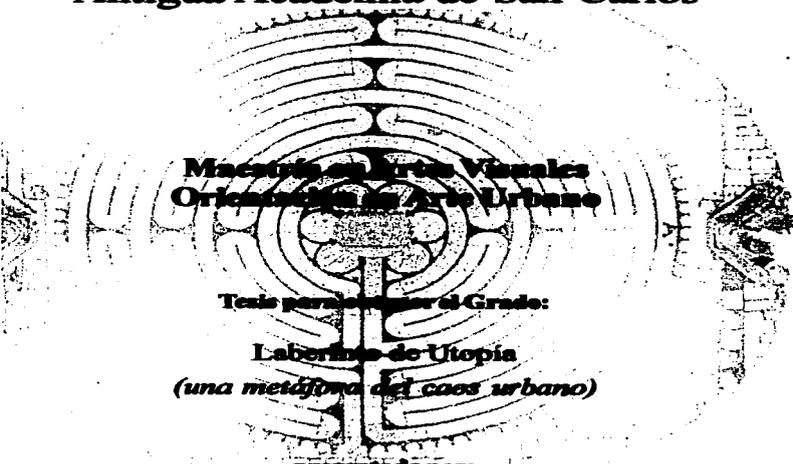


# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

## ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

### Antigua Academia de San Carlos



**Maestría en Artes Visuales  
Orientación en Arte Urbano**

**Tesis para obtener el Grado:**

**Labirinto de Utopía  
(una metáfora del caos urbano)**

**presentada por:**

**L.A.V. José Eugenio Garbuno Aviña**

**Director de Tesis**

**Dr. Daniel Manzano Águila**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*a Berenice, mi amada compañera;  
a mis entrañables hijos:  
Alan  
Eugenio  
Emiliano*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

**"...Además, sucede a menudo que la esencia de un hombre muere mientras que su personalidad y su cuerpo permanecen vivos. Casi todas las personas que vemos en las calles de una gran ciudad son así, interiormente vacías: en realidad, están ya muertas..."**

**Gurdjieff, en la pluma de Pedro Ouspensky:  
*Fragmentos de una Enseñanza Desconocida.***

**"...Pensé en un laberinto de laberintos, en un sinuoso laberinto creciente que abarcara el pasado y el porvenir y que implicara de algún modo los astros..."**

**Jorge Luis Borges:  
*El jardín de senderos que se bifurcan.***

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: EUGENIO  
GARBINO

FECHA: 31 OCT 2003

FIRMA: 

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## UNA UTOPIA SOCIAL

“El carácter autoritario se opone a la Utopía: en tanto que el carácter revolucionario es el único que puede desarrollar la Utopía. El sentido de la Utopía es una espiral ascendente cuya aspiración es liberarse de la entropía. Utopía y progreso difieren en esencia y en discurso: el progreso niega a la Utopía. La lucha por el poder es la raíz de la violencia: la violencia emplea al progreso para afirmar al poder. El verdadero desorden social es la desigualdad: la sociedad polarizada, el sistema de poderosos y desposeídos. El poder es una cesión de los derechos individuales en las manos de una oligarquía o el culto a una persona: el contrato social es una monstruosidad. La Utopía social persigue elevar la condición humana, trascender el régimen de amos y esclavos. La construcción de una sociedad sin Estado. La existencia del Estado niega a la individualidad, y a la inversa. El régimen modelo es la democracia social: en ella, no cabe diferencia o contradicción de clase. El orden social aspira a la armonía, constituida por la unidad del discurso ideológico y no por la pluralidad ideológica, sino en el equilibrio de los actores sociales buscando el bien común. El problema fundamental de la Utopía social reside en la auto emancipación. Nada puede intentarse, ni es posible sin una revolución ética. La revolución de la esperanza comienza por la auto afirmación del individuo: el Yo liberado.”

Fragmento de *Filosofía de la libertad*, pronunciado por D. Nadie, el 6 de mayo de 2003, en Ciudad Universitaria.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# ÍNDICE

## LABERINTO DE UTOPIA (una metáfora del caos urbano)

<b>Introducción</b>	9
<b>Capítulo 1</b>	
<b>Teoría crítica de la ciudad</b>	15
1.1 Análisis histórico de la Ciudad de México	
1.1.1 Definición de <i>ciudad</i> y su desarrollo histórico	16
1.1.2 Etapas constructivas: época prehispánica y época colonial hasta el siglo XIX	18
1.1.3 Siglo XX: 1900 a 1950	20
1.2 Problemática de la Ciudad de México	
1.2.1 El periodo del desarrollo: 1950 a 2000	23
1.2.2 Ciudad de México y sociedad	25
1.2.3 Momento actual: el monstruo, la gran urbe	27
1.3 Hacia una arquitectura fantástica y utópica	
1.3.1 Estética de la arquitectura urbana y estética de la arquitectura utópica	29
1.3.2 Arquitectura fantástica literaria y arquitectura fantástica plástica	32
1.3.3 Elementos para "construir" una definición de <i>laberinto</i>	37
<b>Capítulo 2</b>	
<b>Teoría crítica del laberinto</b>	41
2.1 Mitología del <i>laberinto</i>	
2.1.1 Dédalo: prototipo de Leonardo/Fausto (Ícaro: la <i>Melancolia</i> de Durero)	42
2.1.2 Minos: el orden y el juez del infierno (Pasífae, Teseo, Ariadna y Fedra)	44
2.1.3 Minotauro: <i>hybris</i> , caos, teratología, bestiario ( <i>Metamorfosis</i> de Ovidio y de Kafka)	46
2.2 Fenomenología del <i>laberinto</i>	
2.2.1 Perífrasis: la <i>Odisea</i> de Homero y la caverna de Platón	48

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

2.2.2	Antropología y Apocalipsis: la caja de Pandora, el libro de <i>Job</i> y la torre de Babel	50
2.2.3	Entropía: caos y azar ( <i>Leviatán</i> y las instituciones totalitarias)	52
2.3	Transcreación del <i>laberinto</i>	
2.3.1	Plagiotropía y ortogonalidad: meandro y orto (los periplos de Nearco)	54
2.3.2	Enigma y logogrifo: bitácora, sextante, octante y astrolabio	56
2.3.3	Neapolis y paleópolis: el Mictlan, <i>laberinto</i> y <i>ciudad</i>	58

### Capítulo 3

<b>Praxis proyectual de un laberinto</b>		<b>61</b>
3.1	Problema: ¿cómo construir un <i>laberinto</i> ?	
3.1.1	Material: papel periódico y cartón	62
3.1.2	El sitio: Plaza del Zócalo	63
3.1.3	Ruta crítica	65
3.2	Elementos de factibilidad	
3.2.1	Mesa de trabajo	66
3.2.2	Logística	67
3.2.3	Recursos humanos	69
3.3	Tipología del <i>laberinto</i>	
3.3.1	Forma externa e interna	70
3.3.2	Entrada y salida ( <i>in put – out put</i> )	71
3.3.3	Planos y maqueta	73

### Capítulo 4

<b>Praxis constructiva de un laberinto</b>		<b>75</b>
4.1	Construyendo un <i>laberinto</i>	
4.1.1	Gestión ante autoridades	76
4.1.2	Proceso por etapas	77
4.1.3	Coordinación de recursos humanos	78
4.2	El <i>laberinto</i> como arte popular	
4.2.1	Ecológico y económico	80
4.2.2	Efímero y reciclable	81
4.2.3	La participación del público	82
4.3	Difusión de la obra – evento	

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<b>4.3.1</b>	<b>Medios impresos</b>	<b>84</b>
<b>4.3.2</b>	<b>Radio y televisión</b>	<b>86</b>
<b>4.3.3</b>	<b>Internet</b>	<b>88</b>
<b>Apéndices</b>		<b>89</b>
<b>Conclusiones</b>		<b>112</b>
<b>Fuentes de consulta</b>		<b>119</b>
<b>Índice onomástico</b>		<b>125</b>
<b>Agradecimientos</b>		<b>131</b>

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## INTRODUCCIÓN

### *1) Definición del tema*

La disciplina o especialidad a la que corresponde el trabajo de investigación presente, es el arte urbano; así que iniciaremos este estudio a partir de la concepción de lo que se entiende por esta actividad humana. No se trata en este caso, de la oportunidad para definir puntualmente qué es el arte urbano; en cambio, pensemos en la manera de plantear una aproximación a través de su objeto de estudio, de los elementos característicos que lo componen. Arte urbano, es un concepto compuesto de dos palabras que representan cada una, en sí misma, un todo complejo: arte y urbanismo. En términos generales, entendemos por arte, el mundo de lo estético, de las emociones y de lo sensible; el lenguaje simbólico que traduce al mundo sensible y fenoménico. El dominio del urbanismo son las ciudades y lo pueblos; es una ciencia de reciente aparición que se ocupa de la construcción y ordenación de aglomeraciones. Al conjuntar ambos términos, la fórmula resulta complementaria: el arte urbano persigue el orden estético en el entorno de una ciudad. La definición se nos antoja simplista; pero nos permite cierto nivel de clarificación. Cabe, por lo tanto, la pregunta acerca de cómo consigue el arte urbano dotar de un orden estético a la ciudad; pues no se trata solamente de resolver mediante la arquitectura y bellos edificios. El arte urbano es en realidad un trabajo multidisciplinario. En primer lugar, porque el urbanismo es una ciencia que se nutre de otras para generar sus conocimientos: antropología, cultura, historia, sociología, política, filosofía, psicología, economía, arquitectura, ingeniería, ecología; el urbanismo científico es una ciencia integral. La planificación de ciudades, a partir de la traza y ordenamiento del espacio y la circulación, es un problema del urbanismo: tomando en consideración las necesidades de la sociedad y el restablecimiento del equilibrio con la naturaleza. Entonces, ¿cómo logra su propósito el arte urbano? Una manera errónea es identificarlo como solución a los problemas de la urbe, ya que es improcedente para disminuir la explosión demográfica, detener la mancha urbana o reglamentar el comercio ambulante; para ello, se requieren medidas políticas y económicas que están lejos del radio de acción del artista urbano. Ahora bien, una práctica equivocada consiste en intervenir el espacio urbano con esculturas y monumentos, lo cual resulta un anacronismo en la ciudad moderna, pues se viene haciendo del mismo modo desde la Roma antigua y no ha sufrido cambio sustancial. Por otro lado, cabe mencionar que el arte urbano es un arte público y social que está enfocado al ciudadano común y a cualquiera, sin importar su clase, al que vive la ciudad, al que camina la calle. Se vale de los espacios ociosos o subutilizados para transformarlos en entornos y ambientes estéticos como lugares de convivencia y reunión; modifica el paisaje urbano a partir de jardines diseñados según cierta morfología, o bien a través de la decoración de muros con diseños colosales para

identificar visualmente a distancia un cierto lugar. Por supuesto que estos son meros ejemplos, y la tarea del arte urbano no se agota en lo anteriormente mencionado; pues otras experiencias se pueden desarrollar a partir de medios no convencionales, empleando la plasticidad del agua para la creación de fuentes; creando un espacio envolvente a partir de la integración de la arquitectura y el muralismo, utilizando la técnica de la poliangularidad, concebida por Siqueiros; o bien, interpretando la semiótica de la ciudad y resignificándola a través de códigos basados en la cultura popular en detrimento de la publicidad y de la reproducción del sistema.

Una vez clarificado el panorama de acción del arte urbano, procederé a la exposición del tema de la presente investigación. En la explicación del título reside el sentido general de este estudio: *Laberinto de Utopía: una metáfora del caos urbano*. Surge al confrontar laberinto y ciudad: esencialmente, el laberinto es una metáfora del caos urbano; esto merece una explicación más detallada. Aunque en principio, la ciudad busca el orden, su complejidad estructural es tan amplia que rompe el molde de la geometría euclidiana de la traza rectilínea y perpendicular, para degenerar en la fractalidad de la periferia y la conurbación. La Ciudad de México es caótica y monstruosa, su desarrollo ha asumido la lógica de la entropía, es decir, de un sistema que tiende al desorden (decadencia). Pero su complejidad se extiende más allá de su composición física, pues abarca las relaciones humanas y sociales, las vías de comunicación, la producción y el comercio como ejes de la economía; la relación tiempo – espacio que afecta nuestra percepción acerca de la cuarta dimensión, la generación de una cultura de metrópoli rica en diversidad de subculturas, y la reproducción simbólica del poder político basado en el centralismo de sus instituciones. Por otra parte, el laberinto es una obra de arquitectura fantástica, pues pertenece de origen a la mitología: es un símbolo arquetípico. El laberinto como construcción tiene un sentido dialéctico prioritario: el ciudadano en el recorrido o se pierde o encuentra la salida; ya que el laberinto como *habitat* sólo puede albergar a un monstruo (el Minotauro), y su intrincada red de caminos está diseñada para crear la confusión. El objetivo de este trabajo de investigación es desarrollar un proyecto para la elaboración de un laberinto como una utopía *fenomenológica* que represente simbólicamente el caos urbano; se trata de una ambientación, un laberinto espacial y transitable que sirva de experiencia estética colectiva en un espacio público.

## 2) Antecedentes

La visión de la ciudad como una estructura altamente compleja, ha sido abordada con anterioridad en estudios importantes que señalan el carácter caótico del fenómeno de la ciudad como *habitat* del ser humano, asimismo se refieren a la ciudad como un sistema de relaciones humanas: sociales, culturales, económicas, etc. Algunos de esos trabajos, en los cuales se apoya el presente estudio son los siguientes: *Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad*, de Marshall Berman; *El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística*, de Gordon Cullen; *Iniciación al urbanismo*, de Domingo García Ramos; *El arte urbano*, de Oscar Olea; *Aspectos humanos de la forma urbana. Hacia una confrontación de las ciencias sociales con el diseño de la forma urbana*, de Amos Rapoport; y el texto de Lauro Zavala, *La ciudad como laberinto*, de su libro *La precisión de la incertidumbre*, en el cual —y a pesar de su brevedad— se encuentra la referencia más directa con el tema de esta investigación.

En cuanto a laberintos de origen literario, se revisa la mitología griega, la topografía del *Infierno* de la *Divina Comedia* de Dante; la biblioteca del *Nombre de la rosa* de Umberto Eco; los laberintos metafísicos en los relatos de Jorge Luis Borges, y las *Ciudades Invisibles* de Italo Calvino. En el sentido cultural, no podemos dejar inadvertido *El laberinto de la soledad* de Octavio Paz, pues alude sustancialmente al problema.

Y a manera de revisión, una aproximación a los laberintos gráficos en la obra de Giambattista Piranesi, Mauritus Cornelius Escher y Pedro Friedeberg, la pintura de Pedro Mondrian y Jackson Pollock, y la propia obra pictórica personal. En cuanto a la arquitectura fantástica y utópica, Antonio Gaudí es el autor en el que se reúnen las aspiraciones por construir edificios que recrean el entorno natural con sus formas orgánicas, dotándolos de un funcionalismo y de una plasticidad muy afín a la arquitectura fantástica; el ejemplo más contundente es *La Sagrada Familia*, Edward James, el mecenas de varios surrealistas, entre ellos Max Ernst, dilapidó su fortuna en construir un mundo maravilloso de arquitectura fantástica en el paraje de *Las Pozas* en San Luis Potosí.

### 3) Hipótesis

Quiero plantear tres hipótesis que en realidad son una sola:

- a) La utopía consiste en que la ciudad *como* laberinto es un proyecto interminable
- b) El *laberinto* es uno de los símbolos más siniestros y míticos de la humanidad
- c) El Laberinto de Utopía es un *laberinto* de conocimiento

La idea original es de Umberto Eco; en su novela plantea una versión fascinante de laberinto: una biblioteca, un laberinto de conocimiento. Entonces, el signo fundamental del laberinto es el conocimiento; dado que resolver su enigma, matar al Minotauro o encontrar la salida es un hallazgo de la verdad. También el conocimiento es un proyecto interminable. La condición fundamental del laberinto es perderse, extraviar el camino hacia la salida. Ello implica un caos al menos aparente. O si no, según lo anuncia la teoría del caos, un orden tan complejo que escapa a la reducción hecha por la razón, al orden según lo interpretan los sentidos condicionados psicológicamente. La reducción de la razón: la sinrazón. Una aporía: la amenaza de una guerra que desaparecerá el mundo persiste debido a la existencia del armamento nuclear; la escatología acerca del fin del mundo (el advenimiento del anticristo, el apocalipsis) que expresa la más terrible profecía: el hombre terminará suicidándose, el mundo será destruido por él, etc. (Cyoran). Es la era posmoderna. Es la Babel de babilonia; la confusión multiplicada por el número de posibilidades de la informática y la globalización de las vías de comunicación. Los *mass media* contribuyen bastante al concierto de la desinformación que se traduce en la incomunicación e incomprensión universales. Considero esencial, el hecho de que el hombre moderno busque el camino que lo conduzca hacia la salida del laberinto: un laberinto de signos que se ha impuesto a sí mismo; pero también un laberinto construido por un discurso ideológico tan barroco y diverso que sienta las bases del poder terrenal, económico y político. La sociedad es un laberinto. En un sentido más personal y subjetivo, también se trata de un laberinto interior: para ello el camino del arte es un camino de liberación, de evasión del laberinto.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

#### 4) *Objetivos*

##### *General:*

\*desarrollar un proyecto utópico para la creación de una propuesta plástica que sirva como experiencia estética colectiva (pública) para comprender y vivenciar el entorno urbano como un *laberinto*.

##### *Particulares:*

\*analizar los elementos estructurales de la Ciudad de México: urbanismo (planificación, traza, desarrollo), arquitectura, sociedad, servicios, problemática, etc., para desarrollar una teoría crítica de la *ciudad*

\*desarrollar una teoría crítica del *laberinto*: el mito, fenomenología y morfología, y la propuesta personal de *laberinto*

\*proyectar a nivel plano y maqueta, previos estudios visuales con tomas fotográficas y de video, la elaboración de un proceso de construcción del *laberinto* que servirá como una pieza plástica que interviene el espacio urbano (un *laberinto* dentro de otro *laberinto*)

#### 5) *Metodología*

La discusión interdisciplinaria sobre el tema del urbanismo, exige la existencia de una investigación de esta naturaleza: en la cual se presenta una visión que corresponda filosófica y estéticamente al momento histórico actual, en el que prevalece el discurso epistemológico de la teoría del caos en las ciencias, y el de la intertextualidad neobarroca o posmoderna en el terreno de la cultura y las ciencias sociales. La presente investigación aportará una interpretación fenomenológica de la Ciudad de México y el proyecto utópico para desarrollar una propuesta plástica que pretende ser una experiencia estética colectiva que evoque, o por lo menos sugiera una analogía cercana a la experiencia de vivenciar la Ciudad de México. El objeto de estudio que nos ocupa, plantea un problema de entrada: la definición de *ciudad* a partir de un análisis de su problemática compleja: estructura urbana, arquitectura, relaciones humanas y sociales, desarrollo, etc. Del mismo modo se "construirá" una definición de *laberinto* que corresponda fenomenológicamente con la Ciudad de México. Para establecer este enfoque fenomenológico, el estudio se basa tanto en el campo filosófico como en el estético, e involucra, asimismo, aspectos antropológicos y sociológicos. Para responder a estas interrogantes, será necesario estudiar acerca de la teoría del caos, lo cual nos permitiría trabajar con dos categorías *a priori*, según Kant: tiempo y espacio. La comprensión de la Ciudad de México como un laberinto, nos exige el análisis de la cultura posmoderna y de su sociedad mediatizada y "teledirigida" (Giovanni Sartori). Por lo tocante al *laberinto* como símbolo arquetípico, es una propuesta plástica que pretende enriquecer el entorno cultural y espiritual. Uno de los objetivos de este trabajo es plantear al laberinto como un proyecto utópico, que de ser realizado físicamente como experimento estético, consistirá en la interacción directa del público con la obra que es transitable (espacial); y lo que se pretende con ello es comunicar a nivel psicológico (hermenéutica), la problemática de un entorno tan opresivo como lo es el *laberinto* y por ende, la *ciudad*. La trascendencia será a otro nivel de evaluación espiritual: el

laberinto interior. Por ello planteo en la hipótesis, que es un laberinto de conocimiento que nos permitirá escapar hacia la libertad.

En cuanto al desarrollo del tema, en el Capítulo 1 hice una investigación bibliográfica para elaborar lo que denominé Teoría crítica de la *ciudad*, la cual está compuesta de un análisis de la Ciudad de México (definición de *ciudad*, historia desde la fundación de Tenochtitlan hasta fines del siglo XIX, desarrollo de la ciudad en el siglo XX, de 1900 a 1950); la problemática de la Ciudad de México (considerando su desarrollo caótico de 1950 al 2000, la relación urbe y sociedad, y una evaluación del momento actual). En el Capítulo 1, pretendo dar el salto cualitativo hacia una arquitectura fantástica y utópica, haciendo una comparación entre la estética de la arquitectura urbana y la estética de la arquitectura utópica; también revisaré la arquitectura fantástica literaria y la arquitectura fantástica plástica (Piranesi, Escher, Friedeberg, mi obra pictórica, Gaudí y Edward James); todo lo cual me dará los elementos para “construir” una definición de *laberinto*.

En el Capítulo 2 también realicé una investigación bibliográfica para desarrollar lo que denominé Teoría crítica del *laberinto*, la cual está compuesta de tres partes: la mitología del *laberinto* (sus símbolos); la fenomenología del *laberinto* (analogías), y la transcreación del *laberinto* (su morfología). En este último punto, *laberinto y ciudad* se vinculan, y funden en una identidad.

Para la parte práctica o praxis, se realizarán investigaciones de campo en la ciudad, mediante visualizaciones y tomas fotográficas y de video, sobre todo en la Plaza del Zócalo; pero también en diversos puntos de la ciudad, que “visualmente” son conflictivos. Estos datos servirán para determinar la forma externa e interna del laberinto, y para precisar la entrada y la salida. Se elaborará plano y maqueta, y hasta aquí llegará la parte práctica, a nivel virtual, pues su realización física es sumamente compleja y las variables no controlables lo harían factible en un plazo de tiempo dilatado que excede el periodo contemplado para esta investigación. Sin embargo, para complementar el proyecto utópico, se consideran los factores que permitirían su construcción: el material considerado, estimación y acopio del mismo; la ruta crítica y la logística a considerar: las gestiones ante autoridades y el proceso de construcción (todo esto a nivel especulativo). Otro aspecto del laberinto, sobre el cual quiero hacer una reflexión, es su impacto en el público (también a nivel especulativo); por ejemplo, considerando al laberinto como arte popular a partir de la participación del público (la cual puede ser la interacción de su transitar, o en la construcción de otros laberintos), y su difusión como evento – obra en los medios de comunicación masivos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# CAPÍTULO 1

## Teoría crítica de la *ciudad*



Una visión de la ciudad, según Hundertwasser

**Análisis de la Ciudad de México**  
**Problemática de la Ciudad de México**  
**Hacia una arquitectura fantástica y utópica**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

### 1.1 Análisis histórico de la Ciudad de México

#### 1.1.1 Definición de ciudad y su desarrollo histórico.

1.1.2 Etapas constructivas: época prehispánica y época colonial hasta el siglo XIX. 1.1.3 Siglo XX: 1900 a 1950.

#### 1.1.1 Definición de ciudad y su desarrollo histórico

La palabra *ciudad* proviene del latín *civitatem*; lo cual establece su estrecha relación con el nacimiento de la civilización, esto significa que ciudad y civilización son inseparables al grado de constituir un sinónimo. La ciudad puede definirse como "la traducción espacial puntual del fenómeno de urbanización"<sup>1</sup>; la ciudad está clásicamente considerada como un agrupamiento continuo y denso de una población volcada en las actividades industriales. También puede considerarse a la ciudad como una "composición plástica según los valores dominantes de la sociedad"<sup>2</sup>, que favorece la vida colectiva o *escenifica* el poder mediante sus instituciones, así como la reglamentación de la ocupación de suelos, de fachadas, de la seguridad y de la circulación, etc. Lo urbano en oposición a lo rural, cifra su diferencia en la transformación del habitat y el modo de producción agrícola, respectivamente; lo urbano es cambiante, lo rural es inmutable.

El desarrollo histórico de la ciudad es el de la civilización: por tanto, lo es de la sociedad y de la cultura. Esto significa que la civilización florece en el ámbito de la ciudad, llevando sus efectos transformadores a la sociedad y en última instancia a la cultura. La civilización pretende como movimiento, erradicar el estado salvaje de una sociedad modificando su estructura ideológica, su cultura. Dicho proceso de transformación, tanto de la sociedad como de su cultura, es la civilización. La adopción de una

religión, la creación de instituciones de poder, militar y religioso, un conjunto de leyes, un modo de producción basado en la explotación del medio natural, la construcción de edificaciones para dichas instituciones de poder, vivienda, obras públicas, etc. La escritura surge, asimismo, en el contexto urbano, casi simultáneamente entre los sumerios y los egipcios<sup>3</sup>.

Los primeros centros urbanos de la antigüedad fueron concebidos como una "unidad política constituida por una población y su territorio circundante"<sup>4</sup>, hasta conformarse en ciudades – estado. Desde Catal Huyuk (Turquía), Qal'at Jarmo (Irak), las ciudades fundadas por los sumerios en Mesopotamia y las urbes egipcias, "la forma de la ciudad es resultante de la situación geográfica"<sup>5</sup>. Las primeras civilizaciones surgen en parajes donde el agua fertiliza el terreno: Mesopotamia entre los ríos Tigris y Eufrates, Egipto en la margen del río Nilo, India junto al río Indo y China a orillas de los ríos Hoang-ho y Yang Tsé Kiang. Entre las ciudades – estado mesopotámicas, la más célebre es Babilonia, famosa por el código de Hammurabi, la torre de Babel, la puerta de Ishtar, el templo del dios tutelar Marduk, y los jardines colgantes. La antigüedad griega conoció el arte de las ciudades: inicialmente en la isla de



La torre de Babel, reconstrucción del zigurat, según el estado en que se encontraba en el siglo VI a.C.

<sup>1</sup> Domingo García Ramos. *Iniciación al urbanismo*, p. 12.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> Aproximadamente, 3200 años antes de Cristo.

<sup>4</sup> Domingo García Ramos. *op. cit.*, p. 13.

<sup>5</sup> *Ibid.*

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

Creta durante el periodo minoico, durante el cual se construyó Knossos. Más tarde son Atenas, Esparta, Corinto y Tebas las *polis* dominantes. Casi todas las ciudades de la antigua Grecia poseían una ciudadela, ubicada en la parte más elevada, conocida como acrópolis; la Acrópolis de Atenas fue consagrada a la diosa Atenea desde la época micénica; en ella se edificaron bajo la dirección de Fidias, el Erecteion, obra maestra de estilo jónico, el templo de Atenea Niké, los Propileos y el Partenón, quintaesencia de la armonía y de la sobriedad del orden dórico. Roma, desde su fundación en el año de 753 antes de Cristo, expandiría su hegemonía hasta constituir el imperio más importante de la historia de la humanidad. El Coliseo que albergara al espectáculo del circo romano, el foro romano con el edificio de la Curia, las basílicas Emilia, Julia y de Magencio, así como los arcos de Septimio Severo, Tito y Constantino forman parte de un conjunto arqueológico admirable, al que se añade el conjunto impresionante constituido por los foros imperiales como el de Trajano, la basílica Ulpiana y la columna de Trajano; cabe citar también las termas de Constantino, de Trajano y de Diocleciano, y las gigantescas termas de Caracalla. La ciudad es un museo total.



Vista de la acrópolis de Atenas

“Los primeros centros de cristiandad en el Imperio Romano fueron las grandes ciudades —Antioquía, Corinto, Efeso, Alejandría y la misma Roma—<sup>6</sup>; de tal manera que la religión cristiana y su cultura se desarrollaron en las ciudades; es así como se distingue urbanismo de paganismo, donde “pagano” significa aldeano y adorador de las divinidades agrícolas. Pero sin duda, Constantinopla fue la ciudad más representativa de la Edad Media. Sede del Imperio Romano de Oriente, fundada en la antigua ciudad griega de Bizancio (de donde deriva la denominación “Imperio Bizantino” y también el arte bizantino); aloja a la célebre basílica de Santa Sofía construida durante el reinado de Justiniano. La baja Edad Media está caracterizada por la edificación de las catedrales góticas y el desarrollo de las ciudades como París y Colonia; algunas ciudades rompen su condición de fortaleza medieval y tienen una apertura gracias al comercio que impulsan ciudades marítimas como Venecia y Génova. Florencia, la ciudad —estado, es uno de los focos de germinación del renacimiento europeo; gestándose a partir de ese momento, con las aportaciones de Leone Batista Alberti y otros arquitectos de la época, el urbanismo de la ciudad moderna.

Vista panorámica de Estambul originalmente antigua ciudad griega de Bizancio, y durante la Edad Media conocida como Constantinopla



Vista de la ciudad de París, que hasta 1600 se llamó Lutecia.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>6</sup> Alan W. Watts, *Naturaleza, hombre y mujer*, p. 43.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

Sin embargo, con la industrialización del siglo XIX y sus consecuencias: urbanización y proletarianización de una parte importante de la población- "se impuso la necesidad de una planificación basada en la transformación de aquello que no estaba adaptado"<sup>7</sup> (trabajos de Haussmann en París, siglo XIX), un análisis de las funciones urbanas (habitación, trabajo, circulación, ocio...) y, por último, un análisis de las previsiones. Paralelamente a la búsqueda de una adaptación de la ciudad a las condiciones presentes y futuras se desarrolló una corriente *utópica* que prolongaba las teorías revolucionarias (Fourier, Robert Owen...) mediante proyectos urbanísticos inseparables de una concepción nueva de la sociedad y de la vida social. "Es así como el urbanismo, reflejo de la sociedad, reprodujo sus contradicciones"<sup>8</sup>. Sobre la base de la apología del modernismo y de una crítica de la irracionalidad del urbanismo oficial, una corriente desarrolló los principios de un urbanismo *científico*. Tras los trabajos de Tony Garnier, Le Corbusier fue el principal promotor de esta corriente, al elaborar en 1933 la "carta de Atenas". Este urbanismo científico y racional ha sido criticado en diversas obras (Lewis Mumford, Christian Alexander, Francois Choay) especialmente como producto del poder capitalista sobre la vida social (Henri Lefebvre).



Vista de dos ciudades con diseño radial a partir de la figura de un círculo (una de ellas, la de la derecha, París).

### 1.1.2 Etapas constructivas: época prehispánica y colonial hasta el XIX.

Teotihuacan; situada al noroeste de la ciudad de México, es como señala Demetrio Sodi: "Centro ceremonial y urbano de suma importancia, el más grande de Mesoamérica y uno de los que más influyó durante el periodo clásico"<sup>9</sup>. Según investigaciones arqueológicas, la ciudad floreció desde principios de nuestra era y llegó a su decadencia alrededor del año 800, aproximadamente. Al igual que la cultura olmeca, puede considerarse a Teotihuacan como cultura madre. El plan urbanístico de la ciudad reside en la distribución alrededor de un eje central, conocido como Calle de los Muertos (nombre dado por los aztecas durante su exploración en el siglo XIV). Los elementos típicos de la arquitectura teotihuacana son el talud y el tablero. La pirámide de la Luna, la pirámide del Sol, y el palacio de Quetzalpapalotl, son las construcciones más destacadas. Esta ciudad fue modelo para las demás ciudades mesoamericanas, y por lo tanto de Tenochtitlan.

Los aztecas llegaron allí circa de 1325, huyendo de las gentes de Culhuacan: en un principio debieron pagar tributos a los tepanecas de Azcapotzalco y estuvieron dominados por Tlatelolco. Con el soberano Acamapichtli, en 1376, se inició el desarrollo de la ciudad: se alió con Texcoco y Tlacopan, y se impuso a numerosas ciudades, de las que recibía tributos, lo que contribuía a enriquecerla y embellecerla: se engrandeció mediante chinampas y con la anexión de Tlatelolco. Era una de las ciudades más grandes y bellas del mundo (las cifras oscilan entre 75 000 y 300 000 habitantes), antes de ser destruida por los españoles en 1521. El aspecto y los monumentos de Tenochtitlan se conocen gracias a las crónicas y dibujos realizados en los primeros tiempos de la conquista, en los casos de Bernal Díaz del Castillo y Bernardino de

<sup>7</sup> Domingo García Ramos, *op. cit.*, p. 19.

<sup>8</sup> *Ibid.*

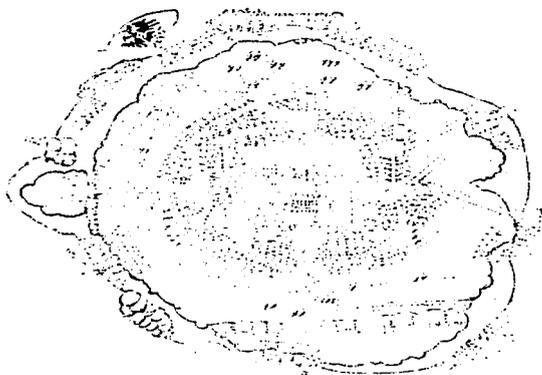
<sup>9</sup> Demetrio Sodi M., *Las grandes culturas de Mesoamérica*, p. 87.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

Sahagún. En el núcleo central de la ciudad se levantaban templos y edificios principales, rodeados por barrios formados por chinampas más o menos regularmente distribuidas, limitada por el lago Texcoco y unida a tierra firme por tres grandes calzadas. El recinto del templo Mayor estaba formado por un rectángulo pavimentado de 400 por 300 m; que albergaba en su interior los principales edificios del culto, entre ellos la pirámide mayor dedicada a Tlaloc y Huitzilopochtli. Se sabe que existía un templo de Tezcatlipoca.



Vista de Teotihuacan con la pirámide del Sol al fondo.



Plano de Tenochtitlan levantado tras la conquista española.

Esta ciudad fue destruida por Cortés en mayo de 1521, tras el largo sitio al que la sometió, para construir sobre ella la nueva ciudad de México. Dividió la ciudad en dos partes: en la central habitarían los españoles y a su alrededor se conservarían los cuatro barrios indígenas. La ciudad fue sede del virreinato y de la audiencia de Nueva España y contó con un corregidor y un cabildo municipales. Por otro lado, en la actualidad, de Tenochtitlan sólo quedan los restos del templo Mayor. Sobre la traza de la ciudad prehispánica (la cual, a través de un grabado publicado en 1524 en Nuremberg, inspiró la ciudad ideal de Durer) los españoles levantaron una nueva población, delineada por el alarife y geómetra Alonso García Bravo en 1523, quien conservó los palacios de Moctezuma y tomó como punto de partida la gran plaza azteca. En 1552 la ciudad fue ampliada y su aspecto, según algunos dibujos de alzados, era el de una ciudad medieval, con casas fortificadas y una primera catedral. Con la construcción de la nueva catedral, en 1572 y terminada en 1810, se configuró lo que sería el México colonial; delineada por Claudio de Arciniega, posee planta rectangular de tres naves, una capilla de los Reyes, alzado de pilares de columnas y cubierta abovedada. Sus fachadas, frontispicio, torres y cúpula del siglo XVIII le dan una apariencia exterior imponente. De su interior destaca el retablo barroco de los Reyes, obra de Jerónimo de Balbás. En las capillas y sacristía (1623) se conservan numerosas pinturas y esculturas<sup>10</sup>. Durante el siglo XVII y a lo largo del siglo XVIII la ciudad se enriqueció notablemente. Se ampliaron paseos, plazas y se ordenó la Alameda. El paisaje se pobló de cúpulas y torres que sobresalían sobre los volúmenes cúbicos de rojo tezontle y planas terrazas del caserío, pues se construyeron numerosas iglesias: conventos de San José de Gracia, la Concepción, Santa Teresa y San Bernardo, iglesias de San Agustín y el claustro de la Merced. En arquitectura civil, el mejor monumento es el palacio de los Virreyes, construido entre 1696 y 1703, que

<sup>10</sup> Ver Manuel Toussaint, "Arte colonial en México", en *La ciudad, concepto y obra*, pp. 177 - 202.

inauguró un nuevo periodo, el del floreciente México barroco. En esta época se construyeron magníficos palacios, lo que hizo que se llamara a México "la ciudad de los palacios". La antigua basílica de Guadalupe y la iglesia de la Profesa, realizadas por Pedro de Arrieta, inauguran el estilo. Se erigieron también las iglesias de San Lázaro y San Juan de Dios, Santa Brígida, la Casa de Moneda, etc. Pero la obra más importante del barroco mexicano es la iglesia del Sagrario de la catedral, de Lorenzo Rodríguez; su fachada está adornada con estípites, piedra roja de tezontle y piedra amarilla de Chiluca. Al mismo autor se deben el Colegio de las Vizcainas, la iglesia de la Trinidad, la fachada de la capilla de Balvanera y la casa del conde de Xala. A otro gran arquitecto barroco, Guerrero y Torres, se deben la iglesia de la Enseñanza y su obra maestra, el palacio de Jaral del Berrio. También construyó la casa del conde de San Mateo de Valparaíso, actualmente sede del Banco Nacional de México, y la fuente del Salto de Agua, hasta la que llegaba el acueducto de Chapultepec.<sup>11</sup>

El estilo neoclásico, cuyo principal representante fue Manuel Tolsá, dejó como muestras el palacio de Minería (terminado en 1813 y actualmente destinado a convenciones universitarias) y la estatua ecuestre de Carlos IV, que inicialmente ocupó un espacio en la plaza del Zócalo y actualmente se halla en el exterior del Museo Nacional. Con la Independencia, comenzaron a derribarse algunos edificios coloniales y penetraron influencias extranjeras. En la época de Santa Anna se construyó el desaparecido Teatro Nacional (en 1844), y en 1852 se comenzó la expansión hacia el bosque de Chapultepec. Pero fue hasta 1861, cuando se derribaron numerosos conventos e iglesias, a raíz de las leyes de desamortización eclesiástica, y se abrieron multitud de calles nuevas, de las que es representación notable el paseo de la Reforma, abierto en 1865, con sus estatuas en las glorietas, verbigracia, el Ángel de la

<sup>11</sup> *Ibid.*

Independencia. En estas nuevas vías, que rompían con las proporciones de las cuadras tradicionales, apareció la arquitectura burguesa. La expansión de la ciudad desde la reforma hasta el final del porfirato, se llevó a cabo con los fraccionamientos de terrenos en colonias, por los distintos rumbos o direcciones de la antigua traza, aunque dominando tanto por su extensión como por la calidad de sus edificios, las colonias Santa María, San Rafael, Juárez, Roma y Condesa, se levantaron con arquitectura europeizante, muy a lo francés, con estilos que van desde el renacimiento al *art nouveau*. En la época de Porfirio Díaz, en que México conoció la prosperidad industrial y bancaria, se levantaron, además de cuarteles, cárceles (Lecumberri, en 1900) e instituciones benéficas y edificios públicos, fábricas y manufactureras, que comenzaron a dar a los barrios nuevos de la población un aire de metrópoli moderna.

PLANO GENERAL DE  
LA CIUDAD DE MEJICO  
1843



Plano de la ciudad de México hacia 1845.

### 1.1.3 Siglo XX: 1900 a 1950

Durante el porfirato (1877 a 1911), se realizaron obras públicas y nuevas edificaciones, que confirieron a la ciudad un aspecto moderno; el eclecticismismo finisecular tiene una muestra en el templo de San Felipe de Jesús, y el modernismo, en el vestíbulo del actual Gran Hotel, con metal y cristal. Concluyó el

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

porfiriano, con grandes obras públicas, en que prevaleció la política de ostentación y prestigio que culminó con las fiestas del centenario. Los arquitectos italianos y franceses fueron los que recibieron los encargos importantes, entre los que destacaban el proyecto del palacio de Bellas Artes, acabado después de la revolución, y el del palacio Legislativo, del que sólo se había realizado la estructura metálica de la cúpula, que a los veinte años de estar abandonada, se reformó para levantar sobre ella el monumento a la Revolución en 1932. El Hemiciclo a Juárez se debe a Guillermo Heredia (1910), ubicado en el sur de la Alameda Central; Manuel Gorozpe realizó la iglesia de la Sagrada Familia, en la Colonia Roma (entre 1910 y 1912).

De 1891 a 1929 los límites perdieron toda regularidad y constituían una línea quebrada, con entrantes y salientes profundas, que contrastaba con las cuatro rectas de la traza. En 1905 inició el crecimiento de la ciudad hacia el sur; la Colonia Hidalgo estaba ya construyéndose, y a sus lados se trazaban la Obrera (al este) y la Roma (al oeste). José G. de la Lama construyó multitud de casas durante el primer cuarto de siglo, todas distintas entre sí, aunque estuviesen alineadas; adquirió los terrenos del Hipódromo de la Condesa y encargó su fraccionamiento a José Luis Cuevas; promovió la prolongación de la Avenida de los Insurgentes a partir de la glorieta de Chilpancingo (1922 a 1924).

Medio siglo permaneció la Plaza de la Constitución arbolada y convertida en sitio de reunión. Hacia 1916 fueron talados los fresnos del antiguo Paseo de las Cadenas, los que estaban al centro de la Plaza y los que habían crecido en el atrio de la catedral. La Plaza fue jardinada, dejándose una fuente central y cuatro en los costados. El quiosco metálico que había sido mercado de flores y el expendio de boletos de los tranvías, desaparecieron.<sup>12</sup>

A partir del segundo cuarto del siglo XX se acentuó la arquitectura hacia lo alto; se levantó el edificio de La Nacional y se concluyó el Palacio de Bellas Artes. La Colonia Roma se construyó siguiendo la tradición urbanística reticular. Caracterizadas por su nomenclatura, en la Roma, que llegaría a su esplendor entre 1917 y 1922, se dieron a las calles los nombres de las entidades del país, y en la Obrera, cuyos lotes fueron adquiridos por artesanos, entre quienes descollaban los albañiles que trabajaban en aquella, se perpetuaron los nombres de los intelectuales y artistas mexicanos. La Colonia Juárez, a su vez, era el área donde la aristocracia (forjada a partir del triunfo del *Plan de Tuxtepec*), erigió sus casas, prefiriendo modelos europeos en los que se prodigó la mansarda. La nomenclatura evocaba a Europa: Viena, Turin, Londres, Hamburgo, Liverpool, Niza. El trapezoide de esta colonia apoyaba su lado mayor en el Paseo de la Reforma, el opuesto en la Avenida Chapultepec, el oriental en Bucareli y el antagónico en Lieja. Paseo de la Reforma de por medio, comenzaba a fincarse la Cuauhtémoc, cuyas calles recibieron nombres de ríos: Ebro, Pánuco, Rhin, Hudson. Al norte de ésta y al otro lado de las vías ferroviarias de la Estación Colonia, la San Rafael tenía ya lotes a disposición del público y su calle principal, Las Artes, empezaba a ser transitada. Santa Julia y Anáhuac, también en esa época, adoptaron nombres prehispánicos: Axayácatl, Tláloc, Tezozómoc, y los lagos y mares de la hidrografía mundial se expresaron en las calles del noroeste de la ciudad. Los extremos de la capital eran, al principiar el siglo XX, el Río del Consulado por el norte, Jamaica por el oriente y la Beneficencia Española (en Niño Perdido) por el sur. Al occidente estaba el bosque de Chapultepec.<sup>13</sup>

El crecimiento de la ciudad había ocurrido de modo esporádico hasta la tercera década de este siglo, en que los ensanchamientos se hicieron más frecuentes. Las colonias anteriores prosperaron con rapidez. Los

<sup>12</sup> Todo este punto revisar "Ciudad de México" en *Enciclopedia de México*, pp. 1010 - 1054.

<sup>13</sup> *Ibid.*

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

sectores de alta capacidad económica se alojaron primero en la Colonia Roma y a partir de 1923 comenzaron a poblar el fraccionamiento *Chapultepec Heights* (Las Lomas de Chapultepec). Hacia 1927 la Colonia Hipódromo Condesa rivalizaba con la anterior en cuanto a poder económico de sus pobladores. Del antiguo rancho de la Esperanza, surgió la Colonia San José Insurgentes.

De 1928 a 1953 los ensanchamientos urbanos fueron múltiples: Anzures, Chapultepec Morales o Polanco, de alto precio; y las colonias proletarias 20 de Noviembre, Bondojoito, Gertrudis Sánchez y Petrolera, entre muchas otras. Jardines del Pedregal empezó a significarse por su concepción urbanística peculiar. Las colonias que aparecieron en la ciudad en casi medio siglo, a partir de 1928, fueron 591; la Federal que data de 1923, fue la primera de tipo radial, con calles concéntricas. Está ubicada al sur del Aeropuerto Internacional Benito Juárez.<sup>14</sup>

Las regularizaciones de 1938 – 1940 no carecieron de selectividad “urbanística”. Se legalizaron las colonias situadas al norte de la ciudad, mientras que se declararon ilegales –y se desalojaron por la fuerza– las ocupaciones de terrenos al poniente (Hacienda de los Morales) y al sur. El destino urbanístico de esas zonas se reservaba, desde entonces, a otros grupos sociales. En opinión de Alejandra Moreno Toscano “la Ciudad de México de hoy se identifica con el modelo de ciudad capitalista”, pues al proceso de concentración del ingreso de 1940 a 1954 correspondió, espacialmente, la consolidación del modelo de urbanización segregada que comenzó a tomar forma durante el porfiriato. En este sentido, la acción urbanística del Presidente de la República Lázaro Cárdenas, no contradice a este proyecto de segregación y zonificación. La ciudad se estructuró según la distribución de ese ingreso: los fraccionamientos privilegiados se concentraron al

poniente y al sur; el norte y oriente se reservaron a las colonias proletarias. Si el 60% del área que ocupa actualmente la Ciudad de México fue alguna vez propiedad de ejidos o tierras comunales, la historia de la expansión urbana más reciente está ligada al proceso de regularización de los terrenos ocupados ilegalmente. Esa forma de expansión urbana fue uno de los cimientos sobre los que se levantó el sistema político PRM-PRI. Los efectos urbanos de esa práctica política han sido mayúsculos. Cárdenas establece las primeras colonias proletarias repartiendo lotes en terrenos expropiados. Entre 1938 – 1939, sobre terrenos invadidos se crean colonias que afectan a cerca de medio millón de metros cuadrados que fueron incorporados al área urbana. En 1946 la práctica de negociación de títulos de propiedad a cambio de participación en actos de masas solicitados por el partido, tomó el nombre de “paracaidismo”.

<sup>14</sup> *Ibid.*

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

### 1.2 Problemática de la Ciudad de México

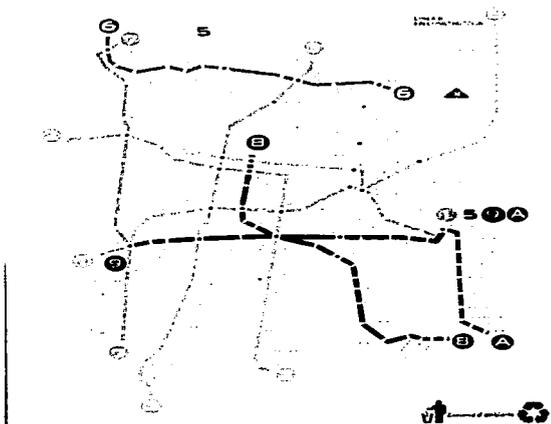
#### 1.2.1 El periodo del desarrollo: 1950 a 2000. 1.2.2 Ciudad de México y sociedad.

#### 1.2.3 Momento actual: el monstruo, la gran urbe.

##### 1.2.1 El periodo del desarrollo: 1950 a 2000

Hacia 1940 las corrientes contemporáneas de arquitectura, sobre todo el funcionalismo, comenzaron a hacerse notar en México: la Ciudad Universitaria, construida entre los años 1948 a 1952, durante el gobierno del Presidente Miguel Alemán Valdés, es un importante conjunto del que destacan la biblioteca central, en la que el arquitecto y pintor O'Gorman realizó la arquitectura y un mural en mosaico; el estadio olímpico, con un mosaico de Diego Rivera. Del arquitecto Félix Candela es la iglesia de la Virgen Milagrosa, y de Matías Goeritz, las torres "sin función"; el conjunto urbano Nonoalco-Tlatelolco, en donde se encuentra la plaza de las Tres Culturas, fue dirigido por Mario Pani. En el centro, ya muy degradado, se ensanchan calzadas, que suponen derribos importantes de edificios coloniales, se construyen el anillo periférico y se abren vías de acceso a la ciudad. La prolongación del paseo de la Reforma hasta el Peralvillo fue una obra que se inauguró al mismo tiempo que las edificaciones olímpicas, que al igual que el Museo Nacional de Antropología, suponen una afirmación de la modernidad en México. El crecimiento con estabilidad (1955 - 1960) produjo el primer gran desbordamiento urbano. En cuanto al desarrollo de la mancha urbana, desde mediados de la década de los cincuenta se construyeron las primeras colonias en Nezahualcóyotl, en el Estado de México, lo cual significó un desbordamiento hacia el oriente; asimismo, se proyectó Ciudad Satélite, y en este caso el

desbordamiento urbano se desplazó hacia el polo opuesto. Durante su prolongada gestión, en los años sesenta, el regente Ernesto P. Uruchurtu, transformó a la ciudad al prolongar el Viaducto Piedad, retirar los tranvías del centro, ampliar Pino Suárez, y convertir la calzada de Tlalpan en vía rápida. En septiembre de 1969, la primera línea del Metro comenzó a funcionar.<sup>15</sup>



Plano de las líneas del Metro de la Ciudad de México.

En 1970, el Congreso de la Unión aprueba la Ley Orgánica del Distrito Federal, con 16 delegaciones, quedando eliminada la existencia jurídica de la Ciudad de México. Además de las 16 delegaciones, el área metropolitana más grande del mundo consiste en los siguientes municipios: Atizapán de Zaragoza, Coacalco, Cuautitlán de Romero Rubio, Cuautitlán Izcalli, Chalco, Chicoloapan, Chimalhuacán, Ecatepec, Huixquilucan, Ixtapaluca, Naucalpan, Nezahualcóyotl, Nicolás Romero, Los Reyes - La Paz, Teoloyucan, Tlalnepantla, Tultitlán; todos los del Estado de México.<sup>16</sup>

TESIS CON ...  
FALLA DE ORIGEN

<sup>15</sup> *Ibid.*

<sup>16</sup> *Ibid.*

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

Las grandes firmas comerciales y financieras promovieron de manera creciente la construcción de grandes conjuntos comerciales (Plaza Satélite, Plaza Universidad, Plaza Comermex, Bosques de las Lomas). Los grandes conjuntos se caracterizan por reproducir un espacio urbano tradicional, eliminando las molestias del ruido y los automóviles. Por lo general, se trata de espacios interiores que pueden aislarse y encerrarse en sí mismos, creando ambientes regulados con acondicionamiento de temperatura y música de frecuencia modulada para facilitar el ejercicio del consumo. En 1979, cuando se ha consolidado la urbanización de las delegaciones centrales, se olvida que la mayor parte de las colonias que la integran surgieron siguiendo el proceso de invasión – expropiación – regularización. Mientras tanto, las obras públicas efectuadas durante este periodo, le van a conferir a la ciudad el aspecto de urbe moderna y compleja que actualmente tiene. Entre esas obras, se encuentra la realización de los ejes viales, que como red articulan todo el interior del complejo urbano, la ampliación del anillo periférico que extiende la mancha urbana hacia el oriente a Nezahualcóyotl y hacia el poniente con otros municipios del Estado de México, dando lugar al fenómeno de conurbación. La ampliación del Metro en nueve líneas, que como red subterránea –y en algunos casos, alterna a la superficie de la circulación vehicular– cruza por los puntos más importantes de la ciudad. Al parecer, la política de la regencia de la ciudad ha sido transformarla en un espacio exclusivo para el tránsito de automóviles, sin consideración para el peatón: la construcción de pasos a desnivel, anillos de circunvalación, circuitos interiores, puentes vehiculares, ensanchamiento de boulevares y calzadas, etc. Por otra parte, el transporte público, de por sí deficiente, sufrió una crisis al ser liquidada Ruta-100, y desplazar los autobuses por microbuses de menor capacidad.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

En septiembre de 1985, un sismo devastó una parte importante de la ciudad, cercana al centro: una multitud de edificios se derrumbaron durante el temblor y demasiados tuvieron que ser demolidos; se especula que la cantidad de muertos llegó a algunos miles de personas aplastadas o atrapadas entre los escombros: el costo humano y social resultó muy alto, y la crisis que vivió la ciudad denunció la mala administración pública, la corrupción y la inescrupulosidad oficial en el ramo de la construcción. Los últimos diez años: 1990-2000, se han caracterizado por políticas urbanas que pretenden resolver los conflictos más apremiantes de la ciudad: contaminación ambiental, escasez de servicios, comercio ambulante, la expansión de la mancha urbana, la inseguridad, escasez de agua, los niños de la calle y la población socialmente marginada de la urbe.

La migración a las grandes urbes, principalmente en Latinoamérica, Asia y África, es debido al desequilibrio de riqueza entre el campo y la ciudad. Los campesinos sin trabajo se destierran en busca de mejores oportunidades que creen encontrar en las grandes ciudades. Pero así se originan graves problemas, siendo los más críticos las invasiones de terrenos y la formación de tugurios en las periferias. La pobreza en las grandes ciudades es estudiada por Charles Abrams, y encuentra que las instituciones son incapaces de luchar contra este problema, el autor apoya la tesis de que la solución al problema de vivienda es la participación de los usuarios en las decisiones, es decir, que en materia de vivienda la solución depende de todos los habitantes y de unos cuantos que deciden por la mayoría.<sup>17</sup>

El proceso de urbanización en el mundo se acelera precipitadamente. En 1900, el 5.5% de la población mundial vive en las ciudades; en 1950, el 16.2%; en 1970, el 23.7%; actualmente la población urbana es del 40% de la población mundial. Consecuencias esenciales del crecimiento anárquico de las ciudades

<sup>17</sup> Oscar Olea, *El arte urbano*, pp. 56 – 65.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

son: la constitución de barriadas insalubres, la dificultad de crear empleos para los nuevos habitantes y la deficiencia de los transportes colectivos, que origina cansancio y pérdida de tiempo. El área metropolitana de la Ciudad de México es la zona más poblada del mundo, con 25 millones de habitantes en 1700 km<sup>2</sup>.

### 1.2.2 Ciudad de México y sociedad

La Conquista representa un hito en la historia de México, no sólo por el hecho que supuso la imposición de una cultura ajena, sino por la configuración de una nueva sociedad. La Conquista tiene el significado de un suceso traumático que va a moldear el etos de la sociedad mexicana. En ese tiempo se perfilaron dos grupos sociales perfectamente diferenciados: la clase dominante, los conquistadores, y la clase sojuzgada, los indígenas. La composición de la sociedad de la Nueva España, en los primeros tiempos de la Colonia, se resolvía espacialmente al ocupar los españoles el centro de la Ciudad de México y segregar a los indígenas en los cuatro barrios periféricos. El nuevo orden, fundamentado en el catolicismo, permitió integrar al indígena:

***“Por la fe católica los indios, en situación de orfandad, rotos sus lazos con sus antiguas culturas, muertos sus dioses como sus ciudades, encuentran un lugar en el mundo. Esa posibilidad de pertenecer a un orden vivo, así fuese en la base de la pirámide social, les fue despiadadamente negada a los nativos por los protestantes de Nueva Inglaterra”.***<sup>18</sup>

Sin embargo, la fusión de las dos culturas, puede resumirse en el fenómeno del mestizaje. El mestizaje

como resultado de la Conquista, es también un hecho traumático, un suceso violento que comporta el carácter de una violación. Octavio Paz al reflexionar sobre el vocablo “chingada”, descubre el trauma ontológico del mexicano. En una de sus acepciones, la sexual, la chingada es la mujer, por su condición de ser abierto, y es en este sentido que la mujer indígena, parafraseando a Paz, la primera chingada, sería la Malinche, la amante de Cortés. Su ensayo *Los hijos de la Malinche*, debe leerse entonces, “los hijos de la chingada”. La Malinche simboliza la traición por la xenofilia; madre mancillada por el estupro o por la entrega voluntaria, se plasma en la memoria histórica del mexicano como la chingada mítica, una Chingada que se traduce como el reino de la metafísica. En estos tiempos, la Ciudad de México cuenta con otros dos grupos sociales: los criollos y los mestizos, los primeros, hijos legítimos, los segundos, hijos “naturales”.

La Colonia, fundamentada en “la creación de un orden universal”<sup>19</sup>, dará lugar a una sociedad más rica culturalmente que la mesoamericana, pero también, a una sociedad más diversificada, en la que había clases, castas, y esclavos. El amplio mosaico que compone esta sociedad está caracterizado por las castas: es decir, por las diversas mezclas raciales que se efectuaron a lo largo de este periodo. Concretamente, en la Ciudad de México, esta mezcla tan heterogénea corresponderá históricamente al fenómeno cultural del barroco mexicano. La Plaza Mayor será empleada como escenario barroco, cuyo centro es considerado el ombligo del universo. La ciudad barroca era el escenario del infinito (el teatro y la ópera son creaciones de este periodo). Un escenario toda esa urbe, concebida en unidad con vistas a una puesta en escena, con sus efectismos, con sus contrapuntos orquestales de fuentes y fachadas, de interiores y exteriores. Por otra parte, una manera de “domesticar” al indígena, más allá de las misiones, la evangelización y la encomienda, fue a través del “sincretismo” forzado.

<sup>18</sup> Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, p.112.

<sup>19</sup> *Ibidem*, p. 113.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

que consistió en la transformación de la diosa prehispánica Tonantzin en la aparición guadalupana. La sociedad colonial busca una transformación más profunda que el mero conjunto de acciones políticas efectuadas por Carlos III y su reforma borbónica. En 1767, los jesuitas fueron expulsados de Nueva España y expropiados sus bienes. Su ausencia se refleja en la enseñanza superior.

Comenta Octavio Paz, que cuando la Independencia sobreviene, "ya nada nos unía a España, excepto la inercia". Aunque, en realidad, fueron los criollos quienes, con su repudio hacia los españoles (a quienes llamaban despectivamente "gachupines"), prepararon el movimiento de Independencia, movidos por el anhelo de libertad política, administrativa y económica, e influenciados por las ideas de la Ilustración. Sin embargo, no fue sino hasta las Leyes de Reforma que la Independencia se consumó, dotando a la sociedad mexicana de significado al marcar la ruptura con el pasado colonial. Las Leyes de Reforma niegan el pasado de México: la herencia española y la indígena, al conciliarlas, y la del catolicismo, al separar la Iglesia del Estado (desamortización de los bienes eclesiásticos y libertad de enseñanza). Empero, la revolución liberal no provoca el nacimiento de una burguesía fuerte, sino el surgimiento de una aristocracia latifundista que encontraría su máxima expresión durante la dictadura porfirista.

Al inicio del siglo XX, los aristócratas eran una casta urbana y civilizada, "son terratenientes enriquecidos por la compra de los bienes de la Iglesia o en los negocios públicos del régimen"<sup>20</sup>. En las haciendas los campesinos viven como siervos y su condición no difiere a la del periodo colonial. El estancamiento del régimen porfirista, caracterizado por el feudalismo, el positivismo y la orfandad del pueblo, produce el descontento de la sociedad popular. La Revolución mexicana surge del suelo y de la sangre del propio

pueblo. El movimiento revolucionario revela el verdadero rostro de la sociedad mexicana. Sentimientos de injusticia social los compartían los campesinos, la clase media y la naciente clase obrera. Esencialmente, la Revolución pretendía en sus postulados y programas, resolver la cuestión agraria: sin embargo, ni la Constitución de 1917 ni la política del Estado posrevolucionario, son expresiones del éxito de una revolución que tiene todos los indicios de haber sido traicionada, al verse desvirtuadas sus causas.

La política de masas, el populismo y el corporativismo, caracterizaron las prácticas del partido en el poder, sobre todo a partir del Presidente Cárdenas. El doble discurso del Estado mexicano, consistía en mostrar el triunfo de los ideales de la Revolución y la reivindicación del indígena, utilizando al muralismo como un arte oficial, plasmado a partir de una estética de realismo socialista, que servía de propaganda ideológica y política. La otra parte del discurso, antítesis y paradoja, residió en el fortalecimiento de una clase capitalista, al otorgarle privilegios contenidos en la Carta Magna, que le permitió desarrollar una economía de monopolios. Sin duda, el movimiento estudiantil del 68, fue expresión de la sociedad, y también un claro ejemplo de que el Estado capitalista (y por naturaleza "sofista"), recurre a la represión más violenta cuando ve amenazado su poder. La sociedad mexicana de los últimos treinta años ha cambiado radicalmente: el fracaso de la izquierda internacional supuso el advenimiento de la generación "x", acorde a la postura desencantada de la visión posmoderna, una generación de jóvenes consumistas, sin conciencia ni compromiso social. El otro fenómeno social y político de gran actualidad, es el neoliberalismo, fundamento de la globalización. La tendencia globalizadora y neoliberal apunta hacia la consumación del imperio universal del monetario internacional. El derrumbamiento del sistema político PRI-Gobierno, obedece a esta tendencia.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p.141.

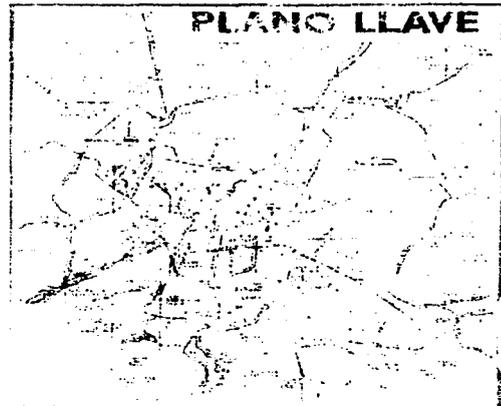
## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

### 1.2.3 Momento actual: el monstruo, la gran urbe

El diagnóstico que a continuación se presenta, se diseñó a partir de la selección de diez problemas que constituyen una parte de la compleja problemática de la Ciudad de México. Los criterios de selección de los problemas, se basan en la observación directa derivada de la experiencia personal de vivir en la ciudad; y también en la importancia que reside en su impacto sobre la sociedad, y en la trascendencia que hace de estos problemas el catálogo de conflictos que parecen estar fuera del control de las autoridades competentes. Estos problemas, vigentes en el momento actual, le confieren a la gran urbe un aspecto de monstruosidad; es decir, una problemática tan compleja que se asimila con el caos. En este punto, conviene mencionar que la ciudad ha asumido la lógica de la entropía: el desorden cada vez más creciente de un sistema. El hombre, la sociedad, han creado este monstruo, que al crecer y desarrollarse no hace sino reproducir su compleja problemática; el ordenamiento sistemático de la ciudad es casi una utopía frente a la realidad imponente. La vida en la ciudad se torna, según una visión desencantada, en una deshumanización y en agravar la condición humana. La ciudad, vista desde esta perspectiva, es un habitat hostil. En la selección de problemas, no se pretende una jerarquización, ni causal ni por orden de importancia: todos se vinculan e interrelacionan. La prioridad de algunos problemas, con el aplazamiento de otros, se obviará por la urgencia que demanda su inmediata solución.

- 1) Poblacional y *habitat*
- 2) Vialidad y calidad ambiental
- 3) Giros negros e inseguridad
- 4) Ambulantaje y economía informal
- 5) Escasez de Agua y otros servicios
- 6) Depredación ecológica e invasión territorial
- 7) Expansión de la mancha urbana

- 8) Desempleo y Ocio
- 9) Niños de la calle y marginación
- 10) Insuficiencia de transporte colectivo



Plano de la Ciudad de México, según la Guía Roji.

#### Causas posibles y consecuencias:

El hecho socio político, de que la ciudad sea considerada como "centro"; es decir, la centralización de las fuerzas socioeconómicas y políticas concentradas en la ciudad; así como la centralización de bienes y servicios. Esto produce la migración masiva del medio rural hacia la urbe, asentándose en la periferia; además de que el *déficit de habitat* también hace que los habitantes de la ciudad emigren hacia la periferia, fundando nuevas colonias; ambas causas describen un movimiento centrípeto y otro centrífugo, respectivamente. Ahora bien, la pobreza de un gran sector de la población (la mayoría), la falta de oportunidades, de educación y de empleo, hacen que las migraciones masivas del medio rural devenga en una degeneración de su nivel de vida en los "cinturones

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

de miseria". No podemos dejar de señalar que la causa más importante, es la política económica del Estado que ha favorecido a la clase privilegiada desde la aparición del Estado posrevolucionario, la cual ha creado sexenio a sexenio, un número cada vez más creciente de pobres, la corrupción del sistema y la violencia que reproducimos de la cultura occidental; todo esto agravado por el desempleo, la mala planificación de vías de circulación vehicular, la alta densidad poblacional, el crecimiento desmedido de la ciudad, el gran número de automóviles en circulación y por lo tanto la emisión de gases contaminantes, los cuales son también expulsados por fábricas e industrias de productos químicos: los traslados de la población hacia los centros de actividades son en la mayoría de los casos, distantes de los lugares de domicilio, y el número de unidades para transporte público es insuficiente, de mala calidad y peligroso. Todo este cuadro pavoroso se reproduce en consecuencias que multiplican y agravan la problemática: La alta densidad poblacional, *déficit* en la construcción de viviendas debido a la alta demanda; condiciones de vida en hacinamiento y promiscuidad; la contaminación ambiental producida por la emisión de gases de los motores de los automóviles, y por el ruido de los mismos motores en aceleración, *stress*, violencia en las calles, accidentes automovilísticos, enfermedades respiratorias, destrucción de la capa de ozono, cáncer en la piel; junto al crecimiento caótico de la ciudad, fundación de zonas habitacionales irregulares, "cinturones de miseria", "ciudades perdidas", viviendas en sitios de alto riesgo, delincuencia, drogadicción, alcoholismo, violencia intrafamiliar, la destrucción de zonas ecológicas; pero también, prostitución, delincuencia organizada, narcotráfico, perversión de menores, homicidios, asaltos, secuestros, violaciones y lesiones; además, invasión de espacios públicos por parte de vendedores ambulantes, lo cual genera basura, creando un ambiente de caos y saturamiento en las calles; la economía informal evade los impuestos y está

al margen de la legalidad en ese sentido, pues promueve la piratería, el contrabando y el robo de cargamentos de mercancías importadas y nacionales para ser vendidas a bajo costo; lo cual no es síntoma de una economía sana; siguen bastos: el fenómeno más desconsolador, miles de niños que viven en la calle, víctimas sociales expuestas a la más extrema violencia de sufrir todos los peligros de la ciudad; más tarde ellos mismos serán delincuentes; a todo esto agréguese desquiciamiento vial, represión por parte de los cuerpos policíacos; y escasez de agua y luz en colonias populares.

¿Cuáles podrían ser soluciones posibles para abatir esta problemática?

Activar el medio rural y promover el desarrollo regional para elevar el nivel de vida de la población; descentralización de la ciudad, legislación referente a la construcción de viviendas para restringirlas en zonas de alta densidad poblacional o en zonas ecológicas protegidas, una justa repartición de bienes económicos, igualdad de oportunidades, educación, abatimiento de la corrupción, legislación respecto al manejo de centros nocturnos; promoción por parte del gobierno federal y de la ciudad para realizar una investigación para la creación de un combustible que no produzca contaminantes y que sustituya a la gasolina, además de ser más económico; la debida planificación de vías alternas, la reubicación de personas en centros de actividades más cercanos a su domicilio; reactivación de la economía a nivel de microempresas, generación de fuentes de empleo, salarios justos y adecuados al nivel inflacionario para recuperar el nivel adquisitivo; el rescate de los niños de la calle a través de ONG's que reciban subsidio de la UNICEF y del gobierno federal; pero cuyos programas sean de asistencia y ayuda humanitarias, y no de sanción y castigo, sino mediante programas de reeducación gradual que

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

ayudarán a reincorporar a estos niños a la sociedad. Además, debe hacerse una reglamentación sobre las marchas, pues parece ser ya una constante de la ciudad y un conflicto más que viene a sumarse a la larga lista de agravios contra la ciudad; también merece importancia hacer un verdadero rescate de las zonas históricas, rehabilitando a aquellos edificios que tras el sismo de 1985 quedaron abandonados, y que pueden funcionar como espacios públicos (escuelas, casas de cultura).

1.3 Hacia una arquitectura fantástica y utópica  
1.3.1 Estética de la arquitectura urbana y estética de la arquitectura utópica.

1.3.2 Arquitectura fantástica literaria y arquitectura fantástica plástica (gráfica y pintura).

1.3.3 Elementos para "construir" una definición de *laberinto*.

### *1.3.1 Estética de la arquitectura urbana y estética de la arquitectura utópica*

Para Gillo Dorfles, la arquitectura es el arte de la delimitación espacial y de la medida<sup>21</sup>. La arquitectura nació como una necesidad del ser humano que residía en la construcción de un habitat que lo protegiera de las inclemencias naturales, y aun de depredadores. El devenir histórico de la arquitectura muestra la evolución de una arquitectura "vernácula" que se desarrolla en el contexto rural, hacia una arquitectura "cultura", que comienza a edificarse en el contexto de villa o pequeña ciudad, y que después devendrá en la arquitectura urbana. A partir de la mal denominada "arquitectura espontánea" que utiliza los elementos naturales preexistentes convirtiéndolos en habitación (verbigracia, cavernas), la arquitectura popular que refleja elementos de la arquitectura "cultura", y la arquitectura resultante de la corrupción de motivos cultos y de su fusión con estructuras autóctonas preexistentes, la arquitectura rústica o vernácula es la expresión popular de la vivienda del ser humano, la experiencia estilística de una región. A diferencia de la arquitectura rústica, de contexto rural, la arquitectura urbana está caracterizada por una arquitectura "cultura": es decir, una arquitectura en constante cambio y que renuncia a la tradición, pero también se trata de una arquitectura que se desarrolla a partir de fundamentos estéticos y funcionales, además de técnicos.

<sup>21</sup> Gillo Dorfles, *El devenir de las artes*, p. 110.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Otro aspecto que define a la arquitectura urbana, es que ya no cumple únicamente con la función habitacional; edificios religiosos, militares, de gobierno; edificios civiles: mercados, almacenes, industrias, escuelas, oficinas; obras públicas: puentes, acueductos, carreteras, jardines. La arquitectura urbana es eminentemente pública: su función es servir de escenario de las relaciones sociales.

Es importante mencionar que el ser humano siempre ha perseguido la utopía: el ideal de una ciudad o sociedad perfecta; y a su vez, conciliarla con la realidad. El género literario humede sus antecedentes en la *República* y las *Leyes* de Platón; y en Luciano de Samosata, la crítica del viejo orden social a partir de la sátira. Tomás Moro es el verdadero padre con su famosa *Utopía*, texto de metapolítica, al que seguirían Campanella, Fenelón, Fourier y Cabet. En el tono de la antiutopía, o negación del futuro, podemos mencionar *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley; 1984 de George Orwell, y en general, toda la literatura de *science fiction* (*Fahrenheit 451*, de Ray Bradbury). Utopía, significa "lugar que no existe" o "sin lugar"; sin embargo, Patrick Geddes<sup>22</sup> juega con su etimología: *ou-topía*, no lugar; a *eu-topía*, buen lugar. Utopía sería identificado como irrealdad, aunque la realidad misma existe gracias a la utopía, es decir, que lo real existe debido a la imaginación creadora.

La arquitectura utópica está a medio camino entre la arquitectura fantástica y la arquitectura real. La fantasía es el universo imaginario, como facultad de la mente para representar cosas inexistentes. Debe comprenderse que no existe diferencia entre arquitectura fantástica y arquitectura utópica: forman un solo cuerpo conceptual; éste inicia en la descripción literaria, tanto de edificios que nunca han existido, como de la reconstrucción imaginaria de aquéllos que ya son historia y han desaparecido

(verbigracia, el Templo de Jerusalén); y continúa con la representación gráfica y pictórica (Heemskerck, Fisher von Erlach sobre las Siete Maravillas del Mundo Antiguo; Atanasius Kirchner, Bruegel, acerca de la Torre de Babel); prosigue en el planteamiento de un proyecto, en el cual se expresa la intención que justificaría su realización: intención de la arquitectura fantástica, irrupción sorprendente de lo maravilloso en lo real; intención de la arquitectura utópica, finalidad social que pretende la construcción de un entorno más funcional y natural para el ser humano; en este punto se separa lo fantástico de lo utópico, ya que al realizarse la arquitectura fantástica es evidente que carece de función utilitaria y se complace en la plasticidad de sus formas; en cambio, la ejecución de un proyecto utópico, lo transforma en arquitectura real. Ejemplificando esta diferencia, tomemos el caso de las ruinas de edificios bombardeados durante la Segunda Guerra Mundial en Europa, la de edificaciones carentes de sentido funcional, esto sería la arquitectura fantástica; los proyectos de Le Corbusier sin realizar, arquitectura utópica.



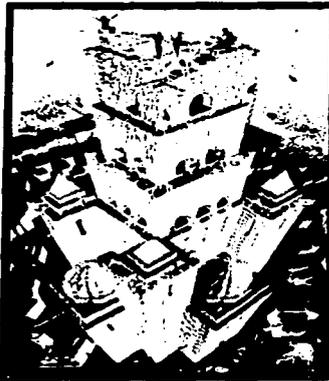
Torre de Babel, según Bruegel.

<sup>22</sup> Citado por Juan Antonio Ramírez, *Edificios y sueños*, p. 21.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD



Torre de Babel  
incompleta a causa  
de la discordia, de  
J. Boschius, 1702.



Torre de Babel,  
según Escher.

Las diferencias entre la arquitectura utópica y la arquitectura urbana consisten en lo siguiente: en la arquitectura utópica se basan muchos proyectos urbanísticos que pueden ser llevados a cabo, o de plano abandonados; en la arquitectura urbana se cifra generalmente, la plasticidad y aspecto de la ciudad; la arquitectura urbana invade el espacio y se desborda en él, la arquitectura utópica planifica el espacio, en tanto una adecuación al terreno y a las necesidades de la sociedad moderna. Estéticamente, la arquitectura

utópica tiene como propósito la creación de un urbanismo racional (descomposición de la ciudad, jerarquización de la circulación, separación de funciones...) que corresponde a la descomposición de las relaciones sociales ("enfermedad del aislamiento"), basado en las tesis de liberación del hombre por una técnica dominada y puesta a su servicio. La arquitectura urbana, producto del poder capitalista sobre la vida social, se caracteriza por la constitución de la red urbana, trama más o menos cerrada, en relación directa con la intensidad de urbanización: metrópolis, centro de servicios de alto nivel que impide la creación de actividades de la misma naturaleza en un largo radio de acción y concentra la mayor parte de los poderes de decisión en los dominios político, administrativo y financiero; capital regional, con un papel a menudo notable en el campo cultural, aunque menor en el plano económico, la relativa debilidad de los servicios se compensa en ocasiones con un mayor peso industrial, que nunca es preponderante en las metrópolis: la pequeña ciudad, centro básicamente comercial, con una zona de influencia frecuentemente de preponderancia rural.

El urbanista griego Constantino A. Doxiadis<sup>23</sup>, propone una matriz espacial que permita clasificar las utopías según su grado de calidad y su grado de realidad. La relación entre *dystopia* (cacotopía, mal lugar) y *topia* (existencia, realidad) coincide en el ángulo inferior izquierdo; en tanto que la relación *eutopia* (buen lugar) y *utopia* (sin lugar) coincide en el ángulo superior derecho. Se pueden analizar elementos como naturaleza, hombre, sociedad, infraestructura y edificios, a partir de ciencias económicas, sociales, políticas, técnica, arte y cultura, y como síntesis en Ekistics, la ciencia de los asentamientos humanos. El punto de coincidencia de la arquitectura utópica y la urbana, se establece de la conceptualización a la materialización (descripción literaria, memoria, dibujos, proyecto, maqueta y edificio).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>23</sup> *Ibidem*, p. 22.

### 1.3.2 Arquitectura fantástica literaria y arquitectura fantástica plástica (gráfica y pintura)

El laberinto es uno de los temas reiterados en los relatos de Jorge Luis Borges; símbolo que aparece obsesivamente persiguiendo la idea de infinito y de caos. En el libro *El Aleph*, tres cuentos aluden directamente al laberinto: *La casa de Asterión*, *Abenjacán el Bojarí muerto en su laberinto* y *Los dos reyes y los dos laberintos*. En el primero, se trata del laberinto minoico, donde Asterión es el nombre del Minotauro. En el segundo, se teje una trama detectivesca en torno a un laberinto edificado para perder la identidad del asesino. En el tercero, un desierto es un laberinto más vasto y errático que cualquiera hecho por el hombre. El relato *El inmortal* hace alusión a un laberinto ubicado en la Ciudad de los inmortales, lo cual hace pensar en la metempsicosis. En el libro *Ficciones*, el magnífico relato *El jardín de senderos que se bifurcan*, trata de un laberinto no espacial, sino en el tiempo, una novela donde se desarrollan todas las posibilidades con todos sus posibles desenlaces y finales.

En su aclamada novela *El nombre de la rosa*, Umberto Eco describe a la biblioteca del monasterio como un laberinto; es, sin duda una metáfora: el conocimiento es un laberinto. Eco construyó su novela, quizás bajo la influencia de algunos relatos de Borges. Para comprobar esta teoría, desenvolvamos el laberinto Eco – Borges. Del cuento *Los téologos*, recorta el material de la discusión teológica entre Juan de Panonia y Aureliano, y el incendio de los libros a cargo de las huestes de Atila. En *La busca de Averroes*, el contenido esencial de la novela: el libro perdido de Aristóteles (que versa sobre la tragedia y la comedia), y que el nombre de Dios puede leerse en los pétalos de una rosa. La biblioteca como un laberinto se encuentra en el argumento del relato *La Biblioteca de*

*Babel*, donde la biblioteca es el universo. Y finalmente, del cuento *La muerte y la brújula*, desarrolla el argumento detectivesco de los homicidios, cada uno de los cuales articula una de las letras del nombre. He aquí, una muestra del laberinto de la intertextualidad barroca; no en balde, Eco es el autor de la tipología de los laberintos. No obstante la solución al enigma del laberinto “ecoborgiano”, la novela del semiólogo italiano es un derroche de erudición histórica y filológica. Su valor literario es incuestionable.

Ahora bien, tanto Eco, como Borges le deben a Dante el tema de la descripción del laberinto: la topografía del *Inferno* consta de nueve círculos concéntricos, abismo al que se desciende siempre por la izquierda. Primer círculo: el Limbo. Segundo círculo: los lujuriosos. Tercer círculo: los glotones. Cuarto círculo: pródigos y avaros. Quinto círculo: los irascibles. Sexto círculo: los herejes. Séptimo círculo: tres recintos para los violentos. Octavo círculo: diez fosas para los fraudulentos de distinta especie. Noveno círculo: cuatro recintos para los traidores (la “Judescas”). En *Las ciudades invisibles*, Italo Calvino plantea en cada relato el asombro ante el misterio de urbes fantásticas: la ciudad subterránea es la ciudad de los muertos, la cual es envidiada por la ciudad de arriba, de los vivos; otro ejemplo es la ciudad que puede leerse como un código. Las ciudades invisibles de Calvino, son ciudades intuitivas en el plano de la ciudad real.



El viaje de Dante en *La Divina Comedia*, del infierno pasando por el purgatorio hasta el cielo.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

En *Las cárceles* de Giambattista Piranesi, se recrean espacios arquitectónicos infinitos que resultan opresivos como el ambiente de una prisión. En sus grabados, realizados hacia la mitad del siglo XVIII, Piranesi plasma las galerías de una arquitectura onírica que es capaz de suscitar el pavor. La cárcel reproduce a la sociedad, de alguna manera, con todos sus vicios, aunque exacerbados en el contexto de un ambiente de degradación humana y penitencia. El panóptico en



Imágenes inferior y superior: *Las cárceles* de Giambattista Piranesi.



una cárcel es el punto espacial de observación desde el cual se domina cada punto y hasta el último rincón del recinto. Es posible que la desconcertante obra gráfica de Mauritus Cornelius Escher, tenga una deuda con la obra de Piranesi, aunque también recibió influencia de las perspectivas ilusorias de Jan Vrederman de Vries, compatriota suyo que vivió en el siglo XVI. El manejo que hace del espacio pretende provocar la incongruencia entre alto y bajo, delante y detrás, vistas colaterales; son laberintos espaciales provocados por la ilusión. Ejemplos claros de lo anterior son sus litografías *Relatividad*, 1953; y *Alto y bajo*, 1947. Escher trata de provocar la sensación de infinito, por el tratamiento de una perspectiva simultánea, lo cual también pretende evocar la ley de relatividad. Su arquitectura gráfica es un espacio que transgrede la lógica y propone una visión alucinante.



Una perspectiva ilusoria de Jan Vrederman de Vries.

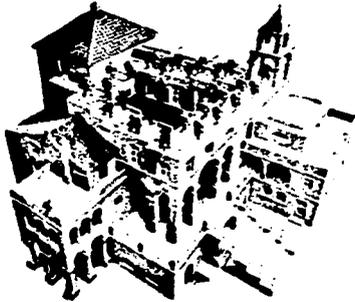


Una perspectiva ilusoria de Escher.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD



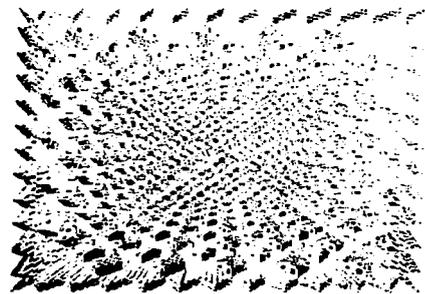
Imágenes inferior y superior: los laberintos espaciales de Escher, provocados por la ilusión.



Asimismo, resulta interesante la arquitectura fantástica propuesta por Pedro Friedeberg, la cual se encuentra inserta en la estética surrealista, por el empleo de símbolos arquetípicos y de mundos imposibles, como en caso de *Laberintos para Aldo Morante* y *Mil casas para mil pendejos*.



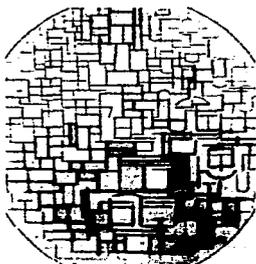
Imágenes inferior y superior de Pedro Friedeberg (títulos en el mismo orden planteado anteriormente).



Los tres pintores que a continuación se mencionarán, no pretendieron pintar arquitectura fantástica; pero algunas de sus obras representan interesantes composiciones abstractas, cuyas sugerentes formas evocan retículas urbanas o vistas aéreas de la ciudad. Piet Mondrian, pinta en 1914, *Muelle y océano*, un ritmo de líneas rectas, horizontales y verticales, que pareciera simple vista el plano de un laberinto minoico, aunque también pudiera ser la abstracción de una toma aérea de la ciudad de Amsterdam. Mark Tobey, con el recurso de la caligrafía china y japonesa, crea

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

composiciones sumamente complejas que evocan la toma nocturna de una ciudad, como en *Radiación ciudadana*. Sin embargo, esta ilusión o efecto de la representación de la vista aérea de una ciudad caótica (Nueva York), es conseguida gracias al *dripping* de Jackson Pollock, en su tela *Número 1* de 1949. Sin duda, es en las telas de Pollock donde yo encuentro la analogía entre ciudad y laberinto; en donde la ciudad asume la fenomenología de laberinto; es decir, de un espacio caótico. En mi obra pictórica, la saturación



*Composición oval,*  
de Piet Mondrian.

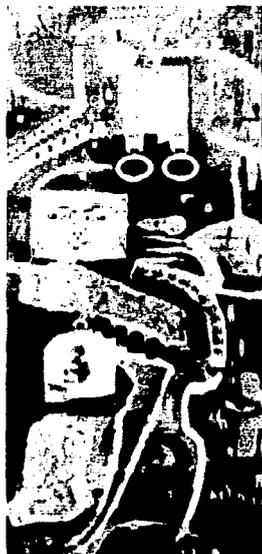


*Traffic I,*  
de Mark Tobey.



*Número 1* de Jackson Pollock.

subsecuentes obras: *El gran mamotreto* (1996) y *Laberinto* (2000); mi preocupación consistía en resolver el espacio con una composición barroca y sumamente cargada de símbolos. El último experimento visual lo constituye *El mosaico-rompecabezas-laberinto* (2001), políptico compuesto de 28 bastidores de 30 x 30 cms.; en sentido horizontal (7 x 4); doce cuadros blancos, ocho negros y ocho cafés se pueden combinar en 2464 posibilidades, como un juego de ajedrez. Lo laberíntico consiste en que su lectura no es lineal, sino múltiple, puede empezar en cualquier punto y concluir en cualquier otro, cualquier cuadro puede ser entrada, cualquiera puede ser salida.



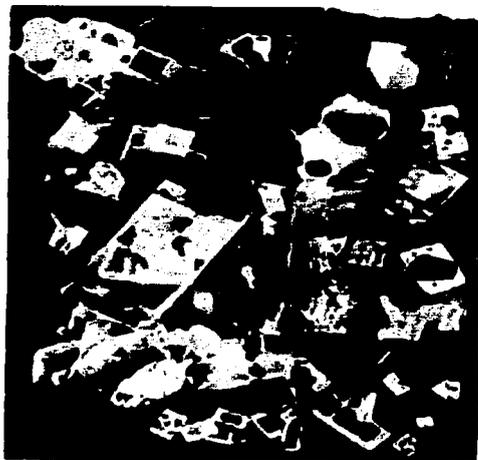
*Padre e hijo (los lazos invisibles),*  
1995.

*Derecha: Kundalini (el sueño hipnótico),*  
1995.

de elementos que tiende hacia un barroquismo, marcó mi interés por la figura del laberinto; esta búsqueda comenzó con las siguientes obras: *Kundalini (el sueño hipnótico)* y *Padre e hijo (los lazos invisibles)*, ambas realizadas en 1995; y continuó con las



Superior: *El gran mamotreto*, 1996.  
Inferior: *Laberinto*, 2000.



Fragmento (1/7) de  
*El mosaico-rompecabezas-laberinto*, 2001.

Formalmente, el Templo expiatorio de *La Sagrada Familia* tiene un aire fantástico, aunque estilísticamente corresponda al neogótico. La obra inconclusa de Gaudí, inscrita en la arquitectura moderna, posee un exotismo oriental y su condición de interminable acrecienta esta sensación de edificio fantástico, aunada a su imponente tamaño. Empero, el caso más concreto de arquitectura fantástica lo representa el paraje de *Las pozas* en San Luis Potosí, México; lugar donde Edward James construiría edificios y templos oníricos (escalinatas que no van a ninguna parte, torres y columnas sin función alguna, salvo la estética).



El templo expiatorio de *La Sagrada Familia*, de Antoni Gaudí, y *las torres Watts*, de Simón Rhodía.



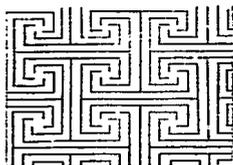
Xilitla, el santuario surrealista de Edward James (arriba y las imágenes de la columna derecha superior).



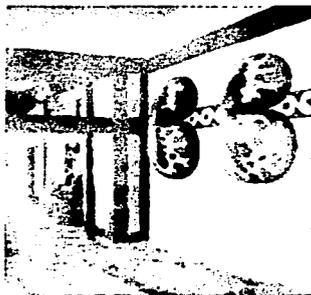
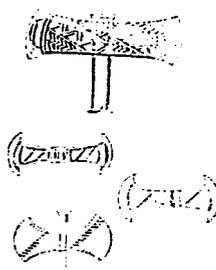
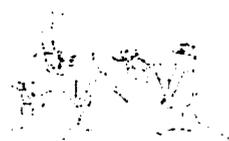
### 1.3.3 Elementos para "construir" una definición de laberinto

#### Arqueología

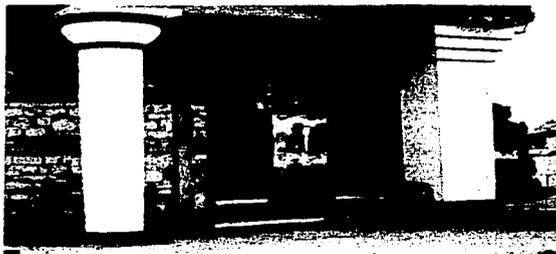
La civilización minoica (3000 a 1100 a. C. aprox.), que se desarrolló en la isla de Creta, ha dejado los restos de su cultura: unas hachas dobles denominadas *labrys*, de donde luego tomaría el nombre el laberinto (*gr. labyrinthos*), una arcaica imagen del Minotauro, relieves que representan la tauromaquia, etc. Quizás el palacio del rey Minos en Cnossos, sea el laberinto, dado que su distribución es compleja, derivada de planos arquitectónicos complicados; es posible que ellos dieran lugar a la leyenda de Dédalo.



El origen del laberinto, cuyo diseño deriva de las hachas dobles, a la derecha, el deporte del salto del toro realizado por acróbatas.



Las hachas dobles (*labrys*), a la derecha, el salón de las hachas dobles del palacio de Cnosos.



El palacio de Cnosos, del rey Mino, en la isla de Creta.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### *Función*

En la catedral de Chartres se encuentra un laberinto plano inscrito en el piso, consiste en un diseño de piedras incrustadas en las losas, piedras de dos colores, de un gris blanquecino y un negro verdoso; se compone de una serie de círculos concéntricos, interrumpidos en ciertos puntos, de manera que forman un trayecto aparentemente inextricable. Representa el símbolo sustitutivo de la peregrinación a Tierra Santa; el trayecto era recorrido de rodillas por el fiel, para llegar hasta el centro del laberinto, a lo largo de doscientos cincuenta metros. El laberinto es un camino iniciático para el creyente; y como se verá más adelante un camino en busca de la verdad. Otras concepciones han hecho del laberinto una representación arquetípica del cerebro humano.



Laberinto inscrito en el piso de la catedral de Chartres.

### *La tipología de los laberintos*

En una conversación sostenida entre Umberto Eco y el investigador Stefano Rosso acerca de la cultura contemporánea, el novelista y semiólogo expuso la tipología de los laberintos como modelos de organización del sentido<sup>24</sup>. Según esta teoría, existen tres tipos de laberintos: circulares o micénicos, arbóreos o barrocos, y paradójicos o rizomaticos.

<sup>24</sup> Lauro Zavala, *La precisión de la incertidumbre*, p. 62.

Una de las metáforas más ricas para referirse a la percepción de la ciudad es el laberinto, dado que puede ser empleada como analogía de un recorrido en busca de sentido, de la misma actividad humana:

*"Cualquier búsqueda, cualquier secuencia, cualquier tránsito por el tiempo y el espacio puede ser concebido como laberíntico en la medida en que presenta obstáculos, genera digresiones y posibilita la iteración involuntaria de quien efectúa el recorrido"* <sup>25</sup>

#### Laberinto circular o micénico:

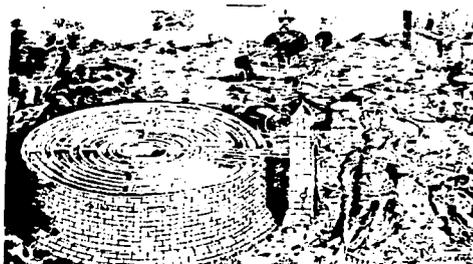
El laberinto que recorrió Teseo según el mito griego, sólo existe una única entrada y una única salida. Esto significa que debe vencerse un conflicto específico y encontrar el camino hacia la salida, que representa el punto de partida y el retorno a lo familiar. Es la búsqueda de una verdad única y permanente (la solución de los cuentos policíacos). La ciudad micénica parte de una lógica circular que corresponde a la lógica de la razón, está regulada por normas y el poder vertical que sólo admiten una única verdad. Esta estructura corresponde al mundo clásico de la antigüedad. Esta ciudad está trazada como un mecanismo en el cual cada movimiento cumple una función específica: es un lugar diseñado de acuerdo a un proyecto organizativo previo.



Con ayuda de este mapa de 1821 del laberinto de Gortyn, la cantera subterránea de Creta, se puede reconstruir fácilmente el camino de Teseo desde el Salón de Entrada (abajo), pasando por el Pasadizo Engañoso, la Cámara de Ariadna y la Sala de los Murciélagos hasta la escena del Minotauro.

*"La ciudad como laberinto clásico:  
La ciudad sólo puede ser recorrida en busca  
de un lugar y un tiempo específicos"* <sup>26</sup>

Este tipo de laberinto se encuentra en la ciudad de Gortyn, en Creta, y se trata de un laberinto circular con una única entrada y una única salida. Este tipo de laberinto se encuentra en la ciudad de Gortyn, en Creta, y se trata de un laberinto circular con una única entrada y una única salida.



En el Renacimiento la historia del laberinto había sido modificada al gusto de la época, haciendo del laberinto (un espacio misterioso), un espacio arquitectónico más semejante a un pastel, al estar rodeado por muros elevados.

#### Laberinto arbóreo o barroco:

Nace a partir de la forma de un árbol que se ramifica en diversas posibilidades, siempre hay más de una solución, y la presencia de simultánea de opciones verdaderas genera las paradojas del tiempo y espacio urbanos. La ciudad puede ser percibida como arbórea cuando el trazo de las calles propicia opciones de convivencia y encuentros fortuitos. El espacio arbóreo es el espacio de la multiplicación regulada de opciones permanentes.



Entre los más espectaculares laberintos construidos por el hombre, está la mina de sal Wieliczka, en Polonia, que se extiende sobre 100 kms., y es explotada desde el siglo XI.

<sup>25</sup> *Ibidem*, p. 61.

<sup>26</sup> *Ibidem*, p. 63.

## TEORÍA CRÍTICA DE LA CIUDAD

*"La ciudad como laberinto barroco:*

*La ciudad puede ser recorrida como un texto*

*La ciudad puede ser recorrida de muchas maneras*

*La ciudad puede recibir múltiples interpretaciones*

*La ciudad tiene muchos caminos posibles*

*La ciudad es un espacio para perderse y encontrarse con los otros*

*La ciudad es un espacio donde hay conexiones subterráneas y parajes imaginarios"<sup>27</sup>*

Laberinto paradójico o rizomático:

Laberinto de laberintos, contiene en su interior muchos otros laberintos, cada uno de los cuales puede ser clásico o barroco, y cada camino puede formar parte de más de un laberinto. El laberinto llamado rizomático, debido a que se puede representar como una red de relaciones interminables y virtuales, tiene diversas entradas y diversas soluciones, cualquier entrada puede ser también una salida. Toda verdad es posible, aunque también toda mentira puede ser convertida en verdad. En este laberinto, tal como ocurre con el sistema neuronal, cualquier punto se puede conectar con cualquier otro, incluso de manera simultánea con otros. El laberinto rizomático no tiene principio ni fin, es el espacio de la virtualidad, de lo imaginario.

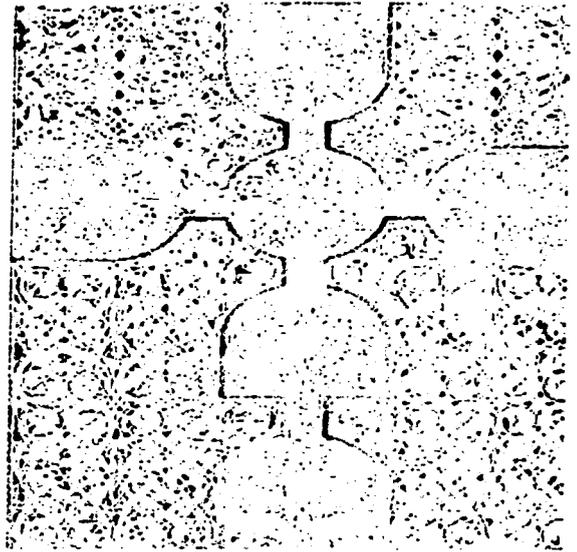
*"La ciudad como laberinto rizomático:*

*La ciudad es muchas ciudades en una*

*La ciudad es un espacio babélico*

*La ciudad es un ámbito conjetural*

*La ciudad es un proyecto interminable"<sup>28</sup>*



Un meandro (decoración de un manuscrito del siglo VII).

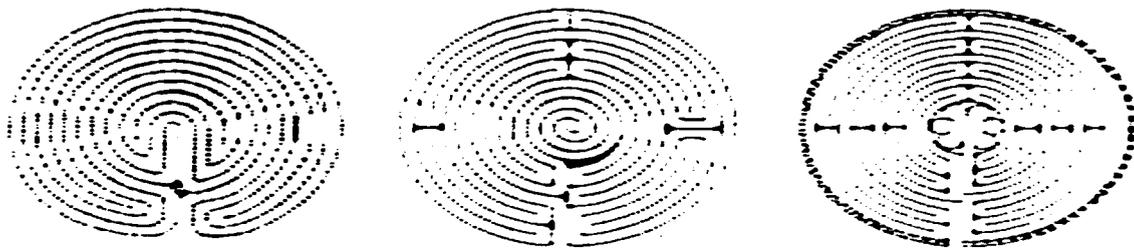
<sup>27</sup> *Ibidem*, p. 64.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p. 65.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO 2

### Teoría crítica del *laberinto*.



De izquierda a derecha: laberinto de piedra finlandés (Edad de Bronce), laberinto del siglo XIX en un hipódromo inglés, y laberinto inscrito en el suelo de la catedral de Chartres que simbolizaba el viaje a Tierra Santa.

Mitología del laberinto  
Fenomenología del laberinto  
Transcreación del laberinto

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

### 2.1 Mitología del Laberinto

- 2.1.1 Dédalo: prototipo de Leonardo/Fausto; Ícaro: la *Melancolia* de Durero.
- 2.1.2 Minos: el orden, juez del infierno (Pasifae, Teseo, Ariadna y Fedra).
- 2.1.3 Minotauro: hybris, caos, teratología, bestiario (*Metamorfosis* de Ovidio y de Kafka).

#### *2.1.1 Dédalo: prototipo de Leonardo/Fausto; Ícaro: la Melancolia de Durero*

Según la mitología griega, Dédalo fue el constructor del laberinto de Creta; quizás el primer laberinto de que se tenga noticia en la historia de la humanidad. El mito concerniente al laberinto se antoja una intrincada novela policiaca, en la cual se ven envueltas las acciones y los dramas de los personajes, construida por diversos autores de la antigüedad, cada uno da su versión de los hechos, cada cual contribuye con su insidiosa intriga, de suerte que el relato se enriquece por todas las posibilidades y pareceres de dichos autores. Poco importa al caso, hacer una detallada relación de tan variadas opiniones; trabajo de recopilación que corresponde al mitólogo, pero que no es el objetivo de este estudio. Siguiendo la analogía detectivesca, puede construirse un relato más lineal, menos ramificado; una mitología del laberinto cuya sucesión de hechos sea lógica y que se desprenda de la interpretación de lo plausible, y que constituye lo que podríamos llamar un relato condensado, puesto que la mitología es el vasto concierto de las voces que lo componen y la pluralidad de versiones de una misma situación confrontándose en un afán de veracidad y legitimación.

Ciertas obras de mitología clásica son estudios meticulosos, como el libro de Antonio Ruiz, y nos ofrecen todo ese compendio de versiones de diversos

autores, entre los cuales están Ovidio, Hesiodo, Eurípides, Herodoto y muchos más<sup>29</sup>; y están los textos sobre el mismo tema, llanos y simples, que presentan un relato condensado, fruto de la interpretación personal del autor, o bien tratándose de la versión más popular y conocida, por lo tanto la más aceptada; pero que deja de lado innumerables matices que hacen al mito más complejo<sup>30</sup>. Se podría decir que los primeros son obras especializadas; mientras que los segundos son obras destinadas al dominio público. Parece pertinente hacer esta distinción para exponer lo siguiente: la mitología clásica es, en su amplia gama de versiones, un relato ramificado y por lo tanto, confuso; he aquí que la mitología misma es un laberinto. Clarificar, descartar, fortalecer un argumento, serían las fases de interpretación que evalúa las variantes y elige metódicamente las más coherentes, las que convergen. Y en este sentido de selección, se construye un relato condensado que nos permita salir del laberinto de la mitología; es decir, escapar del laberinto a través del mismo mito.

La razón de comenzar por Dédalo la resignificación del mito del laberinto, es precisamente porque él es el artífice y constructor del mismo. Pero también porque Dédalo, es el prototipo del artista universal, del hombre de genio e invención; síntesis del hombre pensante y de acción; hombre dialéctico en el que se fusionan teoría y praxis. No sólo es el pensador contemplativo, intelectual pasivo, sino que es el hombre que da solución práctica a problemas reales. No es el hombre que corrige al mundo y hace justicia por la fuerza física como Heracles; tiene el ingenio revolucionario de Odiseo, que mediante la estratagema del caballo da fin a la guerra de Troya. Dédalo es el prototipo del hombre universal cuya máxima aspiración es el conocimiento, inventor de artefactos revolucionarios, y visionario como Leonardo; Dédalo es el personaje en el que se reúnen el arte y la ciencia. Es el símbolo del hombre que busca la expansión de su consciencia a través del conocimiento, liberando así "las potencias

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>29</sup> Antonio Ruiz de Elvira, *Mitología clásica*, pp. 365-386.

<sup>30</sup> J. Humbert, *Mitología griega y romana*, pp. 153-158.

infernales" (Marx) que subyacen en la realidad, como en el caso de la tragedia del desarrollo del *Fausto* de Goethe<sup>31</sup>. Como si Dédalo, Leonardo y Fausto fueran la misma persona, un mismo símbolo. Otro héroe cultural será el Quijote, cuyos libros de caballerías lo lanzarían a la aventura de la naturaleza humana, mientras él permanecía fiel a sus ideales y su *raison d'être*.

¿Por qué construyó Dédalo el laberinto? Dos versiones antagónicas se disputan el suceso: en una, es Pasífae quien pide a su amigo, que con su talento construya esa siniestra mansión para ocultar al monstruo, producto de sus amores con un toro; en la otra, es el rey Minos que horrorizado del hijo maldito de Pasífae, ordena a Dédalo que haga la inextricable arquitectura.

Todo mito encierra un simbolismo atroz. Es posible adelantar una hipótesis: Dédalo construyó el laberinto para encerrar al Minotauro. Traducción o interpretación: el hombre construye un laberinto interior para encerrar al monstruo en el subconsciente (microcosmos). Otra variante: el hombre construye un laberinto de conocimientos para encerrar la verdad monstruosa de la realidad (macrocosmos). Para escapar del laberinto hay dos alternativas: La primera, como Teseo, ayudado por el hilo de Ariadna y matando al Minotauro; es la vía del amor (como categoría filosófica). La segunda, como Dédalo e Ícaro, volando con las alas unidas por la cera; es la vía del conocimiento, arma de dos filos como veremos más adelante. Una tercera alternativa, es la simbiosis de las dos anteriores: según el oráculo de Delfos; "conócete a ti mismo". Misterio fundamental. Teseo atrae la desgracia para sí, aunque logró salir del laberinto: puesto que ha renunciado al amor por Ariadna para desposarse con su hermana Fedra; Teseo sufre el castigo en la persona de su hijo Hipólito. Dédalo también alcanza la libertad, pero su hijo muere por negligencia o quizás por curiosidad<sup>32</sup>. ¿Quién podrá salir del laberinto sin pagar las consecuencias? El drama de la muerte de Icaro, representa el drama

del ser humano, y está plasmado en el más enigmático de los grabados de Durero. Dédalo y su hijo Icaro son encerrados en el laberinto debido a la furia del rey Minos, quien se sintió defraudado cuando el Minotauro fue muerto por Teseo. Se ha dicho que la evasión de Dédalo e Icaro, fue por la vía del conocimiento, ya que Dédalo ingenia la creación de unas alas. Dédalo previene a Icaro que no se acerque demasiado al sol, porque la cera que une las plumas se derretirá. Icaro deslumbrado por el brillo del astro solar, sube demasiado alto en su vuelo, y lo presentado por Dédalo ocurre: Icaro cae al mar y se ahoga. El sol es el símbolo del conocimiento, el hombre sabe que este conocimiento le es inaccesible. El drama de la muerte de Icaro es la melancolía por el conocimiento al que aspira el ser humano. La melancolía es la bilis negra secretada por el hígado y acumulada en la vesícula biliar; es uno de los cuatro humores y el estado de ánimo mórbido. La *Melencolía I* (1514), es un grabado que muestra a un ángel sumido en ese estado, lo acompañan un poliedro, un compás, una esfera, un tintero, una escuadra, un cepillo, instrumentos de artesano-geómetra. Michel Tournier añade el "cuadrado mágico" y al sol negro. Es la misma melancolía de Fausto.



La Melencolía I, 1514, de Alberto Durero, simboliza la inaccesibilidad del conocimiento al ser humano.

<sup>31</sup> Marshall Berman, *Todo lo sólido se desvanece en el aire*, p. 32. M

<sup>32</sup> Antonio Ruiz de Elvira, *op. cit.*

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

### 2.1.2 Minos: el orden y el juez del infierno (Pasífae, Teseo, Ariadna y Fedra)

El legendario rey de Creta, en quien los historiadores ven un título real o dinástico de los soberanos cretenses, funda la civilización minoica. Se le atribuía un linaje divino, nada menos que hijo de Zeus y de Europa. Es conocido por su justicia y su sabiduría: virtudes que constituyeron el mérito, después de su muerte, para ser uno de los tres jueces del infierno, junto con Radamantis y Eaco. Respecto a los detalles de su vida, se ignoran, es posible que ni siquiera haya existido: todo lo que sabemos de él lo vincula con el laberinto, ya que él es quien ordena su construcción. Su palacio en Cnossos, puede ser el mítico laberinto donde mandó encerrar al Minotauro. También es posible que el Minotauro haya sido hijo suyo, procreado con su consorte Pasífae, y que el monstruo horrorizara tanto a sus padres que prefirieron mantenerlo oculto. El relato de la unión de Pasífae con un toro, sería un agregado tardío para deslindar a Minos de la paternidad de ese ser terrible, y enriquecer mediante la fantasía el mito que nos ocupa. Minos simboliza, por tanto, el orden, administrado por la justicia y la sabiduría. El laberinto, sería la tentativa por mantener oculto al desorden, simbolizado en la figura del Minotauro, como se verá más adelante.

Es posible que Minos haya reinado por ciclos de ocho años, y que al final de cada periodo se retirara por una temporada:

*"a la cueva oracular del Monte Ida, donde se ponía en comunicación con su divino padre Zeus, dándole cuenta de su mandato real en los pasados años y recibiendo instrucciones de él para guiarse en los años venideros. La tradición implica que al final de cada periodo*

*de ocho años necesitaba el rey renovar los poderes sagrados por comunión con la divinidad y que sin tal renovación perdería su derecho al trono"*<sup>33</sup>

Tal podría ser la explicación del tributo de las siete doncellas y siete donceles que Atenas tenía la obligación de enviar a Minos, cada ocho años, para ser encerrados en el laberinto y en consecuencia, ser devorados por el Minotauro.

Pasífae, esposa de Minos, reina de Creta, concibe al Minotauro como producto de sus amores con un toro enviado por Poseidón. Tuvo dos hijas de Minos, Ariadna y Fedra. Su pasión por el toro es del todo oscura: en la mitología griega suceden a menudo estos casos de bestialismo o zoofilia. Si el Minotauro era hijo de Minos, resulta significativo que su único hijo varón naciera monstruoso. Según otra versión, Minos requeriría un hijo varón como heredero al trono, por lo que Pasífae estaba obligada a satisfacerle en este sentido. Pasífae le dio un hijo varón a Minos, Androgeo, a quien los atenienses envidiosos quitaron la vida, porque salía victorioso en todos los juegos. Esto motivó la furia de Minos, quien sometió a Atenas y le impuso el tributo antes mencionado. Entonces, la pasión de Pasífae por el toro sagrado, se trató de una especie de locura, ya que maravillada por la belleza del animal, Pasífae pide a Dédalo que construya una vaca de hierro, en la cual ella se colocaría dentro. El toro sucumbiría al engaño y en lugar de aparearse con una vaca real, estaría proporcionando el placer ansiado por Pasífae. Aquí encontramos una contradicción, propia de los diversos relatos de la mitología sobre un mito en particular, y es la temporalidad ¿a quién concibió primero Pasífae, a Androgeo o al Minotauro? Es posible que Androgeo haya sido el Minotauro, es decir, el hijo de Minos, y que tras el mito del Minotauro se ocultaba la ocisión a plazo fijo del rey divino.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>33</sup> Sir James George Frazer, *La rama dorada (magia y religión)*, p. 329.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

En todo mito interviene la figura de un héroe, en este caso se trata de Teseo. Héroe del Atica y legendario rey de Atenas. Los atenienses le atribuían un gran papel político: inventor del *synoikismos*: reunión de varias aldeas rurales en torno de un centro urbano y que dio origen a la ciudad griega o *polis*); era considerado como el creador de la organización del Atica y de las primeras instituciones atenienses. Su personalidad tiene muchos rasgos de Heracles, de quien se dice era amigo y familiar, y al que tomó por modelo tras realizar su primera hazaña: purgar el Atica de los bandidos que la infestaban. Los padres de Teseo eran Egeo, el rey de Atenas y Etra. También tomó parte en la expedición de los argonautas.



Arriba, a la derecha, moneda cretense con el laberinto del Minotauro (67 a. C.), a la izquierda, Teseo mata al Minotauro mientras Ariadna contempla la escena en una jarra del siglo I a. C.

Pero su hazaña más memorable es la aventura que lo relaciona con el laberinto. Teseo partió hacia Creta con la intención de liberar a Atenas del oneroso tributo impuesto por el rey Minos. La nave de Teseo al salir de Atenas, llevaba las velas negras, advirtiéndolo a su padre que la nave retornaría con velas blancas si resultaba triunfante. Al llegar a la isla de Creta conoce a Ariadna, hija de Minos; Teseo como mancebo impostor, forma parte del grupo de los destinados al sacrificio, y de esta manera se propone entrar en el laberinto y matar al Minotauro. El problema era la

salida del laberinto, pues podía quedar atrapado por siempre en él. Ariadna, enamorada del héroe, le proporciona el ovillo de hilo que lo conduciría de regreso a la entrada. He aquí un simbolismo que no es posible dejar inadvertido para su interpretación: Teseo mata al Minotauro, es decir, acaba con el conflicto, con el desorden. El laberinto tiene entrada, pero no salida; entrada y salida son una misma, para salir es necesario retornar sobre los mismos pasos, desandar el camino; la solución del enigma plantea el retorno al punto de partida. El hilo de Ariadna, según se dijo anteriormente, es la vía del amor para escapar del laberinto.

Ariadna sigue a Teseo en su regreso a Atenas; pero despreciando el amor de Ariadna y olvidando todo cuanto le debía, la abandona en la isla de Naxos, y continúa su viaje. Tan embriagado por su triunfo estaba Teseo, que olvidó cambiar las velas a su nave: por lo que Egeo vio el color negro de éstas y pensando que su hijo habría muerto, se lanzó al mar que desde entonces lleva su nombre. Al parecer, Teseo rechaza el amor de Ariadna, al preferir a su hermana Fedra, que había huido con ellos. Sin embargo aquí se presenta otra de las incongruencias de la mitología griega, en el relato de la vida de Teseo: de su unión con la reina de las amazonas, concibió un hijo llamado Hipólito: después de la muerte de esta reina, se casa con Fedra. No se sabe a ciencia cierta, si la aventura con las amazonas ocurre antes o después de la hazaña del laberinto. Lo cierto, es que Fedra se apasiona con Hipólito y trata de seducirlo; sin embargo Hipólito rechaza a la mujer de su padre, lo cual provoca la infamia que Fedra comunica a Teseo, acusando a Hipólito precisamente de lo que ella perseguía. Creyó Teseo la calumnia, y prorrumpió en imprecaciones contra su hijo; las escuchó Poseidón quien hizo salir del Océano a un monstruo que espantó a los caballos del carro de Hipólito, precipitándolo hacia unas rocas donde murió<sup>34</sup>.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

<sup>34</sup> Antonio Ruiz de Elvira, *op. cit.*, pp. 378-381.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

### 2.1.3 Minotauro: *hybris*, caos, teratología, bestiarlo (Metamorfosis de Ovidio y de Kafka)

En una entrevista, cuyo tema versaba sobre el pacto con el demonio en el *Fausto* de Goethe, Haroldo de Campos nos dice:

*"...está en cierta forma vinculado al tema de la hybris, del exceso orgulloso, de la desmesura. En la teogonía griega relacionada con el mito babilónico de la creación, Zeus, después de vencer a los Titanes y al monstruo Tifeo, los envía al Tártaro, donde quedan recluidas bajo la vigilancia de los vientos y las tempestades, las fuerzas del desorden y de la hybris..."*<sup>35</sup>

El Minotauro es el símbolo del caos y por lo tanto del laberinto. Monstruo, cuerpo de hombre y cabeza de toro, sintetiza una hibridación contra natura. El híbrido constituye una perversión de la pureza, un accidente, una imperfección. La monstruosidad se basa en el desorden, perpetra el horror por su fealdad y por estar asociado con el mal. El caos destruye el equilibrio



El sacrificio forma parte de los ritos dionisiacos, puede considerarse como símbolo de la victoria de la naturaleza espiritual del hombre sobre su animalidad, de la cual el toro es un símbolo común. En un grabado de Picasso (1935), una muchacha es amenazada por un Minotauro.

cósmico. Caos (gr. *khaos*, abismo), en Filosofía es la confusión general de los elementos y de la materia, antes de la creación del mundo. Hesiodo menciona en su *Teogonía*: "Antes que todas las cosas, fue Caos, y después Gea la de amplio seno". Entre los hijos de Urano y Gea, desfilan los primeros monstruos: los ciclopes (en su frente se abre un único ojo circular); Coto, Briareo y Giges (quienes poseían cien brazos y cincuenta cabezas) fueron sepultados por su padre en las profundidades de la tierra. Monstruos engendran monstruos: Gerión el de las tres cabezas en unión con Caliroe, hija de Océano, crearon a la Ekidna, mitad ninfa y mitad serpiente, y ella parió al Cerbero, el perro del infierno, de cincuenta cabezas, a la Hidra de Lerna, a la Kimera de tres cabezas de animales distintos, león, cabra y dragón, y también concibió a la Esfinge (importada de Egipto) que aparece en la tragedia de Edipo. El Minotauro, hombre con cabeza de toro, simbolizó al sol, cuyos fuegos debían ser reavivados mediante el sacrificio humano, quemando a las víctimas dentro de un toro de bronce.

Otra manera de abordar el problema de los monstruos es a partir de la Teratología, que como parte de la historia natural y de la biología estudia las malformaciones congénitas: lo teratológico en un ser vivo, es aquello cuya morfología se aparta de la normalidad. En la cultura prehispánica, se distinguían los seres humanos nacidos con deformaciones, a quienes se les atribuía una alianza divina, y por lo tanto eran respetados y venerados; véase por ejemplo, el film *Cabeza de Vaca*. En otras películas se muestran seres deformes, como en *Calígula* de Tinto Brassi, que contiene una escena en la que conversan Tiberio y Calígula, mientras deambulan por el palacio imperial y llegan a una sala donde se exhiben estos adesivos. Otro film, cuyo material es exclusivamente este tipo de seres es *Freaks*, traducido como "fenómenos", relata la historia de un amor imposible en cuya trama se ven envueltos los "fenómenos" auténticos de un

<sup>35</sup> "Haroldo de Campos, Dios y el Diablo en el *Fausto* de Goethe", p.17. Entrevista contestada por escrito.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

circo. La película que más se asemeja al drama del Minotauro es *El hombre elefante*, personaje que realmente existió y cuya historia va desde la exhibición morbosa, hasta la piedad compasiva por un ser humano afectado por esta malformación congénita, provocada por la impresión que sufre la madre durante el embarazo, al ser embestida por un elefante africano; la monstruosidad del hombre elefante era tal que suscitaba el horror, el asco, la tristeza y la piedad.

*"Los monstruos existen porque forman parte del plan divino, y hasta en las terribles facciones de los monstruos se revela el poder del Creador"*<sup>36</sup>

La mitología clásica y el folklore pagano dotaron de mucho material a la imaginería de la religión cristiana para conformar el Bestiario de la Edad Media, es decir, la antítesis del reino de Dios. El mundo al revés:

cabecitas con garras de pájaro, animales con manos humanas que les salían del lomo, cabezas de cuya cabellera surgían pies, dragones cebrados, cuadrúpedos con cuello de serpiente llenos de nudos inextricables, monos con cuernos de siervo, sirenas con forma de ave y alas membranosas insertas en la espalda, hombres sin brazos y con otros cuerpos humanos naciéndoles por detrás como jorobas, y figuras con una boca dentada en el vientre, hombres con cabeza de caballo y caballos con piernas de hombre, peces con alas de pájaro y pájaros con cola de pez, monstruos de un solo cuerpo y dos cabezas o de una sola cabeza y dos cuerpos, vacas con cola de gallo y alas de mariposa, mujeres con la cabeza escamada como el lomo de un pez, quimeras bicéfalas entrelazadas con libélulas de morro de lagartija, centauros, dragones, elefantes, mantícoras...<sup>37</sup>

Tales eran las representaciones que los miniaturistas de la Edad Media pintaban para ilustrar los libros que se encontraban en las bibliotecas de los monasterios.

Borges tiene un compendio de *Zoología fantástica*, ilustrado por el pintor oaxaqueño Francisco Toledo. La enigmática obra del pintor neerlandés El Bosco (Hieronymus Van Aeken o Aken, llamado Jerónimo Bosch) abunda en una iconografía de monstruos y accesorios provenientes de los bestiarios medievales, de la miniatura y del grabado (Shongauer). Bruegel el Viejo, pintor flamenco, entre sus obras más antiguas se manifiesta la influencia del Bosco, con la presencia de seres fantásticos y ambientes de pesadilla. Uno de los temas favoritos de los pintores ha sido *Las tentaciones de San Antonio*, de la cual existen versiones de El Bosco, Bruegel, Grünewald, y actuales como las de Max Ernst y Salvador Dalí; el despliegue de las monstruosidades a las que tiene que enfrentar San Antonio, es casi siempre el pretexto para crear las formas más extravagantes.

La realidad es un monstruo convulso de mil formas interpenetrándose y alentando unas a otras a la transformación hasta el infinito. La línea lógica, según creo: metamorfosis, cambio, caos. El cambio es la condición esencial de la vida (Heráclito). Dicho cambio o cambios de la realidad, son tan sutiles, casi imperceptibles, son tan lentos que la evanescencia, por no decir la corrupción, es inasequible por ningún sentido. Si pudiéramos ser capaces de presenciar este espectáculo, con toda seguridad atestiguaríamos el carácter caótico de la realidad. Ovidio en sus *Metamorfosis*, nos plantea la transformación mágico-poética de la realidad, de uno de sus componentes en otro, totalmente diferente. Y las transformaciones no son sino imágenes de la mutabilidad del mundo. En su alucinante relato, *La metamorfosis*, Franz Kafka, nos describe la transformación de un vulgar burócrata en una monstruosa cucaracha de tamaño descomunal, que se siente a sí mismo (a), un ser horripilante que despierta los temores de la humanidad. La metamorfosis, de hombre a insecto, simboliza una involución en la inteligencia.

<sup>36</sup> Umberto Eco, *El nombre de la rosa*, p. 36.

<sup>37</sup> *Ibidem*, pp. 75-76

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

### 2.2 Fenomenología del laberinto

- 2.2.1 Perífrasis: la *Odisea* de Homero y la caverna de Platón.
- 2.2.2. Antropología y Apocalipsis: la caja de Pandora, el libro de *Job*, y la torre de Babel.
- 2.2.3 Entropía: caos y azar (*Leviatán* y las instituciones totalitarias)

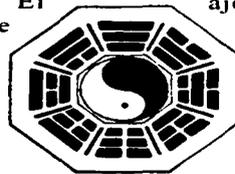
#### 2.2.1 Perífrasis: La *Odisea* de Homero y la caverna de Platón

Para entrar en materia es importante precisar qué es la "Fenomenología": doctrina de la apariencia (J.H. Lambert. *El nuevo Organon*): es decir, el estudio filosófico de los fenómenos, que consiste esencialmente en describirlos y en describir las estructuras de la conciencia que tienen que ver con ellos. A partir de Hegel con su *Fenomenología del espíritu*, el autor se propone conducir la conciencia sensible del individuo hacia la razón, y hacerla participar así en la comunidad espiritual. Después, demuestra la evolución del espíritu que conduce al conocimiento inmediato hasta el saber absoluto, en el cual "la idea eterna, que existe en y para sí, se manifiesta, se engendra eternamente a sí misma, y goza eternamente de sí como espíritu absoluto. Para Hegel, la fenomenología es "la ciencia de la experiencia de la conciencia". A Edmund Husserl, se le debe la concepción más acabada de esta doctrina filosófica, partiendo de que todo conocimiento es la intuición de una esencia por la conciencia, la fenomenología husserliana se presenta como una teoría de las esencias y como un método para fundamentar la realidad del mundo y la realidad del hombre en el mundo. Merleau-Ponty, otro fenomenólogo, opinaba que la fenomenología husserliana "es, en primer lugar, la negación de la ciencia" para sustituirla por la "vuelta a las propias cosas".

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Según Martín Heidegger: "Tomada por su contenido es la fenomenología la ciencia del ser de los entes – ontología"<sup>38</sup>. Para Heidegger, la fenomenología del "ser ahí" es *hermenéutica*, en el sentido de la interpretación. El "ser-ahí", es un ser particular que no se puede comprender más que a partir de concebir su existencia como la posibilidad, de ser inauténtico o auténtico. "Las apariciones que manifiestan lo existente no son ni interiores ni exteriores: son equivalentes entre sí, y remiten todas a otras apariciones, sin que ninguna de ellas sea privilegiada"<sup>39</sup>. En Heidegger, *El ser y el tiempo*, es una historiografía ontológica del espíritu, del "ser-ahí". En Sartre, *El ser y la nada*, es una dialéctica entre el fenómeno de ser y el ser del fenómeno, entre el ser y su negación.

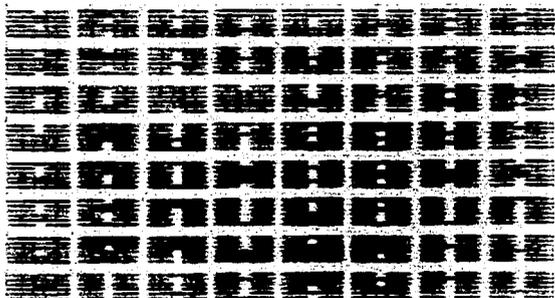
Pretendo mostrar la esencia del laberinto, más allá del laberinto mismo: el drama de la condición humana: el problema del ser y su auto afirmación a través del conocimiento. El laberinto como símbolo arquetípico representa el drama de la existencia humana. El fenómeno laberinto, es la apariencia del caos, es la apariencia de lo posible, es la apariencia de la multiplicidad de problemas a vencer. Por esencia, dos fenómenos pueden vincularse, dos apariencias resultan análogos. Por analogía, la vida es como el ajedrez: mediante este juego se revela el ser del jugador y su actitud ante la vida. El ajedrez comparte con el *I Ching* (el libro de las mutaciones) una relación incéfable: 64 casillas tiene el ajedrez, 64 son los hexagramas del *I Ching*. El libro más antiguo, el oráculo chino, es un enigma cuyo tema fundamental es el cambio de la realidad. El ajedrez y el *I Ching* se relacionan debido a sus matemáticas y posibilidades.



Yin-yang: el símbolo chino de la polaridad rodeado por ocho trigramas (véase *I-Ching*) como imagen de la totalidad cósmica.

<sup>38</sup> Martín Heidegger, *El ser y el tiempo*, p.48

<sup>39</sup> Jean-Paul Sartre, *El ser y la nada*, p. 15.



Los 64 hexagramas del I-Ching en un plano figuran un laberinto, en este caso de las mutaciones de la realidad.

En *La Odisea*<sup>40</sup>, se plantean los obstáculos a vencer por Odiseo, a su regreso de Troya. Odiseo blasfema en contra de los dioses, lleno de soberbia, alude a su ingenio personal para acabar con la guerra de Troya. Poseidón lo mantiene cautivo en su intento por regresar a su tierra natal Ítaca. Las peripecias de Odiseo son narradas por él al rey Alcínoo, del país de los feacios, en las Rapsodias IX a XII: el relato retrospectivo de diez años de aventuras, desde su llegada al país de los cíclopes y la pérdida de 72 de sus hombres en la toma y saqueo de la ciudad, el viaje tempestuoso a la tierra de los lotófagos, y la llegada a la isla de los cíclopes; lo referente a Éolo, rey de los vientos, la llegada al país de los lestrigones, gigantes antropófagos (de los doce barcos pierde once allí); la escala en la isla de Circe, la hechicera que transforma en cerdos a los compañeros de Odiseo. La visita a la región de los muertos para consultar al adivino Tiresias (cfr. *Inferno* de Dante); el relato de Odiseo concluye con lo acontecido con las sirenas, Escila, Caribdis, las vacas del Sol y su cautiverio en la isla de Calipso. Aun debe vencer la prueba más difícil: matar a los pretendientes de Penélope y recuperar su mundo.

<sup>40</sup> Homero, *La Odisea*, 254 pp.

Las aventuras de Don Quijote, idealista luchador, inspiradas por su locura producida por la lectura de libros de caballería, y en la segunda parte, provocadas por los mismos personajes; tal es el caso de Sansón Carrasco, el Caballero del Bosque o Caballero de los Espejos, quien logrará vencer al Quijote y hacerlo regresar a la Mancha, donde finalmente recupera el juicio y muere. El Quijote violenta la realidad porque su signatura del mundo pertenece al pasado, y paradójicamente, al hacer la parodia de la literatura de caballería, Cervantes la liquida y crea la novela moderna europea.

En la alegoría de la caverna, que se encuentra en el Libro Séptimo de *La República, o lo Justo*, Platón expone una fenomenología de la condición humana; la caverna simboliza el mundo sensible, “fenoménico”, en el que los seres humanos viven esclavizados por la ignorancia y la imperfección de sus sentidos. Lo único que conocen son las sombras (apariencias) de los objetos y de sí mismos proyectadas en el muro de la cueva. Si un solo hombre lograra salir del antro hacia la luz que proviene de la entrada de la cueva, esto supondría su fuga hacia la libertad y su encuentro con el sol de la verdad, de donde realmente proviene la luz cegadora. Los obstáculos y la consulta al adivino Tiresias en el mundo de los muertos, las aventuras de Don Quijote regidas por una signatura del mundo que le proporciona un sentido a su existencia, el escape de la caverna de las ilusiones en busca de la verdad, los tres casos aluden a un laberinto que es la existencia misma. El desciframiento del enigma del laberinto es el encuentro con uno mismo o la liberación de un mundo artificial de convenciones sociales y culturales.

Tras haberse marchado hacia las montañas a la edad de treinta años, tiempo después, Zaratustra recibe al sol en su caverna, que lo bendice con su conocimiento; Zaratustra se siente pletórico de sabiduría y decide bajar hacia los hombres para hacerles un regalo:

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

hablarles del superhombre. Llega a la plaza de la ciudad y comienza a hablar al pueblo, pronto se percata de que su discurso es para todos y para nadie: ha hablado a todos y no ha hablado a nadie. El superhombre ha logrado salir del laberinto, feliz de haber encontrado la salida y lo que hay allá afuera, decide regresar al interior a hablar a todos y a nadie, porque nadie cree que haya otra cosa que las sombras en la pared de la caverna.

### 2.2.2 *Antropología y Apocalipsis: la caja de Pandora, el libro de Job y la torre de Babel*

En *Diálectica de las luces* (1947), Max Horkheimer en colaboración con Theodor Adorno, proceden a hacer la *Teoría crítica de la sociedad*, filosofía que correspondía al programa de la Escuela de Frankfurt, fundada en 1933 por el primero. La obra alcanza acentos deliberadamente pesimistas, sobre la base de un ensayo de antropología social, que concibe el desarrollo de la humanidad como una eterna lucha por el poder: el hombre primitivo jamás alcanzó el idílico estadio de la edad de oro, pues constantemente había que luchar por la supervivencia contra la misma naturaleza, contra el prójimo, donde prevalecía la ley del más fuerte; más tarde, con las primeras formas de sociedad, hordas y clanes, vendrían la invasión de territorios, con la creación de las primeras religiones, signos y símbolos, vendría la hegemonía ideológica sustentada por un aparato militar; más tarde, habría que añadir el poderío económico y las estrategias políticas, tanto internamente como en el exterior. Dominación y sometimiento, la esclavitud tiene su candado en la ignorancia, la pobreza y la opresión por la fuerza (policiaca o militar).

M. C. Cyoran, filósofo rumano, declara que la humanidad terminará suicidándose (como todas las grandes civilizaciones, tras alcanzar su apogeo, devienen en la decadencia y posteriormente a la autodestrucción) en un acto de locura colectiva: la Tercera Guerra Mundial. Esta visión apocalíptica, no parece ser gratuita y producto de una dramatización de la realidad del ser humano en el mundo. Se sabe que el poder nuclear del hombre es capaz de destruir no sólo a la especie, sino al planeta entero. El hongo gigantesco de las bombas H, lanzadas en Hiroshima y Nagasaki, inauguran una nueva era: la posmodernidad. El discurso filosófico de la modernidad apostó a la razón como fundamento del progreso (Habermass). La razón instrumental (Max Weber), sirve al poder y se transforma en una reducción de la razón: la sinrazón (creación de un arma cuya capacidad de destrucción y muerte es enorme). El progreso es un mito, lo que progresa es el aspecto material de las herramientas del hombre, su tecnología, las máquinas y la creación de una inteligencia artificial cuyos alcances todavía son insospechados, al igual que el desarrollo de la realidad virtual.

Siempre es bueno echar mano de los mitos para reflexionar sobre la realidad inmediata. Pandora, la primera mujer de la humanidad, según la mitología griega, a la que los dioses dotaron de todos los dones (de ahí su nombre), como la Eva de la Biblia, es responsable de la venida del mal a la Tierra, por haber abierto la caja en la que Zeus había encerrado las desgracias y los males. En el fondo de la caja de Pandora sólo quedó para los humanos la esperanza. Actualmente, parece que ni la esperanza queda. Esto es patente, inclusive en el mundo del arte, pues se pretende que el discurso de la novedad de las vanguardias ha sido agotado y se atestigua un "reciclaje" híbrido del arte purismo, donde obras cultas, publicidad, superficialidad, y basura comulgan en una especie de collage neobarroco. Los teóricos

posmodernos niegan la generación de utopías para evadir este callejón sin salida, aporía que niega al futuro como posibilidad. Otro laberinto, en este caso cultural, que requiere de la búsqueda de diversas soluciones. Posmodernidad, esa caja de Pandora.

En el libro de *Job*, libro bíblico compuesto en el siglo V a. C., basándose en la vida de Job, personaje de la tradición judía, se trata de un vasto poema que constituye una obra maestra de la poesía oriental; propone sin resolverlo el intrigante problema del mal: la existencia de justos desgraciados y de malvados felices. Ante este misterio que la razón no puede explicar, el libro constituye una invitación a la fe heroica: a Dios no se le justifica, se le rinde reverencia. Aunque esta investigación no tiene como tema la discusión teológica, el problema del mal sí puede servir como material de reflexión. ¿Es el mal algo que está fuera de nuestro control, más allá de nuestro radio de acción, algo que está predeterminado y asociado con la suerte y el destino? ¿Es el mal el efecto de acciones erróneas propias o el resultado de la interacción con otros? ¿Es el mal algo premeditado o la fuerza surgida de debilidades y temores? No cabe duda, que este es uno de los principales problemas a resolver para evadir el laberinto. El mal pudiera parecer como una entidad empecinada en desgraciar cualquiera de nuestras empresas, de cegar nuestros aprecio, de minar nuestra fe y esperanza. El mal parece estar diciendo “no vas a salir de aquí, ríndete, claudica, renuncia a seguir luchando”. El mal nos pone obstáculos en todo el camino y siempre nos va a desviar del sendero que nos permitirá llegar adonde queremos, frustrando nuestra tentativa de desarrollo y evolución personal. ¿Es el mal una ilusión o una mera ficción literaria? ¿Por qué dudar entonces, de uno mismo?

El relato bíblico de la torre de Babel, nos ofrece otro tema de reflexión, y sobre todo, una analogía muy afortunada con el laberinto. La torre de Babel era el

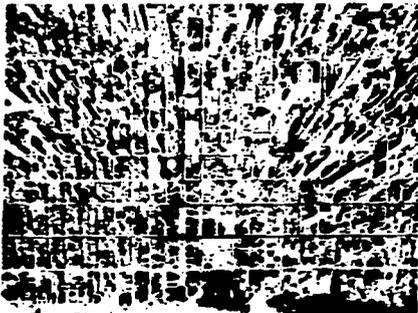
gran zigurat escalonado y rematado por un templo (Esangila); Babel era el nombre que los hebreos dieron a Babilonia durante su cautiverio en esa ciudad. Simboliza el orgullo del hombre que desea escalar el cielo (tema que se encuentra también en la mitología griega). El castigo que consiste en la dispersión de la humanidad, es una explicación popular de las naciones y de las lenguas. El mito de la torre de Babel hace referencia a “la confusión de las lenguas” como resultado del castigo divino; es decir, la incompreensión universal. La diversidad de naciones y lenguas, un nuevo caos bajo la torre de Babel, donde todos los humanos se esfuerzan por comunicarse y todos hablan un lenguaje distinto. Desde entonces, toda ciudad cosmopolita, Alejandría, Constantinopla, París, tienen el sello de Babel, ciudades en las que es posible ver un mosaico de culturas que nunca se fusionan y que se mueven en el aire como una composición heterogénea. Babel es también el laberinto de la sociedad, donde se encuentran, pero nunca se mezclan, las diferentes clases sociales; Babel, el caos de las relaciones sociales y humanas.



A la derecha, el sitio arqueológico en el que se encuentran los vestigios de lo que fue el zigurat Esangila, conocido como torre de Babel; a la izquierda, la torre de Babel como construcción en espiral por Gustavo Doré.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

Babel es también, desde Babilonia bíblica, identificada como potencia hegemónica, como imperio. En la actualidad, Estados Unidos es el imperio, es la potencia económica y militar más poderosa del mundo; es un país que ha construido a su sociedad a partir de las migraciones europeas desde principios del siglo XX, durante y después de la Segunda Guerra Mundial, y a lo largo de toda la centuria con migrantes de todos los países del orbe. La ciudad más cosmopolita, es difícil decidirlo entre Los Ángeles y Nueva York. Sin embargo, Nueva York es la ciudad más cosmopolita a la que le corresponde el crédito por sus rascacielos y la magnitud de la urbe. Nueva York es la Babel posmoderna. Inclusive, poseía no una, sino dos torres de Babel: las torres gemelas del World Trade Center, que fueron las más grandes de la ciudad. Centro de operaciones financieras del mundo; eran el símbolo del poder económico, en ellas laboraban diariamente cincuenta mil personas de diversas nacionalidades. Un ataque terrorista, el día 11 de septiembre de 2001, acabó con ellas. Fueron derribadas cuando sendos aviones de vuelo comerciales secuestrados, se impactaron en cada una, provocando las explosiones que las derrumbarían. El ataque tiene un significado que no es posible conjeturar todavía, debido a lo reciente del suceso.



Vista aérea de la ciudad de Nueva York.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### 2.2.3 Entropía: caos y azar (Leviatán y las instituciones totalitarias)

La entropía (gr. *entropé*, vuelta) en física, es una magnitud usada en termodinámica para expresar el grado de desorden de la materia. A la degradación de la energía corresponde un incremento de la entropía. Por ejemplo, el vapor contenido a presión en la caldera puede, al ser dirigidas sus moléculas al cilindro, empujar un émbolo y producir trabajo; por el contrario, si dicho vapor es disipado en la atmósfera aporta sus calorías a la misma, pero esta energía es desordenada e irrecuperable. El segundo principio de la termodinámica expresa que en tal caso, las transformaciones son irreversibles, ya que el vapor disipado no puede volver a constituir el líquido, por lo que la entropía aumenta. Por otra parte, en la teoría de la comunicación, este concepto designa a la incertidumbre de la naturaleza de un mensaje dentro de un conjunto de ellos (la entropía es nula cuando no existe incertidumbre).

En 1865 Clausius forjó el concepto de entropía, el vocablo significa "replegamiento sobre sí mismo"<sup>41</sup>; e implica considerar a la energía calorífica como un desorden en el que las moléculas se desplazan al azar, en diferentes direcciones y velocidades. La transformación irreversible es debida a la incapacidad de las moléculas por un retorno espontáneo al orden, lo que significaría un restablecimiento del trabajo mecánico. Ahora bien, la tendencia de la entropía a aumentar indica que las estructuras más comunes, las que representan el desorden máximo, son las más probables. De aquí en adelante, se aplica el concepto de entropía a cualquier tipo de evolución, ya que cualquier cambio en un sistema aislado, hará aumentar a la entropía, y abandonado a sí mismo, tendrá tendencia a degradarse, pues su evolución irá del orden al desorden. La generalización se extendió al

<sup>41</sup> Albert Ducrocq, *La aventura del cosmos*, p. 95.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

considerar al Universo como un sistema aislado (¿con qué podría efectuar intercambio?), cuya entropía no puede sino crecer de manera ineluctable, por lo que cualquier fenómeno irreversible, cualquier evolución, aumentará la entropía del universo. Ello significa una degeneración sistemática. Filosóficamente, esta idea refuerza el pensamiento instintivo del hombre que se ha imaginado la evolución del Universo a partir de una creación inicial de organización, el principio como un estado inicial de elevada organización alterado por la entropía.

La teoría de la relatividad supuso la ruptura con la física clásica. Einstein formuló la teoría de la relatividad compuesta en tres partes: la relatividad limitada (1905) que modifica las leyes de la mecánica newtoniana e introduce la equivalencia entre masa y energía; la relatividad general (1916), teoría de la gravitación relativa a un universo de cuatro dimensiones, curvado y finito; finalmente, un ensayo sobre la teoría del campo unitario. Se apartó de este modo, de la física clásica, cuyas formulaciones afirman que la velocidad de la luz en el vacío es infinita, y el tiempo y el espacio poseen carácter absoluto. Einstein estableció que no era posible determinar por medios físicos el movimiento de ningún objeto perceptible con relación al espacio. En consecuencia, tiempo y espacio eran relativos; el carácter relativo del tiempo y el espacio se corrobora después de la demostración de la equivalencia entre masa y energía. Según la fórmula:  $E=mc^2$  (donde  $E$  es la energía,  $m$ , la masa, y  $c$ , la velocidad de la luz en el vacío). Las consecuencias de esta equivalencia teórica quedaron patentes al producirse las primeras explosiones atómicas. Amplió posteriormente, la teoría de la relatividad especial al campo gravitacional. Para una generalización, Einstein retomó las aportaciones de varios científicos (teoría de los campos electromagnéticos de James C. Maxwell, la teoría del espacio-tiempo, pseudoeuclídeo, de Hermann Minkowsky, la noción de curvatura de Bernhard

Riemann), con ellas elaboró su teoría de la relatividad general: "cuando un cuerpo está en libertad queda fuera de la acción de toda fuerza y su forma de movimiento expresa únicamente propiedades del espacio - tiempo de los lugares por donde pasa"<sup>42</sup>.

El paradigma actual de la ciencia gira en torno a la teoría del caos, la teoría esencialmente enuncia que el caos es un orden tan complejo que como fenómeno es inabarcable por nuestra percepción. Su complejidad reside en un orden geométrico que rompe con la geometría clásica euclidiana, que está fundamentada en las dimensiones del punto, la línea, el plano y el volumen. La teoría del caos postula un orden geométrico más complejo, el cual de hecho, origina las formas irregulares, y se basa en una transición entre dimensiones conocida como fractales (ver Mandelbrot), lo que implica que un punto puede ser la proyección de muchas líneas. El laberinto del macrocosmos y el caos como punto de partida, en un ciclo de eterno de retorno.

El Leviatán es un monstruo marino de la mitología fenicia; aparece también en la Biblia como símbolo de las potencias del mal. El *Leviatán*, es un tratado escrito por Thomas Hobbes en 1651: donde el autor intenta describir la naturaleza del Estado. El Leviatán todopoderoso y vigilante en el que los individuos abdicar sus derechos en un contrato social, para no destruirse entre sí (*homo homini lupus*: el hombre es el lobo del hombre). Según el materialismo mecánico de Hobbes, la naturaleza se compone exclusivamente de cuerpos en movimiento: cuerpos naturales (animales y hombres) y cuerpos artificiales (máquinas). El hombre es animado por un movimiento interno (deseo) y sometido a los movimientos de los demás cuerpos, que determinan su imaginación y sus conocimientos. En esta teoría, Hobbes compara a la política en cuanto ciencia, con la mecánica; y postula que el Estado es un cuerpo artificial donde deben unificarse las

<sup>42</sup> Albert Einstein, *Sobre la teoría especial y la teoría general de la relatividad...* p. VII.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

voluntades individuales y que estos cuerpos políticos son irreductibles a cuerpos naturales en la medida que son el producto de la libertad humana concebida como un hecho histórico y práctico. Dado que el hombre teme a la muerte, está destinado a salir de un estado natural supuesto donde "el hombre es un lobo para el hombre", y a crear y a someterse después al Estado-Leviatán. La libertad referida a la historia y a la política, es una noción que renueva la teoría política, ya que anteriormente la libertad estaba condicionada por el destino (presocráticos), por la naturaleza y la razón (Epicuro, Platón, Aristóteles).

"El contrato social es una monstruosidad"<sup>43</sup>, según afirman los anarquistas, los principales detractores de Rousseau. En su obra *Vigilar y castigar*, Michel Foucault, comenta acerca de las instituciones totalitarias: cárceles, manicomios y hospitales. En ellas se segrega a sectores de la sociedad que indican su descomposición, pero que es necesario mantener al margen para "mantener el orden social". En las cárceles se mantiene cautivos a aquellos que han roto el contrato social, sin embargo los criminales son producto de la sociedad de Estado; los manicomios albergan a aquellos que no comparten el consenso de dicha sociedad, porque evaden la monstruosa realidad; los hospitales se ocupan de los enfermos de la sociedad. Una forma de control del sistema.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

2.3 Transcreación del laberinto  
2.3.1 Plagiotropía y ortogonalidad: meandro y orto (los periplos de Nearco). 2.3.2 Enigma y logogrifo: bitácora, sextante y octante. 2.3.3 Neapolis y paleópolis: el Mictlán, *laberinto y ciudad*

### 2.3.1 Plagiotropía y ortogonalidad: el meandro y orto (los periplos de Nearco)

En principio, es importante precisar ciertos conceptos que se desarrollarán en este punto: comencemos por "transcreación": en primera instancia, está la creación del laberinto, éste se concibe en el plano del mito, y por él trasciende a símbolo; en segundo lugar está la recreación del laberinto, en ella se interpreta el fenómeno del laberinto como la esencia de la existencia humana: el ser en el laberinto; y finalmente, en tercer término está la transcreación del laberinto, aquí se presenta la propuesta morfológica de un laberinto, que corresponda semióticamente con el sentido de ciudad, es la materialización polisémica de laberinto.

El segundo concepto es "plagiotropía", término adoptado por Haroldo de Campos para explicar el proceso literario<sup>44</sup>; y que proviene de la botánica (gr. plágios, oblicuo, que no está en línea recta), designa un movimiento de derivación o ramificación por oblicuidad, lo cual propone un sentido polifónico, y derivado de esta bifurcaciones, una "semiosis ilimitada" (Peirce) o "infinita" (Eco). A partir de esta noción fundamental, puede esbozarse mentalmente un plan del laberinto. La morfología del laberinto se fundamenta en la noción de plagiotropía, es decir, en que el sentido no es en línea recta. Con la oblicuidad se rompe el paralelismo y la perpendicular; en esta nueva relación formal el sentido de orientación se tomará confuso y

<sup>43</sup> Anselme Bellegarrigue, *Manifiesto*, p. 23

<sup>44</sup> Haroldo de Campos, op. cit., pp. 21-22.

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

la idea de un orden recto se quebrará. La ciudad al crecer ha seguido esta lógica, pues ya no se expande respetando una traza rectilínea, en la que la arquitectura quedaba constreñida a cajones regulares; con la oblicuidad también se fragmenta la proporción. En la periferia, la trama tiene la apariencia de una red irregular y accidentada.

Un concepto más por precisar es la "ortogonalidad"; es todo lo contrario a lo anteriormente descrito, pues su fundamento es la recta o el ángulo recto. La arquitectura urbana, en la cual reside la fisonomía del paisaje de la ciudad, es preponderantemente ortogonal. La ortogonalidad corresponde a una geometría euclídiana, que tiene como mayor fundamento a la línea recta. La percepción del ciudadano es una percepción de planos ortogonales, una proyección ortogonal: es decir, una percepción artificial del espacio. En ella, queda cancelada la percepción de la cuarta dimensión (espacio y tiempo) y se sustituye por una percepción bidimensional (el plano).

La unidad formal del laberinto será el meandro, por constituir éste, una sinuosidad o camino curvo que tiene un origen natural como el curso de los ríos. Imaginemos ahora, el plan del laberinto, provisto de caminos con un trazo curvo, cuyo diseño ramificado sea tan complejo como barroco y no excluya a las espirales, las elipses y las parábolas. Una ciudad con un trazo semejante, guarda una gran analogía con una nervadura o un mapa neuronal. Este tipo de ciudades con calles sinuosas, se encuentran sobre todo en el medio Oriente, aunque la ciudad de México también cuenta con ciertas zonas donde las calles tienen esta característica. La intención de proponer al meandro como unidad formal del laberinto, en oposición al orto (línea recta), es triple: restablecimiento de los caminos naturales (especie de metáfora de la planificación de la ciudad versus la expansión espontánea de la misma);

restablecimiento de la percepción del espacio abierto versus espacio ortogonal (experiencia estética de la cuarta dimensión); proposición de una multiplicidad de posibilidades y por lo tanto de significados y soluciones (riqueza de un espacio transcultural como lo es la ciudad). La morfología del laberinto a partir de meandros será orgánica, y de alguna manera, así es el transitar de la sociedad en la ciudad, una serie de trayectorias sinuosas, de ires y venires, de encuentros y partidas, un caos de caminos y alternativas. Se puede decir, siguiendo esta analogía, que la forma ortogonal de la ciudad corresponde a la inercia: su recorrido, que implica movimiento, es decir una relación tiempo - espacio, corresponde a la idea de una morfología orgánica del laberinto. Pero también, se pretende evocar un entorno más natural para el ser humano, a partir de un espacio cuyo transitar provoque la sensación ambigua, de sentirse atrapado en un entorno hostil y al mismo tiempo desear que la salida nos conduzca a un ambiente más libre.

Con el nombre de los periplos de Nearco, se conoce al episodio histórico que constituye el relato de las navegaciones del almirante de las flotas de Alejandro Magno, desde las fuentes del Indo hasta el mar Rojo, también es un documento importante de la geografía antigua. A finales del año 326 a.C., Alejandro Magno y su cansado ejército deciden retornar, después de una campaña de conquistas de ocho años; parte del viaje se hizo por mar y se confió la flota a Nearco. Periplo es circunnavegación, es decir, rodear el continente por mar, o como hizo Nearco, costeando. En el laberinto, los meandros se conocerán como los periplos de Nearco, por ser rutas que pretenden llegar a buen puerto; periplo porque buscan orientarse hacia la salida, rodeando los obstáculos.

En este sentido, podemos pensar que para salir del laberinto es necesario contar con una carta de

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

navegación, un mapa de rutas, una guía Roji o una brújula. Si se tiene un buen sentido de la orientación, los cuatro puntos cardinales podrían ser una ayuda, aunque la posición del sol en el cenit contribuiría a la confusión en este caso. Según Borges, el laberinto más complicado es el que carece de paredes: un desierto. Todo parece indicar que un espacio laberíntico, tierra de nadie, es el espacio de la vacilación, de la duda. Es quizás, debido a que el laberinto como símbolo no es otra cosa que la vida misma y sus caminos nuestras decisiones. El laberinto de la vida con sus caminos serpenteantes. De la elección del camino deriva el paisaje, la aventura, el encuentro (¿con lo desconocido?). Borges aconseja que para salir del laberinto se debe doblar siempre a la derecha (dirección contraria a la que Dante y Virgilio siguen para bajar cada vez más a los círculos del infierno). Alicia en el país de las maravillas inquiere al gato sobre qué camino debe tomar, el gato le responde que depende de adónde quiera llegar. Alicia le dice que eso no importa, el gato le responde que en tal caso tampoco importa cuál sea el camino que se elija; interesante metáfora acerca del sentido de la vida y el propósito personal. En las enseñanzas de Don Juan se halla implícita la manera de elegir un camino; instruye a Castaneda respecto a que "cualquier cosa es un camino entre cantidades de caminos", sin embargo, para distinguir qué camino debe ser recorrido debe hacerse una pregunta a sí mismo: "¿tiene corazón este camino?". Luego le dice: "todos los caminos son lo mismo: no llevan a ninguna parte", pero uno tiene corazón y el otro no, "uno hace gozoso el viaje, mientras lo sigas eres uno con él; el otro te hará maldecir tu vida; uno te hace fuerte, el otro te debilita."

### 2.3.2 Enigma y logogrifo: bitócara, sextante, octante y astrolabio

En el mar abierto, otro laberinto sin paredes, los navegantes se sirven de instrumentos para orientarse, además de la brújula y el telescopio. Para arribar a tierra o para llegar a su destino (palabra demasiado significativa), deben saber interpretar las señales en el horizonte, el levante y el poniente, la posición de los astros. Por lo que probablemente, el camino sea un enigma (cómo llegar), o el enigma sea el destino (adónde llegar). Al respecto, Borges opina que la solución al misterio siempre es inferior al misterio. Resolver el enigma supone el escape del laberinto. ¿Cuál es la solución al enigma? En primer lugar, ¿en qué consiste el enigma, cuál es el enigma, qué es el enigma? La salida del laberinto, lo que se encuentra en el centro del laberinto, el laberinto mismo. A lo mejor, el enigma estriba en considerar a un laberinto de apariencias como la única realidad posible. El despertar, el abrir los ojos, quitarse la venda que los cubre, curar la ceguera, quizás desvanezca el espejismo de un laberinto ilusorio edificado por la mente del sistema.

En suma, el enigma es individual. ¿Existe alguna verdad oculta, desterrada de la consciencia? El enigma del laberinto sea tal vez la raíz del poder, económico, político o ideológico. ¿Existe información oculta o manipulada a favor de un grupo social? Posiblemente, lo más terrible sea que el laberinto esté construido de enigmas. Supongamos que el enigma del laberinto se llame logogrifo; imaginemos que uno ha entrado a resolver el enigma y sale del laberinto con una verdad, hallazgo o revelación que le permite valorar en forma distinta a la realidad. El logogrifo sería una palabra adivinada a partir de otras que presentan letras o sílabas comunes, deducidas a partir de inscripciones en los muros del laberinto. Para el presente caso, no existe

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

una palabra única o totalizadora. Explicaremos: el público entrará al laberinto y al transitar por su interior podrá ver en los muros del laberinto, imágenes e inscripciones; como no existe un recorrido general sino múltiple, el vagar del público dentro del laberinto se traducirá en una búsqueda de significados más que la búsqueda de la salida. Siguiendo sus propias inclinaciones habrá quien busque la salida lo más rápido posible (y posiblemente se tarde más en encontrarla), quien disfrute el paseo y la salida lo encuentre a él, quien o quienes deseen deambular por todo el laberinto como por un museo, quienes lo encuentren aburrido y sólo lo consideren como un estorbo en su camino cotidiano. El laberinto puede convertirse en un laboratorio de relaciones humanas y de las conductas del ser humano. La experiencia estética no sólo se reducirá a vivenciar al laberinto como una metáfora del caos urbano, sino que puede extenderse al terreno de lo psicológico al derribar el esquema ciudad por el esquema laberinto, y que de esta manera, la apariencia de laberinto obligue a la búsqueda de sentido. El logogrifo sería este sentido, una pretendida verdad descubierta individualmente por cada persona que recorra el laberinto, pues cada quien recorrerá distinta ruta y recogerá información específica para resolver el logogrifo, solucionar su enigma, salir con su palabra.

Cierto es, que para descubrir la palabra, cada persona deberá interpretar las imágenes e inscripciones de los muros por donde siga su trayectoria. Habrá más de uno que insista en que el enigma del laberinto sea uno y esencial, y se dilate horas tratando de recorrer todo el laberinto pensando que hay muros cuyas imágenes e inscripciones merecen ser descartados en virtud a un proceso de discriminación muy personal. En realidad, el logogrifo es una verdad muy personal que quizás corresponda con la percepción que se tiene del mundo, o con la casualidad y el azar del camino recorrido de entrada a salida. Quizás el logogrifo no sea más que una impresión y superficial, en cuyo caso

sea probable que refleje el perfil de personalidad. Antes de entrar se le dirá a la gente que debe adivinar una palabra a partir del método a continuación descrito: se les debe decir que tal palabra es la solución para salir del laberinto (especie de contraseña); para una interpretación adecuada deberán proceder conforme a un código según el cual las imágenes son las vocales y las palabras clave de las inscripciones son las consonantes; se les dotará de instrumentos para guiarse hacia la ruta indicada cuyo sentido ayude a deducir la palabra y los conduzca hacia la salida.

Tales instrumentos usados por la navegación son los siguientes:

- Bitácora:** caja náutica en forma de cilindro que contiene a su vez,
- Sextante:** un sexto de círculo (60°) que sirve para ver la posición del elemento en la imagen cuya letra inicial será una vocal,
- Octante:** un octavo de círculo (45°) que sirve para ver la posición de la palabra de la inscripción cuya letra inicial será una consonante,
- Astrolabio:** aro para ver si la imagen embona dentro de él.

### Instrucciones (contenidas en la bitácora):

Cuando el espectador encuentre una imagen, deberá pararse a tres metros aproximadamente del muro y sostener con su mano derecha frente a sus ojos el sextante, mirar a través del ángulo en posición vertical para distinguir cuál de los elementos de la imagen debe elegir para considerarlo una letra vocal.

Cuando el espectador encuentre una inscripción, deberá pararse a tres metros aproximadamente del

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

muro y sostener con su mano izquierda al octante, mirar a través del ángulo en posición vertical para distinguir cuál de las palabras de la inscripción debe elegir para considerarla una letra consonante.

Cuando el espectador encuentre una imagen cuyos elementos no se adecuen a la observación por medio del sextante (que no aparezca elemento alguno por ejemplo, o que el sitio donde el sextante ubica la visión muestre más de un elemento –terrible caso de confusión–, o en el molesto caso de que el elemento en cuestión no inicie con vocal), entonces se emplea el astrolabio que es un aro que deberá ser sostenido con ambas manos, y habiéndose parado a tres metros aproximadamente del muro, ver a través de él si la imagen coincide, es decir, que todos sus elementos estén dentro del aro; si esto ocurre deberá interpretarse a toda la imagen como una unidad y tomar la vocal repetida o acentuada del concepto.

Cuando los instrumentos puestos al servicio del navegante, no han sido útiles para la elaboración de la palabra – contraseña, se deberán anotar las impresiones del viaje y reducir a su mínima expresión, sintetizando en una palabra lo que la experiencia ha significado para el espectador.

En la bitácora encontrará el navegante – ciudadano – espectador, un lápiz para anotar las letras o palabras, una hoja donde anotarlas y que deberá entregar a la salida del laberinto. Si el orden de las letras no coincide con la articulación de una palabra, se sugiere agotar todas las posibilidades de combinación, si no da resultado, escriba la que más se asemeje.

### 2.3.3 Neapólis y paléopolis del Mictlán, laberinto y ciudad

Las ciudades más importantes del mundo han sufrido el proceso del cambio gradual de la antigüedad a la modernidad, en su paisaje urbano coexisten las arquitecturas del pasado más remoto, el intermedio, el inmediato, y del presente. El conjunto plástico resultante de la coexistencia de la arquitectura de distintos tiempos históricos, compone un paisaje urbano heterogéneo, como si de sucesivas capas geológicas se tratase, visibles a simple vista, una especie de collage o ensamblaje surrealista (posible inspiración de la arquitectura posmoderna), que parece un escenario de arquitectura fantástica.

La ciudad de México cuenta con un escenario denominado La plaza de las Tres culturas, ubicada en Tlatelolco, antigua ciudad prehispánica y actual colonia próxima al centro de la ciudad; en dicho lugar, se compone un conjunto urbano compuesto por arquitectura prehispánica, colonial y contemporánea. La plaza de las Tres culturas sintetiza visualmente la historia de México, es un entorno que resume lo que es México. Resulta sumamente significativo que en este sitio sucediera el hecho histórico de la masacre del 2 de octubre de 1968, en la que el gobierno del Presidente Gustavo Díaz Ordaz reprimiera brutalmente la manifestación de los estudiantes, en dicha ocasión Luis Echeverría Álvarez fungía como secretario de Gobernación y acató las órdenes del sistema de poder para cometer el leso crimen contra la humanidad, su premio sería ocupar sucesivamente la presidencia de la república. Sin embargo, éste no es el escenario del poder, sino de la injusticia.

Los prehispánicos construían sus pirámides unas encima de otras, según la concepción cíclica del tiempo que regía su cosmogonía. Los conquistadores hicieron

## TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO

algo similar: sobre Tenochtitlan construyeron la ciudad colonial de México, y del Templo Mayor sólo se conservan unas cuantas ruinas a un costado de la catedral metropolitana, pues procedieron a la destrucción sistemática de ese mundo cultural ajeno al occidental. El centro de la ciudad es el verdadero escenario del poder desde tiempos prehispánicos: México, el ombligo de la luna, el ombligo del universo, el centro del universo, según la concepción de la ciudad barroca. Escenario de poder: la catedral metropolitana, imponente, símbolo del poder divino y de la religión católica; el palacio nacional, símbolo del poder político y militar; el edificio de gobierno de la ciudad, símbolo de las fuerzas del orden público; la plaza misma, espacio sociófugo en cuyo centro se erige la bandera nacional de tamaño colosal, espacio de encuentros y relaciones sociales, protestas y marchas multitudinarias, actos políticos, mítines, espectáculos masivos, punto de reunión, punto de mayor atracción para los habitantes de la ciudad de México. La paleópolis o ciudad vieja coexiste con la neopolis, la ciudad nueva, pasado y presente se juntan en el centro: templo mayor, catedral metropolitana, arquitectura neoclásica, metro y vías vehiculares.

Observando los pasillos del Templo Mayor, se asemeja a un laberinto de piedra, un laberinto prehispánico. La idea surge ahí: las ruinas del Templo Mayor parecen un laberinto, estas ruinas son en cierto modo, el submundo de la ciudad de México. El Mictlán o submundo prehispánico, era el lugar donde las almas de los muertos se preparaban para la segunda vida en la región de la oscuridad y el frío. El Mictlán, región de la noche hasta donde el mismo sol era conducido por Xolotl. En la mentalidad del mexicano persiste a modo de vestigio antropológico, de atavismo cultural, cierta forma de pensamiento prehispánico que ha sido absorbida por la mentalidad eurocentrista. El libro de Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, fue el



Las ruinas de Templo Mayor, en el centro de la Ciudad de México, su apariencia a simple vista semeja un laberinto para el visitante común.

segundo factor para fortalecer la idea: bajo la capa de convencionalismos sociales permanece oculto (según lo podemos apreciar gracias a la Hermenéutica), un submundo cultural rico en matices que configura nuestro ser como mexicanos; el laberinto de la soledad es la metáfora de la complejidad del espíritu mexicano, su culto a los muertos y su temor receloso hacia los vivos. El laberinto de la sociedad mexicana es un submundo histórico cultural que ha dejado las huellas y los traumas de los hitos de México: la conquista, la independencia, las invasiones extranjeras, la reforma, la revolución y más recientemente, la dictadura de partido.

En la figura del Mictlán, se encuentran en unidad laberinto y ciudad. El laberinto de utopía es el submundo de la ciudad de México, o dicho en otros términos, el laberinto es la metáfora del caos urbano; símbolo de la complejidad estructural, urbana y arquitectónica, de las relaciones sociales y la comunicación; símbolo del poder del sistema: la sociedad es un laberinto de signos ideológicos y de índole diversa que sirven para confundir al ciudadano común y sumirlo en la ignorancia y la esclavitud.

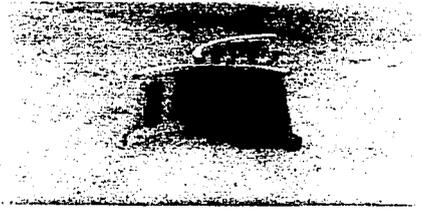
## *TEORÍA CRÍTICA DEL LABERINTO*

La experiencia estética colectiva que resulte de transitar el laberinto espacial permitirá al público establecer una identidad entre laberinto y ciudad. La intención es manejar un tono y una atmósfera al interior del laberinto que promueva mecanismos psicológicos de asociación y analogía, que induzcan al público a desarrollar reflexiones frente al hecho de vivir en una ciudad como un ambiente opresivo y hostil, pero al mismo tiempo, un entorno de servicios de alto costo cuyo precio debe pagarse si se quiere disfrutar del mínimo de ellos. La experiencia puede arrojar resultados insospechados, según la riqueza de la psique, la intensidad de la experiencia, desde claustrofobia, angustia, interés, diversión, espanto, molestia, hasta sensaciones agradables y desagradables al gusto, el olfato, el tacto, el oído y la vista. El resultado más óptimo ideal, sería el encuentro con uno mismo, ya que este laberinto también simboliza el laberinto interior. En suma, podría decirse que si este fuera el resultado en algunos casos aislados, por ejemplo el 1% de los asistentes al laberinto, se podría concluir que la hipótesis: el laberinto de utopía es un laberinto de conocimiento, se ha cumplido.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# CAPÍTULO 3

## Praxis proyectual de un laberinto



Bocetos tridimensionales en cartón de los módulos del Laberinto de Utopía.

**Problema: ¿cómo construir un laberinto?**  
**Elementos de factibilidad**  
**Tipología del laberinto**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

### **3.1 Problema: ¿cómo construir un laberinto?**

- 3.1.1 Material: papel periódico (y cartón).** 3.1.2 El sitio: Plaza del Zócalo. 3.1.3 Ruta crítica

#### *3.1.1 Material: papel periódico (y cartón)*

La elección del material es de suma importancia para el presente proyecto, pues de una adecuada elección depende la posibilidad de realización, tanto por costos como por operatividad del mismo material. El material elegido es el papel periódico. Se ha pensado en este material por varias razones: Puede decirse que no hay nada más urbano que un periódico, ya que representa el continuo devenir de lo cotidiano, la transformación incesante en el entorno de la ciudad, la avalancha de acontecimientos tanto locales como regionales e internacionales; es impensable un periódico en un medio rural, puesto que el modo de vida de este ámbito rehusa la novedad y el cambio. El periódico simboliza tanto lo histórico como lo social, el antagonismo, el movimiento, la comunicación, la ideología, la cultura. El periódico es un testimonio de la era moderna y su utilización o incorporación en una obra de arte actual la dota de significado y valor cognoscitivo. Plásticamente, el material elegido presenta a la vista el color y la textura del asbesto, de la "selva de concreto". Visualmente, el laberinto es una estructura parasitaria dentro de un laberinto más grande que lo contiene: la ciudad.

Inicialmente, se pensaba utilizar el periódico apilado para formar muros de tres metros de altura; sin embargo, la cantidad de papel necesaria para llevar a cabo el proyecto era excesiva, calculada en 76 toneladas como mínimo, el costo aproximado de \$38,000.00, sin contar gastos de almacenaje, transportación en tres trailers con capacidad de 25

toneladas cada uno, y la descarga y distribución del material; además se debía considerar el tiempo de construcción del emplazamiento, la dificultad que presenta el papel expuesto al aire libre, la posibilidad de que los muros – pilas de papel periódico pudieran caerse accidental o intencionalmente. En una de las etapas tempranas del proyecto, se consideró la utilización de alambre, alternando pilas de papel periódico, paredes de 1.5 m., cuyo grosor fuera la misma hoja de papel, y andadores de 75 cms. de alambre tensado a lo largo horizontalmente; en la perspectiva de un proyecto aun no bien afinado, con la intención de ahorrar cantidad de papel y de alternar vistas obstruidas con densidad de peso, con ligereza de peso, y vista libre para integrar laberinto y entorno urbano. Esta idea era interesante, pero fue desechada debido a que la forma del laberinto no había sido resuelta, y la propuesta de alternar andadores de alambre, paredes ligeras de papel y muros – pila de periódicos, presentaba un problema formal más complejo, aunque no por eso, más eficiente para las necesidades del proyecto; además, la estimación del material requerido seguiría indicando que la cantidad era excesiva.

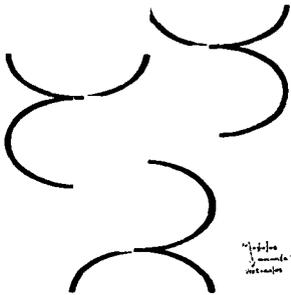
#### *La solución: los módulos.*

¿Qué forma debía adoptar el material elegido? Dependiendo de la respuesta, se llegaba a la solución para emplear eficientemente al papel periódico. Partiendo de la lógica de que el laberinto es una estructura altamente compleja cuyo orden no es rectilíneo sino oblicuo, de lo que se desprende que en términos matemáticos, las posibilidades no son lineales sino ramificadas, y que en términos geométricos, se pasaría de lo euclidiano a lo fractal: el orden del caos. A continuación, se pensó en la unidad formal del laberinto, a la que denominaremos en lo sucesivo, el

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO

módulo. Esta, tiene la forma siguiente en vista área: dos mitades de círculo que se unen de manera que parecen el grafismo de un alacrán; el arco superior está en posición horizontal mientras que el arco inferior está en posición vertical, ambos se unen en el centro de la parte cóncava del primer arco y el extremo del brazo superior del segundo arco. La concavidad de cada arco es de 2.5 m., mientras que su altura es de 1.8 m.

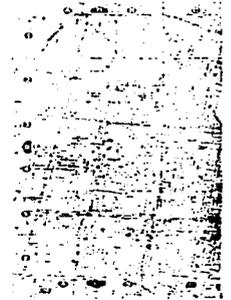


Boceto gráfico de los módulos del Laberinto de Utopía.

Los módulos están hechos de la siguiente forma: se trata de dos bastidores que hacen a los dos arcos, cada bastidor es un políptico (siete segmentos), cuyas paredes son hojas de cartón de 1.8 m. de altura por 45 cms. de ancho. Todas las paredes están forradas por papel periódico, por el frente y por atrás. Cada bastidor – políptico, se ensamblará con pies o bases de cartón, también forrados con papel periódico, ubicados en las uniones de las paredes, para darles estabilidad. La unión de los bastidores para ensamblar el módulo, se hace en el momento de la Mesa de trabajo, con papel engomado. El ensamblado de cada módulo se hace del siguiente modo: primero se unen los bastidores, segundo se les ponen los pies y tercero se instalan de pie en el sitio previamente señalado.

### 3.1.2 El sitio: Plaza del Zócalo

La elección del lugar es arbitraria, según ciertas opiniones; es decir, que el laberinto podría instalarse como ambientación en cualquier lugar abierto: CU, plazas delegacionales, la plaza de las Tres culturas, la glorieta de Insurgentes; que podría instalarse en micro en lugares cerrados, escuelas, centros comerciales, centros recreativos. ¿El resultado sería el mismo? No estamos de acuerdo. El laberinto de utopía debe instalarse en el lugar adecuado y ese sitio es la Plaza del Zócalo. Se mencionó anteriormente, que la Plaza del Zócalo es el escenario del poder: centro del ombligo de la luna, centro del universo. El sitio simboliza el poder, y la relación del grupo en el poder con la masa desposeída. Es además, escenario de las relaciones sociales, es un sitio donde pueden encontrarse gente de todos los estratos sociales. Es un lugar cosmopolita, visitado por una gran cantidad de extranjeros, quienes perciben de manera más objetiva este fenómeno: el Zócalo como escenario del poder nacional es imponente, es un espacio abierto que puede provocar la agorafobia, es un espacio vertiginoso, sociófugo, punto de encuentro en constante movimiento, como si se viera el desplazamiento de las moléculas del agua en ebullición. Es el lugar de la incertidumbre, de las posibilidades, del azar: es utopía.



A la derecha, plano de ubicación del Zócalo de la Ciudad de México; a la izquierda, plano de la Guía Roji para la ubicación del mismo Zócalo.

## *PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO*

Ciertamente, se trata de un espacio sociófugo, ya que la mayor parte del tiempo sólo es empleado como un punto de encuentro y de inmediata partida hacia los cuatro puntos cardinales, hacia todas las rutas y caminos concebibles dentro de la ciudad de México. No es un lugar para estar, de hecho, las formas más cómodas para llegar ahí son en metro y a pie, ya que cualquiera que haya intentado llegar en automóvil se habrá percatado de lo difícil que es llegar al centro. Sin embargo, espacio público por excelencia, es el escenario de eventos masivos gratuitos, punto culminante de marchas multitudinarias, plantones, mítines y actos políticos; entonces el lugar se convierte en el espacio sociópeto óptimo, el punto de convergencia ideal de la sociedad: quien haya participado en un acto político en el Zócalo y entonado el himno nacional junto a miles de personas, sabrá de lo que estamos hablando. Así, vemos que el Zócalo cumple con dos funciones: de convergencia por dispersión y de convergencia por convocatoria. El laberinto de utopía empleará la convergencia por convocatoria.

El siguiente paso, es estudiar el comportamiento de la Plaza del Zócalo; es decir, estudiar visualmente el comportamiento del lugar. Un primer acercamiento se efectúa en un recorrido dentro del cuadro, atravesando de lado a lado la plancha del Zócalo: esto sirve para evaluar que los recorridos no pueden ser rectos, sino que siempre se ven alterados por encontrar grupos de personas, u obstáculos tales como stands o tarimas cuando va a suceder algún acto público. Se estudia la plaza, observándola a nivel normal por sus cuatro flancos; entonces se aprecia un movimiento constante de gente que fluye en distintas direcciones, mientras que otras permanecen estacionadas durante breves lapsos de tiempo.

La conclusión es, que lo que determina al comportamiento del lugar y puede servir para desarrollar una propuesta formal del laberinto, es el movimiento. La mejor forma de estudiarlo es a partir de una vista panorámica. Desde la cafetería del Hotel de la ciudad de México, arriba de los portales, se tomaron fotografías y videopelícula de la Plaza del Zócalo para estudiar el movimiento y las trayectorias; lo cual determinó que las trayectorias tienen una lógica azarosa y el movimiento tomado como un elemento abstracto se torna caótico. Las trayectorias son sinuosas y los desplazamientos en diversos sentidos, con distintas velocidades y distintos ritmos de recorridos. El movimiento general es absolutamente inabarcable con una ojeada, es un movimiento lento, y de manera casi imperceptible, la configuración de toda la plaza cambia incesantemente; grupos de personas se reúnen, se detienen, dialogan, se agrupan en torno a un merolico, mimo o danzantes, otros grupos aislados se desplazan a lo largo de la plancha sin detenerse jamás, individuos se dispersan en todos los sentidos: imposible cuantificar tanto movimiento.

En ciertas fotografías se tomaron cuadros de acción congelada, en los que es posible analizar la composición plástica de la plaza en determinados momentos. Uno de estos momentos, que fue particularmente interesante, ocurrió al atardecer, cuando se baja la bandera del asta. Un destacamento militar baja a la bandera y la enrolla en un largo churro; mientras tanto, alrededor del asta se ha agrupado la mayor parte de la gente que está en el Zócalo, formando un cuadrado con el lado que da hacia el Palacio Nacional, abierto para dejar pasar al destacamento hacia el interior del edificio. Durante la ceremonia, la plaza se ve como una composición ordenada, al terminar el rito se rompe este orden.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO

### 3.1.3 Ruta crítica

Establecer la ruta crítica del proyecto, ayudará a clarificar los pasos del proceso y tiempos de realización. En primer lugar, se encuentra la investigación documental sobre el tema y la investigación de campo. Este primer paso del proceso durará aproximadamente dos años. Este paso corresponde a la elaboración del proyecto; es decir, la tesis de maestría, la cual se piensa desarrollar en los cuatro semestres que dura la maestría. Los dos primeros capítulos de la tesis, que conforman la mitad de la misma, corresponden a la investigación documental: fuentes bibliográficas, revistas, programas de televisión documentales. Los dos capítulos subsiguientes, o la segunda mitad, corresponden a la investigación de campo: estudio de la ciudad, estudio del sitio para el emplazamiento, bocetaje y trabajo de taller, planos, maqueta.

En segundo lugar, tenemos a la *pre - producción*, la cual consiste en la experimentación del material, estudio de la logística, presentación del proyecto a diversas instituciones para el financiamiento del mismo, mesa de trabajo, difusión del evento. Este segundo paso del proceso abarcará un año más, posterior a la maestría, es decir que será contemporáneo del momento de la obtención del grado, lo cual permitirá haber concluido el proyecto en la forma más depurada. Este paso equivale a la preparación del evento, ya que la experimentación del material dará como resultado la consistencia del proyecto, y ayudará a establecer los costos de material y la logística requerida; todo ello importante para negociar el presupuesto requerido por el proyecto y conseguir el financiamiento en diversas instituciones, ya sean gubernamentales o privadas. Una vez que se ha conseguido el apoyo económico, se debe formar una mesa de trabajo para la elaboración de los módulos, bitácoras y papelería del evento; además de capacitar a los recursos humanos para la descarga del

material, acordonamiento de la zona, ensamblaje de módulos en el emplazamiento, dotación de bitácoras al público y recepción de logogrifos en las salidas del laberinto. La difusión del evento deberá hacerse con cierto tiempo de anticipación, el más adecuado para difundirse plenamente en toda la metrópoli y para causar expectación con respecto a la experiencia que puede proporcionar. Esta difusión deberá ir *in crescendo* unas doce semanas previas y hasta el día del evento.

En tercer lugar, tenemos a la *producción* propiamente dicha: la construcción del laberinto. Este tercer paso puede durar todo un día o una jornada de ocho horas. Asimismo, la construcción del laberinto va desde la transportación del material al Zócalo, el acordonamiento de la zona, la descarga del material y su distribución, el ensamblaje de los módulos, la entrada al laberinto para el público y la dotación de bitácoras, y la recepción de logogrifos en las salidas del laberinto. Los últimos dos puntos, suponen que la construcción del laberinto implica el tránsito del público en su interior, al menos durante cinco horas.

En cuarto lugar, se encuentra la *post - producción*: videograbación del tercer paso, deconstrucción del laberinto y retiro del emplazamiento, transportación y almacenaje del material, recopilación y análisis de los logogrifos, evaluación del evento e informe, reciclaje del material. Este último paso equivale al registro de la experiencia estética colectiva, incluso a su transmisión por televisión, al reporte del evento como noticia, al análisis estético o artístico a cargo de críticos, a su análisis trascendental a cargo de especialistas en diversas ramas de las humanidades, a una memoria o programa documental elaborado a partir de la edición de la videograbación y del análisis de los logogrifos y la evaluación final del evento. Es importante mencionar que se tiene contemplado el levantamiento de la instalación y la transportación del material a un almacén

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

en espera de que se venda como material de reciclaje. El cuarto paso puede durar unas cuantas horas después del evento, cuando se haya retirado el emplazamiento; o unas cuantas días después de la experiencia estética colectiva, cuando ya se haya analizado el acopio de logogrifos y se elabore el informe; o unas cuantas semanas posteriores, cuando el evento haya tenido alguna trascendencia en el público y la crítica especializada; o unos cuantos meses después, cuando se haya concluido el programa documental con todo el material reunido en una memoria histórica del laberinto de utopía.

Hasta el momento, nos encontramos en el primer paso, en un avance del 80%, trabajando paralelamente aspectos incipientes de los pasos más avanzados; desarrollando gradualmente cada una de sus posibilidades. El laberinto de utopía es cada vez más factible, cada vez más real.

### **3.2 Elementos de factibilidad** **3.2.1 Mesa de trabajo. 3.2.2 Logística. 3.2.3 Recursos humanos.**

#### *3.2.1 Mesa de trabajo*

La Mesa de trabajo se instala en el momento de contar con los apoyos económicos y financiamientos para el proyecto, con un equipo de trabajo bien dirigido y capacitado, cuyas funciones están preestablecidas. Propiamente hablando, la Mesa de trabajo es la manera de emplear eficientemente los recursos humanos. La Mesa de trabajo está ubicada en el segundo paso de la Ruta crítica: la *pre - producción*. La Mesa de trabajo habrá de realizar cinco acciones: 1) elaboración de módulos, 2) elaboración de bitácoras, 3) descarga del material y ensamblaje de los módulos en el sitio del emplazamiento, 4) dotación de bitácoras al público asistente y acopio de logogrifos a la salida del laberinto, y 5) la deconstrucción del laberinto.

La Mesa de trabajo estará integrada por el director del proyecto y por los recursos humanos. Las cinco acciones tendrán periodos de tiempo establecidos: 1) una semana, 2) una semana, 3) tres horas, 4) cinco horas, 5) dos horas. Las acciones 1 y 2, se desarrollarán en un taller y la elaboración del material preparado para la construcción del laberinto, podrá agilizar la dinámica del emplazamiento (acciones 3, 4 y 5), el cual se pretende montar en tiempos breves. La organización de las funciones, rutinas y tiempos debe ser estudiada con especial atención.

La capacitación que se llevará a cabo durante la Mesa de trabajo tiene este propósito, de manera que se pueden estudiar la organización de funciones, rutinas y tiempos para el desempeño eficiente de los recursos

## *PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO*

humanos. A partir de una debida capacitación se procederá a la construcción "inteligente" del laberinto, es decir, a su planificación. Todo lo anterior se traduce en trabajo ordenado y coordinado, en resultados óptimos y en un trabajo de calidad irreprochable. La importancia de la Mesa de trabajo salta a la vista y no es necesario hacer énfasis en el hecho de que la ejecución ideal del proyecto depende de una Mesa de trabajo bien dirigida.

El papel que juega la dirección del proyecto es la delegación de responsabilidades, establecer los roles de comisiones, vigilar el proceso en cuanto a calidad y cantidad ( en ese orden), observar que se cumplan las metas de las acciones en cuanto a los plazos de tiempo establecidos, y en todo momento acotar y rectificar el proceso. En un orden jerárquico, el director del proyecto delega la responsabilidad de la coordinación del trabajo colectivo en nueve coordinadores, quienes observan de manera más específica partes del proceso y partes del todo; deben vigilar la calidad y la cantidad en relación al tiempo. A su vez, los coordinadores delegan la responsabilidad de hacer en sus respectivos equipos de trabajo integrados por doce personas, quienes se encargarán de la elaboración de material bajo la supervisión de los coordinadores; además de llevar a cabo la tarea de hacer interactuar al público con el laberinto, y de levantar el material una vez concluido el evento.

El director del proyecto capacita a los nueve coordinadores, en trabajo de pizarrón, sobre como efectuar su labor correspondiente, y también respecto a cómo capacitar a sus respectivos equipos de trabajo. Cada coordinador capacita a su equipo de trabajo, integrado por doce personas, en trabajo de pizarrón, acerca de cómo elaborar un módulo y una bitácora, cómo acordonar el sitio y descargar el material, cómo ensamblar los módulos y levantar el emplazamiento, y lo referente a la interacción del público con el laberinto.

Cada persona deberá saber de antemano, qué papel tiene que desempeñar a cada paso o en cada una de las acciones establecidas por la Mesa de trabajo. Cada persona deberá estar consciente del tiempo disponible para cada parte del proceso, de la manera de elaborar el material y de las rutinas que le corresponden. El trabajo será como un mecanismo de reloj, una organización estricta.

La Mesa de trabajo se instalará un mes antes de la construcción del laberinto para tener un tiempo de reserva. El material realizado se almacenará hasta la fecha del emplazamiento y para ser cargado en los vehículos de transporte. Se citará en el lugar de almacenamiento a los recursos humanos con una hora de anticipación para evitar imponderables y descontrol. Cada punto del plan deberá ser estudiado con cuidado para una óptima realización del proyecto. Cualquier punto no previsto por la Mesa de trabajo, surgirá en el momento.

### *3.2.2 Logística*

La logística como parte de la ciencia militar que calcula, prepara y realiza cuanto se refiere a la vida, movimientos y necesidades de las tropas que están en campaña, nos servirá para determinar las necesidades del laberinto. La logística del laberinto se divide en dos partes: producción y apoyo logístico.

La producción es todo lo referente al material necesario para la elaboración de los módulos y de las bitácoras, asimismo se considera a los recursos humanos quienes con su mano de obra o fuerza de trabajo serán quienes elaboren los módulos y las bitácoras; todo lo anterior requiere de un presupuesto y de un financiamiento.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## **PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO**

El apoyo logístico es más diverso e incluye los puntos de enlace sin los cuales las distintas partes del proceso del laberinto no se podrían ensamblar. Entre ellos, vehículos de transporte para el material, un lugar para el almacenamiento del mismo, un lugar para instalar la mesa de trabajo, el sitio del emplazamiento, herramientas para la elaboración del material, herramientas para el acordonamiento del sitio, herramientas para la construcción y deconstrucción del laberinto, cámara de video y equipo para el registro documental del evento para la memoria. Todo lo anterior también requiere de un presupuesto y de un financiamiento. Se consideran todos los recursos materiales necesarios.

Para establecer gastos de presupuesto en la producción, debe partirse de cuánto cuesta hacer un solo módulo: cuánto material, papel periódico y cartón; cuánto cuesta la materia prima; cuánto tiempo lleva elaborarlo y cuánto tiempo ensamblarlo. A continuación, se multiplica el costo unitario del módulo por el número total de módulos (306). En cuanto a las bitácoras ocurre lo mismo: cuánto material requiere y cuál es su costo, y cuánto tiempo lleva elaborarlas; multiplicar el costo unitario por el número total de bitácoras (3 mil). Se considera como una parte importante del presupuesto de producción a la fuerza de trabajo, cuántas personas son necesarias para la elaboración del material (módulos y bitácoras); cómo se les deberá pagar, si por tiempo (horas, días o sueldo semanal), o por producción (elaboración de una pieza de módulo o bitácora).

El presupuesto del apoyo logístico es más difícil de establecer debido a la diversidad de los elementos que son requeridos. Debe considerarse en primer lugar, el sitio, el cual no representa un gasto presupuestal por concepto de alquiler, pero si implica gastos durante el proceso de gestión ante las autoridades para obtener el permiso de utilización del espacio en cuestión, tales como transportación, papelería en forma de

documentación que contiene al proyecto, lo describe, y dirige hacia las autoridades competentes. El alquiler de un espacio para instalar la Mesa de trabajo (el tiempo que ésta dure); el alquiler de un espacio para almacenamiento del material (que puede ser el mismo donde se instale la Mesa de trabajo, en virtud de lo cual habrá de sumarse el tiempo de almacenamiento del material); el alquiler de cuando menos de tres camiones con determinada capacidad para transportar el material del almacén al sitio del emplazamiento y de éste al almacén nuevamente; gastos para recursos materiales como son las herramientas para elaboración de módulos y bitácoras, equipo para el acordonamiento del sitio, herramientas para la construcción del laberinto y su deconstrucción; equipo de video grabación para el registro documental de la obra para la memoria, y recursos humanos que intervengan en la construcción del laberinto e interacción del público, carga y descarga del material, etc.

En realidad, cada paso del proceso de la Ruta crítica, representaría una logística específica: así por ejemplo, durante la *pre - producción*, la Mesa de trabajo requeriría pizarrones de aluminio, sillas y mesas para la capacitación de los recursos humanos. En el caso del acordonamiento del sitio, serán necesarios determinado número de "pies" para servir de enlace entre las extensiones de cuerda.

Otro aspecto sumamente importante y que no es posible dejar en el olvido es la difusión. La difusión habrá de realizarse con cierto tiempo de anticipación, por medios gráficos, electrónicos y por internet. Esto significa que también debe presupuestarse la difusión impresa en forma de volantes, trípticos, carteles, anuncios en parabuses, autobuses y automóviles, espectaculares, espacios en revistas y periódicos. También el costo de anuncios en espacios de la radio y la televisión comerciales (el ámbito cultural está implícito), y el costo de anuncio por internet y hasta la elaboración de una página web.

## **PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO**

### *3.2.3 Recursos humanos*

¿Cuántas personas se necesitan para este proyecto? ¿Cómo se reparten funciones y responsabilidades? ¿Cómo se recluta a este personal? ¿Cómo y cuánto se les pagará por su desempeño? Para responder a estas preguntas, pasaremos al análisis de cada paso de la Ruta crítica:

*Investigación documental:* una sola persona, denominada el responsable del proyecto o director del proyecto.

*Pic - producción:* En la etapa de la Mesa de trabajo, se necesitan 105 personas.

*Producción:* Construcción del laberinto, son necesarias 115 personas

*Post - producción:* Retiro de material, se necesitan 105 personas. Registro documental, son necesarias dos personas.

Las funciones serán las siguientes: un director de proyecto / nueve coordinadores de área / 96 obreros / nueve cargueros / un operador del equipo de video grabación.

Durante la Mesa de trabajo, el director del proyecto capacita a los nueve coordinadores de área; posteriormente éstos capacitan a su equipo de trabajo (doce por área) y supervisan la elaboración de módulos y bitácoras a cargo de los obreros. Durante la construcción del laberinto, cada coordinador deberá trabajar con su equipo de doce personas para el ensamblado de módulos, lo mismo sucederá al momento de deconstruir el laberinto. La carga y descarga se llevará a cabo por los cargueros, lo mismo el almacenamiento y el acordonamiento del sitio (los cargueros serán capacitados por el director del

proyecto). Durante la experiencia estética, el público será asistido por 55 personas que les dotarán de bitácoras para el recorrido, y al finalizar en la salida, serán recopilados los logogrifos por otras cincuenta personas. Una persona estará tomando registro en cámara de video durante la construcción y el recorrido del público (ocho horas aproximadamente).

Los coordinadores de área supervisan en todo momento la experiencia estética: la interacción del público con la obra, su conducta en el interior del laberinto; el trabajo de los proveedores de bitácoras y el de los recopiladores de logogrifos.

Absolutamente todo el personal, los recursos humanos, deberán estar identificados con playeras (uniforme) y gafetes con la imagen del Laberinto de Utopía.

Se requerirá personal de vigilancia acreditado por las autoridades del Gobierno de la Ciudad de México, para evitar cualquier incidente lamentable.

A los recursos humanos, tanto coordinadores como obreros, se les recluta en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, entre los estudiantes de ambas carreras (Artes Visuales / Diseño y Comunicación Visual), que tengan necesidad de trabajar y valorar el aprendizaje en esta experiencia de trabajo. Se escogerán por igual número de ambos sexos. El perfil que deben reunir, es el de estudiantes comprometidos con su aprendizaje, que tengan un nivel de conocimientos que les permita realizar la labor a desempeñar y valorar la experiencia para futuros trabajos profesionales. La diferencia entre los coordinadores y los obreros, se basa en la capacidad de organización y el sentido de responsabilidad.

Otros recursos humanos, tales como los cargueros, se les puede reclutar entre la población civil, y su perfil deberá ser el siguiente: jóvenes de menos de veinte

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

años de edad, estudiantes de nivel bachillerato. El operador de la cámara de video, deberá ser experto en este trabajo; se considera a un egresado de la ENAP para este cargo.

La forma de pago será al final del evento, y se pagará de acuerdo a la labor desempeñada: el operador de la cámara de video y los coordinadores de área tendrán el mejor pago, luego los obreros y al final los cargueros. Los tabuladores se establecen de acuerdo al tipo de trabajo realizado. Los nueve cargueros ganarán \$150.00 cada uno. Los 96 obreros ganarán de la siguiente manera: \$50.00 por módulo elaborado y \$5.00 por bitácora + \$300.00 por la jornada del evento. Los coordinadores ganarán \$50.00 por cada obrero + \$500.00 por la jornada del evento. El operador de la cámara ganará \$100.00 por hora.

### 3.3 Tipología del laberinto

3.3.1 Forma externa e interna. 3.3.2 Entrada y salida (*out-put/in-put*). 3.3.3 Plano y maqueta.

#### *3.3.1 Forma externa e interna.*

La tipología del Laberinto de Utopía corresponde al laberinto rizomático. El Laberinto de Utopía no es un laberinto circular o micénico, dado que la ciudad no puede ser recorrida en busca de un lugar y un tiempo específicos, en la ciudad – laberinto no existe una verdad única y permanente. El Laberinto de Utopía no es un laberinto arbóreo o barroco, puesto que no tiene la forma de un árbol que se ramifica en diversas posibilidades. Sin embargo, el laberinto clásico y el laberinto barroco están contenidos en el rizomático. Algunas de las características del laberinto barroco aplicables al Laberinto de Utopía son las siguientes: siempre hay más de una solución, la ciudad puede ser recorrida como un texto, puede ser recorrida de muchas maneras, recibir múltiples interpretaciones, la ciudad tiene muchos caminos posibles, es un espacio para perderse y encontrarse con los otros, y es un espacio donde hay conexiones subterráneas y parajes imaginarios. El Laberinto de Utopía es un laberinto paradójico o rizomático, porque contiene, como la ciudad – laberinto, muchos otros laberintos en su interior, unos clásicos y otros barrocos, y cada camino puede formar parte de más de un laberinto, puede representar una red de relaciones interminables y virtuales, tiene diversas entradas y diversas soluciones, cualquier entrada puede ser también una salida. La ciudad – laberinto es muchas ciudades en una, es un espacio babélico, es un ámbito conjetural, es un proyecto interminable. En este laberinto toda verdad es posible, aunque también toda mentira puede ser convertida en verdad, y tal como ocurre con el sistema neuronal, cualquier punto se puede conectar con cualquier otro, incluso de manera simultánea con otros:

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

no tiene principio ni fin, es el espacio de la virtualidad, de lo imaginario, De manera que la forma externa del Laberinto de Utopía es abierta como en el caso de un bosque o de una ciudad, se puede entrar en él desde diversos puntos y lo mismo ocurre con la salida; lo que implica que el laberinto, al igual que la ciudad, puede desbordarse en el espacio, sin límites definidos.

La forma interna del laberinto está basada fundamentalmente en la plagiotropía, es decir, lo oblicuo en detrimento de lo ortogonal; los caminos son curvos y no rectos, la forma interna del laberinto es el meandro. Estos caminos "torcidos" se les denomina periplos, en alusión a las rutas de navegación; por ello se requieren instrumentos que sirvan de brújula para orientarse dentro del laberinto. Lo que configura estos periplos, son una serie de muros curvos denominados módulos. El espacio existe en cuanto tal: la Plaza del Zócalo. El antiespacio, obstrucción del espacio, objeto de interacción con el espacio, es el módulo. Los módulos hacen al laberinto, establecen los caminos, las rutas, los periplos.

El módulo es la unidad del laberinto. Un módulo en vista aérea, son dos arcos unidos en forma de "y" o como si fuera el ideograma de un alacrán. En vista frontal, se trata de dos biombos curvos cuya parte superior es más angosta que la base. Estos biombos están segmentados en siete partes iguales y unidos por "costillas", las cuales son los arcos de la base y los arcos superiores. Las paredes de los biombos – módulo, están forradas con papel periódico, tanto en las caras internas (cóncavas) como en las externas (convexas). El aspecto general del laberinto, es el de una construcción cuyo color y textura se mimetizan con el gris del asbesto y del smog de la ciudad: su atmósfera.

La apariencia general del laberinto es la de una obra de arquitectura fantástica. El montaje arbitrario, como si se tratara de una feria de "sinsentidos", con sus stands uniformes mostrando mensajes simbólicos, es una metáfora de las relaciones humanas, de lo efímero y generalmente absurdo del contenido de las relaciones humanas; tal es el caldo de la sociedad. El recorrido interno o externo (también válido), representa la experiencia vivencial de la búsqueda de sentido en la ciudad y también en la sociedad. La manera de percibir el entorno urbano, el modo en el que no apropiamos del ser de la ciudad.

Las dos paredes cóncavas de cada módulo ostentarán imágenes o inscripciones. Puede ser a partir de las siguientes combinaciones: imagen/imagen; imagen/inscripción; inscripción/inscripción. Un ejemplo concreto: en el módulo central del área central, en una pared tendrá la imagen del minotauro y en la otra pared un espejo de papel aluminio. De los 306 módulos del laberinto, algunos carecerán de imágenes e inscripciones.

### *3.3.2 Entrada y salida (in-put / out-put)*

Como se mencionó anteriormente, en el Laberinto de Utopía, laberinto paradójico o rizomático, laberinto – ciudad, cualquier entrada puede ser salida, ya que no existe una, sino múltiples soluciones para evadir el laberinto. Aquí, como en la ciudad – laberinto, la relación entrada – salida no corresponde al sistema de encendido – apagado, no puede reducirse al sistema binario: 0/1. La negación del input – output es directamente proporcional al hecho de que el Laberinto de Utopía no tiene principio ni fin: es un proyecto interminable.

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

La sociedad es producto de una “pragmática de partículas lingüísticas” (Lyotard, 1979), de la diversidad de juegos de lenguaje, de la heterogeneidad de los elementos. Ya no es posible determinar a la sociedad a partir “de una antropología newtoniana” (Lyotard, *idem*), de un estructuralismo o teoría de sistemas. Del mismo modo, no pueden reducirse estas nubes de sociabilidad a una lógica determinista y de conmensurabilidad: no es posible manejar operativamente a la masa y unificarla según criterios de la negación de la individualidad. El laberinto es un espacio - ámbito conjctural.

Una persona se introduce al laberinto por una entrada A, no necesariamente deberá encontrar la salida B, ni regresar a la entrada A. Una persona se introduce al laberinto por la entrada M, recorrer la ruta de los periplos del área 7, 6, 4, 1 y salir por la entrada - salida C. Las posibilidades de combinación, si bien no son infinitas, son difícilmente cuantificables. Las matemáticas pueden hacer muy preciso y riguroso este juego o experiencia lúdico estética - plástica.

Todo consiste en jugar con la composición del espacio merced a los elementos que lo configuran: los módulos. La cantidad total de módulos se establece en 306. Este número se divide entre nueve áreas iguales de 30 x 30 m. Cada área cuenta con 34 módulos. De estos 34 módulos, se toman dos, en cuyas paredes cóncavas se presentarán mapas generales del laberinto con la intención de señalar la ubicación del visitante - atrapado. El número total de módulos - mapa es dieciocho: el 6% aproximadamente.

De cada área, se toman otros ocho módulos, los cuales carecen de mapa, imagen o inscripción: son los módulos ciegos. El número total de módulos ciegos en el laberinto es de 72: aproximadamente el 24%. De cada área se toman doce módulos cuyas paredes cóncavas tendrán inscripciones (frases, aforismos,

oráculos, etc.); son los módulos textuales. Su número total es de 96: el 35% aproximadamente. De cada área se toman los doce módulos restantes cuyas paredes cóncavas tendrán imágenes (signos, símbolos, alegorías); son los módulos icono. El número total de módulos icono es de 96: el 35% restante.

Una vez que el visitante ha entrado en el laberinto, deberá orientarse hacia la salida según las reglas del juego, que anteriormente se establecieron en el capítulo 2 de este trabajo, y descritas en el punto 2.3.2, referentes al logogrifo, el sextante, octante y astrolabio. Se recuerda que el visitante recibió en la entrada del laberinto una bitácora que contiene los instrumentos anteriormente mencionados; con ellos habrá de guiarse en el interior del laberinto, interpretando las inscripciones y las imágenes. La finalidad es contar con un instrumento que le permita al visitante la elaboración de la palabra clave, especie de contraseña para salir del laberinto: el logogrifo. Según se mencionó anteriormente, se trata de una interpretación general de la experiencia estética que consiste en transitar el laberinto.

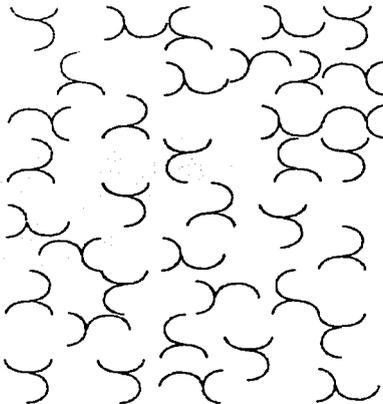
La relación entrada - salida, forzosamente está ligada a los recorridos. Hay varias maneras de recorrer el laberinto. Una primera que consiste en recorrer una sola área; lo cual implica tal vez, el aburrimiento, el tedio y quizás hasta el miedo a adentrarse más en el laberinto. Las subsecuentes maneras en relación a recorrer dos, tres, cuatro, cinco y hasta las nueve áreas en total del laberinto. El visitante que perdido, confundido, o con la idea de encontrar la “palabra mágica”, recorra el laberinto dos veces en toda su totalidad. Quien lo recorra tres, cuatro, etc. El visitante aun más extraviado que recorra la misma área dos o más veces, que recorra dos áreas dos o más veces, o tres áreas dos o más veces, y así sucesivamente. Quien, en el colmo del extravío o del puro goce estético lo recorra de manera totalmente aleatoria: un área una

## PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO

vez, otra área tres veces, una más dos veces, otra más una vez, y una más cuatro veces, etc. Quien, obsesionado de las direcciones de la ciudad de México, entre por la esquina del noroeste y pretenda salir por la esquina sureste.

### 3.3.3 Plano y maquette

La composición del espacio, si bien está definida por la distribución de los módulos, el plano del laberinto tiene como matriz una red geométrica cuadrículada; cada cuadrado mide 1m<sup>2</sup>. El Laberinto de Utopía pretende romper con la ortogonalidad de la traza y la arquitectura urbanas, a través de la plagiotropía de los meandros o caminos curvos, conocidos como periplos, los cuales son creados artificialmente a partir de los módulos, bastidores dobles de paredes curvas: sin embargo, éstos están distribuidos en base a la cuadrícula de los bloques de asbesto del suelo de la plancha del Zócalo.



Boceto para un área del plano del Laberinto de Utopía.

En esta composición reside, precisamente, el orden del caos. No sólo la ciudad, sino también el laberinto presuponen un alto grado de orden, pero también una estructura altamente compleja, implica un caos ordenado. Esta relación coincide con la definición de laberinto rizomático: un laberinto paradójico, un caos ordenado o un orden caótico.

El diseño del plano depende del equilibrio de esta paradoja de un caos ordenado, y se procederá a diseñar área por área, partiendo desde el centro hacia fuera, del centro hacia los lados en sentido horizontal y vertical, del centro hacia las esquinas en sentido diagonal. Este diseño es muy importante, porque las áreas quedarán delimitadas plenamente, lo que permitirá a cada coordinador contar con su propio plano tanto para el trazo de los módulos (señales para ubicar los módulos) como para el montaje específico.

Ya que cada área debe diseñarse independientemente y en relación con el todo, el número de salidas dependerá de un diseño cuidadoso para que cada área tenga un número regular de salidas. Podemos pensar en cinco salidas en las partes superiores de cada una de las tres áreas superiores: cinco salidas en el costado derecho, de cada una de las tres áreas de ese lado en sentido vertical; lo mismo en cuanto al sentido opuesto; y finalmente cinco salidas más por cada una de las áreas inferiores: un total de sesenta salidas. En lo que respecta a las conexiones entre áreas, si seguimos con la constante de cinco, contaríamos con sesenta conexiones. Así, tomada independientemente, cada área cuenta con cinco salidas por lado, en total veinte: unas son salidas, otras conexiones.

Si dividimos el espacio total en un cuadrado grande de 90 x 90 m, y a éste lo subdividimos en nueve cuadrados iguales de 30 x 30 m, podemos designar una nomenclatura para mayor claridad de la composición. Los tres cuadrados superiores tendrán

## ***PRAXIS PROYECTUAL DE UN LABERINTO***

los números del 1 al 3, de izquierda a derecha; los cuadrados medios tendrán los números del 4 al 6, en el mismo sentido; y los cuadrados inferiores tendrán los números del 7 al 9 en el mismo sentido. Si comenzamos por diseñar el área central, debemos considerar a ésta con el número cinco, o área cinco, la cual tiene veinte conexiones compartidas con las áreas 2, 4, 6 y 8: quizás algunas de estas conexiones sean compartidas con las áreas 1, 3, 7 y 9. El área 1 tiene cinco salidas por arriba y cinco salidas por el lado izquierdo, cinco conexiones con el área 2 y cinco conexiones con el área 4. Situación análoga, la de tener diez salidas y diez conexiones, la tienen las áreas 3, 7 y 9. El área 3 tiene cinco salidas superiores y cinco salidas laterales, cinco conexiones con el área 2 y cinco con el área 6. El área 7 tiene cinco salidas por abajo y cinco salidas por el costado izquierdo, cinco conexiones con el área 4 y cinco conexiones con el área 8. El área 9 tiene cinco salidas inferiores y cinco salidas laterales, cinco conexiones con el área 6 y cinco conexiones con el área 8. Las áreas 2, 4, 6 y 8 tienen cinco salidas y quince conexiones. El área 2 tiene cinco salidas superiores, cinco conexiones con el área 1, cinco conexiones con el área 3 y cinco conexiones con el área 5. El área 4 tiene cinco salidas por el costado izquierdo, cinco conexiones con el área 1, cinco conexiones con el área 5 y cinco conexiones con el área 7. El área 6 tiene cinco salidas por el lado derecho, cinco conexiones con el área 3, cinco conexiones con el área 5 y cinco conexiones con el área 9. El área 8 tiene cinco salidas inferiores, cinco conexiones con el área 5, cinco conexiones con el área 7 y cinco conexiones con el área 9.

La maqueta, que representa la interpretación tridimensional de toda esta información, se hará con una escala de 1:25. Se empleará cartulina caple para la elaboración de los módulos, para poder dar el efecto de curvatura necesario. Se incorporarán los edificios aledaños, la Catedral Metropolitana, el Palacio

Nacional, los del Gobierno de la Ciudad de México, el Hotel de la ciudad de México y el Zócalo con su asta bandera.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## CAPÍTULO 4

### Praxis constructiva de un laberinto



Modelos a escala natural en madera de los módulos del Laberinto de Utopía.

**Construyendo un laberinto**  
**El laberinto como arte popular**  
**Difusión de la obra – evento**

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

### 4.1 Construyendo un laberinto

4.1.1 Gestión ante autoridades. 4.1.2 Proceso por etapas. 4.1.3 Coordinación de recursos humanos.

#### *4.1.1 Gestión ante autoridades*

Un proyecto debe presentarse debidamente, de la manera más profesional: concepto general, objetivos generales y particulares, metas, descripción, metodología, gráficas, planos, maquetas, planificación, presupuestos, estimaciones, logística, tiempo estimado de producción y de duración (en caso de tratarse de un evento), impacto y trascendencia en la sociedad, etc. Este trabajo de investigación es únicamente el soporte teórico para desarrollar el proyecto que deberá ser presentado ante las instancias correspondientes. En la Ruta crítica se estableció como primer paso a este trabajo de investigación, previo a la pre-producción que como segundo paso, se ocupa de la elaboración de un proyecto o *abstract* para ser presentado ante diversas instituciones para el financiamiento del mismo.

Las posibilidades de financiamiento podrían ser las siguientes: una institución privada o gubernamental patrocina todo el proyecto, es decir que el proyecto se vende a esta institución, la cual cubre todos los gastos de producción, logística y post-producción; puede extender los cheques a nombre del responsable del proyecto, previo contrato y carta – compromiso con el mismo, o dotar ella misma de todos los recursos sin que un centavo circule por la mano del artista (esta posibilidad debe descartarse porque los tiempos se alargarían y el autor del proyecto también debe obtener un ingreso de todo esto). Una institución privada patrocina una parte del proyecto, por ejemplo recursos materiales; otra patrocina los gastos de producción y el pago de recursos humanos; una institución gubernamental patrocina la difusión y publicidad del

evento; otra apoya con los vehículos para transportar el material y con el almacenaje; etc. La posibilidad más viable y real en todo caso, es obtener financiamientos y patrocinios específicos, así como apoyos logísticos con diversas instituciones tanto privadas como gubernamentales. La iniciativa privada llama a esto deducir impuestos en pro de la cultura de la sociedad; las dependencias oficiales llaman a esto gastar el presupuesto destinado a la partida o rubro de la cultura; para las empresas esto significa publicidad, para el gobierno significa justificar el gasto público y sobre todo es recomendable hacerlo en periodos pre electorales.

La carpeta que contiene al proyecto no sólo debe presentarse para vender la idea y conseguir financiamiento, patrocinios y apoyos logísticos, sino también para ser presentada ante las autoridades competentes en cuanto a la ocupación de un espacio público. Como el Zócalo es un espacio donde se dan con frecuencia plantones de diversos sectores de la sociedad (campesinos, maestros, ganaderos), es casi siempre invadido de manera arbitraria sin considerar al transeúnte o ciudadano común, quien por lo regular transita la plancha ya sea cotidiana o esporádicamente; también es un espacio sociófugo y escenario de las relaciones sociales, espacio público que sirve de escenario para eventos multitudinarios. En ese sentido, el responsable del proyecto se presenta ante las instancias del gobierno de la Ciudad de México, y específicamente en el Instituto de Cultura, el cual es el encargado directo de estos menesteres, solicitando el permiso y el apoyo para llevar a cabo el proyecto en dicho espacio.

Las gestiones ante las autoridades gubernamentales son lentas por definición, ya que nos enfrentamos ante la burocracia pura; por esta razón se debe considerar un tiempo prolongado de negociaciones y entrevistas de trámite. Estas gestiones corresponden también al

## ***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

segundo paso o pre-producción; ya que sin el permiso explícito y por escrito de estas autoridades para poder ocupar el espacio y realizar el evento, no es posible instalar la Mesa de trabajo.

A veces es posible aprovechar una coyuntura política o un momento propicio para proponer eventos de esta naturaleza, lo cual agilizaría los trámites del proceso de gestiones: normalmente esto no ocurre así, y los burócratas de la cultura están más interesados por la escalada política, y estos proyectos pasan a segundo plano en sus prioridades de agenda; por lo que precisar un tiempo en este segmento de la Ruta crítica, es inoperante; por experiencia personal en un evento efectuado en 1996 (Primera Expo Feria de Arte Joven), bastante menos complejo, estas gestiones se extendieron a seis meses. Por otra parte, si el funcionario público es lo suficientemente sensible al proyecto, podría facilitarlo bastante.

### *4.1.2 Proceso por etapas*

La máquina ya se echó a andar y ya no es posible detenerla a esta altura. Ya es demasiado tarde: existe una investigación teórica y de campo, existe un proyecto de ejecución, se cuenta con el presupuesto y el apoyo logístico, el permiso para ocupar el espacio público. Ya no es posible detener el proceso: se instala la Mesa de trabajo y simultáneamente se enciende el aparato difusor y publicitario. El segundo paso de la Ruta crítica, la pre-producción, es una etapa preliminar del proceso.

El proceso tal cual, se refiere al tercer y cuarto paso: la producción y la post-producción. Aunque en realidad se trata de tres etapas: construcción, videograbación y retiro del emplazamiento.

La *etapa de la construcción* tiene siete momentos: **transportación del material, acordonamiento de la zona, descarga y distribución del material, ensamblaje de módulos, entrada del público con bitácoras, y recepción de logogrfos.**

La *etapa de la videograbación* tiene tres momentos: **construcción del laberinto, tránsito del público en el laberinto y deconstrucción del laberinto.**

La *etapa del retiro* del emplazamiento tiene tres momentos: **deconstrucción del laberinto, carga y transportación del material, y almacenaje del mismo.**

La descripción de cada etapa consiste en la descripción de cada momento, y del control de cada momento depende el control de cada etapa, y por lo tanto el control de todo el proceso. Del adecuado control del proceso depende el éxito de todo el evento y la trascendencia que éste tenga en la sociedad. Por lo que es muy importante que todos los momentos estén debidamente sincronizados, y se hagan ensayos previos para estimar tiempo de cada momento a realizar. Todo el proceso deberá realizarse en veinticuatro horas, en las cuales cada momento tiene su tiempo medido. Manejando un cronograma tentativo de estas veinticuatro horas, se podría establecer un tiempo determinado para cada momento, y por ende, para cada etapa: comenzando por las cero horas:

Transportación del material	2 hrs.	0 - 2 hrs.
Acordonamiento de la zona	2 hrs.	2 - 4 hrs.
Descarga y distribución del material	2 hrs.	2 - 4 hrs.
Ensamblaje de módulos	6 hrs.	2 - 8 hrs.
Entrada del público con bitácoras	12 hrs.	8 - 20 hrs.
Recepción de logogrfos	12 hrs.	8 - 20 hrs.
<b>Etapas 1</b>	<b>20 hrs.</b>	<b>0 - 20 hrs.</b>

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

## *PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO*

Construcción del laberinto	6 hrs.	2 – 8 hrs.
Tránsito del público dentro del laberinto	12 hrs.	8 – 20 hrs.
Deconstrucción del laberinto	2 hrs.	20 – 22 hrs.
<b>Etapas 2</b>	<b>20 hrs.</b>	<b>2 – 22 hrs.</b>
Deconstrucción del laberinto	2 hrs.	20- 22 hrs.
Carga y transportación del material	3 hrs.	20 – 23 hrs.
Almacenaje	1 hrs.	23 – 24 hrs.
<b>Etapas 3</b>	<b>4 hrs.</b>	<b>20 – 24 hrs.</b>
<b>Tiempo total del proceso</b>	<b>24 hrs.</b>	

Algunos momentos están encadenados, mientras que otros están traslapados; así por ejemplo, la transportación del material y el acordonamiento de la zona están encadenados, es decir que existe continuidad entre los momentos: mientras que el acordonamiento de la zona, la descarga y distribución de material y el ensamblaje de módulos están traslapados, es decir que se realizan casi simultáneamente; lo mismo cabe señalar de la entrada del público con bitácoras y la recepción de logogrifos. En el caso de la etapa 2, sus tres momentos están encadenados. En la etapa 3, los dos primeros momentos están traslapados y el último está encadenado al anterior. Las tres etapas se eslabonan en puntos de unión.

### *4.1.3 Coordinación de recursos humanos*

Tal como se mencionó anteriormente, en el capítulo 3, el paso dos o pre-producción requiere de recursos humanos una vez instalada la Mesa de trabajo, la cual necesita 105 personas para operar; 96 obreros y nueve coordinadores. Según lo prescrito, el director

del proyecto capacita a los nueve coordinadores respecto a sus funciones: capacitar a los obreros para la elaboración de bitácoras y módulos, supervisar dicha elaboración; capacitar a los obreros en el ensamblaje de módulos según tiempo medido, supervisar dicho ensamblaje durante la construcción del laberinto; capacitar a los cargueros para la descarga y distribución del material, supervisar ambos aspectos; capacitar a los obreros para distribuir las bitácoras entre el público asistente y para recoger los logogrifos a la salida del laberinto, recopilar todo el material de registro del recorrido aleatorio del público dentro del laberinto; capacitar a los obreros a retirar el emplazamiento y supervisar este último aspecto de coordinación de recursos humanos que se cancela con la carga, descarga y almacenamiento del material por mediación de los cargueros.

En el capítulo 3 se había mencionado que el director del proyecto habrá de capacitar a los cargueros, y esto es cierto, pero sólo en el aspecto del acordonamiento del sitio. También se mencionó en dicha oportunidad que el paso tres o producción, requiere para la construcción del laberinto 115 personas: nueve coordinadores, 96 obreros y nueve cargueros. Según lo prescrito, desde la Mesa de trabajo cada coordinador tiene un equipo de doce obreros, quienes durante la pre-producción elaboran las bitácoras y los módulos, y durante la construcción del laberinto ensamblan treinta y cuatro módulos por área, que suman nueve y en total nos da el resultado de 306 módulos.

En la etapa de la construcción del laberinto, la descripción de la coordinación de los recursos humanos es como sigue: los nueve cargueros suben el material a los camiones que lo transportarán al sitio del emplazamiento, los 96 obreros son transportados en otros camiones de pasajeros para llegar un cuarto de hora antes de las cero horas; lo mismo ocurre con

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## *PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO*

los nueve coordinadores, el operador de la video grabadora y el director del proyecto; el propósito es delimitar las áreas y marcar los "pies" de los módulos para su colocación. El director del proyecto proporciona los planos de las áreas a cada coordinador, quien a su vez habrá de coordinar a su equipo de nueve obreros. Una vez que el material llega al sitio, el director del proyecto coordina a los cargueros para acordar la zona, y para que descarguen y distribuyan el material; cada carguero tiene asignada un área específica. Los coordinadores supervisan el ensamblaje de módulos y toman el tiempo. El director del proyecto supervisa todo el proceso de construcción desde la cafetería del Hotel Majestic, donde está instalada la cámara que registrará todo el evento: le da instrucciones al operador de la cámara, y baja a seguir supervisando el proceso en cada área. Al término de la construcción del laberinto, los cargueros quitan el acordonamiento a la zona, los coordinadores proporcionan a los obreros las bitácoras para que se las den al público a la entrada del laberinto tras breves instrucciones: el laberinto tiene sesenta entradas-salidas, por lo que inicialmente habrá 114 personas repartiendo entre el público las bitácoras (nueve coordinadores, 96 obreros y nueve cargueros), y conforme el público transita en el interior del laberinto y comienza a salir la gente (una o dos horas después de iniciado este momento), habrá sesenta obreros repartiendo las bitácoras: 36 obreros, nueve cargueros y nueve coordinadores (en total 54 personas) recogiendo los logogrifos. El operador de la cámara deberá registrar todo este momento: al término viene la deconstrucción y cada coordinador proporciona al director del proyecto los logogrifos recopilados, y supervisa el desmantelamiento de su área respectiva; los cargueros llevarán el material de cada área a los camiones de carga, finalmente se transporta el material a un almacén y los cargueros habrán de estibarlo y acomodarlo, supervisados por los coordinadores

Todas las funciones tienen una jerarquía vertical, y cada superior capacita a su subalterno: director a los coordinadores, coordinadores a los obreros, director y coordinadores a los cargueros, director a operador de la cámara. Toda la capacitación se dará durante la Mesa de trabajo, estipulando acciones, tiempos, e instrucciones precisas de todos los pormenores. Estas instrucciones se explicarán en pizarrón y durante ensayos de ensamblaje de módulos y acordonamiento de zona, descarga y distribución de material, y construcción de cada área del laberinto. En todo momento el director del proyecto habrá de supervisar el proceso de construcción del laberinto, su registro y deconstrucción.

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## **PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO**

4.2 El laberinto como arte popular  
4.2.1 Ecológico y económico. 4.2.2 Efímero y reciclable. 4.2.3 La participación del público

### *4.2.1 Ecológico y económico*

El Laberinto de Utopía ha sido realizado como obra-evento y ha constituido una experiencia estética colectiva basada en la interacción del público y en su carácter lúdico reflexivo; el registro documental en videograbación, recopilación de logogrifos e interpretación de información, conforma la memoria del evento para una posible trascendencia no sólo histórica, sino también cultural y social.

Es importante mencionar que el Laberinto de Utopía podría ser considerado como una propuesta de arte popular. Para confirmar esta suposición, es necesario recordar que una de las características del Arte Urbano es que se trata de un arte público, es decir, dirigido hacia el público como espectador; otra característica es que se trata de un arte popular, es decir, creado públicamente desde las manifestaciones más vernáculas y folclóricas hasta las expresiones *sui generis* de cada grupo social y cultural que comprende a la sociedad que habita la Ciudad de México. Un claro ejemplo de esto lo encontramos en el ambiente urbano de la plaza de Garibaldi, y uno más en el espacio anexo al Templo Mayor donde los danzantes recrean un pseudo rescate de las raíces prehispánicas, con su pretendido "espectáculo azteca". El laberinto sí cumple con la primera característica, es arte público; pero, ¿cómo puede ser arte popular?

Una de las condiciones que debe reunir es la producción y/o reproducción semántica del entorno urbano como una expresión pública, como manifestación social. La procesión del "niño pa" en

Xochimilco, la procesión de los guadalupanos el 12 de diciembre, el cantante o músico que actúa por unas monedas en el transporte colectivo, el merolico o el mimo en alguna plaza pública, los vendedores de ungüentos, el lanza fuego o el come fuego en los cruceros, el payasito nalgón, los limpiaparabrisas, los que piden una cooperación tras el argumento de estar reivindicados del alcoholismo y la drogadicción, el desfile del 1º de mayo, la caravana de motocicletas en avenida Insurgentes los fines de semana...

Otros signos reproducibles por toda la sociedad en el ámbito de la ciudad lo constituyen las señalizaciones de tránsito, los signos de anuncios en fachadas de comercios, escaparates, parabuses, panorámicos o espectaculares; anuncios tanto publicitarios como de propaganda política y difusión cultural: signos también presentes en el tipo de arquitectura de una zona determinada, de una época determinada, de una calidad de materiales y diseño determinados. lo que va a significar de manera concreta ubicación en la ciudad y el tipo de estrato social que habita o transita por esos edificios lujosos y modernos: la interpretación de los distintos niveles de vías de circulación, desde calles estrechas, callejones, avenidas, boulevares, pasos a desnivel, ejes viales, puentes vehiculares, glorietas, pasos prohibidos, vueltas en "u", uno y doble sentido; las líneas del metro, las subterráneas, las superficiales y las aéreas, transbordos entre líneas, colores de líneas, símbolos de las estaciones, andenes hacia una y otra dirección, los largos pasillos que albergan desde exposiciones artísticas, tecnológicas y científicas hasta un pasaje de librerías (Zócalo - Pino Suárez); el metro es uno de los tantos laberintos dentro del laberinto de la ciudad.

Pero sobre todo, el Laberinto de Utopía debe reunir cinco características, a nuestro parecer, para que sea considerado como arte popular: debe ser ecológico y económico, efímero y reciclable, y debe contar con la

participación activa del público. La propuesta consiste en que el Laberinto de Utopía pueda ser presentado en diversos espacios abiertos y públicos de la ciudad, y que la sociedad misma se involucre en una experiencia estética más amplia que implique también su proceso constructivo. En primera instancia es importante que cumpla con la exigencia de ser ecológico: el material constituyente no es contaminante ni tóxico; la instalación interactúa con el entorno urbano en un espacio público abierto y totalmente ventilado, preferentemente una plaza o explanada pública, de manera que no genera basura ni conflictos con el tránsito vehicular; pero fundamentalmente es ecológico en su intención, que pretende propiciar el desarrollo de la consciencia ecológica en el entorno urbano, a partir de la comprensión de éste como un ambiente opresivo cuya contaminación ambiental aumenta (como la entropía). La segunda exigencia consiste en que sea económico: el costo de producción de cada módulo está estimado en \$400 aproximadamente, el costo total de producción del laberinto está calculado en \$120 000 más gastos de operación y apoyo logístico. La fiesta de un santo patrón es más costosa.

#### *4.2.2 Efímero y reciclable*

Dos requisitos muy importantes para considerar al Laberinto de Utopía una propuesta de arte popular, consisten en su cualidad efímera y reciclable. Para comprender la poética de lo efímero en el contexto del espacio urbano, es necesario retroceder en la argumentación de este trabajo de investigación, para revisar en el capítulo I las características de la arquitectura fantástica, la utópica y la urbana. Decíamos que la arquitectura fantástica es aquella cuyo función no es utilitaria sino plástica, arquitectura fantástica porque recuerda lo maravilloso de los sueños

y el exotismo de lo misterioso. En ese sentido, el laberinto es esencialmente una obra de arquitectura fantástica, ya que carece de función habitacional o civil alguna y sólo ofrece una experiencia estética colectiva al transitar su interior. Recordemos que la arquitectura utópica es aquella que está planteada a nivel de proyecto con miras a ser realizada, y que su propuesta es la creación de un entorno estético y funcional más armónico y natural, que resuelva las contradicciones de la sociedad; en este sentido, el laberinto también es arquitectura utópica, precisamente de ahí deriva su nombre: Laberinto de Utopía; es decir, la propuesta de crear un entorno más estético y funcional para una sociedad ideal. Se dijo que la arquitectura urbana no sólo cumple con la función habitacional, sino que también tenemos edificios religiosos, militares, civiles; se añaden las obras públicas; también es cierto que a menudo la arquitectura urbana se desborda sin control ni planificación siguiendo la lógica de la expansión y desbordamiento de la mancha urbana; en este sentido, el laberinto pretende la racionalización de un espacio urbano que mantenga su complejidad y riqueza, que siga siendo un proyecto interminable pero evolutivo, y no en el sentido contrario y actual, siguiendo la lógica de la entropía y anulando la ecología y destruyendo el habitat natural de los seres humanos.

Siguiendo este planteamiento de las características de la arquitectura fantástica, la utópica y la urbana, se clarifica la poética de lo efímero del laberinto, el cual siendo una intervención interactuando con el espacio público, no puede tener un carácter de definitividad o temporalidad más o menos duradera que rebasa siquiera una generación, tan sólo puede ser planteada como una propuesta que se determine como un evento, un hecho o acontecimiento social dentro del contexto urbano, y como tal una expresión honda del espíritu ciudadano. Es evidente que el Laberinto de Utopía no persigue en su propuesta la modificación ni cualitativa ni sustancial del paisaje urbano, ni siquiera la alteración

## *PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO*

de su arquitectura ni de las vías de circulación. La poética de lo efímero busca un objetivo a pesar de su corta duración, y ésta es un impacto profundo en la psicología colectiva (o quizás deberíamos llamarle psicología de masas como Wilhelm Reich), a través de una experiencia estética colectiva que propicie un proceso de reflexión y conscientización del entorno urbano a cargo de la sociedad y de cada uno de los individuos que la componen, de ahí que la figura del laberinto corresponda a la pluralidad que caracteriza a la sociedad actual. Es en la trascendencia a mediano y largo plazo, que el laberinto como símbolo perturbador de las profundas contradicciones de la sociedad y de la psique del individuo, produzca efectos transformadores, devastadores y revolucionarios en la ciudad como habitat y sistema de relaciones humanas, y en su morfología. El fin es la Utopía. No en el sentido de ou-topía o sin lugar, sino en el sentido de eu-topía o buen lugar, la sociedad y la ciudad ideales (obviamente con un régimen ideal), y por ideal entendemos la armonía entre el ser social, su entorno y su vida pública y política. La quintaesencia del arte urbano es precisamente la meta de la utopía, quizás el camino que conduzca a ella esté en alguno de los periplos o senderos que se bifurcan de este laberinto-ciudad. A pesar de que el Laberinto de Utopía como instalación tan sólo proponga con su poética de lo efímero un aspecto de la vida urbana, la transitoriedad, la fugacidad del tiempo, el ritmo de vida, la cuarta dimensión que implica el movimiento de los cuerpos tridimensionales en el espacio y su interacción, y que por ello, según las taxonomías propuestas por Díaz Belmont (2001), no alcance el más alto nivel nivel de arte urbano o el más completo que, según sus disquisiciones, involucra un trabajo multidisciplinario y una propuesta de modificación real y física del paisaje y espacio urbanos considerando la escala, añadiéndose a todo esto que tal propuesta perdure un tiempo que rebase varias generaciones para su memoria histórica. Este punto es el más conflictivo con la poética de lo

efímero, ya que cómo puede algo efímero y acaso espontáneo convertirse en una propuesta que resista largos periodos de tiempo, y encontramos que la respuesta está en lo reciclable. Reciclable por su material que es de reuso, y puede emplearse en diversos espacios y en diversas ocasiones, multiplicando el número de eventos; pero también reciclable porque puede instituirse periódicamente.

### *4.2.3 La participación del público*

Este es el punto más importante para considerar arte popular al laberinto. La participación del público será de inicio una exhortación para transitar de lo pasivo a lo activo. Es por eso, que inicialmente está planteado como una instalación transitable que promueve el movimiento en su interior, y en su tránsito una experiencia estética colectiva, que consiste en un evento efímero. La trascendencia a corto plazo (inmediato) de este acontecimiento social persigue el objetivo de propiciar una reflexión de la sociedad sobre sí misma y el entorno que habita. La trascendencia a mediano plazo implica la repetición de este evento en otros espacios públicos de la ciudad y en diversas ocasiones de significación civil, social, política, cultural y natural. Es posible vaticinar que la trascendencia a mediano plazo requiera que la participación del público pase de la experiencia estética colectiva del mero tránsito (actitud pasiva, de espectador), a la experiencia constructora colectiva como expresión popular (actitud activa, de público creador). Es menester recalcar que la participación del público en la experiencia estética colectiva ya no es plenamente una actitud pasiva: de espectador que transita un espacio conjatural, un ambiente artificial, el público genera sus propios significados, crea polisemia, reproduce su contexto sociocultural, su entorno urbano, y su propio

## *PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO*

yo interior. Si la sociedad adopta como suyo al laberinto como un pretexto de manifestación popular, tal como lo hace con la reproducción de signos impuestos por la ideología dominante a través de los medios de condicionamiento de masas (la moda que uniforma en el vestir, en el hablar y en la mentalidad: la cultura política), es posible pensar que la gente construirá sus propios laberintos en sus colonias, en sus plazas, en sus espacios públicos y de reunión o sociópetos. La trascendencia a largo plazo implica la participación del público como experiencia constructora colectiva que proponga para sí mismo como sociedad una experiencia estética colectiva. Para que el laberinto sea reproducido por el público y por lo tanto se convierta en expresión popular es necesario que sea ecológico para que no dañe su propio habitat, que sea económico tanto o más que cualquier fiesta popular (la de algún santón patrón, por ejemplo), que sea efímero con duración de un día para que el evento sea repetido anualmente en una fecha importante como el solsticio de verano, que sea reciclable y se instituya anualmente como tradición popular, y que la participación del público involucre a todo el que quiera vivirlo desde su construcción hasta su tránsito. Tal como toda tradición popular, estará cargado de significados que con el paso del tiempo se transformarán incesantemente dando lugar a otros, de modo que la creación y recreación del laberinto sea como la ciudad, un proyecto interminable y una oportunidad para reinventar la ciudad, para transformarla, devastarla y revolucionarla en sentido evolutivo hasta alcanzar la utopía. Entonces, esto sí que será arte urbano entendido como el nivel más alto del Arte Urbano: un trabajo multidisciplinario, transformador radical del entorno urbano sin olvidar la escala, y una muestra estética duradera y a prueba del tiempo.

Pero sin duda, el punto más importante para ver al Laberinto de Utopía como una propuesta de Arte Urbano en su nivel más alto, profundo y pleno, es que

el laberinto mismo sea arte popular, manifestación pública y social, generadora de sus significados y significantes. Entonces se verá que no existe arte más auténtico y legítimo que el arte hecho por todos, ya que según Marcel Duchamp, el arte lo hace el espectador, el público, la sociedad toda. Detrás de esta idea obviamente se oculta sutilmente la idea de que el arte popular es la cultura, antropológicamente hablando: que detrás de esta idea también está un fin político: una política cultural que conduzca al arte popular y al laberinto como un arte democratizador. Si concordamos en que la democracia es el gobierno de todos con la participación de todos organizados, que el arte popular es la manifestación cultural del arte en la vida, que la cultura es un agente democratizador y que cultura no sólo es alta cultura sino también arte popular, estaríamos pensando en la participación activa de toda la sociedad en la recreación de sí misma y su entorno, en la construcción del Laberinto de Utopía.

El papel del arte, su función en la vida del ser humano, su misión en la sociedad y su compromiso con cada individuo estaría más justificado que el arte por el arte, el arte purista o de autocomplacencia, complaciente sensorial, emocional o intelectualmente, tremendista, sadomasoquista, perverso, degenerado y prostituido de la cultura eurocentrista. Dejaría de ser un "arte" preocupado de lo formal y lo técnico, esclavo de las modas tecnológicas y consumistas de material desechable. El papel del arte es constructor del desarrollo del individuo, de la sociedad entera: un arte objetivo que sea comprendido por todos.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

### 4.3 Difusión de la obra – evento

#### 4.3.1 Medios impresos. 4.3.2 Radio y televisión.

#### 4.3.3 Internet

##### *4.3.1 Medios impresos*

**Tarjetas postales:** dos presentaciones (fotografía de vista aérea de la Ciudad de México y plano del laberinto); tiraje de 50 millares en selección de color.

**Cartel:** una pintura de un laberinto con la frase “Laberinto de Utopía (una metáfora del caos urbano) / Reinventando tu ciudad”; tiraje de 10 millares en selección de color.

**Timbres postales:** dos presentaciones (ver tarjetas postales); tiraje de un ciento por imagen.

**Souvenirs:** gorras, playeras, encendedores, bolígrafos, pines, tazas, cd’s interactivos, llaveros, separadores para libros, gomas, relojes, brújulas, lupas, destapadores, navajas, mochilas, agendas, calendarios, engomados para automóvil, pants, chamarras, tenis, pelotas, juegos de mesa, ajedrez, walkman y discman, etc.

**Espectaculares:** veinticinco anuncios panorámicos en zonas estratégicas de la ciudad que no interfieran con la visibilidad de los conductores, con una imagen inteligente para que no produzca ruido ni contaminación visual: diez globos aerostáticos de cinco metros de diámetro, igualmente repartidos en puntos clave: un zepelin o dirigible.

**Parabuses:** diez mil repartidos en toda la ciudad, sobre todo en las vías principales.

**Vehículos:** mil autobuses particulares de las principales rutas de la ciudad.

**Vinilonas:** diez mil banderines colgados en postes y puentes peatonales, repartidos estratégicamente en puntos importantes de las dieciséis delegaciones políticas.

### Revistas

#### *-Proceso-*

Armando Ponce / 5629 20 11 / 56 29 20 27 / fax: 56 29 20 15

#### *-Tiempo libre-*

Rosario Pinelo / 56 11 48 14 / fax: 56 11 28 84

#### *-Donde-*

Verónica Aguirre / 55 40 51 56 / 55 40 43 84 / fax: 52 02 21 74

#### *-Tierra Adentro. CENCA-*

Javier Herrera / 55 50 75 45 / fax: 55 50 45 77

#### *-Semanario ETC-*

Delton Santamaria / 55 59 32 96 / 53 52 42 04

#### *-Crítico-*

Mirlo # 26, col. El Rosedal, c.p. 04330  
Josu Iturbe / 55 49 28 44 (tel y fax)

***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

**Periódicos**

***-La Jornada-***

**Balderas # 68**

**Braulio Peralta (Sección cultural) / 55 21 27 63 / 55  
18 17 64 / 57 28 29 00 /**

**fax: 55 10 19 01**

**Merry McMasters (Artes Plásticas)**

**Carlos Paul y Mónica (Cartelera)**

**Juan Villoro (La Jornada Semanal) / 55 21 93 00**

***-Reforma-***

**Av. México Coyoacán # 40**

**Blanca Ruiz / 56 28 72 48 / fax: 56 28 72 88**

***-Unomásuno-***

**Primer Retorno Corregio # 12. col. Nochebuena  
Mixcoac**

**Adriana Moncada (reportera)**

**Alegria Martínez (coordinadora Cultura) / 55 63 97  
81 / 55 63 99 11**

**fax: 55 98 88 21 / 55 98 89 83**

***-El Universal-***

**Leo Mendoza (coordinador sección Cultural)  
/ 57 09 13 13 (Redacción) /**

**Fax: 55 21 39 21 / 55 21 24 14**

**Yolanda Cabello (Sociales)**

***-El Excelsior-***

**Eduardo Camacho (editor Cultura) / 57 05 44 44 /  
fax: 55 92 40 02**

**Ana Cecilia Treviño (Sociales sección B) / 55 66 02**

**23 / fax: 55 92 40 02**

**René Avilés Fábila (editor del suplemento cultural El  
Búho) / 55 66 22 00 ext. 212 /**

**55 66 15 61**

**Iván Ríos Gazcón**

**Jairo Calixto Albarrán**

**Arturo Rodríguez Pineda**

***-El Herald-***

**Carmona y Valle # 150**

**Humberto Hernández Lara / 55 78 70 22 / fax: 55 78  
98 24**

***-Novedades-***

**Balderas # 87. 3er piso / 55 18 54 81 (conmutador)**

**Mario de la Reguera (sección Sociales) / 55 21 12 19**

**Fernando Gaytán (Redacción)**

**Tony de Alba (coordinadora) / fax: 55 21 50 40 / 55  
21 87 78 / 55 21 86 47**

**Alfredo Rodríguez (Imágenes - viernes)**

***-News-***

**Johnatan Whitaker (coordinador)**

***-El Nacional-***

**Ignacio Mariscal # 25. 2º piso**

**Guadalupe Pereyra (Cultura) / 55 35 46 12 ext. 119  
/ 55 35 30 32 / fax: 57 05 56 15**

***-La Afición-***

**Agustín Martínez / Miguel A. Rentería / 55 46 47 80  
- 83 / 55 46 58 52 / fax: 55 35 30 25**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

## **PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO**

### **-La Prensa-**

**Basilio Badillo # 40, 5º piso**  
**Lorena Morales (sección Cultural) / 52 28 99 77 ext.**  
**Redacción / fax: 55 12 92 56 /**  
**55 12 19 89 / 55 21 57 90**

### **-El Día-**

**Insurgentes Norte # 1210**  
**Verónica Flores (sección Cultural) / 57 59 29 37 / 57**  
**59 21 55 / 57 59 24 15 ext. 211 /**  
**Fax: 55 37 52 83 / 55 37 66 29**

### **-El País-**

**Columba Vertiz / 52 28 89 08 / fax: 52 28 89 07**  
**Virginia Bautista / 56 59 32 26**

### **-El Financiero-**

**Lago Bolsena # 176, col. Anáhuac**  
**Victor Roura / 52 27 76 00 / fax: 52 55 19 34**  
**Carolina Espinosa (Cartelera) / fax: 52 27 76 20 / 55**  
**31 84 20**

### **-El Economista-**

**Av. Coyoacán # 515, col. Del Valle**  
**Estrella Olvera (sección Cultural La Plaza) / 53 26 54**  
**54 ext. 1144 / 56 87 38 21 /**  
**fax: 56 82 90 70**

### **-El Sol de México-**

**Guillermo Prieto 37, col. San Rafael**  
**Esteban Torres / 55 91 08 66 ext. 465-466 / 55 66**  
**15 11 / fax: 55 35 55 60 / 55 46 74 09**

## *4.3.2 Radio y televisión*

### **Radio cultural**

#### **-Radio Educación-**

**Angel Urraza # 622**  
**Lorena Torres / 55 75 98 86 / 55 59 32 51 / 55 55**  
**56 88 / fax: 55 59 23 01**

#### **-Radio UNAM-**

**Adolfo Prieto # 133, col. Del Valle**  
**Laura Orozco (Subdirectora de Planeación) / 56 87**  
**39 89 / fax: 55 43 68 52**

### **Radio comercial**

#### **-ABC Radio-**

**Gómez Farias # 51, col. San Rafael**  
**José Martín Velázquez / 57 05 00 57 ext. 14 y 20 / 57**  
**05 33 48**

#### **-Notimex-**

**Calle de la Morena # 110, 1er piso, col. Del Valle**  
**Victor M. Enriquez / 54 20 11 00 ext. 2227 a 2230 /**  
**fax: 56 87 43 24 / 55 43 91 02 /**  
**55 43 51 69**

#### **-Grupo ACIR-**

**José Cárdenas / 55 40 08 72**

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

## ***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

### ***-IMER-***

Mayorazgo # 83, col. Xoco  
Miguel A. Carrera Díaz / 56 28 17 35  
fax: 56 28 17 56  
Cristina Pulio (coordinadora de Cultura)

### ***-Noticentro-***

Silvia González Quintero / 57 28 48 00 al 10  
fax: 52 96 04 96

### ***-Radio Chapultepec-***

Av. Chapultepec # 473. PH  
Agustín Martínez / 55 53 43 42 / 52 11 07 38  
fax: 52 11 75 34 / 52 11 17 34

### ***-Radio Red-***

Cinthia Baigts / 56 81 01 55 ext. 110  
fax: 56 87 39 29

### ***-XELA-***

Claudia Espinoza (coordinadora Cultura)  
56 33 43 56 / 56 33 09 62  
fax: 56 33 10 89

## **Televisión cultural**

### ***-Canal 11-***

Hoy en la cultura  
Zenaido Vázquez / 53 56 11 11 ext. 601  
53 41 45 67  
fax: 57 29 43 36

### ***-Canal 22-***

Guadalupe Alonso (Directora de noticias) / 56 89 21  
14 / fax: 55 49 16 47

### ***-Canal 40-***

(datos por confirmar)

## **Televisión comercial**

### ***-Canal Televisa-***

Raúl Hernández (Director de noticieros)  
57 09 33 33 ext. 5433, 5756, 5383  
fax: 57 09 84 01

### ***-Noticiero Al Despertar-***

Angélica Mejía (sección Arte)  
57 09 33 33 / 52 24 66 07 / 52 24 66 97  
fax: 57 09 08 45

### ***-Programa En Vivo-***

Angel Caamaño  
55 10 47 80 / 52 30 11 30  
fax: 57 09 82 12

### ***-TV UNAM-***

Miguel Angel Recillas  
56 22 93 10 / 56 65 62 75  
fax: 56 75 00 99

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## ***PRAXIS CONSTRUCTIVA DE UN LABERINTO***

### *4.3.3 Internet*

Página o sitio WEB que puede realizarse con el programa *Flash-5*, con la dirección: [www.laberintodeutopia.com.mx](http://www.laberintodeutopia.com.mx). Contiene toda la información conceptual del laberinto, historia de las ciudades y de la Ciudad de México, imágenes, animaciones en 2D, audio (música y locución), vinculación con otros sitios de similar índole y editorial para recibir opiniones y contestar la correspondencia.

Es de vital importancia utilizar este medio para romper las fronteras y trascender a nivel universal esta idea, de manera que laberintos similares o aun distintos se construyan en todas las ciudades del mundo para detener la ecumenópolis y promover el respeto a la naturaleza, sembrar conciencia en todo el planeta.

Las características de la red la convierten en el laberinto virtual más gigantesco del mundo, en el que las ideas de todo el mundo por transformar la realidad se viertan en espacios de esta naturaleza; así la idea del laberinto, concepto intertextual, neobarroco, posmoderno, en el ámbito digital y cibernético del hipertexto y del metatexto, podrá generar laberintos cada vez más intrincados e inextricables, redes de información, de conocimiento, de evolución, de desarrollo, un arma o herramienta de insospechada acción en pro de la paz y de los movimientos altruistas y de la fraternidad universal que respete la pluralidad de ideas y la libre expresión de ideas, efecto transformador del mundo para su evolución y armonía.

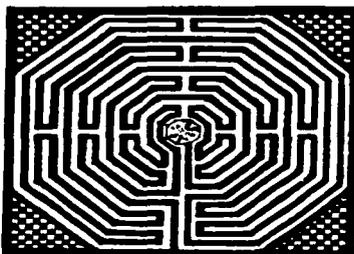
Es posible crear un laberinto virtual entre todos, que inicialmente sea un juego, un pasatiempo y finalmente una actividad que se convierta en ocupación necesaria de todo momento y a la menor provocación y bajo cualquier pretexto. Esto último arroja la idea de crear un video juego digital que esté generado con el programa de animación en 3D, Carrara, y en el que se

vinculen otros programas similares como *Poser*, *3D Max*, etc. Se puede generar el escenario o escenarios, los recorridos predecibles y aleatorios, las llaves y candados para transitarlo, las contraseñas o claves para salir del laberinto, las figuras humanas, armarios opresivos, serenos, plácidos, terroríficos, los callejones sin salida, los abismos, sonidos, efectos visuales, luminosos, animación de cámaras, música, etc...

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# APÉNDICE I

## El laberinto como símbolo arquetípico hacia una proxémica del inconsciente colectivo



Gran laberinto de la nave central de la  
catedral de Amiens.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

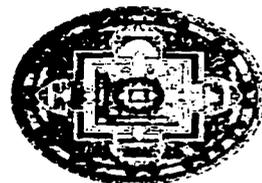
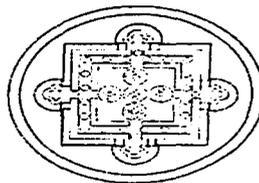
## APENDICE I

### Apéndice I

El laberinto como símbolo arquetípico  
hacia una proxémica del inconsciente colectivo

**Laberinto**, una determinada clase de camino sinuoso que en su forma originaria se construía en lazos o meandros en *espiral* alrededor de una *cruz* de ejes. La difusión casi mundial de laberintos contruidos de la misma manera permite suponer que tenían un significado como símbolos religiosos y manifestaban, por ejemplo a pequeña escala, un largo y dificultoso camino (¿de iniciación?). En épocas más recientes, designados como "fortalezas de Troya", estos laberintos parecen haber fijado gráficamente determinadas danzas religiosas. Así, en la Antigüedad eran, entre otras cosas, mosaicos de pavimento y en Escandinavia, sobre todo en la isla de Gotland, se construyeron mediante piedras alineadas unas junto a otras. En ciertas catedrales medievales, con el nombre de "Chémins à Jérusalem", se entendieron como substitivos de una peregrinación a Tierra Santa, cuando el fiel los recorría en oración y de rodillas: el mosaico del suelo de la catedral de Chartres tiene un diámetro de 12 metros y el camino recorrido es de unos 200 metros. En muchas leyendas y mitos de pueblos extraños se habla de laberintos que el héroe tiene que recorrer para alcanzar un objetivo. También la leyenda del héroe Teseo, que en el laberinto de Creta mató al Minotauro, criatura mixta de *toro* y ser humano, hace referencia al carácter iniciático del símbolo del laberinto. Véase *Icaro*. En tiempos más recientes, sobre todo en el Barroco y en el rococó, los laberintos contruidos originariamente conforme a un claro esquema se transformaron en complicados jardines de caminos formados por setos y cuyo fin exclusivo era la distracción de los visitantes del parque. En el sentido psicológico, el laberinto es expresión de la "búsqueda del centro" y puede compararse con una forma incompleta de **mandala**.

**Diccionario de Símbolos** / Hans Biedermann



A la derecha, cosmograma indotibetano en forma de mandala; a la izquierda, pintura cósmica, arte tibetano del siglo XIX (Bruselias, colección Verber).

**Laberinto**. 1. Originalmente el laberinto es el palacio cretense de Minos donde está encerrado el Minotauro y de donde Teseo no puede salir más que con la ayuda del hilo de Ariadna. Esencialmente retenemos pues la complicación de su plano y la dificultad del recorrido.

El laberinto es sobre todo un cruce de caminos; algunos de ellos no tienen salida y son callejones sin salida a través de los cuales se trata de descubrir el camino que conduce al centro de esta curiosa tela de araña. La comparación con la telaraña no es exacta, por otra parte, ya que ésta es simétrica y regular, mientras que la esencia misma del laberinto es circunscribir en el espacio más pequeño posible el enredo más complejo de senderos y retrasar así la llegada del viajero al centro que desea alcanzar (BRIV, 197).

Pero este trazado complejo se halla en estado natural en los corredores de acceso a ciertas grutas prehistóricas; está dibujado, asegura Virgilio, en la puerta del antro de la Sibila de Cumas; está grabado sobre las losas de las catedrales; se utiliza en diversas regiones, de Grecia a la China; se conocía en Egipto. Su asociación con la caverna muestra que el laberinto debe permitir a la vez el acceso al centro por una especie de viaje iniciático, y por prohibirlo a quienes no están cualificados. En tal sentido se ha querido

## APENDICE I

allegar el laberinto con el mandala, que a veces entraña un aspecto laberíntico. Se trata pues de una figuración de pruebas iniciáticas discriminatorias, previas a la andadura hacia el centro escondido.

Los laberintos grabados sobre el suelo de las iglesias eran la firma de los gremios y cofradías iniciáticas de constructores y substituían el peregrinaje a Tierra Santa. Por esta razón hallamos a veces en su centro el propio arquitecto o bien el templo de Jerusalén, es decir el elegido que alcanzó el centro del mundo, o símbolo de semejante centro. El creyente que no podía cumplir el peregrinaje real recorría imaginativamente el laberinto hasta que llegaba al centro, a los santos lugares: era "el peregrino en casa" (BRIV, 202). Éste podía también, por ejemplo, recorrer de rodillas el trayecto de doscientos metros del laberinto de Chartres.



El laberinto en el emblema barroco, simbología de J. Boschius, 1702.

2. El laberinto ha sido utilizado como sistema de defensa en las puertas de las ciudades fortificadas. Está trazado sobre maquetas de casas griegas antiguas. Tanto en uno como en otro caso se trata de una defensa de la ciudad o de la casa, situada en el centro del mundo. Defensa no sólo contra el adversario humano, sino también contra las influencias maléficas. El mismo papel cumple la pantalla situada en medio de la galería central de los templos, en el mundo chino, donde las influencias nefastas se propagan siempre en línea recta. La danza de Teseo, llamada danza de las grullas, se refiere evidentemente a la andadura laberíntica. Y existen también en la China danzas laberínticas que son a la vez danzas de aves (como "el paso de Yu"), y cuyo papel es asimismo sobrenatural (BENA, CHRC, GUES, JACG, KALT).

Símbolo de un sistema de defensa, el laberinto anuncia la presencia de algo precioso o sagrado. Puede tener función militar para la defensa de un territorio, un aldea, una ciudad, una tumba o un tesoro: no permite el acceso más que a quienes conocen los planos, a los iniciados. Tiene la función religiosa de defender contra los asaltos del mal: éste no es solamente el demonio, sino también el intruso, aquel que está presto a violar los secretos, lo sagrado, la intimidad de las relaciones con lo divino. El centro que protege el laberinto está reservado al iniciado, aquel que a través de las pruebas de iniciación (los rodeos del laberinto) se ha mostrado digno de acceder a la revelación misteriosa. Una vez alcanza el centro, está como consagrado; introducido en los arcanos, está vinculado por el secreto. "Los rituales laberínticos sobre los cuales se funda el ceremonial de iniciación... tienen justamente por objeto enseñar al neófito, en el curso de su vida de aquí abajo, la manera de penetrar sin desviarse en los territorios de la muerte (que es la puerta de otra vida)... En cierto modo la experiencia iniciática de Teseo en el laberinto de Creta equivale a la búsqueda de las manzanas de oro del jardín de las Hespérides, o del vellocino de oro de

## APENDICE I

Cólquide. Todas estas pruebas se reducen, en lenguaje morfológico, a penetrar victoriosamente en un espacio difícilmente accesible y bien defendido, en el cual se encuentra un símbolo más o menos transparente de la potencia, de la sacralidad y de la inmortalidad" (ELIT, 321).

3. El laberinto puede tener también significación solar, por ser el palacio de la doble hacha, que está grabada sobre tantos monumentos minoicos. El toro encerrado en el laberinto es también solar. Tal vez simbolice en esa perspectiva el poderío regio, el dominio de Minos sobre su pueblo.

Mientras que las espiras escalonadas del ziggurat proyectan en el espacio de tres dimensiones un dédalo helicoidal, el propio nombre de laberinto, palacio del Hacha, recuerda que en Knosos la morada mítica del Minotauro era sobre todo el santuario del hacha bipene (emblemata de la realeza), es decir del rayo arcaico de Zeus (AMAG, 150).

4. En la tradición cabalística, recogida por los alquimistas, el laberinto ocupa una función mágica que sería uno de los secretos atribuidos a Salomón. Por esta razón el laberinto de las catedrales, serie de círculos concéntricos interrumpidos en ciertos puntos, de suerte que forman un trayecto raro e inextricable, se llama "laberinto de Salomón". A ojos de los alquimistas es una imagen "del trabajo total de la Obra, con sus principales dificultades: la de la vía que conviene seguir para alcanzar el centro, donde se libra el combate de las dos naturalezas; la del camino que el artista debe seguir para poder salir" (FULC, 63). Semejante interpretación se uniría a la de una cierta doctrina ascético-mística: concentrarse en sí mismo a través de los mil caminos de las sensaciones, emociones e ideas, suprimiendo todo obstáculo a la intuición pura y volver a la luz sin dejarse coger en los vericuetos de los caminos. La ida y venida en los laberintos sería el símbolo de la muerte y la resurrección espirituales.

5. El laberinto conduce también al interior de sí mismo, hacia una suerte de santuario interior y oculto donde reside lo más misterioso de la persona humana. Pensamos aquí en la *naos*, templo del Espíritu Santo en el alma que se halla en estado de gracia, o también en las profundidades de lo inconsciente. Una y otro no pueden ser alcanzados por la conciencia sino tras largos rodeos o una intensa concentración hacia esa intuición final donde todo se simplifica por una especie de iluminación. Allí, en esa cripta, se vuelve a encontrar la perdida unidad del ser, que estaba disperso en la multitud de los deseos.

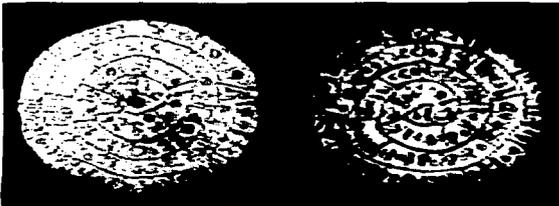


Esta imagen que representa el viaje de Pilgrin, simboliza el viaje al interior de uno mismo, un viaje a través del laberinto de la psique.

6. La llegada al centro del laberinto, como al término de una iniciación, introduce en una logia invisible, que los artistas de los laberintos han dejado siempre en el misterio o, mejor, que cada uno puede llenar según la propia intuición o las afinidades personales. A propósito del laberinto de Leonardo da Vinci, Marcel Brion evoca "esa sociedad compuesta de hombres de todos los siglos y países, que llena el círculo mágico que Leonardo dejó en blanco, pues no deseaba explicitar demasiado la significación de este santuario central del laberinto" (BRIV, 196).

## APENDICE I

7. El laberinto puede verse como combinación de dos elementos: la espiral y la trenza, y en tal caso expresa “una voluntad muy evidente de figurar lo indefinido en sus dos aspectos principales para la imaginación humana, es decir, el perpetuo devenir de la espiral, que, teóricamente al menos, puede imaginarse sin término, y el perpetuo retorno figurado por la trenza. Cuanto más difícil es el viaje, cuanto más numerosos y arduos son los obstáculos, más se transforma el adepto, y en el curso de esta iniciación itinerante adquiere un nuevo yo” (BRIV, 199-200).



El disco de Faestos (Creta), ha suscitado una gran fascinación por la leyenda en espiral de 3500 años de antigüedad, todavía sin descifrar.

La transformación del yo que se opera en el centro del laberinto y que se afirma a plena luz al fin del viaje de retorno al término de este pasaje de las tinieblas a la luz, marca la victoria de lo espiritual sobre lo material y, al mismo tiempo, de lo eterno sobre lo perecedero, la inteligencia sobre el instinto, el saber sobre la violencia ciega (BRIV, 202).

*Diccionario de los símbolos / Jean Chevalier y Alain Gheerbrant*

Así, para el historiador de las religiones, Mircea Eliade, los laberintos y su simbolismo más remoto se relacionan con la imagen de la Tierra figurada como el cuerpo de una madre gigante: “Es evidente que si las galerías de las minas y las desembocaduras de los ríos han sido asimiladas a la *vagina* de la Tierra Madre, el

mismo simbolismo se aplica *a fortiori* a las grutas y a las cavernas. En la prehistoria, la caverna, muchas veces asimilada a un laberinto o transformada ritualmente en un laberinto, era a la vez teatro de las iniciaciones y lugar donde se enterraba a los muertos. Por su parte, el laberinto se homologaba al cuerpo de la Tierra Madre. Penetrar en un laberinto o en una caverna equivalía a un retorno místico a la Madre, finalidad que perseguían tanto los ritos de iniciación como los ritos funerarios. Las búsquedas de Jackson Knight han mostrado la lentitud con que ese simbolismo del laberinto, considerado como cuerpo de una Diosa telúrica, tarda en desaparecer. Troya era sentida como la Tierra, esto es, como una Diosa; la inviolabilidad de las ciudades antiguas era homologada a la virginidad de la Diosa Protectora. Todos estos símbolos se entreveran y se complementan el uno con el otro, prueban la perennidad de la imagen primordial de la Tierra Mujer” (*Mitos, sueños y misterios*, 184-185).

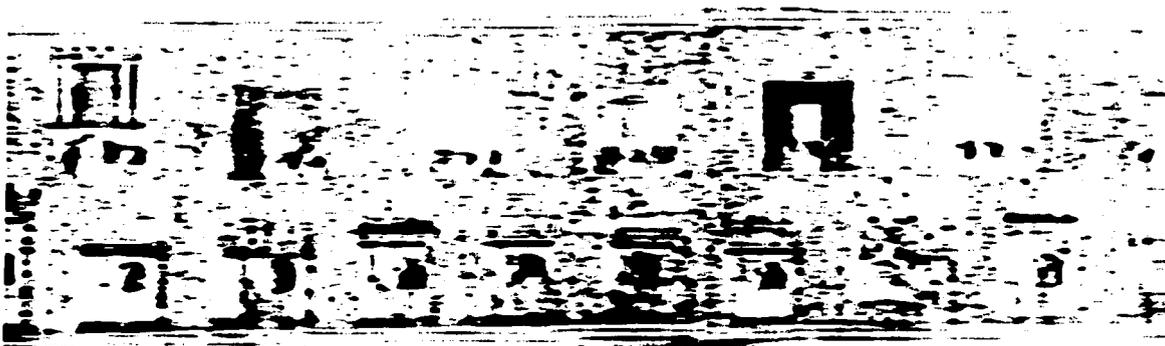
Para Eliade, el simbolismo del acto de ser deglutido por un monstruo, como en el caso de ser devorado por el Minotauro, o adentrarse en el laberinto sin encontrar la salida, tiene asimismo un carácter de ritual iniciático: “Existen numerosas variantes de ese rito, que podemos relacionar con la aventura de Jonás, y sabemos que el simbolismo implícito en la historia de Jonás ha interesado vivamente a los psicólogos profundos, al profesor Jung y al doctor Neumann particularmente. Este motivo iniciático ha dado nacimiento no sólo a gran número de ritos, sino asimismo a mitos y leyendas cuya interpretación no es siempre fácil. Se trata de un misterio de muerte y de resurrección simbólicos... Destaquemos el papel ambivalente del monstruo marino. No hay dudas de que el pez que deglutió a Jonás y a los otros héroes míticos simboliza la muerte: su muerte representa el Infierno. En las visiones medievales, los Infiernos son frecuentemente imaginados bajo la forma de un enorme monstruo marino, que tiene quizá su prototipo en el

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE I

Leviatán bíblico. Ser deglutido equivale, pues, a morir, a penetrar en los Infernos, lo que todos los ritos primitivos de iniciación a los que nos hemos referido dejan entender muy claramente. Pero por otra parte, la entrada en el vientre del monstruo significa también la reintegración de un estado preformal, embrionario. Ya lo hemos dicho: las tinieblas que reinan en el interior

del monstruo corresponden a la Noche cósmica, al Caos de antes de la creación. Dicho de otra manera: el de la muerte, esto es el fin de una existencia temporal, y por consiguiente, el del fin del Tiempo, y el simbolismo del retorno a la modalidad germinal, que precede toda forma y también toda existencia temporal" (*Mitos, sueños y misterios*, 239 y ss.)



Las siete puertas del mundo infernal parecen un laberinto.

El laberinto es un símbolo arquetípico, una herencia cultural que persiste en el inconsciente colectivo; sin embargo el hombre moderno nada comprende de este simbolismo y de hecho ignora que se halla atrapado en el interior de un laberinto. Mircea Eliade es elocuente: "El mundo moderno se encuentra en la situación de un hombre tragado por un monstruo que lucha en las tinieblas de su vientre, o bien está perdido en un laberinto, lo cual también simboliza el infierno: angustiado, se cree ya muerto o a punto de morir y no ve a su alrededor ninguna salida más que las tinieblas, la muerte y la nada. Sin embargo, la *experiencia religiosa* (de vida, muerte y resurrección) es, a la vez que crisis de la existencia, solución ejemplar de esa misma crisis" (*Mitos sueños y misterios*, 244).

El arqueólogo que "descubrió" el laberinto de Creta, fue Arthur Evans; en 1894 hizo su primera visita a la célebre isla: "Homero la había visitado. Había sido la patria legendaria del rey Minos y de su hija, la princesa Ariadna, que dio al héroe Teseo el precioso hilo que lo guió a sus brazos después de dar muerte al Minotauro. Zeus, rey de los Dioses, había nacido allí. En el norte de la isla se alza el monte Ida coronado de nieve, donde, según se decía, todavía podía encontrarse la cueva sagrada en la que nació" (Leonard Cottrell, *El toro de Minos*, 139).

Arribado (Teseo) a Creta, según se escribe y canta por los más, recibiendo de Ariadna, que de él se enamoró, el hilo, e instruido de cómo se podía salir de los rodeos del Laberinto, dio muerte al Minotauro... (Plutarco, *Teseo*, XIX).

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE I

Apolodoro nos relata que el rey Minos, habiendo sometido a Atenas, le exigía como dueño y señor un tributo anual que consistía en doce nobles atenienses de ambos sexos, para sacrificar al Minotauro. Este monstruo había sido engendrado por Pasifae, esposa de Minos, una ninfómana a la que sólo un toro podía satisfacer. Minos lo había encerrado en un laberinto, debajo del gran palacio de Cnosos proyectado por Dédalo, el mejor de sus artífices.

Tan tortuoso era este laberinto, con sus retorcidos pasajes, callejones sin salida y vueltas falsas, que ningún hombre, una vez dentro, podía salir de él sin ayuda. Y en el interior se escondía el Minotauro acechando a sus víctimas para devorarlas. Cada año, según la leyenda, doce jóvenes de ambos sexos, escogidos entre lo más florido de la juventud ateniense, encontraban la muerte de este modo.

Llegó entonces el año en que el héroe Teseo, hijo del anciano Egeo. Señor de Atenas, se encontró entre aquellos que se habían de enviar a Creta (Cottrell, 147).

La civilización minoica había desaparecido por lo menos quinientos años antes de los tiempos de Homero, el poder cretense había sucumbido y nada quedaba en la propia Creta que pudiera indicar a los recién llegados que la isla había sido en otro tiempo el centro de un Imperio grandioso. Los dorios (antepasados de los griegos "clásicos" y de los actuales) deshicieron el bien organizado estado micénico que se había consolidado sobre las ruinas de dicho imperio cretense.

De esta manera, los dorios curiosos encontraron en las ruinas de Cnosos algunos fragmentos de los frescos de los toros, con muchachos y doncellas, y esto puede haber sido el origen de la leyenda de Minos y de las cautivas atenienses, de Teseo y el Minotauro. En cuanto al laberinto, simplemente se basó en el *labrys*, palabra

no griega, que significa Hacha Doble, el símbolo que con más frecuencia aparece representado en los muros de Cnosos. En lo que se refiere a la misteriosa maraña de cuartos y corredores del subsuelo del Palacio, donde Minos tenía encerrado al monstruoso toro, puede haberse tratado de la historia fantástica contada por algún audaz dorio, que de vuelta a Grecia, así interpretó su excursión por las grandes alcantarillas del Palacio (que eran lo bastante grandes para que pudiera pasar un hombre) y que, desde luego eran cosa desconocida en sus primitivas comunidades (Cottrell, 256-257).

Gracias a Evans y a sus colegas, que se basaron en los cimientos puestos por Schliemann y Dörpfeld, se ha podido dilucidar y construir el pasado prehistórico de Grecia, y por tanto de Europa. Homero ya no aparece como el simple creador de historias fantásticas, escribió en un periodo de crepúsculo cultural; no pudo ver los muros de Ilión, ni se había sentado en la sala de los frescos del rey Minos, en Cnosos; pero los rapsodas que le precedieron habían conocido esas maravillas, que quedaron preservadas como moscas en ámbar, en forma de descripciones de salas majestuosas y obras de arte, de armas y armaduras, y de un modo de vida ya desaparecido en la época de Homero, pero que la pala del arqueólogo ha demostrado que había existido (*ibidem*).

Los hallazgos arqueológicos tal vez parezcan desmentir el mito del laberinto, reducirlo a una historia fantástica que niega para siempre la existencia del laberinto de Creta. Sin embargo, el hecho de que se trate meramente de una obra de arquitectura fantástica que sirvió de escenario de un relato que quizá jamás sucedió, no le resta el poder simbólico que posee y las profundas significaciones que se ocultan tras él, como son los ritos de iniciación, de muerte y resurrección simbólicos, los rituales de occisión del rey cada ocho años -como lo demuestra Frazer-, y también los ritos de sacrificio al toro identificado como deidad solar.

## APENDICE I

El laberinto es un símbolo arquetípico, según se ha comentado anteriormente, lo cual quiere decir que independientemente de su existencia real en la historia, forma parte del inconsciente colectivo. En la teoría psicoanalítica del doctor Jung, la interpretación de los sueños desempeña una función muy importante en la comprensión del inconsciente; los sueños a menudo presentan imágenes que manifiestan símbolos que pueden ser la clave para su interpretación. A diferencia de Freud, que interpretaba los sueños a partir de la asociación libre de ideas, el doctor Jung descubrió que existían determinados símbolos constantes en los soñantes: estos símbolos los llamó Freud "remanentes arcaicos", por tener un vínculo con motivos de épocas anteriores a los soñantes: el doctor Jung los denominó "arquetipos" porque descubrió que se vinculaban con mitos arcaicos, lo cual también le condujo a la conclusión de que tales arquetipos representaban los símbolos heredados desde el pasado más remoto del ser humano, es decir, que conformaban la evolución de la mente humana. En ese sentido, el hombre representaba en los símbolos su primitiva animalidad, su lucha contra la misma oponiendo la espiritualidad, de este modo siendo consciente de su alma, y finalmente su evolución espiritual hacia la realización de sí mismo.

Ahora bien, la relación entre los mitos antiguos y los símbolos eternos o arquetipos, puede ilustrarse muy claramente en el caso del mito del héroe, quien representa simbólicamente un modelo a seguir para vencer en las dificultades de la vida. Ya que según el doctor Jung, "Teseo representaba el juvenil espíritu patriarcal de Atenas, que tenía que arrostrar los terrores del laberinto con su morador, el Minotauro, el cual quizá simbolizaba la enfermiza decadencia de la matriarcal Creta. (En todas las culturas, el laberinto tiene el significado de una representación intrincada y confusa del mundo de la consciencia matriarcal; sólo pueden atravesarlo quienes están dispuestos a una

iniciación especial en el misterioso mundo del inconsciente colectivo). Después de vencer ese peligro, Teseo rescató a Ariadna, doncella secuestrada... Ese rescate simboliza la liberación de la figura del ánima del aspecto devorador de la imagen de la madre. Mientras no se cumple eso, el hombre no puede alcanzar su verdadera capacidad de relacionarse con mujeres". Aunque también puede verse al Minotauro como símbolo de las indomables fuerzas instintivas del hombre. Un mito adverso es el rito de iniciación, en el cual el adepto debe renunciar a toda ambición y todo deseo y se someta a la prueba, al sufrimiento sin esperanza de triunfo, a la muerte.

La teoría psicoanalítica del doctor Jung contempla la terapia de curación, que se denomina el proceso de individuación; se trata de la unión del inconsciente con la consciencia. La descripción del modelo de la psique puede aclarar esta idea: la psique se puede comparar con una esfera, en la superficie se encuentra la consciencia cuyo centro es el ego; el interior de la esfera es el inconsciente con su proceso regulador interno que produce los sueños; el núcleo interior es el "sí-mismo". Los sueños individuales parecen extraños y fragmentados; pero a lo largo del soñar de toda una vida aparece un modelo en meandros que revela el proceso del desarrollo psíquico. Los tenebrosos pasadizos expresan la naturaleza del primer contacto con el inconsciente cuando comienza el proceso de individuación. Con frecuencia, el inconsciente se simboliza con pasillos, laberintos o encrucijadas: en un papiro (h. 1400 a de C.) las siete puertas del mundo infernal egipcio parecen un laberinto. El laberinto de pasadizos extraños, cámaras y salidas es un símbolo muy conocido de representación del inconsciente con sus posibilidades desconocidas.

La función del inconsciente es manifestar aquello que nuestra consciencia no alcanza a vislumbrar, de esta manera avisa, advierte o indica lo que está mal en

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE I

nosotros: luego viene el proceso aceptando toda clase de verdades amargas. Surge entonces, la percepción de la sombra, que Jung definía como esa parte inconsciente de la personalidad, sin que sea la totalidad de la personalidad inconsciente. Es, hasta cierto punto una proyección de la personalidad inconsciente en la personalidad de los demás; impulsos no necesariamente negativos, sino también cualidades, que el sujeto niega en sí mismo, pero que puede ver claramente en otras personas (egotismo, pereza mental, negligencia, cobardía, etc.) La sombra aparece como una persona del mismo sexo que el soñante. La sombra puede tener un carácter negativo, o bien, positivo, en cuyo caso permite enfrentarnos con nuestros propios defectos.

A continuación emerge otra figura interior: el ánima (si el soñante es un hombre) o el ánimus (si el soñante es una mujer). El ánima o mujer interior del hombre, es una personificación de todas las tendencias psicológicas femeninas en la psique de un hombre (sospechas proféticas, captación de lo irracional, capacidad para el amor personal, sensibilidad para la naturaleza y su relación con el inconsciente). El ánima puede tener también un carácter negativo debido a la influencia negativa de la madre, o positivo cuando es causante de que un hombre sea capaz de encontrar la cónyuge adecuada. Pero la expresión más alta y benéfica del ánima, ocurre cuando ésta sirve de guía en un viaje espiritual y conduce hacia la realización del "sí mismo", tal como sucede con Beatriz que lleva a Dante del Purgatorio al Paraíso, o precisamente, cuando Ariadna proporciona el hilo que habrá de conducir a Teseo hacia la salida del laberinto (¿infierno?).

Lo mismo ocurre con el ánimus, u hombre interior de la mujer. la personificación masculina en su inconsciente muestra aspectos buenos y malos. El ánimus negativo aparece como demonio de la muerte, pero también

como ladrón y asesino. Un ejemplo es Barba Azul que mataba secretamente a todas sus mujeres en una cámara oculta. En su aspecto positivo, el ánimus es un profesor o un sacerdote, portador de la palabra, y en una cuarta etapa, se transforma en significado, en mediador de la experiencia religiosa por la cual la vida de la mujer adquiere un nuevo significado: esta es su forma más elevada, de profundidad espiritual.

Tras un largo periodo de tiempo en el que se ha forcejeado con el problema del ánima o del ánimus, y cuando una persona ya no se sienta parcialmente identificada con él, el inconsciente cambia otra vez su carácter dominante y aparece en una nueva forma simbólica que representa al "sí-mismo", el núcleo más íntimo de la psique. En una mujer este centro está generalmente personificado en una sacerdotisa, hechicera, madre tierra, diosa de la naturaleza o del amor. En el caso del hombre, se presenta como iniciador y guardián (un guru indio). Generalmente se presenta como una persona anciana superior o sabia. El "sí-mismo" es el Gran Hombre Cósmico, una figura gigantesca, o según otro símbolo de trascendencia, Orfeo que es el prototipo de Cristo. Como se ha señalado, ciertas tradiciones afirman que el Hombre Cósmico (los iluminados) es la meta de la creación, pero su alcanzamiento no debe entenderse como un posible acontecer externo. Desde el punto de vista hindú, no es que el mundo externo se disuelva algún día en el Gran Hombre originario, sino que la orientación extravertida del ego hacia el mundo exterior desaparecerá con el fin de dar paso al Hombre Cósmico. Esto sucede cuando el ego se sumerge en el "sí-mismo".

El "sí-mismo" también comporta dos aspectos: el uno negativo, cuando el sujeto se ha ensimismado y perdido todo contacto con la realidad exterior, en tal caso surge una crisis de megalomanía que se manifiesta cuando la persona cree haberse apoderado de los grandes

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE I

enigmas cósmicos, y de este modo se sumerge en la locura. El lado oscuro del "sí-mismo" es lo más peligroso de todo, precisamente porque el "sí-mismo" es la fuerza mayor de la psique. El lado positivo del "sí-mismo" se manifiesta por el aspecto colectivo o social, y por el desarrollo de una consciencia colectiva (Freud lo llamaba superego), de manera que la función social del "sí-mismo" es laborar en forma oculta para unir a los individuos separados que tienen que estar juntos. Si recordamos que cuando el proceso de individuación va al encuentro del "sí-mismo" en la figura simbólica del Gran Hombre, surge también como símbolo del centro profundo de la psique un disco dorado, debido a que el círculo es el símbolo de totalidad por excelencia: en los sueños este disco dorado (representación de la perfección del círculo, símbolo del sol), se traslada al lado derecho, el lado donde las cosas se hacen conscientes, mientras que el lado izquierdo significa la esfera de las reacciones inconscientes y por lo tanto, el lado siniestro.

Los símbolos sagrados fundamentales son la piedra y el animal. La piedra, porque es completa en sí misma y duradera; esta es la razón de que aparezca en tantos mitos y se haya empleado como materia prima para la expresión del arte prehistórico y antiguo. El animal, que también suele ser un motivo simbólico muy presente en el arte de estos periodos, en el primero bajo forma de magia y en el siguiente ligado a la religión. Pero el símbolo del círculo (o la esfera) es el más interesante, ya que expresa la totalidad de la psique en todos sus aspectos. La forma en la cual aparece el círculo para simbolizar la perfección humana, es el mandala, símbolo de origen hindú que también simboliza el sistema cósmico. Tipos de mandalas existen también en la cultura occidental, en el arte cristiano europeo por ejemplo, o en los planos de ciertas ciudades.

Actualmente, la gran mayoría de la gente, en especial las que viven en las grandes ciudades, sufren un terrible vacío y aburrimiento, como si estuvieran esperando algo que jamás llega. Las películas y la televisión, los espectáculos deportivos y las excitaciones políticas pueden divertirlos por un momento, pero al final quedarán agotadas y desanimadas, y tendrán que volver al tedio de sus propias vidas. La única aventura que aún merece la pena para el hombre moderno se encuentra en el reino interior de la psique inconsciente. En ese sentido, los símbolos que aparecen en los sueños, que no son individuales sino colectivos, tanto en su naturaleza como en su origen, constituyen lo que el doctor Jung denominó el inconsciente colectivo: son principalmente imágenes religiosas que durante siglos fueron elaboradas cuidadosamente y con plena consciencia, pero su origen está enterrado en el misterio del pasado remoto, de modo que parecen no tener origen humano; pero de hecho son representaciones colectivas emanadas de los sueños de edades primitivas y de fantasías creadoras. Estas imágenes primordiales son las que Jung denominó arquetipos, presentes en los sueños del hombre moderno, derivan del inconsciente colectivo, esa parte de la psique que conserva y transmite la común herencia psicológica de la humanidad.

Actualmente, el mundo se halla escindido, como reflejo de la escisión de la psique del hombre moderno que vive trastornado por la neurosis. El laberinto es el símbolo arquetípico del inconsciente colectivo de la sociedad moderna, ya que significa el estar perdido dentro de un espacio opresivo y altamente intrincado: la psique personal, la consciencia social, la sociedad misma, la ciudad, y el mundo globalizado. Parece que el laberinto es la simbolización de una escapatoria imposible de un sistema que parece tragarnos, o en última instancia, indicarnos que es mejor el conformismo y la rendición. Por esa razón, el ideograma del Laberinto de Utopía es un círculo partido

## APENDICE I

a la mitad y unido de forma que recuerda a la doble hacha (*labrys*), o a una abstracción del toro o Minotauro. El recorrer el laberinto en busca de sentido (el centro o la salida), es no solamente una experiencia estética colectiva, sino también un ritual de iniciación, de muerte y resurrección simbólicas; un rito de sanación para el inconsciente colectivo de la sociedad que habita la Ciudad de México.

En su libro *La dimensión oculta*, Edward T. Hall, desarrolla el concepto de "proxémica", como la relación del hombre con el espacio, entendiendo esta forma de relacionarse con el espacio como resultado de una percepción del mismo por medio de los sentidos del olfato, el oído y la vista como receptores de la distancia, aunque también intervienen la piel y los músculos como receptores inmediatos: el espacio percibido visualmente es la síntesis, sobre todo tomando en cuenta la visión estereoscópica; pero también la proxémica se entiende como una especie de antropología del espacio, en ella encontramos la territorialidad, el espaciado y el control demográfico. Hall denomina infracultura el comportamiento en los niveles organizacionales inferiores que sustentan la cultura. La base fisiológica común a todos los humanos y a la cual da estructura y significado la cultura, es la base sensorial precultural, la cual sirve para comparar las formas proxémicas de una cultura a otra. La manifestación proxémica infracultural es del comportamiento y radica en el pasado biológico del hombre. La segunda, o precultural, es fisiológica y ante todo del presente. La tercera, el nivel microcultural, es aquella donde se efectúan las observaciones proxémicas, y tiene tres aspectos: rasgo fijo, rasgo semifijo e informal. Un ejemplo de espacio de caracteres fijos es una ciudad cuya traza es una cuadrícula uniforme. Un ejemplo de espacio de caracteres semifijos lo representa tanto un espacio sociófugo (una estación de trenes), como un espacio sociópeto (una terraza de una cafetería). Un ejemplo

de espacio informal, es aquel que está dado en función de las distancias entre los individuos.

Las distancias en el hombre son cuatro, según lo establece Hall, y son las siguientes: distancia íntima (fase cercana y fase lejana), distancia personal (fase cercana y fase lejana), distancia social (fase cercana y fase lejana), y distancia pública (fase cercana y fase lejana). En su interesante estudio, Hall analiza la proxémica en el contexto de distintas culturas: alemanes, ingleses y franceses, y asimismo lo hace en el contexto de las culturas de Japón y del mundo árabe; las conclusiones a las que llega es que las relaciones proxémicas son distintas en cada cultura. En el caso de los mexicanos, un análisis profundo de nuestra cultura nos permitiría conjeturar que el habitante de la Ciudad de México está acostumbrado a las muchedumbres, vive apretujado en los espacios públicos, transita entre multitudes, los transportes van prácticamente al máximo de su capacidad: todo esto significa que en esta ciudad se vive en hacinamiento.

En la misma obra, Hall expone los experimentos del étologo Calhoun, respecto al hacinamiento y comportamiento social de los animales. Estos consistían en observar a una colonia de turones (roedores) en un espacio delimitado y durante el curso de varios años. Al comienzo, se preservó el nivel demográfico, sin embargo al máximo de su capacidad, esto mantuvo a los turones en estado de estrés, lo cual hizo que las glándulas suprarrenales aumentaran de tamaño para compensar la presión ambiental. Posteriormente, como parte del experimento, se permitió que aumentara la densidad de población, y por lo tanto el hacinamiento fue mayor, al confinar a un mayor número de habitantes en un espacio muy reducido. Inmediatamente surgió lo que Calhoun denominó el "sumidero comportamental", análogo a la entropía, para designar las grandes distorsiones comportamentales que aparecieron en la mayoría de los turones (la palabra

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE I

“sink”, sumidero, pozo negro, sirve para designar el lugar donde van a parar las cosas inmundas y los desperdicios). Algunas de estas distorsiones comportamentales se dieron en el cortejo y sexo, cuando en algunos machos aparecieron los subordinados hiperactivos que pasaban el tiempo persiguiendo hembras, y en otros machos apareció la pansexualidad, ya que trataban de montar tanto hembras receptivas y no receptivas, machos o hembras por igual, etc. También desarrollaron una conducta en extremo agresiva, puesto que se mordían la cola unas a otras con demasiada frecuencia. Las consecuencias fisiológicas del sumidero, resultan más desastrosas para las hembras que para los machos, la tasa de mortalidad es mayor en el primer caso, y esto por consecuencia mengua la reproducción y la densidad de la población. Las costumbres sexuales de los turones del sumidero sufrieron pues, los trastornos y se hicieron endémicos el pansexualismo y el sadismo.

¿Qué tan resistente es el ser humano al desorden, en comparación con los turones u otros animales? ¿Qué tanto puede soportar el estrés producido por el hacinamiento? ¿Cuáles serán las consecuencias del sumidero que surge en la ciudad? El sumidero comportamental se manifiesta ya como una patología expresada en la inseguridad social, la delincuencia, las explosiones de intolerancia entre los ciudadanos al extremo de la violencia fatal. El sumidero se encuentra sobre todo en las zonas más marginadas y pauperizadas de la urbe, los cinturones de miseria, las periferias, las zonas de alto riesgo habitadas por migrantes del medio rural, las colonias populares, los espacios públicos donde el comercio, el tráfico y el crimen se mezclan entre la basura y los deshechos. Todo este escenario tiene, por fuerza, que empujar a la degradación humana de un amplio sector de la sociedad urbana. En la calle no existen leyes escritas que sean respetadas, es tierra de nadie donde se necesitan controles de manera urgente. Hay que considerar, asimismo, que en el

contexto de la ciudad la arquitectura afecta la mayoría de las veces a la psicología del individuo, del habitante de la ciudad que tiene que vivir en edificios de departamentos en los que resulta más perturbador que en las barracas o tugurios. La patología humana es resultado de la sobrepoblación en el espacio urbano, del sumidero urbano. Hall nos habla también del tiempo monocrónico y del policrónico; algunas personas funcionan sólo si organizan su tiempo de manera secuencial haciendo una sola cosa por vez, otras pueden hacer varias cosas al mismo tiempo y ello tiene que ver con su alta participación afectiva; el problema consiste pues, en sincronizar ambos tiempos, personas monocrónicas y personas policrónicas. A todo esto hay que añadir el problema del automóvil en nuestra ciudad, ya que no sólo se trata de una sobrepoblación humana, también existe una cantidad impresionante de automóviles en la urbe, lo que propicia que la ciudad no sea un espacio para ser vivido y disfrutado por la gente, sino un espacio de tránsito en el que el automóvil ocupa el mayor predominantemente: esto desde luego, ocasiona tanto el problema de contaminación ambiental, como de estrés ciudadano producido por los embotellamientos, y en el mismo sentido, el de enfermedades cardiovasculares debidas a una falta de ejercicio tan básico como es el caminar.

El sumidero urbano como causante de la degradación humana es un tema que podemos encontrarlo en el film de Luis Buñuel, *Los olvidados*, donde todos sus personajes están condenados a la ignominia que acompaña a la pobreza, a ser víctimas de su propio envilecimiento. También lo encontramos, y de manera más clara, en el film de Éttore Scola, *Sucios, malos y feos*; película que trata del drama de una familia numerosa que vive en hacinamiento y promiscuidad, en una barraca de la periferia de Roma (¿Santa Fé lumpen del D. F.?). Aunque menos desgarradora, la película trata el tema con el típico realismo italiano, con tintes de humor negro y hasta macabro, cuando

## APENDICE I

en una escena se planea el asesinato del padre tirano, a cargo de una pariente bruja que pone veneno en su plato de spaghetti. El padre sobrevive tras haber vomitado la "última cena", sólo para vengarse de su esposa y sus varios hijos, quienes codician el dinero que su padre recibió como pago de indemnización por un accidente de trabajo y que tiene oculto para no compartirlo con nadie. Los personajes son réplica de la realidad y la historia posee una picardía tremenda.

Sobre películas, es interesante el film de Carlos Volado, *Bajo California*, pero retomando el asunto del laberinto y la teoría psicoanalítica de Jung. Se trata de un viajero que cree haber matado a una mujer al atropellarla con su camioneta. El motivo es un pretexto para iniciar una aventura, de huida, de viaje interior. El viajero pretende llegar desde una ciudad de Estados Unidos hasta una zona del norte de México, acaso Baja California norte, de donde se supone que proceden sus antepasados y su origen. En un momento del viaje a bordo del vehículo, decide abandonar la carretera y adentrarse en un paraje que lo conduce a una playa, allí abandona a su vez la camioneta. La secuencia que se desarrolla a continuación es demasiado significativa: encuentra los restos de una ballena, reconstruye con los huesos el esqueleto de la ballena y se introduce en él (¿como Jonás?). La larga hilera de costillas sirve como la estructura de un barco en medio de un mar de arena: el viajero ha construido una instalación que dejará en el paisaje de la naturaleza. Lo mismo hace al crear una espiral con conchas en la arena, crea una instalación, un arte hecho con objetos naturales que testimonian su paso por el camino (¿viaje iniciático?). esto lo vincula con los artistas primitivos, que viviendo en armonía con su entorno y la naturaleza, vivían en armonía consigo mismos. En su camino se encuentra con un caminante que quizás simbolice a alguien más avanzado en su camino de interiorización, de evolución y autorrealización; intercambian gorra y sombrero, y ritualmente esto puede significar pasar la

estafeta, otorgar galones o distinciones al iniciado. Llega al poblado de donde procede su estirpe, y pide a uno de los lugareños le muestre las pinturas rupestres de las cuevas. Tras un largo y tortuoso camino de ascensión por una abrupta cima, arriban a las cuevas y de esta manera se produce su identificación con sus antepasados genuinos, los artistas primitivos: el viajero realiza también una pintura rupestre según la técnica ancestral. De vuelta a su casa, lo espera su mujer (que estaba embarazada) quien lo recibe con un hijo recién nacido. Se ha disipado su temor infundado de haber matado a la mujer en la carretera. El nacimiento de su hijo significa de algún modo, una resurrección, un renacimiento de él mismo. El laberinto ha sido el viaje interior en el que ha vencido sus miedos e ido en busca de su origen (el "sí-mismo"). El laberinto ha sido el viaje interior en busca de sentido, en busca de sí mismo.

Esto nos lleva a la propuesta del artista (¿mexicano?) Andrea di Castro, que posiblemente esté basada en este film y en el análisis que Octavio Paz hace de la obra de Marcel Duchamp en *La apariencia desnuda*, análisis sobre el *Gran vidrio*, y "la caja verde", es decir, todos los textos o metatextos explicativos del simbolismo y construcción de la obra. Andrea di Castro consigue el financiamiento para realizar el proyecto de efectuar el registro del recorrido en camioneta y luego en avioneta, por los lugares protegidos como reservas ecológicas en México (una tremenda coincidencia el desierto de Sonora, las costas de Baja California donde se aparean las ballenas), registro que se llevó a cabo con una tecnología de punta, lo cual implica grandes costos económicos. A parte de las rutas marcadas en mapas, estaban las tomas videograbadas del vuelo de la avioneta (posible legitimación de que sí se efectuó el recorrido), y la muestra de una colección de piedras de dichas zonas, piedras por cierto, de bellos colores, vetas y texturas. Impresiones en plotter de fotografías de dichas piedras amplificadas, y con un fotomontaje de signos o letras

## APENDICE I

que las hacía parecer la Piedra Rosetta. La metáfora consiste en la reconciliación de lo natural-primigenio con lo tecnológico. El soporte económico para gastos de operación y producción de la propuesta son más sorprendentes que los resultados: parece un pretexto para un viaje por bellos lugares y recolección de piedras raras. No sabemos qué más encontró Andrea di Castro en su viaje exterior.

Así, nos vamos a otro film, esta vez argentino, la película *Moebius* que nos conduce nuevamente al laberinto. El metro subterráneo de Buenos Aires, como el de México, es un laberinto dentro de otro laberinto, la ciudad. Al construirse un nuevo ramal, se produce una enrucijada demasiado compleja. Un tren desaparece misteriosamente con todo y pasajeros. El director del metro hace venir a un topógrafo para que explique qué pudo haber sucedido, dónde pudo haberse perdido el tren. El joven topógrafo descubre gracias a unos planos, que el constructor del nuevo ramal fue su antiguo maestro de matemáticas en la Universidad. La explicación que da al cuerpo administrativo del metro parece demasiado inverosímil: el constructor ha creado una cinta de Moebius, es decir un pasaje al infinito. Se escucha pasar al tren, pero no se le ve, sigue perdido en ese laberinto espacio-temporal. Tras una infructuosa búsqueda detectivesca, el topógrafo allana el departamento de su maestro y estudia los planos originales para dar con la clave del enigma: el tiempo. Un problema de relatividad. El topógrafo sabe ahora que el tren pasará por la misma estación a la misma hora en que desapareció días antes. No se equivoca: el tren llega puntual y él lo aborda; el tren sigue su curso por el tiempo infinito; es decir, en realidad el tiempo no ha transcurrido y los pasajeros permanecen inmutables como si esperaran trasladarse de una estación a otra, no parecen notar lo que está sucediendo, en sus rostros y en sus miradas se ve que están absortos en sus pensamientos, atrapados en su diálogo interno. El topógrafo sabe que el conductor

del tren no puede ser otro que su maestro de matemáticas. El relato es del tipo borgiano, el mismo maestro de matemáticas al voltear el rostro en tres cuartos se parece a Borges. La máquina perfecta ha sido creada por él. El topógrafo advierte que van a una velocidad imposible. Borges le contesta: "es la velocidad del pensamiento". El topógrafo le pregunta a su maestro sobre los pasajeros, por qué no advierten lo que sucede. Borges le contesta que ellos están dormidos, "no saben hasta qué punto no se conocen", en clara alusión a Gurdjieff el maestro de Ouspensky, en *Fragmentos de una enseñanza desconocida*, cuando le dice: "el hombre ha creado muchas máquinas sin darse cuenta que él mismo es una máquina mucho más complicada que cualquiera de las que ha inventado".

La idea del laberinto obsesionó a Borges porque él era ciego. Ser ciego es como andar perdido en las tinieblas del inconsciente. La clave de esto la proporciona el hecho de que sea Homero, otro ilustre ciego, el inmortal perdido en el laberinto de la ciudad de los inmortales. Otra clave, es la novela de Saramago, *Ensayo sobre la ceguera*, donde el mundo es un laberinto de ciegos del alma.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## Apéndice 2

*Análisis cinematográfico:  
Metrópolis-Matrix-El cubo,  
sobre el hombre videns y la ceguera humana*

Una visión de la ciudad del futuro, una prefiguración de la apariencia que la urbe de Nueva York con sus incipientes rascacielos iba conformando en las dos primeras décadas del siglo XX; una metrópoli articulada de vías en la superficie, puentes vehiculares con varios pisos, edificios gigantescos no solamente en el sentido vertical sino también horizontal, impresionantes moles construidas por el hombre que desafían montañas, transportes aéreos y toda una alusión a las altas esferas y la élite de la sociedad; esa visión ominosa hasta alcanzar lo grotesco de lo megalomaniaco sirve de influencia para otras visiones más recientes y hartas más convincentes; en la película de Fritz Lang se anticipa esa otra saga de la ciencia ficción: *Blade runner*. Una de las ideas más importantes de *Metrópolis* es la mecanización de la sociedad que funciona como una gigantesca maquinaria, la cual es puesta en marcha a través de millones de obreros automatizados y anónimos: esclavos del mundo moderno; para que la ciudad pueda funcionar deberá alimentarse de la vida de esos seres humanos enajenados de su destino, son devorados por Moloch (Ginsberg escribió un poema al caso), y el submundo lumpen y proletariado es el que sostiene con su fuerza de trabajo al mundo etéreo, el jardín de las delicias, especie de país de Jauja, donde moran los señores amos del poder económico y político. Lo cierto es que el argumento es ingenuo, y es difícil creer que sea precisamente el hijo del magnate quien redima a los

pobres; otros símbolos presentes como el cristianismo redentor de la cruz en las juntas clandestinas dirigidas por una "María" y el tema del elegido, hacen el guiño muy predecible. Más afortunado el argumento de *Blade runner*, trata de un tema típico de la ficción científica: la robotización del ser humano y la rebelión del ser artificial contra su creador; metáfora interesante de la rebelión de Lucifer al saberse el más perfecto de la creación y equipararse a sí mismo como un dios, metáfora asimismo, de la condición del ser humano abandonado a un mundo de tentaciones y corrupción material, y la conciencia de sí como el ser más inteligente de la naturaleza capaz de transformar la realidad y en este sentido pecar de soberbia ante Dios.

La realidad, un tema que se desarrolla en la película *Matrix*, en donde se repite el tema del elegido que lucha contra el sistema; Matrix es el sistema creado por las máquinas, metáfora de la paulatina deshumanización de la sociedad moderna, y el tema también clásico de la ciencia ficción: las máquinas se salen de control y se adueñan del poder del mundo, metáfora que se conecta con la anteriormente referida, cuando el ser artificial se rebela contra su creador; Matrix es una realidad artificial, especie de realidad virtual sostenida con la energía de las vidas de los seres humanos que están conectados desde su nacimiento a una gigantesca matriz donde son alimentados con sus propios deshechos; la visión dantesco-futurista de un monstruoso complejo de cápsulas donde se encuentran encerrados los seres humanos y conectados como fuente de energía; la vastedad de esta visión comporta un laberinto sin salida horroroso: los atrapados no saben que no tienen escapatoria, más aun, en la total inconsciencia, no saben que están atrapados, metáfora de una sociedad, llámese de consumo, totalitaria, teocrática, donde los ciudadanos viven en una esclavitud tejida por la enajenación, la ignorancia, el miedo y el acondicionamiento de las mentes, conciencias, gustos y aversiones de la masa

## APENDICE 2

humana. El pináculo de la civilización se entevera como un callejón sin salida, un progreso aparente y material que no resuelve el drama de la condición humana, degenera en una situación en la que las máquinas (los tecnócratas) alcanzan el poder y determinan el carácter fenoménico de la realidad, mientras cada individuo en virtud de la enajenación de su ser es uno más de los millones que estructuran y dan vida al sistema.

Una metáfora más descarada la encontramos en la película *El cubo*, donde seis personas son abandonadas a su suerte en un cubo gigantesco que se compone de cámaras cúbicas con trampas letales; esas seis personas aluden a las seis caras del cubo y a su número de posibilidades, se trata de un laboratorio de relaciones humanas, es decir, la trampa más peligrosa de todas, ya que unos se enfrentan a otros, y la lucha por el poder y la dominación se da inevitablemente cuando uno de ellos se auto propone líder de la aventura de escape y enfrenta choques dramáticos con la realidad: no es tan fácil evadir ese laberinto de posibilidades matemáticas: la frustración crece cuando uno de ellos se confiesa participe de la construcción del cubo, que es la metáfora mejor lograda de lo que es el sistema, llámese sociedad, civilización, ciudad, laberinto...

Nadie sabe quién construyó al cubo-laberinto, porque todos lo construyeron gracias al aparato de condicionamiento de masas: no se sabe porque no se quiere saber, y mientras el sistema se fortalece y unos cuantos lo manejan, la masa se convierte en homo videns, que según afirma Sartori, representa a una nueva era: la audiovisual. Cuál es el riesgo de todo esto, no sólo que los medios audiovisuales electrónicos y por ordenador desplacen a la escritura y toda esa cultura del libro perezca de la manera más deshonrosa, sino también implica un retrogradismo cultural (Habermass), en el que el hombre dejará de pensar

para sólo entender, es decir podrá codificar los elementos de una imagen, pero no los relacionará con el contexto, lo que significa una visión parcial y dirigida (sólo se verá lo que el sistema quiere que se vea); de ahí el subtítulo del libro de Sartori: la sociedad teledirigida, sociedad automatizada de empleados, esclavos del sistema y plenamente sus guardianes y defensores, ya que la televisión conforma en la mente del individuo la cultura política que conviene al sistema y todos y cada uno se complacen en ser sus aliados; esta cultura política constituye el núcleo duro de la mentalidad del individuo y puede manifestarse desde un fanatismo por un partido político, la postura por lo regular reaccionaria al cambio, un nacionalismo a ultranza cuando se trata de un mundial de fútbol, y la preferencia por el continuismo en las políticas derechistas y neoliberales.

Es curioso que el homo videns constituya a una sociedad de ciegos, donde la ceguera no es óptica sino de conciencia, y como dice Saramago: "la peor enfermedad del ser humano es la indiferencia", porque al ser indiferente yo de los demás y los demás de mí y cada uno con todos, tenemos como resultado una indiferencia generalizada, una epidemia de ceguera. El callejón sin salida de la posmodernidad, el laberinto donde vagamos ciegos palpando los muros sin saber cuál es el camino que nos conduzca a una mejor situación, atropellándonos unos a otros y revolcándonos en nuestros excrementos y miserias. Según la tendencia de la sociedad, el vaticinio es que ésta se hundirá cada vez más en el fondo de un laberinto que sigue creciendo, mientras la capacidad de inteligencia del ser humano disminuye y la inteligencia artificial es más eficiente, mientras la realidad velada por la televisión se transforma en una realidad virtual, es posible que las máquinas gobiernen al mundo y las visiones de Metrópolis-Matrix no serán tan ajenas. Sin embargo, la Utopía aun es posible.

## Apéndice 3

*De la muerte y la resurrección del arte como asunto cultural, paradigma cíclico que se analiza bajo la luz de la tecnología y el concepto tempoespacial contemporáneo*

*Las personas inteligentes discuten ideas*

*Las personas mediocres discuten sucesos*

*Las personas estúpidas discuten con las personas*

Seguros La Comercial

*Problema número uno:*

*¿qué diablos es el arte y para qué demonios sirve?*

Acerca del carácter ilusorio del arte, ya se discutía y se advertía desde la antigüedad, en una Grecia donde Platón desterraba a los artistas de la República, y Aristóteles señalaba la *mimesis*, el *trompe l'oeil* y el artificio del arte: sin embargo la etimología tanto en griego como en latín significa "modo de hacer" (tecné y *ars*, respectivamente), lo que viene a designar un oficio especializado como la carpintería o la artesanía. De manera provisional se infiere que el arte es un hacer orientado hacia un objetivo, una técnica para alcanzar la imitación de la naturaleza; esto convierte en sospechoso al arte y en falsificadores a los artistas. La emulación de la realidad es magia si no brujería, y los hacedores de imágenes planas o tridimensionales podían estar vinculados a las actividades chamánicas o sacerdotales: es evidente que en un pasado remoto las figuras de artista-sacerdote-gobernante, estaban

fundidas en una sola entidad; también es lógico que estos personajes hayan sido importantes para la sociedad a la que pertenecieron. Con el devenir del tiempo, las civilizaciones antiguas contaron con artistas profesionales vinculados al culto religioso, cuya época precisó de un arte colosal y perdurable. Hegel califica de simbólico a este arte, ya que todos los elementos formales constituían una alusión a lo divino. Por otra parte, Gombrich denomina "la revolución griega" al realismo plástico de las esculturas clásicas, y Hegel anuncia la síntesis armoniosa entre la mayor obra de Dios y la mayor obra del ser humano: el hombre: el arte es también un *deus artifex*. Siempre sospechosa la relación del arte con el poder, pues como he señalado anteriormente, tras toda obra de arte subyace un discurso ideológico, éste corresponde a los códigos empleados por la élite y engendran la superestructura de un sistema. Pero el arte es tan complejo que no se deja reducir a una simple o mínima expresión matemática o de lenguaje. Tras la profecía maldita de Hegel, que vaticinaba la muerte del arte, más o menos en el Romanticismo o al final de éste, me propuse encontrar el sentido del arte, es decir, qué es y para qué sirve; por lo menos su concepto y utilidad para mí mismo. Descubrí que el arte es una disciplina de conocimiento y como tal la consideran artistas como Tápies, quien alude a la gnosis del arte: no es nuevo mencionar que arte y ciencia han estado vinculados desde el Renacimiento por lo menos, y que Leonardo se empleaba con ambos amos: tampoco es noticia que el arte se encuentre en la médula de sistemas filosóficos, al grado que la filosofía de Schopenhauer se puede clasificar como estética, y lo mismo puede decirse de las ideas de Schiller que encontraba la libertad sólo a través del juego del arte. Llegué a la conclusión de que la única manera de resucitar o mantener vivo al arte era con siderándolo como un camino de conocimiento, esto es, tal como lo dice el oráculo de Delfos: "*gnoti seauton*".

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

### APENDICE 3

#### *Problema dos:*

*¿qué diablos pasó con el arte y qué demonios pasará?*

Me topé con las categorías estéticas en un texto de Trias, las cuales pueden servir de guía para estudiar la historia del arte: lo bello corresponde al discurso estético del orden clásico, sea grecolatino, sea renacentista, sea neoclásico; lo sublime corresponde a épocas en las que la percepción y la visión del mundo sufren una distorsión que es un atisbo del carácter caótico de la realidad misma, tal es el caso del Barroco y del Romanticismo. Trias menciona una tercera categoría estética, en la que según Kant, el horror y el asco configuran el límite del arte: lo siniestro. Para Freud, lo siniestro es precisamente la fuente del subconsciente, el deseo censurado que se ha vuelto realidad; para Trias es condición y límite de lo bello. Yo creo que lo siniestro es el verdadero yo, que el arte es un camino de conocimiento, es decir un vehículo de autoconocimiento y que el arte no ha muerto siempre y cuando cumpla con esta condición: creo que lo siniestro es ese lado oculto del discurso ideológico que subyace tras cualquier obra de arte de cualquier tiempo y lugar de la historia del arte, así tenemos que la Coatlicue, Karutjao y Santa Sofía son tan siniestras como cualquier pintura cortesana de Rubens o las obras más kitsch del siglo XX. La profecía de Hegel se cumplió cuando *Dadá* hizo arte del antiarte y su estética de lo absurdo y su nihilismo autodestructivo abrieron las cloacas a los límites del arte: las reglas fueron rotas para siempre; ahora, con la estética posmoderna, las transvanguardias, la estética publicitaria y superficial, la deconstrucción y el *todosevale* de los artistas de la *generación x*, estamos reinventando el arte, se está redefiniendo, la polémica no es si el arte de hoy es trascendente, sino qué es hoy el arte. Personalmente, me vale madre el mercado del arte, pero acepto que el arte en una sociedad como ésta, es una mercancía más y está sujeto a la

especulación, a la corrupción y la degeneración más deleznable. Si bien el arte conceptual significa el minimalismo y el grado cero del arte, me parece que la diversificación de poéticas (si así se las puede llamar) y de tendencias responde a la conformación de un eclecticismo cíclico, y no es una perogrullada imaginar que un nuevo arte se está gestando; sin embargo, la escena en la que esta nueva expresión del espíritu de la sociedad aparezca, es como apunta Sartori, la "era audiovisual" que está sepultando a la cultura escrita con todas las implicaciones culturales que esto trae y sobre lo cual ya advirtió Habermass: un retrogradismo. No es una visión romántica o una "nostalgia por el pasado" como la llama Lyotard, el vislumbrar un panorama desalentador, en el que el arte está en todas partes, sobre todo en la publicidad, el diseño industrial y la tecnología, es decir, en las formas básicas del consumo de este mundo globalizado, y así desmembrado, disperso, el arte como tal, pues ya no está en ninguna parte, se confunde a tal grado con la tecnología actual que terminará en el principio como la serpiente uraboros tragándose su propia cola, siendo tecnología será técnica, y por ende, sólo un modo de hacer. Según Calabrese, el siglo XX fue un neobarroco, por lo que, siguiendo a Wölfflin, ahora correspondería vivir en una era clásica, en la que el orden sea la emulación más acabada de la realidad, un hiperrealismo que llevó lo erótico a lo pomográfico como apunta Baudrillard, y una realidad virtual que en el entorno del ciber espacio sature todas las gamas sensoriales (vista, oído, olfato, gusto y tacto) y las psíquicas (situaciones extremas, paranoia, esquizofrenia), lo cual se avizora con la sociedad teledirigida por un Berlusconi o un Murdoch, y con la realización de los sueños más fantásticos en el cine.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## Apéndice 4

*Diálogo socrático para comentar las dudas del lector*

**Lector:** Usted menciona que la disciplina o el campo de estudio del Arte Urbano es una síntesis entre el arte y el urbanismo, a la cual denomina "lo estético en entorno de la ciudad"; esta definición es muy amplia y por lo tanto, vaga e imprecisa, ¿podría clarificar a un nivel más profano este concepto de arte urbano?

**Autor:** Comenzaré explicando que la definición que usted leyó puede ser calificada de simplista debido a que inferí que los conceptos de arte y urbanismo son de uso común, y que son entendidos de todos; otra manera de decirlo es que dicha definición peca de simplista porque se estableció a partir del supuesto de que los conceptos de arte y urbanismo son del dominio público. En realidad, el concepto de Arte Urbano, no admite una definición que lo ciña en bordes bien delimitados. Definir al Arte Urbano como una síntesis entre arte y urbanismo cuyo resultado es lo estético en el entorno de la ciudad, es sólo un recurso retórico para designar de manera aproximativa el campo de acción del Arte Urbano, y no pretende ser una definición definitiva ni universalista. Admito que utilizar este recurso para definir al Arte Urbano implicaría una definición exhaustiva del arte, lo cual representa materia de un texto sobre teoría o filosofía del arte, o de estética; pero el texto presente no es la oportunidad para agotar este concepto que es necesario revisar en cada momento histórico, ya que arte no es lo mismo para los primitivos de Lascaux y para los antiguos griegos o para los artistas conceptuales de fin de siglo XX...

**Lector:** Disculpe que lo interrumpa en mitad de un argumento... pero, entonces ¿cuáles serían las bases para elaborar una definición satisfactoria de Arte Urbano que pudiera ser comprendida por artistas, intelectuales, neófitos o hasta por un niño?

**Autor:** Me parece que lo más prudente es partir por una definición de arte específica y que sea relativa al problema en cuestión; en ese sentido, yo elaboré una definición en mi tesis de licenciatura que propone que "el arte es un camino de conocimiento"; quiero decir con ello que el arte es una disciplina de conocimiento tal como la ciencia o la filosofía, sin embargo el método de estudio es comenzar por un auto conocimiento y de allí partir hacia un conocimiento gradual de la realidad, ir del microcosmos al macrocosmos. Esta definición sitúa al artista al mismo nivel de un investigador científico o de un filósofo serio; un ejemplo podría ser el auto psicoanálisis que el mismo Freud aplicó a su persona. Esta definición también permite al artista contar con una visión crítica y con una facultad para conocerlo todo. En esa misma línea lógica, tratar de establecer lo que es el urbanismo, el cual es incomprensible si antes no se estudia el fenómeno ciudad, desde sus orígenes hasta su conformación moderna y actual. La civilización surge, de hecho, con el fenómeno urbano. Por lo que una definición específica y relativa al problema que nos ocupa sería: "el urbanismo es la planificación, el diseño, remodelación, continuo proceso de creación y construcción de un habitat conocido como ciudad", con lo cual me refiero a un entorno o un ambiente creado artificialmente por el hombre, en el que se pretende una síntesis armónica entre urbanismo y ecología...

**Lector:** Entonces... una definición tentativa de Arte Urbano quedaría como...

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## APENDICE 4

**Autor:** La ciudad como obra de arte total, concebida por un trabajo multidisciplinario, destinada a la degustación estética por la sociedad que la habita y a su continua recreación merced a la participación activa del público.

**Lector:** ¿No podría proporcionarnos algunos ejemplos más concretos?

**Autor:** En principio, estoy de acuerdo con Óscar Olea, en cuanto que los monumentos o las esculturas emplazadas en la vía pública es un recurso que se ha empleado con exceso desde la antigüedad en Roma; apuntaría en todo caso hacia la integración plástica a la que se refería Siqueiros al momento de pintar un mural y asimismo considerar al espacio arquitectónico; esta integración plástica se daría en el contexto del espacio urbano, es decir que el campo de acción es el espacio urbano y todo lo existente en él: traza, vías vehiculares y peatonales, puentes, pasos a desnivel, boulevares y avenidas, arquitectura civil y pública, plazas, alumbrado, equipamiento urbano como semáforos y señalizaciones, y un largo etcétera...

**Lector:** ¿Es posible el Arte Urbano en la Ciudad de México?

**Autor:** Para responder a esa pregunta contestaré que primero es necesario conocer su historia, o según el nuevo concepto: su micro historia. En la historia de México relatada por el equipo de investigadores coordinados por Cosío Villegas del Colegio de México; es notable el hecho de que las ciudades prehispánicas eran impresionantes obras urbanísticas. Tal es el caso de Teotihuacan y también de Tenochtitlan. Los conquistadores aprovecharon la traza de la ciudad sojuzgada y construyeron una urbe medieval, que con el tiempo se desbordaría hacia los cuatro barrios indígenas y más tarde aún, se ensancharía en sucesivas oportunidades. De la ciudad

de los palacios—denominada así por las admirables obras arquitectónicas neoclásicas del centro— a la ciudad porfiriana de los palacetes afrancesados, de la destrucción de conventos a la creación del Paseo de la Reforma, de la región más transparente a “una de las ciudades más bellas del mundo” antes de la primera mitad del siglo XX, la Ciudad de México creció sin un proyecto ni plan previo y se transformó en menos de cincuenta años en la ciudad más grande, poblada, contaminada y caótica del mundo. Esta ciudad brinda una amplia gama de problemáticas como material para propuestas de Arte Urbano en forma de soluciones: sin embargo, no hay que confundirse con la idea de que el Arte Urbano es la panacea para resolver toda la problemática de la Ciudad de México. Aún con todo este expediente en contra, me temo que sí es posible el Arte Urbano en la Ciudad de México; lo que lo haría posible es una gran voluntad política.

**Lector:** ¿Qué otros aspectos deben considerarse para hacer Arte Urbano en la Ciudad de México?

**Autor:** Es necesario conocer a la sociedad que la habita, es decir, el *etos* del mexicano, en ese sentido el *Laberinto de la soledad* de Octavio Paz me permitió conocer a la sociedad mexicana y sin duda, conocerme a mi mismo y comprender por qué soy así, comprender asimismo las profundas contradicciones entre sociedad y su entorno, y al mismo tiempo la correspondencia entre sociedad y ciudad. Referente a los aspectos humanos en relación con el urbanismo, es interesante el análisis de Amos Rapoport; en él es posible conjeturar que el urbanismo y en un mayor grado, el Arte Urbano, persiguen la armonía del ser humano con su entorno, es decir, que el urbanismo permita la creación de un habitat más natural y amable. Es congruente aventurarse a pensar que el Arte Urbano persigue la Utopía y se opone a la expansión irracional de la mancha urbana que tiende a desaparecer el entorno rural, con lo que según la visión

## APENDICE 4

futurista de Doxiadis, el mundo devendrá en una ciudad constituida por una cadena de ciudades, esta mega ciudad que corresponde a la visión de la *Metrópolis* de Fritz Lang, la ha denominado *Ekumenópolis*.

**Lector:** No tengo claro entonces, cuál es su idea o propuesta de Arte Urbano en concreto para la Ciudad de México.

**Autor:** Mi propuesta es considerar a la Ciudad de México como un laberinto, partiendo de la base del caos urbano. Mi idea se corrobora cuando leo a Lauro Zavala que considera al laberinto como la metáfora o el símbolo más efectivo acerca de la complejidad de la ciudad: menciona además, la tipología de los laberintos de Umberto Eco, siendo el laberinto rizomático el que corresponde a la ciudad actual, dado que "la ciudad como laberinto es un proyecto interminable". Para lograr esta analogía, me permití acceder a la visión poética que de la ciudad hace Italo Calvino en sus *Ciudades Invisibles*; descubro el universo metafísico o los laberintos metafísicos de Jorge Luis Borges y el mismo laberinto propuesto por Eco en su novela *El nombre de la rosa*, donde el conocimiento, simbolizado por la biblioteca, es un laberinto. Los ejemplos de laberintos en la plástica van desde los grabados de cárceles de Piranesi, los grabados de mundos imposibles de Escher, las imágenes oníricas de Pedro Friedeberg, la pintura abstracta de Mondrian y el expresionismo abstracto de Pollock, además de los laberintos pictóricos de mi propia obra personal, hasta la arquitectura fantástica del templo de *La sagrada familia*, de Gaudí, y el paraje de Las pozas en San Luis Potosí, el santuario surrealista de Edward James.

**Lector:** ¿Considera usted a su laberinto como una obra de arquitectura fantástica?

**Autor:** Sí. Considero al laberinto como arquitectura fantástica de origen. La ciudad al transformarse en

monstruo deviene fenomenológicamente en una obra de atributos fantásticos y maravillosos que no excluyen el horror.

**Lector:** Le he pedido que sea más humilde , y que exprese sus ideas de una manera más común y silvestre; acláreme esto de la fenomenología...

**Autor:** Según la filosofía enunciada por Husserl, Heidegger, Merleau-Ponty, es la apariencia de las cosas, es decir, tal y como las percibimos; pienso que no es exclusivo de mi percepción que la ciudad parezca un laberinto, creo que se trata de un consenso, una idea generalizada; lo mismo sucede cuando digo que se asemeja a un monstruo, es una idea generalizada o una percepción colectiva el ver en el desorden de la ciudad un carácter monstruoso de la realidad.

**Lector:** ¿De qué manera afecta a la sociedad vivir en un lugar así? Quiero decir, un lugar hostil y hasta inhóspito, y que sin embargo, la gente se empeña en vivir en él.

**Autor:** La gente se empeña en vivir en un lugar así porque ha aprendido a vivir de esa manera, y ha sido condicionada para pagar el costo a cambio de servicios y de disfrutar de la influencia del poder centralizado. En realidad, el ser humano es el único animal capaz de vivir en las condiciones más deplorables, piense en la gente que vive en el desierto. Por otra parte, la ciudad es un orden sumamente complejo que tiende al caos, esto convierte a la ciudad en un sistema que tiende a la entropía, por ello es importante para comprender los fenómenos que ocurren a nivel de la realidad, conocer la física, en concreto esta ley de la termodinámica, y también la ley de la relatividad de Einstein, en la cual podemos conocer la cuarta dimensión y atestiguarla todos los días como la relación entre espacio y tiempo, de lo cual resulta el movimiento, y sobre todo la actual teoría del caos que enuncia que el mismo es un orden tan complejo que escapa a la reducción hecha por los sentidos.

## APENDICE 4

**Lector:** A mi me parece que su propuesta es un caos, sumamente complejo, y en toda la extensión de la palabra, un verdadero laberinto; me parece irrealizable, utópico.

**Autor:** La intención de darle a la ciudad el sentido de un laberinto como propuesta de Arte Urbano sí tiene un carácter utópico, pues como le explicaba, el Arte Urbano en sí es utópico; esa es la razón por la que titulé a mi proyecto *Laberinto de Utopía*.

**Lector:** Me parece interesante cuando usted expone la mitología del laberinto, su idea sin duda tiene que ver con el hecho de analizar el laberinto como símbolo cultural.

**Autor:** Absolutamente cierto. Para mí, la mitología misma, sea la griega o de cualquier parte del mundo, es un laberinto, ya que se trata de un relato enriquecido por las diversas versiones de la tradición oral y por ello antecede a lo escrito y literario. También es digno de subrayar que el laberinto comporta tres factores: Dédalo, su constructor, Minos como símbolo del orden y el Minotauro como símbolo del desorden y del laberinto mismo.

**Lector:** Yo nunca hubiera relacionado a Dédalo con Odiseo ni con Leonardo, ni mucho menos con Fausto ni con don Quijote, jamás se me hubiera ocurrido lo que los une es el drama de la existencia humana y que cada uno de ellos emprende una serie de aventuras que son análogas a los caminos erráticos de un laberinto, ya que la empresa es vencer estas pruebas y salir exitoso hacia la libertad. Tampoco hubiera concebido por mi mismo que la *Melancolia* de Durero se pudiera vincular con el fallido vuelo de Icaro. Es sumamente interesante y de gran profundidad la analogía que usted propone respecto a que el laberinto pudo ser creado para encerrar la realidad del macrocosmos, ese aspecto caótico y horroroso, y

también para encerrar la verdad del microcosmos, el yo oculto, que Freud llamaría subconsciente.

**Autor:** Lo que hace iguales a Dédalo, a Odiseo y a Leonardo es que se trata del prototipo del artífice universal, uno crea el laberinto, otro el caballo de Troya y el último se adelanta quinientos años para crear el helicóptero; son transformadores de la realidad y lo mismo sucede con Fausto y con don Quijote, uno lo hace en virtud de su pacto con Mefistófeles, el otro ha de vencer a la realidad con sus acciones caballerescas aunque esto lo denigre al ridículo. La caída de Icaro representa esa pretensión del ser humano por poseer el conocimiento, y curiosamente la *Melancolia* de Durero es la melancolía de Fausto: una melancolía por el conocimiento que jamás será accesible al ser humano. En un ensayo de Michel Tournier, la melancolía, ese humor descrito desde la Edad Media como un estado de ánimo mórbido, propio de los obsesos de conocimiento que buscan saciar su intelecto, y alejados de lo terrenal se vuelven más espirituales y etéreos: buscan descifrar el laberinto del microcosmos y el del macrocosmos: suspiran porque su empresa es una causa perdida.

**Lector:** En cuanto a Minos, nunca hubiera sospechado que fuera el juez del infierno y el impartidor del orden; no recordaba exactamente por qué manda a Dédalo construir el laberinto y que todo se debió a ese peccadillo llamado bestialismo, preferencia sexual de Pasifae que se enamoró del toro blanco enviado por Poseidón, y que de esa feliz unión nació el Minotauro, huésped a quien estaba destinada la mansión de Asterión, como la llama Borges. Lo que ocurre cuando Teseo mata al Minotauro y que usted lo interpreta así como dar fin a ese lado oscuro y monstruoso de nuestra personalidad, eso tampoco se me hubiera ocurrido ni en cien años. Tengo que agradecerle personalmente, esa parte interesante del análisis de los monstruos, que pasa por las malformaciones congénitas, el bestiario de la Edad

## APENDICE 4

Media, los monstruos pintados por El Bosco y Bruegel y los monstruos psicológicos de Kafka.

**Autor:** El orden y el desorden, las dos partes antitéticas y al mismo tiempo complementarias, maniqueas como el bien y el mal, y todos los polos opuestos que a usted se les ocurra. En mi tesis de licenciatura, se trató de otra pareja: lo bello y lo siniestro. Hasta ahora voy cayendo en la cuenta de que siempre le he estado dando vueltas al mismo asunto: lo siniestro, lo malo, lo perverso, lo feo, lo grotesco, lo horroroso, lo caótico, lo desordenado, lo monstruoso: el laberinto. A lo mejor, lo siniestro es un laberinto, o el laberinto es lo siniestro, o es lo siniestro laberintico o el laberinto de lo siniestro. A mi me parece sumamente rico y sugestivo el bestiario descrito por Eco en *El nombre de la rosa*, y no deja de asombrarme que siempre detrás de lo mítico hay una realidad atroz: el sacrificio humano en Creta era algo tan real como en México prehispánico, mientras aquí se ofrendaba a Huitzilopochtli, allá lo hacían a Baal.

**Lector:** Otra reflexión interesante, es aquella analogía con la caverna de Platón, a la que por otro lado, se cita con tanta frecuencia y la mayoría de las ocasiones gratuitamente.

**Autor:** Si consideramos a la caverna como una realidad ilusoria y una trampa en la que nuestra conciencia está presa, nos daremos cuenta de que estar perdido en el laberinto no es muy distinto de la esclavitud que se vive en la inconsciencia y la ignorancia; escapar de la caverna es lo mismo que escapar del laberinto, es encontrar la libertad; para salir de la caverna tendrá que liberarse de las cadenas que lo obligan a mirar las sombras en el muro de enfrente, para descubrir la luz del sol de la verdad; para salir del laberinto tendrá que encontrar el camino que lo guíe hacia la salida; en ambos casos está atrapado, en ambas situaciones está perdido y confundido; tanto en la caverna como en el

laberinto es necesario resolver un enigma para encontrar la verdad.

**Lector:** El laberinto es una confrontación con uno mismo, ¿quiere usted decir?

**Autor:** Sí. De cualquier manera que se enfrente el laberinto, ya sea macrocosmos, microcosmos o la Ciudad de México, se trata de la confrontación con uno mismo. De cualquier forma, se trata de decisiones, decisiones que hacemos para darle sentido a nuestra vida, caminos que nos llevan a un destino, caminos que nos llevan a la muerte. El laberinto es un símbolo arquetípico de la condición humana. La ciudad es el entorno en el que nos movemos, es como la vida. El laberinto es también un laberinto de conocimiento, todo depende de adónde se quiera ir.

**Lector:** Le agradezco sus explicaciones, pero tengo una duda, ¿de qué manera servirá su laberinto para la sociedad?

**Autor:** Se trata de una experiencia estética colectiva que evoca el carácter caótico de la ciudad y de allí, a partir de lo que Gadamer entendía como hermenéutica, esta experiencia al ser algo holístico, integral y sobre todo enfocado hacia lo humano y lo psicológico, pretendo que sirva de catarsis, de propósito y de búsqueda de sentido, al menos como poética.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# Conclusiones

## *Análisis del espacio: el escenario del Zócalo*

La reflexión siguiente se ocupa de las cualidades de un sitio conocido como Plaza del Zócalo de la Ciudad de México, sitio que se encuentra dentro del entorno urbano y está rodeado de un contexto arquitectónico que data de las épocas colonial y neoclásica. También se aborda si en este sitio en específico, es posible la creación de un Arte Urbano, cuya definición se expondrá más adelante; para saberlo es necesario partir del análisis de las cualidades antes mencionadas y de los niveles de invasión u ocupación del espacio urbano. Por último, es importante conjeturar la relación Zócalo – Ciudad – Laberinto: cómo vincular el sitio (la parte) con la ciudad (el todo), si a partir de una interpretación del sitio como fragmento o célula esencial, a la manera de un gen, o bien, partiendo de la memoria histórica como punto de partida; cómo vincular asimismo, ciudad (el espacio o ámbito real) con el laberinto (espacio virtual o metáfora nacida de la percepción y la imaginación), si a partir de una analogía del caos urbano con la complejidad estructural de un laberinto, o por medio de una experiencia estética colectiva cuyo consenso percibe al entorno urbano como un laberinto.

El sitio, actualmente conocido como Plaza del Zócalo o Plaza de la Constitución, es una plancha de concreto de 10. 000 m2 en forma de cuadrado; justo en el centro de ésta, se ubica el asta para la bandera nacional, cuya altura debe andar en los cincuenta metros. En las dos esquinas orientales se abren las entradas al Metro, estación Zócalo. La Plaza se encuentra flanqueada por edificios de importancia arquitectónica: en el costado norte encontramos la Catedral Metropolitana que se considera una joya del arte colonial, en el costado oriente está el Palacio Nacional, en el sur los edificios de Gobierno de la Ciudad de México y al occidente el edificio que alberga los portales con sus arcadas. Alrededor de la Plaza, una vía vehicular la circunda y separa del contexto arquitectónico referido. Si se llega desde el sur de la ciudad, tres calles conducen hasta la Plaza, dos laterales y una justo al centro de la misma; si se viene por el norte sólo se puede llegar al Zócalo por dos accesos: la calle Brasil y por el Templo Mayor; si por el oriente, los accesos son las calles de Moneda y Corregidora; por el occidente también se llega desde dos calles.

El análisis de las cualidades del sitio se establece a partir de cuatro categorías, siguiendo a Montaner: espacio, antiespacio, lugar y no lugar. En primer término, está el espacio, concepto que se bifurca en dos nociones: la del espacio tradicional, “diferenciado volumétricamente, de forma identificable, discontinuo, delimitado, específico, cartesiano y estático”, cuya máxima representación es la perspectiva racional – matemática del Renacimiento, y que según Panofsky es una forma simbólica del espacio; y la del espacio moderno, “libre, fluido, ligero, continuo, abierto, infinito, secularizado, transparente, abstracto, indiferenciado, newtoniano”. El espacio creado por las vanguardias, conocido como “espacio – tiempo”, en alusión a la teoría de la relatividad de Einstein, implica la variable del movimiento y por lo tanto de la cuarta dimensión; es un espacio que se contrapone al tradicional espacio cerrado y delimitado por muros. Este espacio es el que genera al antiespacio, un espacio libre y dinámico cuyo carácter es el infinito.

Lo que se quiere precisar es, si la Plaza del Zócalo es un espacio tradicional o un espacio moderno. Aunque se trata de un espacio de forma identificable, delimitado, específico y cartesiano, no es de ningún modo estático ni discontinuo. Es un espacio abierto, libre, continuo y fluido. Aunque está delimitado por el contexto arquitectónico, su relación espacio – tiempo, en síntesis su movimiento, se proyecta hacia el infinito. Es un espacio moderno rodeado de arquitectura colonial y neoclásica, y su función ha sido ante todo la de ser un escenario del poder, como tal ha de ser abstracto, como tal es un antiespacio. Es decir, que el interior de las arquitecturas colonial y neoclásico conservan su cualidad de espacio tradicional, mientras que el espacio exterior a ellas deviene en antiespacio. Un antiespacio que como escenario del poder, lo simboliza en abstracto; como si el Palacio Nacional, la Catedral Metropolitana y los edificios de Gobierno de la Ciudad de México, lo convocaran al unísono y su manifestación fuera la bandera izada en el asta de la plaza.

Como espacio público, atestigua el poder, tanto político como religioso. Se puede llegar a este escenario sólo para conjeturar el poder, ya que en términos de la proyección y funcionalidad urbana no tiene otro cometido. Es sólo en virtud de su importancia como centro de la ciudad, que sirve de punto de convergencia y encuentro entre la gente. Es un espacio que se encuentra a mitad del camino o que sale al paso y que es necesario atravesar para llegar a otros destinos. Como centro, es el punto de referencia de mayor certidumbre en el “espacio abstracto”.

En segundo término, está el lugar, concepto plenamente vinculado al de espacio. Si se concibe al espacio como abstracto, como el espacio infinito, receptáculo de todo lo creado y visible, “tiene una raíz ideal platónica”, el *chora*: espacio eterno e indestructible, cósmico. En cambio, Aristóteles, identifica al espacio con el término más empírico de lugar, el *topos*, un punto o una posición para todo lo existente en el espacio: “el lugar es un recipiente no trasladable”. Los conceptos espacio y lugar pueden ser diferenciados claramente: mientras que el espacio es indefinido y teórico, el lugar es concreto, empírico y existencial. El lugar posee atributos y valores simbólicos e históricos; y como señala Montaner: “es ambiental y está fenomenológicamente relacionado al cuerpo humano”.

Conviene saber las cualidades de lugar del espacio Plaza del Zócalo, sus características físicas que han sido descritas con anterioridad, la carga simbólica recientemente aludida, la carga histórica, y su fenomenología como ambiente. El lugar, considerado desde la fundación de Tenochtitlan como “ombligo de la luna”, es decir como centro del universo y del espacio cósmico; en donde se nutren e interpenetran lo simbólico y lo histórico, lo mítico y lo utópico. El lugar, desde la fundación de la ciudad prehispánica, ha servido como punto central desde el cual se ha proyectado la traza original que continuaron los conquistadores y que inspiró a Dürero para un grabado acerca de “la ciudad ideal”; punto central desde el cual se ha expandido y desbordado la metrópoli más grande (y la más caótica) del mundo. El lugar, en la sensibilidad del mundo colonial y barroco debía ser el escenario del poder: en la actualidad este sentimiento se ha reforzado.

De manera que el *genius loci* de la Plaza del Zócalo, es una mezcla rica en simbolismo y memoria histórica que lo determina como un escenario del poder. Aunque espacio público, no es un espacio que el público pueda apropiarse y transformarse de acuerdo a una práctica social. Tampoco es un espacio que se utilice en beneficio de individuos. Como lugar es el punto de mayor protagonismo social en México. Como lugar es el punto preciso para la convocatoria de movilizaciones y actos políticos.

La última categoría es la de no lugar, o *atopía*, es un concepto que surge de la amalgama entre “la energía y el caos de los flujos urbanos”. En esta disolución del lugar, que es muy característica de la época contemporánea los lugares ya no se interpretan como recipientes existenciales permanentes, sino que son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales de flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros, como cruces de caminos, como momentos energéticos.

La Plaza del Zócalo es un espacio sociófulgo, es decir que no está concebido para la reunión espontánea y la permanencia dilatada, como sucedería con otras plazas que tienen bancas y fuentes o con un parque, donde la gente acude a pasear y disfrutar del lugar. La definición de no lugar se ajusta de manera muy ceñida a este espacio, que por otra parte, funciona con los movimientos centripeto y centrifugo; en el primer caso, el centro como el punto de mayor atracción hace converger diariamente a miles de mexicanos que van cruzando o se encuentran unos con otros, algunos permanecen un tiempo muy breve, y después, en el segundo caso, la dispersión hacia todos los sentidos y rutas imaginables. La Plaza del Zócalo recupera su calidad de lugar, cuando ocasionalmente, el movimiento centripeto es producto de una convocatoria por una movilización social o por un evento cultural o espectáculo masivo: no pierde su identidad entre cultura y lugar.

### *Arte Urbano: ¿es posible?*

De acuerdo con las taxonomías del Arte Urbano enunciadas por Díaz Belmont (feb. 2002), se establece un parámetro de análisis y clasificación (una especie de nivel de aproximación), de las tentativas artísticas o estéticas y de los modos de invasión u ocupación del espacio – entorno urbano. Es importante señalar que tales taxonomías van de lo simple a lo complejo, de un uso irracional a un uso racional del espacio y contexto urbanos; de la ocupación gratuita a la reflexión del entorno y la búsqueda de significados y significantes.

A partir de las cuatro taxonomías del Arte Urbano, se estudian los niveles de uso y ocupación del espacio urbano de la Plaza del Zócalo. Espacio público que sirve de tránsito y punto de encuentro, de lugar para el ritual cotidiano del culto civil y nacionalista. Como en el caso que se hizo referencia antes, cuando este espacio se convierte en escenario de movilizaciones sociales, actos políticos y eventos culturales o espectáculos masivos, se pretende determinar en qué casos una u otra taxonomía aplica en el lugar. Este análisis de los niveles de ocupación de la plaza tiene la intención de clarificar la posibilidad de hacer Arte Urbano en el Zócalo.

La primera categoría, denominada *Interacción*, es entendida como “el nivel de participación más bajo, responsable de la mayor carga degradante de la imagen estética del espacio urbano” (Díaz Belmont, 2001). En resumen, su sentido es negativo como un modo irracional de uso – ocupación del espacio urbano, una invasión gratuita que añade ruido y contaminación perceptual, y que por lo tanto contribuye a aumentar la entropía.

En la Plaza del Zócalo ocurre este nivel de *Interacción* cuando se dan cita en el lugar marchas multitudinarias en las cuales se instalan templetas para las arengas de los actos políticos; plantones en los cuales se instalan campamentos de campesinos u otros grupos sociales; eventos y espectáculos masivos en los cuales se instalan

templetes y tarimas, y se dispone de cableado y toda la parafernalia de equipo de audio e iluminación necesario; ferias del libro en las cuales se instalan stands y tiendas de exhibición.

La segunda categoría, denominada *Intervención*, es entendida como “nivel primario, básico, de participación ya sea con finalidades artísticas, de mejoramiento cualitativo en la imagen urbana, de restauración, remodelación, rescate, etc.” (Díaz Belmont, 2001). Este nivel implica una intencionalidad y un proceso proyectual, y corresponde a una visión comunicativa de significados. Una característica de lo instalado, consiste en que una vez retirada la obra, el espacio recupera su integridad física y sus cualidades; el acto como intervención enfatiza al lugar y se registra documentalmente para la memoria.

En el Zócalo, el nivel de *Intervención* no se ha efectuado o no se efectúa; tan sólo podría señalarse al evento o performance exterior y callejero de duración efímera, ya que ni el mural ni el graffiti se han plasmado en lugar, ni se tiene conocimiento de una instalación que haya durado unas horas o días.

La tercera categoría, denominada *Emplazamiento*, es entendida como “la manera más frecuentemente utilizada para lograr un resultado de carácter artístico plástico en el espacio urbano – arquitectónico.../con/ ...la intención de ofrecer a los usuarios del lugar, transeúntes casuales, visitantes o público en general una experiencia estética...” (Díaz Belmont, 2001). El riesgo que se corre con lo emplazado es la alteración del tejido urbano restando visibilidad y espacio para la circulación peatonal o vehicular. Otro grave error consiste en yuxtaponer la obra, sólo por llenar “un vacío”, sobre todo si no fue concebida ex profeso para ese sitio.

Este nivel ya ha tenido ocasión en la Plaza del Zócalo, cuando en un tiempo se emplazó la escultura de Carlos IV, conocida como *El Caballito*, momento histórico en el que su ubicación en el Zócalo sí correspondía con el entorno arquitectónico. Otro ejemplo de *Emplazamiento* en este lugar, ocurrió cuando la Plaza se convirtió en un jardín y al mismo tiempo, se encontraba la terminal de tranvías en donde estaba la taquilla. No ha existido en este sitio, una fuente emplazada o una escultura de tamaño monumental que hayan alterado el tejido urbano y por lo tanto las relaciones proxémicas del lugar. Al parecer, este nivel es inconcebible en la Plaza del Zócalo, debido a que un *Emplazamiento* supondría la modificación de las cualidades del lugar.

Finalmente, la cuarta categoría, denominada *Arte Urbano*, debe reunir los siguientes requisitos: “la escala de la obra y su relación con el espacio que le rodea (entorno), su concepción originaria ex profeso para un *sitio*, su perdurabilidad y posibilidad de relación con el público en el transcurso de periodos de tiempo considerable o suficientemente amplios para ser *degustados* por más de una generación; pero lo más importante según nuestra opinión es que su gestación se origine producto de la participación de un equipo interdisciplinario” (Díaz Belmont, 2001). Graciela Schmilchuck, citada por Díaz Belmont, añade que “el espectador o usuario participe en el proceso creativo, completando las obras con su percepción comprometida y, en caso de piezas y conjuntos transitables, con su relación corporal directa; además de una consciencia cada vez mayor de la relación del objeto con el espacio, con la arquitectura y con la naturaleza cercana o el propio cosmos...” Y hablando de la escultura prosigue: “cuando se caracteriza ya, por su integración a los programas planificados y en general, por unar cierto grado de utilidad con una fuerte carga simbólica, una dirección política y unos valores que aunque emanados de los sectores dominantes, son fácilmente apropiables por diversos grupos sociales...”

La pregunta inicial, ¿es posible el Arte Urbano en la Plaza del Zócalo?, parece un absurdo, una ligereza. Sin embargo, el *Laberinto de Utopía* es una obra plástica que pretende este nivel. Para conseguir este cometido, el autor creó una obra dinámica y por decirlo de alguna manera, híbrida. El *Laberinto de Utopía* se gesta con elementos de las cuatro taxonomías y no cumple con ninguna de forma pura. Su ser, en cuanto Arte Urbano, es heterogéneo. De la *Interacción* emplea la posibilidad de relacionarse con el espacio urbano y el público a partir de elementos tales como objetos tridimensionales que expresan y comunican significados. De la *Intervención* emplea la intencionalidad y el proceso proyectual, los fundamentos que corresponden a una ética profesional, a una visión prospectiva y comunicativa de significados; los objetos tridimensionales conforman una instalación que interviene el espacio público – urbano, la cual será retirada para que el espacio recupere su integridad física; el sitio se excepcionaliza y la obra – evento se registrará documentalmente para la memoria. Del *Emplazamiento* emplea el ofrecimiento de una experiencia estética colectiva, a partir de la *Intervención* del espacio urbano con una instalación que sirve de *Interacción* de la obra con el espacio urbano y el público.

### *Arte Urbano: Zócalo – Ciudad – Laberinto*

El Laberinto de Utopía es un laberinto tridimensional y transitable, y emplea del nivel de *Arte Urbano* el hecho de que es una obra concebida de origen para un lugar ex profeso: la Plaza del Zócalo. Como conjunto transitable, permite la relación corporal directa del público y la recreación de la obra con la percepción comprometida del espectador o usuario. El laberinto no tiene utilidad alguna, mas que una fuerte carga simbólica y una dirección política orientada hacia la apertura de espacios para la democracia que sean fácilmente apropiados por los diversos grupos sociales.

Una definición personal de Arte Urbano sería la siguiente: conjunto de proyectos, acciones y obras emanadas de un grupo interdisciplinario para la transformación estética del paisaje y entorno de la ciudad, tomando en consideración aspectos estructurales de vías vehiculares y peatonales, arquitectura civil y en general, obras públicas, ecología y ambiente, y factores de tipo social, económico y cultural, dicha transformación estética del entorno urbano deberá ser perdurable en ciclos de tiempo tal como eran entendidos en los primeros tiempos de la civilización; deberá ser un producto cultural y colectivo de la sociedad.

Es en este punto, cuando se comprende que la esencia del Arte Urbano es ser una búsqueda de la armonía del ser humano con su entorno y la aspiración de un socialismo democrático. Un Arte Urbano puro está proyectado por tanto, hacia la utopía.

La relación entre el lugar, la Plaza del Zócalo, y la ciudad, clarifica la elección del sitio ex profeso para la ubicación de la obra *Laberinto de Utopía*. Se hizo un análisis de las cualidades del sitio que lo clasifican como un espacio que al mismo tiempo es antiespacio, como un lugar que al mismo tiempo es un no lugar. Sin duda, se trata de un sitio singular en todo el espacio y entorno urbanos. No sólo es el centro, sino un centro dinámico. No sólo es el

origen histórico de la ciudad, también es el origen geográfico y espacial desde el cual se crea y construye la ciudad, como especie de centro de una espiral en movimiento. No sólo es el punto más importante de la ciudad, es la esencia de la ciudad, el corazón, el escenario del poder, la ciudad misma se proyecta desde este receptáculo.

La ciudad, al igual que la Plaza del Zócalo, es un espacio dinámico que deviene en antiespacio: es un lugar que por conformar un ambiente mixto y diverso, un fenómeno complejo y caótico, deviene en no lugar, en una especie de red de conexiones donde el flujo y la transitoriedad son las notas dominantes. El caos urbano, percibido por el habitante común, es resultante de las relaciones azarosas de las rutas y trayectorias, de los encuentros y desencuentros: efecto de la forma de la ciudad como una estructura altamente compleja. Una forma abstracta del caos de la ciudad es el plano de las líneas del Metro; el complejo – Metro es una abstracción de la ciudad y de su carácter laberíntico. El Metro también es un espacio – antiespacio, un lugar – no lugar: tierra de nadie, espacio público. La ciudad es un espacio complejo: un laberinto de laberintos. Contiene a laberintos como la Ciudad Universitaria, o colonias periféricas sin planificación, las denominadas ciudades perdidas, las unidades habitacionales, el sistema de boulevares, el periférico y el viaducto y cómo se relacionan con el resto de la trama vial. Claude Lévy – Strauss consideró a la ciudad como la máxima creación del hombre.

Concebir a la ciudad como un laberinto podría parecer más que una metáfora del caos urbano, el tema poético para una de Las ciudades invisibles de Italo Calvino, tal vez llamada Ariadna, Medusa o Penélope. Sin embargo, tal idea se propone ser admitida a través de una apreciación estética que sugiere al símbolo arquetípico del laberinto. Según la tipología de los laberintos de Eco, la ciudad sería un laberinto paradójico o rizomático: un laberinto de laberintos, un proyecto interminable.

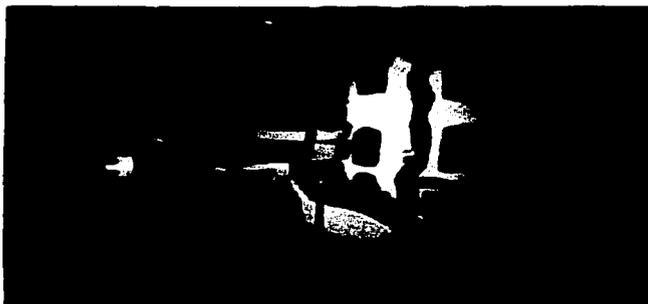
El *Laberinto de Utopía*, como obra plástica concebida ex profeso para el lugar de la Plaza del Zócalo, pretende ser más que una obra de arte público, una obra de trascendencia social; más que ser una experiencia estética colectiva, un espacio virtual que refleje el ser de la ciudad, una abstracción que represente la apariencia laberíntica de la ciudad. La tipología del Laberinto de Utopía corresponde a la de la ciudad: también es un laberinto rizomático en el que cualquier entrada puede ser una salida, es un espacio dinámico y fluido con múltiples posibilidades: un antiespacio y un no lugar, tal como la Plaza del Zócalo.

La construcción de un laberinto “real” sería utópica, aunque no imposible. Un laberinto “real”, como tal carecería de utilidad y aun de funcionalidad en el ámbito urbano: es sólo una obra de arquitectura fantástica que no puede ni pretende resolver el contexto urbano ni transformar estéticamente su paisaje.

Sin embargo, el *Laberinto de Utopía* permite evaluar la respuesta del público y de la sociedad, en virtud de la necesidad de un espacio que sea ex profeso un laberinto y cuya utilidad y función en el contexto urbano sea el de erigirse como un lugar, donde la gente se dé cita y permanezca disfrutando del entorno. No sería descabellado plantear a futuro esta obra de arquitectura fantástica como un parque que sea como una réplica metafórica o simbólica de la ciudad, en donde convivan arquitectura, naturaleza, paisaje y sociedad: esta idea surge del hallazgo de la obra del artista austriaco, Hundertwasser, quien por cierto, crea una arquitectura de tipo fantástico, de formas orgánicas que recuerdan la obra de Gaudí.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Quizás, en un futuro próximo, este documento sea la génesis del proyecto de un laberinto que sea construido como una auténtica obra de Arte Urbano, donde intervenga un equipo interdisciplinario y la obra perdure varias generaciones.



La arquitectura "fantástica" de Hundertwasser. A la derecha, imagen superior, Museo Infantil en Osaka Japón; imagen inferior, centro vacacional en Austria; imagen a la izquierda, conjunto residencial en Austria. Hundertwasser estima con un alto valor a la ecología, sin lo cual, el urbanismo es inhumano.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

## FUENTES DE CONSULTA

Berman, Marshall.

*Todo lo sólido se desvanece en el aire (la experiencia de la modernidad).*  
México, Siglo XXI, 2ª ed., 1989, 386 pp.

Biedermann, Hans.

*Diccionario de Símbolos.*  
Barcelona, Paidós, 1993, 573 pp.

Borges, Jorge Luis.

*El Aleph.*  
México, Origen-Seix Barral, 1984, 154 pp.

Borges, Jorge Luis.

*Ficciones.*  
Barcelona, Planeta Agostini, 1985, 204 pp.

Buckhardt, Titus.

*Símbolos.*  
Barcelona, Ediciones de la Tradición Unánime, 2ª ed., 1992, 93 pp.

Calvino, Italo.

*Las ciudades invisibles.*  
Buenos Aires, Minotauro, 1991, 229 pp.

Campos, Haroldo de.

“Dios y el diablo en el *Fausto* de Goethe”.  
México, noviembre de 1982, en *Revista de la Universidad de México*,  
Universidad Nacional Autónoma de México, pp. 16 – 22.

Chevalier, Jean y Alain Gheerbrandt.

*Diccionario de los símbolos.*  
Barcelona, Editorial Herder, 1993, 1107 pp.

Cervantes, Miguel de.

*El ingenioso hidalgo don Quijote de la Mancha.*  
Madrid, Espasa-Calpe, Austral, 35ª ed., 1989, 680 pp.

Collins. George Roseborough.  
*Carrillo Sitte y el nacimiento del Urbanismo Moderno. Carrillo Sitte:  
Construcción de ciudades según principios artísticos.*  
Barcelona. Gustavo Gili, 1980, 329 pp.

Cottrell, Leonard.  
*El toro de Minos.*  
México. Fondo de Cultura Económica. Breviarios. 2ª ed., 1965. 301 pp.

Cullen. Gordon.  
*El paisaje urbano; Tratado de Estética urbanística.*  
Barcelona. Herman Blume. 1974. 283 pp.

Díaz Belmont. Arturo A.  
"Los espacios urbano-arquitectónicos como sujetos de interacción".  
Tesis de Maestría en Artes Visuales. Orientación en Arte Urbano,  
UNAM. ENAP. División de Estudios de Posgrado. México, 2002.

Dorfles. Gillo.  
*El devenir de las artes.*  
México. Fondo de Cultura Económica (FCE). Breviarios núm. 170. 2ª ed., 1977. 318 pp.

Eco. Umberto.  
*El nombre de la rosa.*  
Barcelona. RBA editorial. 1993. 471 pp.

Einstein. Albert.  
*Sobre la teoría especial y la teoría general de la relatividad. El significado de la relatividad.*  
México. Origen-Planeta. Obras Maestras del pensamiento contemporáneo. 1985. 237 pp.

Eliade. Mircea.  
*Mitos, sueños y misterios.*  
Madrid. Grupo Libro 88. col. Paraísos Perdidos, 1991. 251 pp.

Ernst. Bruno.  
*El espejo mágico de Escher.*  
Alemania. Taschen. 1992. 112 pp.

Escher. M. C.  
*Estampas y dibujos.*  
Alemania. Taschen. 1991. 93 pp.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Frazer, James George.  
*La rama dorada (magia y religión).*  
México, Fondo de Cultura Económica. Sección Obras de Sociología. 8ª reimp.. 1986. 860 pp.

Freud, Sigmund.  
*El malestar en la cultura.*  
México, Alianza editorial, s/f, 240 pp.

Fromm, Erich.  
*La revolución de la esperanza (hacia una tecnología humanizada).*  
México. FCE. 6ª reimp.. 1985, 155 pp.

Fromm, Erich.  
*Psicoanálisis de la sociedad contemporánea.*  
México. FCE. 10ª reimp.. 1974, 308 pp.

Fuentes Rojas, Elizabeth.  
*Los mundos simultáneos de Escher.*  
México. UNAM. Cuadernos de la División de Estudios de Posgrado  
Escuela Nacional de Artes Plásticas. 1987, s/paginación.

Garbuno Aviña, Eugenio.  
*Estética de lo siniestro (un estudio teórico sobre la obra personal).*  
Tesis de licenciatura en Artes Visuales. México.  
UNAM. Escuela Nacional de Artes Plásticas. 2000. 150 pp.

García Ramos, Domingo.  
*Iniciación al Urbanismo.*  
México. UNAM. 1974, 376 pp.

Graves, Robert.  
*Los mitos griegos (tomo 2).*  
México. Alianza editorial. Sección Humanidades. 3ª reimp., 1988. 483 pp.

Hale, Edward T.  
*La dimensión oculta.*  
México. Siglo XXI editores. 19ª edición. 1999. 255 pp.

Hawking, Stephen W.  
*Historia del tiempo.*  
Barcelona. Planeta-Agostini. Obras Maestras del Pensamiento Contemporáneo. 1992. 247 pp.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

Heidegger, Martín.

*El ser y el tiempo.*

México, Fondo de Cultura Económica, sección Filosofía, 2ª reimp., 1980, 478 pp.

Hesiodo.

*Teogonía.*

México, Editora Nacional, 1921, 205 pp.

Homero.

*La Odisea.*

México, editorial Porrúa, 1983, 154 pp.

Humbert, J.

*Mitología griega y romana.*

México, Gustavo Gili, 1981, 311 pp.

*I Ching* (versión de Mirko Lauer).

Madrid, Akal editor, 1983, 311 pp.

Instituto de Investigaciones Estéticas.

*La ciudad, concepto y obra.*

México, UNAM, 1987. (IV Coloquio de Historia del Arte. "Estudios de Arte y Estética")

Jung, Carl G.

*El hombre y sus símbolos.*

Barcelona, Caralt, Biblioteca Universal Contemporánea, 7ª ed., 2002, 336 pp.

Kafka, Franz.

*La metamorfosis.*

México, Mexicanos Unidos, 4ª ed., 1979, 111 pp.

Lenep, J. Van.

*Arte y alquimia (estudio de la iconografía hermética y de sus influencias).*

Madrid, Editorial Nacional, 1978, 270 pp.

Liotard, Jean-Francois.

*La condición posmoderna (informe sobre el saber).*

Barcelona, Planeta-Agostini, Obras Maestras del Pensamiento Contemporáneo, 1993, 137 pp.

Marina, José Antonio.

*Teoría de la inteligencia creadora.*

Barcelona, Anagrama, 1993, 386 pp.



Montaner, Josep Maria.  
*La modernidad superada (arquitectura, arte y pensamiento del siglo xx).*  
Barcelona Gustavo Gili. 1997, 236 pp.

Moysen, Xavier (coord.).  
*Cuarenta Siglos del Arte Mexicano. Arte moderno y contemporáneo.*  
México, Herrero. 1981.

Nietzsche, Federico.  
*Así habló Zaratustra.*  
México. Alianza editorial. 1989. 471 pp.

Olea, Oscar.  
*El arte urbano.*  
México. UNAM. 1980.

Ovidio.  
*Metamorfosis.*  
México. UNAM. 1985. 237 pp.

Picó, Josep (comp.).  
*Modernidad y posmodernidad.*  
Madrid. Alianza editorial. 1988. 541 pp.

Platón.  
*Diálogos.*  
México. editorial Porrúa. 1962. 541 pp.

Rapoport, Amos.  
*Aspectos humanos de la forma urbana  
(hacia una confrontación de las ciencias sociales con el diseño de la forma urbana).*  
Barcelona Gustavo Gili, 1978.

Restany, Pierre.  
*El poder del arte. Hundertwasser, el pintor-rey con sus cinco pieles.*  
Alemania. Taschen. 1999. 95 pp.

Rodríguez Prampolini, Ida.  
*Pedro Friedeberg.*  
México. UNAM, colección de Arte. 1973. 101 pp.

**Rudofsky, Bernard.**

*Constructores prodigiosos (apuntes sobre una historia natural de la arquitectura).*

México. Editorial Concepto, 1984. 396 pp.

**Ruiz de Elvira, Antonio.**

*Mitología clásica.*

Madrid. editorial Gredos. 1975. 539 pp.

**Santarcangeli, Paolo.**

*El libro de los laberintos.*

Barcelona. Ediciones Siruela.

**Sartori, Giovanni.**

*Homo videns (la sociedad teledirigida).*

México. Taurus. Pensamiento, 1999. 159 pp.

**Sartre, Jean Paul.**

*El ser y la nada.*

Barcelona. Altaya. 1993, 648 pp.

**Tournier, Michel.**

“La melancolía ayer, hoy y mañana”.

México. 6 de agosto de 2000, en *La Jornada*, Suplemento Semanal. pp. 4 y 5.

**Watts, Alan.**

*Naturaleza, hombre y mujer.*

Madrid. Fundamentos. 1973. 240 pp.

**Zavala, Lauro.**

*La precisión de la incertidumbre: posmodernidad, vida cotidiana y escritura.*

México. Universidad Autónoma del Estado de México. 1998. 157 pp.

## *Índice onomástico*

- Abrams, Charles. 27  
Acamapichtli, 19  
Adorno, Theodor, 56  
Alberti, Leone Battista, 18  
Alcínoo, rey, 54  
Alejandro Magno, 64  
Alemán Valdés, Miguel, 25  
Alexander, Christian, 18  
Alicia (en el país de las maravillas), 64  
Androgeo (hijo del rey Minos), 48  
Apolodoro, 118  
Arciniega, Claudio de, 20  
Ariadna, 5, 44, 46 – 49, 112, 118, 120, 122, 153  
Aristóteles, 37, 61, 134, 147  
Arrieta, Pedro de, 20  
Asterión (nombre del Minotauro, según Borges), 37, 143  
Atila, 37  
Baal, 143  
Balbás, Jerónimo de, 20  
Barba Azul (personaje literario), 122  
Baudrillard, Jean, 136  
Beatriz (en la *Divina Comedia*), 122  
Bellegarrigue, Anselme, 61 npp.  
Berlusconi, 136  
Berman, Marshall, 10, 45 npp.  
Biedermann, Hans, 112  
Borges, Jorge Luis, 3, 10, 37, 38, 52, 54, 64, 65, 130, 140, 143  
Bosco, El, 51, 52, 143  
Bradbury, Ray, 35  
Brassi, Tinto, 51  
Briareo (monstruo mitológico), 50  
Brion, Marcel, 115  
Bruegel, Pieter (el viejo), 35, 52, 143  
Buñuel, Luis, 127  
Cabet, Etienne, 35  
*Cabeza de Vaca* (film), 51  
Calabrese, Omar, 136  
Calhoun, 125, 126  
Calígula (y *Caligula*, film), 51

Calíroo (monstruo mitológico griego), 50  
Calvino, Italo, 10, 38, 140, 153  
Campanella, 35  
Campos, Haroldo de, 50, 62  
Candela, Félix, 25  
Caracalla (termas de), 17  
Cárdenas, Lázaro, 24, 30  
Caribdis (monstruo en la *Odisea*), 54  
Castaneda, Carlos, 64  
Castro, Andrea di, 129  
Chevalier, Jean, 116  
Choay, François, 18  
Cerbero (monstruo mitológico), 50  
Cervantes, Miguel de, 55  
Circe (hechicera en la *Odisea*), 54  
Clasius, 59  
Constantino, 17  
Cortés, Hernán, 20  
Cosío Villegas, 139  
Coto (monstruo mitológico griego), 50  
Cottrell, Leonard, 118, 119  
Cristo, 17, 122  
Cuevas, José Luis (arquitecto), 22  
Cullen, Gordon, 10  
Cyoran, 11, 56  
Dalí, Salvador, 52  
Dante Alighieri, 10, 38, 54, 64, 122  
Dédalo, 5, 40, 44 – 48, 118, 142, 143  
Díaz, Porfirio, 21  
Díaz Belmont, Arturo, 100, 148- 151  
Díaz del Castillo, Bernal, 19  
Díaz Ordaz, Gustavo, 68  
Diocleciano, 17  
Dorfles, Gillo, 34  
Dörpfeld, 119  
Doxiadis, Constantino A., 36, 140  
Duchamp, Marcel, 102, 129  
Ducrocq, Albert, 59 npp.  
Durero, Alberto, 5, 20, 44, 46, 142, 147  
Eaco (personaje mitológico griego), 47  
Eco, Umberto, 10, 11, 37, 38, 40, 51 npp., 52 npp., 62, 140, 143, 153  
Echeverría Álvarez, Luis, 68  
Egeo (padre de Teseo), 48, 49, 118  
Einstein, Albert, 60, 141, 146  
Ekidna (monstruo mitológico griego), 50  
Eliade, Mircea, 116, 117

Éolo (dios del viento en la *Odisea*), 54  
Epicuro. 61  
Ernst, Max. 11, 52  
Escila (monstruo en la *Odisea*). 54  
Escher, Maurits Cornelis, 11, 14, 38, 140  
Esfinge (monstruo mitológico griego), 50  
Etra (madre de Teseo), 48  
Eurípides, 44  
Europa (madre del rey Minos). 47  
Eva (primera mujer bíblica). 57  
Evans, Arthur. 118, 119  
*Fausto* (de Goethe). 5, 44 – 46, 50, 142  
Fedra. 5, 44, 46 – 49  
Fénelon. François de Salignac de La Mothe, 35  
Fidias. 17  
Fischer von Erlach. 35  
Foucault, Michel, 61  
Fourier, Charles. 18  
Frazer, sir James George. 47 npp., 119  
Freud, Sigmund. 120, 123, 135, 138, 142  
Friedeberg, Pedro, 11, 14, 38, 140  
Gadamer, Georg. 144  
García Bravo, Alonso, 20  
García Ramos, Domingo, 10, 16 npp., 17 npp., 18 npp.  
Garnier, Tony. 18  
Gaudí, Antonio. 11, 14, 39, 140, 154  
Gea (diosa mitológica griega), 50  
Geddes, Patrick. 35  
Gerión (monstruo mitológico griego), 50  
Gheerbrandt, Alain. 116  
Giges (monstruo mitológico griego), 50  
Ginsberg, Allen. 131  
Goeritz, Matías. 25  
Goethe, Johan Wolfgang von, 45, 50  
Gombrich, 134  
Gorozpe, Manuel. 22  
Grünewald, Matías. 52  
Guerrero y Torres. 21  
Gurdjieff. 3, 130  
Habermass, Jürgen. 56, 133, 136  
Hall, Edward T., 124, 125, 127  
Hammurabi, 17  
Haussman, Georges Eugéne, 18  
Heemskerck. 35  
Hegel, Georg Wilhelm Friedrich. 53, 134 - 136  
Heidegger, Martin. 53, 54, 141

Heracles, 45, 48  
Heráclito, 52  
Heredia, Guillermo, 22  
Herodoto, 44  
Hesiodo, 44, 50  
Hidra de Lerne (monstruo mitológico griego), 50  
Hipólito (hijo de Teseo), 46, 49  
Hobbes, Thomas, 61  
Homero, 6, 53, 55 npp., 118, 119, 130  
Horkheimer, Max, 56  
Huitzilopochtli (dios prehispánico), 19, 143  
Humbert, J., 44 npp.  
Hundertwasser, 154  
Husserl, Edmund, 53, 141  
Huxley, Aldous, 35  
Ícaro, 5, 44, 46, 112, 142  
James, Edward, 11, 14, 39, 140  
*Job* (el libro de), 6, 53, 56, 57  
Jonás (personaje bíblico), 117  
Juan, don (en *Las enseñanzas de don Juan*), 64  
Jung, Carl Gustav, 117, 120, 121, 124, 128  
Justiniano, 18  
Kafka, Franz, 5, 44, 50, 52, 143  
Kant, Immanuel, 13, 135  
Kimera (monstruo mitológico griego), 50  
Kircher, Atanasius, 35  
Knight, Jackson, 116  
Lama, José G. de la, 22  
Lambert, J. H., 53  
Lang, Fritz, 131, 140  
Le Corbusier, 18, 35  
Lefebvre, Henri, 18  
Leonardo da Vinci, 5, 44, 45, 115, 142  
Leviatán (monstruo bíblico y *Leviatán* de Hobbes), 6, 53, 59, 61, 117  
Lévy-Strauss, Claude, 153  
Luciano de Samosata, 35  
Lucifer, 131  
Lyotard, Jean François, 86, 136  
Malinche, La, 28  
Mandelbrot (fractales de), 60  
María (la madre de Cristo), 131  
Marx, Carlos, 45  
Maxwell, James, 60  
Medusa (monstruo mitológico griego), 153  
Mefistófeles, 142  
Merleau-Ponty, Maurice, 53, 141

Minkowsky, Hermann, 60  
Minos, rey, 5, 40, 44, 45, 47 – 49, 112, 114, 118, 119, 142, 143  
Minotauro, 5, 10, 11, 40, 44, 46 – 51, 112, 118 – 120, 124, 142, 143  
Moctezuma, 20  
Moebius (cinta de), 129  
Moloch (monstruo mitológico mesopotámico), 131  
Montaner, Antonio María, 146, 147  
Mondrian, Piet, 11, 39, 140  
Moreno Toscano, Alejandra, 24  
Moro, Tomás, 35  
Mumford, Lewis, 18  
Murdoch, 136  
Nadie, don, 4  
Nearco (periplos de), 6, 62, 64  
Neumann, Johannes von, 117  
Océano (dios marino en la *Odisea*)  
Odiseo, 45, 54, 142  
O' Gorman, Juan, 25  
Olea, Óscar, 10, 27 npp., 138  
Orfeo (dios mitológico griego), 122  
Orwell, George, 35  
Ouspensky, P. D., 130  
Ovidio, 5, 44, 50, 52  
Owen, Robert, 18  
Pandora (primera mujer de la mitología griega), 6, 53, 56, 57  
Pani, Mario, 25  
Panofsky, Erwin, 146  
Pasifae, 5, 44, 45, 47, 48, 118, 143  
Paz, Octavio, 10, 28, 29, 69, 129, 139  
Peirce, Charles Sanders, 62  
Penélope (personaje de la *Odisea*), 54, 153  
Piranesi, Giambattista, 11, 14, 38, 140  
Platón, 6, 35, 53, 55, 61, 134, 144  
Plutarco, 118  
Pollock, Jackson, 11, 39, 140  
Poseidón (dios del mar en la *Odisea*), 48, 49, 143  
*Quijote, don* (de Cervantes) 45, 55, 142  
Radamantis (personaje mitológico griego), 47  
Ramírez, Juan Antonio, 35 npp.  
Rapoport, Amos, 10, 140  
Reich, Wilhelm, 100  
Riemann, Bernhard, 60  
Rivera, Diego, 25  
Rodríguez, Lorenzo, 20  
Rousseau, Jean Jacques, 61  
Rosso, Stefano, 40

Rubens, Petrus Paulus. 136  
Ruíz de Elvira, Antonio. 44, 46 npp., 49 npp.  
Sahagún, Bernardino de, 19  
Salomón, rey. 115  
Santa Anna, Antonio de. 21  
Saramago, José. 130, 133  
Sartori, Giovanni. 13, 133, 136  
Sartre, Jean Paul. 54  
Scola, Ètore. 127  
Schiller, Friedrich. 135  
Schliemann, Heinrich. 119  
Schmilchuck, Gabriela. 151  
Schongauer, Martin. 52  
Schopenhauer, Arthur. 135  
Septimio Severo. 17  
Sibila de Cumas, la. 113  
Siqueiros, David Alfaro. 9, 138  
Sodi, Demetrio. 19, 20 npp.  
Tàpies, Antoni. 135  
Teseo. 5, 44, 46 – 49, 112, 114, 118 – 120, 122, 143  
Tezcatlipoca (dios prehispánico). 19  
Tiberio. 51  
Tifeo (monstruo mitológico griego). 50  
Tiresias (personaje en la *Odisea*). 54, 55  
Tito. 17  
Tlaloc (dios prehispánico). 19  
Tobey, Mark. 39  
Toledo, Francisco. 52  
Tolsá, Manuel. 21  
Tonantzin (diosa prehispánica). 29  
Tournier, Michel. 46, 143  
Toussaint, Manuel. 21 npp.  
Trajano. 17  
Triás, Eugenio. 135  
Urano (dios mitológico griego). 50  
Uruchurtu, Ernesto P., 25  
Virgilio. 64  
Volado, Carlos. 128  
Vrederman de Vries, Jean. 38  
Watts, Alan. 17 npp.  
Weber, Max. 56  
Wölflin. 136  
Xolotl (dios prehispánico). 69  
*Zaratusstra* (de Nietzsche). 55  
Zavala, Lauro. 10, 40 npp., 140  
Zeus. 47, 50, 57, 114, 118

*Agradecimientos:*

**A Juan Manuel Marentes, por sus comentarios que enriquecieron mi enfoque sobre el tema. A Marcos Marcelo de la Cruz, por su biblioteca sin la cual no habría sido posible la aportación de imágenes e información muy valiosa. A Karla Hernández, por el diseño editorial y su amistad. Al maestro Eduardo Aureliano Ortiz Vera, por aceptar ser jurado, leer la investigación, y por sus conversaciones. Al maestro Fernando Zamora Águila, por aceptar ser jurado (pese a su año sabático), y sus valiosas aportaciones intelectuales. Al maestro Arturo Díaz Belmont, por aceptar ser jurado y por la precisión de los conceptos sobre Arte Urbano. Al Doctor Julio Chávez Guerrero, por aceptar ser jurado y por su tutoría y consejos. A todos aquellos que me dieron una opinión y toleraron mi neurosis.**

**A mi madre, a mis hermanos, a mis amigos y a toda la gente que contribuyó al proceso de elaboración de este trabajo.**