

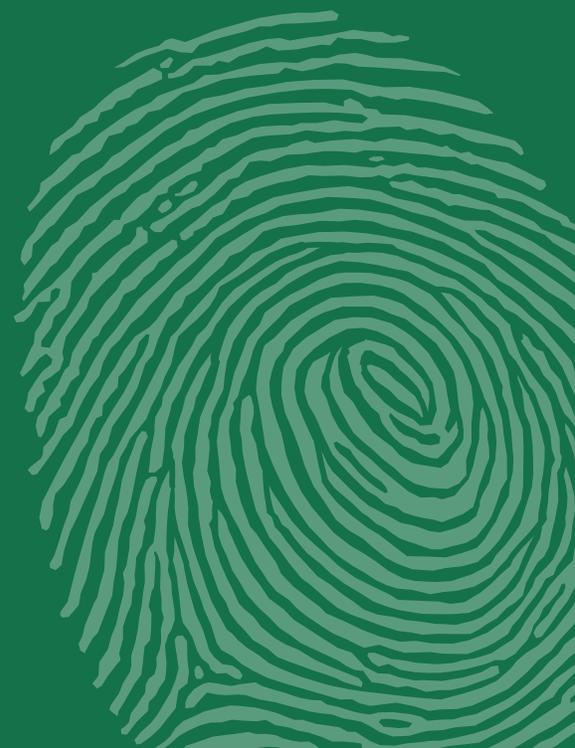
PERSPECTIVA

TERRITORIOS IMAGINADOS: CARTOGRAFÍAS DE LA VIRTUALIDAD

Al pensar en la noción de territorio virtual, es probable que imaginemos, por ejemplo, un mapa digital o un paisaje virtual que puede ser explorado a través de una pantalla. Pero hay algo mucho más básico que nos remite a la virtualidad de un territorio: los espacios en blanco. Si modelar es una abstracción por la que se seleccionan algunos elementos de la realidad para hacerla inteligible, es evidente que el resto de los elementos que componen esa realidad y que no escogimos para nuestro modelo, pasan a conformar un vacío, un espacio en blanco.

LIONEL BROSSI

Profesor asistente, Instituto de la
Comunicación e Imagen, Universi-
dad de Chile
lionel.brossi@u.uchile.cl



“En este contexto, la gestión cultural patrimonial en el siglo XX estuvo al servicio de ese patrimonio cultural elitista, restrictivo, absolutamente insuficiente para reflejar de manera plural al pueblo chileno”.

Para comprender dónde está ubicado cierto territorio dentro de un mapa, será necesario contar con espacios en blanco que lo delimiten. Esos espacios, lejos de carecer de significado, nos pueden hablar de locación, de fronteras, de distancias, entre otras infinitas posibilidades. En *Maps of the imagination: the writer as a cartographer*¹, Peter Turchi plantea que los mapas están definidos más por lo que excluyen que por lo que incluyen. La blancura de la ballena de Melville no es la ausencia del color, sino la concreción de todos ellos, la representación de las inmensidades del universo. El simple deseo de ubicarse a sí mismo implica la creación de un mapa virtual en nuestras mentes, un imaginario virtual de algo que no existe totalmente. Es la página en blanco sobre la que deseamos dejar una marca.

La tensión dialéctica que se produce entre lo real y lo virtual, habilita el trazado de cartografías imaginarias. Ningún mapa puede mostrarnos todo, como aquel que trazaron los Colegios de Cartógrafos en un breve cuento de Jorge Luis Borges², quizás como una presagiada crítica de lo que hoy conocemos como mapas digitales.

1

Turchi, P. (2004). *Maps of the imagination. The writer as a cartographer*. San Antonio: Trinity University Press.

2

Borges, J. L. (1997). *Del rigor en la ciencia. Historia Universal de la Infamia*. Buenos Aires: Alianza.

3

Korzybski, A. (1958) *Science and Sanity: An Introduction to NonAristotelian Systems and General Semantics*. Lakeville, CT: International NonAristotelian Library, p. 58.

Preparar una travesía es una de las partes más felices del mismo viaje. El blanco de lo que no fue escrito es la invitación de lo virtual-imaginario a movernos y a desplazarnos. Al concretar ese viaje, seguramente habrá una enorme distancia entre el mapa mental que trazamos y el que efectivamente recorrimos, como el espacio en blanco que existe entre un escritor y su lector. El plan que trazamos para explorar un territorio nunca va a ser igual al territorio que luego descubrimos³. Si lo real es aquello que se resiste a la simbolización, un mapa, digital o pintado sobre un papel, no deja de ser una representación virtual. El hecho de que el mapa no sea equivalente al territorio y que sea producto de una convención social o científica, deja lugar a infinitas formas de representación y lectura.

De todas formas, los mapas siguen guiándonos por vastos territorios y cumpliendo una función esencial en cómo significamos nuestro mundo y nos situamos en él.





Hoy podemos viajar por territorios simulados a través de una o múltiples pantallas. El mundo hiperreal al que alude Baudrillard ⁴ no permite que nuestro cuerpo recorra distancias, pero sí un *self* imaginario, una prótesis o extensión virtual de nuestro cuerpo. De esta forma, el espacio digital toma el lugar del mundo físico y las nociones de distancia, velocidad y tiempo se transforman. El mapa virtual comienza a definir al mundo físico y no al revés, como si el modelo precediera a la realidad, con su significado propio.

La sobreproximidad o inmersión en un territorio conformado por bits nos introduce en un mundo alegórico, pero que en su textura pareciera carecer de metáforas. La cartografía medieval abunda en ilustraciones que complementan la interpretación del mundo y de la historia: personajes, arquitectura, flora y fauna, ciencia, referencias bíblicas, conformaban parte de la simbología que adornaba los trazos

del cartógrafo, expandiendo el significado y la función de los mapas. Hoy, el mapa digital/satelital nos brinda un simulacro que podría pensarse casi como la concreción de una cartografía borgeana. Intentamos ubicarnos sin mirar al territorio físico, sino a aquella representación virtual que tiene el don de la ubicuidad. En suma, los territorios virtuales, de tinta o de bits, han servido históricamente para posicionarnos en este mundo y para leerlo como un texto, siempre desde posiciones subjetivas. ■

4

Baudrillard, Jean (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Kairós.

“La sobreproximidad o inmersión en un territorio conformado por bits nos introduce en un mundo alegórico, pero que en su textura pareciera carecer de metáforas”.