguda observación de Milan Kundera (1987, 13 ss).

123 En 1984, Orwell, refiriéndose a su protagonista, escribe: “A Winston le parecía estar recorriendo las selvas submarinas, perdido en un mundo monstruoso cuyo monstruo era él mismo. Estaba solo. El pasado había muerto, el futuro era inabarcable.” (2001, 33)

dice Vattimo— “que justo en la medida en que va cumpliendo cada vez de modo más perfecto su programa, y por lo tanto no por error, accidente o distracción casual, la racionalización del mundo se vuelve contra la razón y contra sus fines de perfeccionamiento y emancipación.” (1991, 98)

El caso de Zamiatin se inscribe plenamente en esta atmósfera oclusiva. El autor ruso escribe su novela entre 1919 y 1921, es inmediatamente censurada y nunca se publicará en la URSS sino hasta 1989. Aunque goza de cierta libertad para editar y enseñar durante los últimos años de Lenin, la novela circula clandestinamente entre los grupos de intelectuales y revolucionarios críticos. En 1924 se publica en el exterior una edición en inglés y, posteriormente, otra en checo. A finales de los años 20 es víctima de la persecución estalinista y gracias a la intervención de Gorki puede salir de la cárcel y vivir sus últimos años en París —morirá en 1937—.

La novela tiene lugar en una sociedad imaginaria denominada el Estado Único, en donde todos los edificios, habitaciones, herramientas y maquinaria son hechos de vidrio —metáfora del panóptico, la pérdida de privacidad y libertad—. La gente es llamada por números, ya no por los nombres tradicionales, y todos viven, trabajan y actúan al unísono. Las pautas cotidianas son dictadas por la Tabla de las horas, un sistema horario que establece precisamente las acciones de cada quien —reminiscencia de las horas canónicas de las abadías medievales amuralladas—. La población es regida por un líder denominado el Bienhechor, y es vigilada por los Guardianes. La ciudad del Estado Único es circundada por la Muralla verde, que consiste en un muro de vidrio que la separa de una selva. El protagonista es D-503, un matemático que está a cargo de la construcción de Integral, una nave espacial de vidrio gigantesca que está concebida para viajar a otros planetas y difundir las supuestas bondades del Estado Único y “el bienaventurado yugo de la razón”. Este científico goza de un estado de feliz ignorancia compartido por toda la comunidad, pero toma conciencia y asume una posición revolucionaria gracias a la influencia de I-330, la mujer de quien se enamora. Ella lo induce a romper las reglas establecidas por la Tabla de las horas, y lo pone en contacto con Mephi, una organización revolucionaria integrada

por rebeldes que viven afuera de la Muralla —en lo cual parece haber una alusión al mito paradisiaco y a la leyenda fáustica—. El plan de los rebeldes consiste en tomar control de Integral y usarla como arma para destruir el Estado Único. Su revuelta es interceptada por los Guardianes y D-503 es obligado, junto al resto de los conspiradores, a someterse a la Operación verde, que destruye la parte del cerebro encargada de producir las pasiones y la imaginación, llamada “el ganglio craneano de la fantasía”, reduciéndolos a la condición de robots —lo que se relaciona con la lobotomía aplicada por las instituciones psiquiátricas de la época, tanto en la URSS como en Europa y los Estados Unidos. Sin embargo, fuera de la campana de cristal que protege al Estado Único los rebeldes nómadas producirán nuevos conspiradores, con lo que Zamiatin nos quiere indicar que la revolución social nunca podrá ser erradicada por el totalitarismo.

Esta novela tiene un planteamiento propio de la ciencia ficción y será uno de los más imitados a lo largo del siglo. La introducción de elementos tecnológicos futuristas, tales como el vidrio, está en función de la trama sociopolítica que busca poner en evidencia. La descripción de escenarios responde a una deliberada intención realista con el afán de parecer convincente al lector. Zamiatin denominaba su estilo de escritura *neorrealismo*, el que entendía como una síntesis dialéctica entre realismo y simbolismo, y que consistía en el examen microscópico de eventos, caracteres y detalles, a la manera de un hiperrealismo. Según decía, se diferenciaba del realismo tradicional en que ponía de relieve con mayor crudeza la realidad social —así como el microscopio devela un mundo que escapa a simple vista—.

Muy a tono con lo que vengo exponiendo, puede verse cómo en *El señor de las moscas* el escenario mítico del estado natural en el que se desarrolló un Robinson Crusoe ha cambiado dramáticamente. Ahora quienes llegan tras un accidente aéreo a la isla desierta son unos niños educados en una escuela media inglesa. Tanto el aventurero de la Ilustración como los niños de la segunda posguerra son portadores de un legado civilizatorio. En ambos relatos se busca injertar la cultura aprehendida en el entorno salvaje de la naturaleza. Pero, mientras Robinson construye,

en heroica soledad, su mundo idílico con los vestigios de los naufragios, los niños ingleses, en el grado cero de la civilización, donde en principio todo podría comenzar de nuevo —y podría esperarse que ese comienzo fuera la metáfora de un mundo justo, comunitario, igualitario y bello—, los niños, decía, por el contrario, reproducen prácticas tribales, idolátricas, fratricidas y depredatorias. Es el mundo oclusivo de la antiutopía, un mundo sin afuera. Cuando sería posible pensar en un mundo que renace por obra de los niños, en ese renacer se vuelve a aplicar con precisión la razón instrumental y su dialéctica del amo y del esclavo, la cultura de los jefes y subalternos, la ordalía de las víctimas y de los victimarios y el ritual de idólatras y de ídolos. La obra de Defoe y la de Golding forman un arco imaginario-narrativo que une dos momentos de la modernidad: un extremo se apoya en el siglo de las luces que, pese a su fe en el proyecto de la razón, ya muestra, en las obras de Swift y Defoe, sus primeras disidencias; el otro, en el siglo de las guerras mundiales y del totalitarismo posatómico. Sin embargo, articulan ese arco, el horror y la fascinación por lo salvaje, por la naturaleza y por lo otro. Robinson teme a *los otros* externos, los caníbales-salvajes que arriban a la isla, y tras llevar a cabo su injerto cultural e intentar someter inútilmente a la naturaleza, vuelve desesperado al buen resguardo de la civilización inglesa; los niños se temen a sí mismos: han encontrado que llevan dentro a los homicidas-salvajes. La razón de la dominación y el control se efectualiza en el ámbito mismo del sujeto, ya no hay afuera de la dominación y tampoco hay regreso a la “civilización” porque *esa* es la civilización. O como bien lo dice Kundera, refiriéndose a la contemporaneidad: “La unidad de la humanidad significa: nadie puede escapar a ninguna parte.” (1987, 21)

La ciudad de la antiutopía se dibuja de dos maneras en ese entorno cultural y sociopolítico. Una es la ciudad siniestra, de tipo posapocalíptico, propia del mundo orwelliano y otra es la ciudad luminosa, hiperracionalizada e instrumentalizada que aparece en obras como la de Huxley. Veamos algunos detalles.

En 1984, Orwell dibuja con cierta precisión una serie de escenarios urbanos que pretenden fijar en el lector la atmósfera de una ciudad que

constituye el entorno de un totalitarismo ominoso y genocida:

“A un kilómetro de distancia, el Ministerio de la Verdad, donde trabajaba Winston, se elevaba inmenso y blanco sobre el sombrío paisaje. ‘Esto es Londres’, pensó con una sensación vaga de disgusto; Londres, principal ciudad de la Franja aérea I, que era a su vez la tercera de las provincias más pobladas de Oceanía. Trató de exprimirse de la memoria algún recuerdo infantil que le dijera si Londres había sido siempre así. ¿Hubo siempre estas vistas de decrepitas casas decimonónicas, con los costados revestidos de madera, las ventanas tapadas con cartón, los techos remendados con planchas de cinc acanalado y trozos sueltos de tapias de antiguos jardines? ¿Y los lugares bombardeados, cuyos restos de yeso y cemento revoloteaban pulverizados en el aire, y el césped amontonado, y los lugares donde las bombas habían abierto claros de mayor extensión y habían surgido en ellos sórdidas colonias de chozas de madera que parecían gallineros?” (2001, 11)

La arquitectura de esta ciudad es una metáfora precisa del poder totalitario:

“El Ministerio de la Verdad (...) era diferente, hasta un extremo asombroso, de cualquier otro objeto que se presentara a la vista. Era una enorme estructura piramidal de cemento armado blanco y reluciente, que se elevaba, terraza tras terraza, a unos trescientos metros de altura... Se decía que el Ministerio de la Verdad tenía tres mil habitaciones sobre el nivel del suelo y las correspondientes ramificaciones en el subsuelo. En Londres sólo había otros tres edificios del mismo aspecto y tamaño. Estos aplastaban de tal manera la arquitectura de los alrededores que desde el techo de las Casas de la Victoria se podían distinguir, a la vez, los cuatro edificios. En ellos estaban instalados los cuatro Ministerios entre los cuales se dividía todo el sistema gubernamental... El Ministerio del Amor era terrorífico. No tenía ventanas en absoluto... Era imposible entrar allí a no ser por un asunto oficial y en ese caso había que pasar por un laberinto de caminos rodeados de alambre espinoso, puertas de acero y ocultos nidos de ametralladoras (...)

El sol había seguido su curso y las mil ventanas del Ministerio de la Verdad, en las que no reverberaba la luz, parecían los tétricos huecos de una fortaleza. Winston sintió angustia ante aquella masa piramidal. Era demasiado fuerte para ser asaltada. Ni siquiera un millar de bombascohete podrían abatirla..." (34)

En el Londres de 1984 se transmite constantemente por altavoces noticias de orden bélico, estadísticas que muestran mejoras en la producción y disposición de bienes para los ciudadanos, lo cual, a lo largo de la novela se comprueba como una información falsa que contrasta con la carestía y pobreza generalizada. También hay telepantallas instaladas en las calles y al interior de las habitaciones que proyectan la imagen obsesiva del Gran Hermano y, complementariamente, dirigen las jornadas de odio en contra de Emmuel Goldstein, el gran enemigo. Las telepantallas vigilan a los ciudadanos en su privacidad y les prescriben ejercicios físicos indeseados y ordenanzas de diversa índole. Esta es la ciudad orwelliana en su plena expresión.

Sin embargo, como decía anteriormente, no todas las ciudades antiutópicas son de este tipo. En *Un mundo feliz*, la ciudad de Londres tiene un aspecto distinto:

"Londres se empequeñecía a sus pies. En pocos segundos, los enormes edificios de tejados planos se convirtieron en un plantío de hongos geométricos entre el verdor de parques y jardines. En medio de ellos, podía verse un hongo de tallo más alto, más esbelto, la torre Charing-T, que levantaba hacia el cielo un disco reluciente de cemento armado (...) Volaban por encima de la zona de seis kilómetros de parque que separaba el centro de Londres de su primer anillo de suburbios satélites. El verdor aparecía hormigueante de vida, de una vida que la visión desde lo alto hacía aparecer empequeñecida. Bosques de torres de pelota centrífuga brillaban entre los árboles." (Huxley, 2000, 76-77)

Esta ciudad presenta cielos azules y bosques verdes. Los niños juegan entre jardines y los ambientes internos de los lugares de trabajo y las habitaciones son asépticos, blancos, de finos acabados arquitectónicos. Las atmósferas son

claras y luminosas, producto del eficiente trabajo de los seres diseñados para cumplir a cabalidad dichas tareas. Estamos ante una versión de la razón totalitaria y administrada en una clave distinta a 1984. Este mundo oclusivo no presenta un ambiente sombrío y decrepito. Sin embargo, la luminosidad de la escenografía es portadora de una forma de vida social fríamente manipulada, que estimula un consumismo vacío proyectado a todas las esferas de la vida: se consumen bienes suntuosos, cuerpos humanos, sexualidad, publicidad, y toda suerte de frivolidades. El soma, al igual que el néctar de los lotófagos homéricos, es la droga que hace posible que ese mundo de diseño funcione *felizmente*.

Tal y como podrá haber apreciado el amable lector, la ciudad imaginaria del relato utópico y antiutópico presenta un escenario de tipo realista. Únicamente cuando tal relato es más cercano al género de la ciencia ficción, la escenografía tiende a incorporar elementos urbanos y arquitectónicos de índole futurista –aunque no estrictamente fantásticos. Los elementos fantásticos están presentes en relatos más bien de carácter irónico, como el de Luciano, pero esos no constituyen utopías propiamente hablando. La obra de Moro al introducir los juegos onomásticos señalados, da al relato una cierta ambigüedad, pero no lo convierte en un texto fantástico. Desde una *semántica de la imaginariadad*, en consecuencia, tales escenarios pueden estudiarse con los mismos recursos teóricos con que se analizaron los escenarios que plantea el realismo literario. Un tipo de escenografía similar se reproduce en el género histórico –tal y como expondré en el capítulo siguiente–. La ciudad utópica rehuye del escenario fantástico o anómalo. De manera similar al género ilusorio, la utopía recurre al escenario mimético para narrar las condiciones peculiares en que se desempeña la ciudad utópica. La excepción puede ser la descripción de algunos escenarios presentados por Swift en los *Viajes de Gulliver*; pero en general ni los escenarios anómalos ni fantásticos son frecuentes en este género de escritura. Esto, como decía al inicio, responde a la intención del utopista por mitigar la

inverosimilitud del relato. Priva en la mayoría de ellos el afán por presentar una ciudad de tipo más o menos convencional, en la cual se proponen formas de vida social alternativas, de tal manera que su recepción tienda a producir una *efectuación poética* entre el imaginario social vigente y las nuevas propuestas societarias y, a la vez, propiciar en alguna medida cierta incidencia praxiológica –aunque sea crítico-negativa como en el caso de la antiutopía–.

Así, la *efectuación poética* de la ciudad utópica es una *vis performativa* que se articula histórica y socialmente tanto en el *pseudomundo*

del texto como en la esfera de la praxis, produciendo, por un lado, nuevos horizontes utópicos de naturaleza textual y, por el otro, la posibilidad de la constitución de nuevos actores sociales que eventualmente transformarán el imaginario social vigente y efectuarán transformaciones sociales de diversas magnitudes. Lo cual ha de entenderse, tal y como he insistido, como un haz de posibilidades de carácter no determinista, es decir, como un recurso imaginario que en conjunto con diversos factores sociopolíticos *puede* convertirse en un accionar instituyente de nuevas formas de socialidad.

