

JOSÉ MARTÍN MORALES RAMÍREZ

PRESENTA

INDAGACIÓN SOBRE LA RUINA INTERPRETADA COMO GÉNERO ARQUITECTÓNICO

EX-HACIENDA DE CUAHUIXTLA

AUSENCIAS SIGLOS XX - XXI

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE ARQUITECTO

ASESORES

ARQ. LUIS E. DE LA TORRE ZATARAIN

DRA. MÓNICA CEJUDO COLLERA

DRA. AMAYA LARRUCEA GARRITZ



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARQUITECTURA

CIUDAD UNIVERSITARIA D.F. 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

AGRADECIMIENTOS

A mi Mamá y Hermana por la paciencia,
a Mónica, Luis y Amaya por la espera,
en ambos casos por el tiempo.

ÍNDICE

0. INTRODUCCIÓN	7
1. ALGUNAS CONSIDERACIONES	
1.1 TIEMPO EN ARQUITECTURA	9
1.2 RUINA	12
1.3 PATRIMONIO	14
1.4 CONSERVACIÓN	18
2. EX-HACIENDA DE CUAHUIXTLA	
2.1 DEFINICIÓN DE HACIENDA	23
2.2 FUNCIÓN INICIAL	25
2.3 CRONOLOGÍA	28
2.4 PROGRAMA ARQUITECTÓNICO	30
2.5 RUINAS	31
3. ESPECULACIONES	41
3.1 CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN	42
3.2 ANIMACIÓN	43
3.3 ESCENIFICACIÓN	45
3.4 RECICLAJE	52
3.5 INTERVENCIONES ARTÍSTICAS	61
4. CONCLUSIONES	66
5. ANEXOS	74
6. BIBLIOGRAFÍA	79

INTRODUCCIÓN

“

Las ruinas son algo mas que fragmentos de un todo perdido sin remedio. En su condición actual son, sencillamente otras obras, producto de un proceso en el que se han alterado algunos de sus valores originales a cambio de adquirir nuevos significados. No solo lo que perdieron, sino lo que ganaron es lo que las altera y las hace cambiar. Si bien ha desaparecido su uso original y se han diluido colores y detalles, ha surgido al mismo tiempo una plástica diferente, una relación mas fluida con su entorno y nuevas, y en ocasiones contradictorias propuestas de interpretación. Obras que se expresan en un lenguaje que invita a ser escuchado y descifrado, y que no cancela la evocación pero que si supone un distanciamiento de la pura nostalgia.

”

Arq. Carlos Mijares Bracho

Con éstas líneas interpretadas como una provocación surge el presente estudio, que tiene como objetivo realizar un análisis arquitectónico de una Ruina y reflexionar sobre posibles intervenciones que no le hagan perder su esencia y condición actual.

Ante cada deseo y/o problema, que requiera de una respuesta arquitectónica, deberá surgir un proyecto, una estrategia o un diseño particular, hecho a la medida. Este ejercicio arquitectónico no puede ser la excepción, y para ello se ha elegido un objeto en ruinas, una Ex-Hacienda llamada Cuahuixtla.

La tesis inicia con la indagación de conceptos, juicios y elucubraciones que giran entorno a éste tipo de arquitecturas: Tiempo, Ruina, Patrimonio y Conservación. Las reflexiones se centraran en la evolución materica de los inmuebles, para dar paso a una serie de atributos imaginarios que se suman al fenómeno de dichas arquitecturas.

Posteriormente en el capitulo dos, se precisará el objeto de estudio, la Ex-Hacienda de San Antonio Cuahuixtla, ubicada al oriente del Estado de Morelos. Cuenta con una plástica extraordinaria integrada por fuertes estructuras, entrañables vacíos, un siglo de pátina¹ y desde

¹ La pátina es el término que sirve para designar el efecto que produce el tiempo sobre la materia de las cosas. Originalmente designaba la corrosión estabilizada de los objetos de metal. Por extensión, actualmente se utiliza para todos los fenómenos que se producen en la superficie de los objetos y que son debidos al paso del tiempo.

luego más ausencias; su atractivo principal radica en el hecho de parecer olvidada en lo referente a maniobras de restauración y reciclaje arquitectónico.

De Cuahuixtla se pueden compilar historias, relatos y evidencias de carácter social, religioso, económico y geográfico, que datan del siglo XVI. Para efectos de la tesis se abordará la solución arquitectónica a partir del principio Utilidad – Espacio, así como el Programa arquitectónico resultante de principios del siglo XX, previo a su estado ruinoso. Rematando con las imágenes de los escenarios épicos en la Ex-Hacienda en el siglo XXI.

El tercer y último capítulo es una confrontación con las acciones de intervención arquitectónica contemporáneas —conservación, restauración, animación, escenificación, reciclaje e intervención artística—; se estudiarán algunos ejemplos destacados y se especulará sobre una posible introducción, variables, beneficios y adversidad de los proyectos sugeridos para intervenir la Ex-Hacienda de Cuahuixtla.

1. ALGUNAS CONSIDERACIONES

1.1 TIEMPO EN ARQUITECTURA

La arquitectura se manifiesta, se define y se disuelve a través del espacio y el tiempo. El primero es la materia esencial, la arquitectura nace del espacio para producir "otro espacio"; con la finalidad de responder a una necesidad, un problema o simplemente un deseo. El segundo transcurre en la arquitectura desde el momento en que el oficio es tan solo una línea, un par de piedras o simplemente un suspiro.

El espacio, entonces es modificado por la arquitectura, mientras que el tiempo es lo que modifica a la arquitectura en esta relación. La obra arquitectónica esta adscrita al tiempo: es un ahora -o un entonces, que en su momento fue también un ahora- (Mijares, 2002). ¿Pero que efectos produce el tiempo en la arquitectura? Etimológicamente la palabra tiempo proviene de *tempus* y no hay un significado concreto para la palabra. El tiempo ha sido interpretado, reconocido y calificado en distintas maneras por cada cultura.

En la antigua Grecia se hablaba del tiempo como un número del movimiento. El movimiento era aquello que siempre había existido y que de manera continua provocaba la constante transformación de las cosas. En la Edad Media el tiempo pertenecía a Dios, se manifestaba en el espíritu y en el alma, usarlo era considerado pecado. Con el paso de los siglos algunas teorías físicas y los efectos de la revolución industrial darían forma a la visión actual del tiempo.

Hoy el tiempo es una magnitud física con la cual medimos el periodo transcurrido entre dos acontecimientos, un evento E_1 que se modifica a un evento E_2 , estableciendo un pasado, un presente y un futuro. El tiempo, es un fenómeno universal, del cual solo podemos ser conscientes a través de su flujo y disfrutar o no de éste. Capaz de envolver a cualquier materia tangible e intangible, nada parece escapar de éste.

Cuando se habla de tiempo, tendemos a cuantificarlo en ese convenio de segundos, minutos, horas, años, etcétera. Dentro de la modernidad el tiempo se ha vuelto una mercancía. La percepción de este fenómeno es ahora concebida de manera figurativa como una línea, una flecha que inicia en un punto y finalizará mas tarde en otro punto. De manera simple el tiempo puede interpretarse así, y sin embargo el tiempo es mas complejo que esa línea.

Le experiencia con el tiempo es distinta mas no distante en cualquier caso, sea una montaña, un insecto o una ciudad, existen similitudes y singularidades. El tiempo se expresa en la sutileza de

los cambios, formado por momentos que a su vez están compuestos de otros momentos; el tiempo es autosemejante, es fractal². Nosotros exploramos los matices del tiempo y actuamos en consonancia con nuestros ritmos internos (Brigg & Peat, 1999). En la arquitectura la experiencia del tiempo se puede definir claramente en tres situaciones :

× **Tiempo del Objeto.**

En primera instancia el tiempo afecta a la arquitectura como a cualquier objeto sea natural o artifice. Es decir la arquitectura como objeto presenta diferentes tiempos, que se traducen en un periodo de vida. El objeto arquitectónico esta sujeto a diferentes etapas que van desde la concepción en la mente, su delineado en el papel, la construcción del edificio, la utilización, las posibles modificaciones y en algún momento su inminente desaparición. En cada periodo (etapa o estadio) de vida persisten las huellas del anterior. Al respecto el Dr. Martín Juez identifica las etapas de vida del objeto en cinco categorías:

El objeto como deseo o necesidad percibida.

El objeto como proyecto (estrategia) y como diseño (programa).

El objeto como producto virtual.

El objeto en proceso de producción (construcción).

El objeto como utilidad (en función, en mantenimiento, viejo, descartado, como antigüedad, reciclado).

En la clasificación sugerida, la vida del objeto inicia desde su concepción mental, desde el usuario pasando por la interpretación del diseñador. Después esta presenta la formación tangible, material del objeto, sus posibles usos, modificaciones y desusos materiales. Durante sus transformaciones, el objeto producirá diversas interpretaciones, diversas imágenes mentales³.

Como arquitectos somos concientes y responsables de nuestra participación en la vida del objeto arquitectónico. Muchas de las veces nuestra intervención termina con la utilidad primaria del edificio, pues en general los tiempos de la arquitectura (tradicional) son más prolongados que la vida del autor. Ante esto serán los usuarios, otros arquitectos y el contexto socio-cultural el que decida como es que evolucionará un edificio a lo largo de su vida.

× **Tiempo del Espacio.**

La segunda posibilidad que liga el tiempo con la arquitectura, es el tiempo en el modo de utilizarla, la manera de vivirla, de habitar un objeto arquitectónico. Es decir, los movimientos, tránsitos y demoras del usuario desde el exterior y al interior del inmueble; en esta percepción las cualidades espaciales marcan la pauta en la experiencia. Tempos⁴ internos de la arquitectura, que

² Fractal, que se fracciona en dos o mas dimensiones (**VER ANEXO A**).

³ Martín Juez atribuye al objeto usos y metáforas, situaciones físicas y mentales. Al respecto Humberto Eco, menciona dos funciones en cualquier objeto; la función primaria la cual engloba todas las posibilidades utilitarias físicas, y la función secundaria, dada por todas esas posibilidades mentales, que produce el objeto.

⁴ Tempo es la velocidad con que debe ejecutarse una pieza de música. Schelling dice que la arquitectura es música convertida en piedra, entonces la metáfora es poéticamente acertada.

descubrimos con el transitar y demorar en los espacios definidos por la obra arquitectónica. El cotidiano las interpretara en sus propios, específicos y reiterados "tempos", el visitante podrá descubrir nuevas versiones, explorarlas y tal vez sorprenderse con algunas (Mijares, 2002).

Esta segunda cualidad temporal reacciona directamente con el momento de vida del objeto, cada etapa se vive de manera distinta, ofreciendo una experiencia espacio-tiempo dinámica. Los obreros constructores del edificio en construcción experimentarán tiempos distintos en su transitar, que los que puedan experimentar los usuarios del mismo edificio recién terminado o los usuarios del edificio diez años mas tarde, debido a la transformación material del objeto.

Las condiciones del contexto inmediato; un día lluvioso, soleado o frío; el curso del día, mañana, tarde o noche; el trafico excesivo o carente. Condiciones que influyen la calidad de los tiempos, a favor o en contra, dependiendo del inmueble. Si bien la arquitectura matiza las condiciones del medio, para ofrecer un estadio de confort, no puede desligarse de este tipo de factores.

Por ultimo cabe mencionar la condición humana, que implica factores emocionales, como los estados de ánimo. La arquitectura puede hacer poco para encauzar esta condición, muchas de las veces las impresiones, resultado del encuentro, prevalecen en el imaginario particular y/o colectivo del objeto. El transitar por un pasillo será distinto si el usuario esta angustiado o si este va relajado o acompañado de otra persona.

× Tiempo Contextual.

Entendiendo a la arquitectura como parte de un sistema, dentro de un espacio mayor, dentro de un contexto; es claro que hay tiempos de escalas mayores que afectan los tiempos de vida y los tempos internos del objeto. Estos tiempos contextuales influyen en la arquitectura calificando las cualidades físicas o imaginarias del objeto.

En este punto hay un fenómeno en el cual la arquitectura se vuelve un 'icono' referente de un periodo en la historia cultural de su contexto. La imagen del objeto describirá condiciones ideológicas, técnicas y sociales de un momento específico. En dicha cualidad, habrá que señalar que solo algunos objetos arquitectónicos serán considerados referentes en el tiempo. Debido esto a sus valores arquitectónicos (espacio, estética, técnica) y a sus vínculos culturales.

Esta cualidad se gesta tanto en edificios antiguos, como en obras de reciente aparición. En las obras antiguas el valor histórico social serán claves para hacer de este edificio un icono de algún periodo. En las obras recientes su apreciación como referente es basado casi en su totalidad a la innovación arquitectónica que ofrece, su presencia marca un punto y aparte en la forma de pensar, hacer y percibir la arquitectura.

Una vez analizados los efectos del tiempo en la arquitectura, éste se presenta en diferentes escalas y de manera auto-semejante; establece relaciones entre el objeto, los usuarios y el contexto; ofrece la posibilidad de tener 'varias' arquitecturas. Arquitecturas que no son eternas y si bien sus tiempos de vida son mas prolongados que los de los hombres, seguramente algún día estás se desvanecerán, mientras ese inminente fin llega, nos resistimos a su ausencia.

1.2 RUINA

Todos en algún momento hemos estado en una ruina, la hemos transitado, nos hemos sorprendido, reflexionado y vivido. Pero antes de definir lo que es una ruina, será congruente establecer la relación e identificación de los tiempos en esta condición arquitectónica. En primer lugar el estado ruinoso es uno más de los momentos encontrados en el objeto como utilidad. Dentro de este campo es claro que la ruina no es en ningún momento la utilidad primaria del edificio; se llega al estado ruinoso mediante una suerte de circunstancias, de toda índole. Pero si podemos hablar de ciertas generalidades que preceden al momento ruinoso de cualquier objeto arquitectónico.

La edad y la vigencia del edificio definen la formación de la ruina. Un edificio se considera viejo por la cantidad de años que este tiene respecto al término de su construcción. Pero de igual forma la edad es vinculada con su entorno cultural, si el movimiento del contexto supera al objeto arquitectónico hablamos también de un edificio viejo, anticuado. La obra arquitectónica es ahora inútil o deficiente para ofrecer la función por la cual fue concebida. El edificio entonces ha envejecido –digno o con reservas- como objeto y como posibilidad espacial.

Un edificio es considerado antiguo cuando: la actividad realizada (utilidad inicial) se a modificado de tal manera que el edificio no sirve -es deficiente en dimensión o elementos-; su función principal ha desaparecido debido a cambios culturales y/o tecnológicos; o simplemente el edificio es endeble e inseguro para seguir siendo habitado.

Una vez que se tiene la noción de que el objeto arquitectónico es viejo las acciones son variadas, se habla de destruir, conservar, reciclar o recuperar el edificio. Pero es precisamente la ausencia de cualquiera de estas medidas lo que dará paso a la formación de la ruina. El objeto deber ser olvidado o más bien descartado como posibilidad habitable, después el tiempo y naturaleza se manifestaran en la formación de otra arquitectura.

Ahora que estamos frente a la ruina, ¿qué es la ruina?. La palabra ruina tiene su etimología de Rūna, significando derrumbe, desmoronamiento. Ruina es sinónimo de decadencia, un edificio en ruinas es un edificio que lentamente desaparece, que se cae a pedazos y que es inútil para habitar. Si el objeto ya no es bueno para ser usado, sigue siendo sin embargo, bueno para ser pensado (Martín, 2002). Hasta cierto punto el estado ruinoso causa malestar entre la colectividad.

En la ruina, naturaleza y arquitectura se identifican cumpliendo la cualidad de instrumentos expresivos de un arte pintoresco⁵ (Ruskin, 2000). La creación del hombre es intervenida por la naturaleza, acostumbrados ha experimentar lo contrario –paisaje natural intervenido por el hombre-, la ruina provoca la contemplación inalcanzable -al momento- de una sincronía del hombre con la naturaleza. La nueva estética, a la vez familiar y sorprendente, nos inspira, nos satisface y a veces nos aterroriza. Las concordancias y las discordancias conforman modelos que son siempre sorprendentes y significativamente semejantes y diversos unos de otros, reflejando, así, el curioso

⁵ Pintoresco es una categoría estética surgida en el siglo XVIII en el Reino Unido, lo pintoresco es aquel estímulo visual que aporta una sensación tal de singularidad que pensamos debería ser inmortalizado en un cuadro.

misterio de nuestro ser en el mundo (Briggs & Peat, 1999) En la ruina contemplamos una imagen dinámica del objeto, y su vida en el flujo vital.

Al estar en la ruina, las lecturas arquitectónicas –tiempos del espacio- en su mayoría presentan una constante, aquella que nos menciona los espacios no como son, sino como lo eran. Es cierto que la ruina nace de otro edificio y por ende siempre estará presente la evocación de su pasado. Sin embargo en esta búsqueda historicista, la ruina es enmudecida pues solo adquiere valor por lo que no es. Ante esta actitud la ruina será, pues, todo lo que de testimonio de la historia del hombre, pero con un aspecto bastante diferente y hasta irreconocible respecto al que tuvo primitivamente (Brandi, 1988).

Esta es solo una postura ante la experiencia de la ruina, existen otras formas de leer esta arquitectura. Para los ingleses del siglo XIX, algunas ruinas del pasado son necesarias para la vida del presente, no como ornamento ni como arcaísmos, no únicamente como portadores de conocimientos y de placer, sino como parte de la cotidianidad (Choay, 2007). Recordemos lo que el maestro Carlos Mijares nos invita a reflexionar:

Las ruinas son algo más que fragmentos de un todo perdido sin remedio. En su condición actual son, sencillamente otras obras, producto de un proceso en el que se han alterado algunos de sus valores originales a cambio de adquirir nuevos significados. No solo lo que perdieron, sino lo que ganaron es lo que las altera y las hace cambiar. Si bien ha desaparecido su uso original y se han diluido colores y detalles, ha surgido al mismo tiempo una plástica diferente, una relación más fluida con su entorno y nuevas, y en ocasiones contradictorias propuestas de interpretación. Obras que se expresan en un lenguaje que invita a ser escuchado y descifrado, y que no cancela la evocación pero que si supone un distanciamiento de la pura nostalgia (Mijares, 2002).

Bajo esta perspectiva, la ruina es reconocida como una posibilidad arquitectónica diferente. Una visión que no excluye las interpretaciones de la ruina como resto arqueológico, pero que si incluye una lectura espacial en su condición actual. Las ruinas aun ofrecen espacios habitables, no han perdido esa cualidad, la cualidad esencial de la arquitectura. Sus espacios, definidos y difusos ofrecen una nueva y extraordinaria experiencia. Las ruinas son restos de un pasado y a la vez estructuras de un presente.

Estas dos posturas nos hablan de cómo se vive la ruina, que nos dicen sus espacios, es decir sus tiempos internos. Pero a la ruina habrá que sumarle otra condición, el objeto tiene ahora un habitante, ya ha sido singularizado y posee un carácter específico (Martín, 2002). Esta singularización provoca vínculos, concretados a su vez en memorias y metáforas. Los hechos (ya en el pasado) dejan de ser una figura real para convertirse en imágenes con las que se construye un discurso (relato, escrito, mito, ley, etcétera) que a su vez se convierte en evidencia y en registro (Martín, 2002).

Estos discursos no son propios de la ruina, pueden estar presentes en cualquier etapa de vida del objeto. Pero es en la ruina donde estas imágenes alcanzan otro nivel, transformando su percepción. Las representaciones individuales pueden ser aceptadas por la colectividad y que con el pasar del tiempo se fortalecen, a manera tal que es imposible definir al edificio sin estas connotaciones. Cuando estos vínculos son tan estrechos se dice entonces, que el edificio es considerado un monumento, tal vez un patrimonio.

1.3 PATRIMONIO

El patrimonio es algo de lo que se escucha y habla con frecuencia sea de índole particular, regional o cultural. ¿Pero que es el patrimonio? Etimológicamente la palabra patrimonio deriva del latín *patrimonium*; término utilizado por los antiguos romanos para señalar los bienes heredados a sus descendientes. Inicialmente enlazada a las estructuras familiares, económicas y jurídicas de una sociedad estable, arraigada en el espacio y en el tiempo (Choay, 2007). En tiempos recientes, como un bien material, el término de patrimonio fue recalificado.

El patrimonio ahora incluye objetos y situaciones tangibles e intangibles; las herramientas, los edificios, las ciudades, los sitios naturales, las tradiciones, los usos y costumbres, la gastronomía, la poesía, la música, los deportes, la lengua, los signos, los símbolos, los ritos, los mitos, las leyendas, etcétera; pueden ser reconocidos como patrimonio. El patrimonio es una metáfora entrañable: una idea trasladada a un objeto, a una práctica, a un vínculo, a un modo de hacer, que decidimos convertir en medio y depositario de creencias estimadas (Martín, 2004). Herencia y percepción –creencias y valores- son fundamentales en aquello que consideramos patrimonio. Una calificación, un estatus que un individuo, una familia o una comunidad otorgan a “eso” –tangible e intangible- que los identifica, que los construye una vez, y reconstruye muchas veces más.

En términos arquitectónicos se hablaba de antigüedades, fuentes de conocimiento y de placer, referencias para el presente. Posteriormente surgen los Monumentos, del latín *monumentum*, que a su vez deriva de *monere* (avisar, recordar), aquello que interpela a la memoria; Françoise Choay los define como:

“

El término monumento denomina a todo artefacto edificado por una comunidad de individuos para acordarse de o para recordar a otras generaciones determinados eventos, sacrificios, ritos o creencias. Ese pasado invocado, convocado en una suerte de hechizo, no es cualquiera: ha sido localizado y seleccionado por motivos vitales, en tanto que puede contribuir directamente a mantener y preservar la identidad de una comunidad étnica, religiosa, nacional, tribal o familiar. El monumento asegura, da confianza, tranquiliza al conjurar el ser del tiempo. Garante de los orígenes, el monumento calma la inquietud que genera la incertidumbre de los comienzos.

”

El monumento entonces nace de la memoria, con la intención de indicar y con ello generar conocimiento, identidad y cobijo. La historia socio-cultural se nutrirá de la presencia del objeto y su recuerdo estará sujeto a diversas interpretaciones en diferentes momentos. Cada acontecimiento de nuestra memoria es, al mismo tiempo, un acontecimiento nuevo y el mismo acontecimiento que ya hemos recordado antes (Brigg & Peat, 1999). El monumento no era un discurso encauzado, su presencia daba la pauta para constantes valoraciones. Valoraciones que inicialmente estaban sujetas

al ámbito historicista pero que rápidamente fueron integradas al tiempo actuante del observador y que mas tarde serian apoyo en el devenir de esa sociedad.

En la Europa de finales del siglo XVIII, existían una serie de valoraciones para reconocer un objeto arquitectónico como monumento. Teóricos como Joseph Lakanal, Romme y Vicq d'Azyr establecieron cuatro puntos:

1. El valor regional (identidad y herencia)
2. El valor cognitivo (educación, conocimientos abstractos y habilidades practicas)
3. El valor económico (turismo)
4. El valor artístico (estética)

Durante el siglo XIX, el concepto de monumento histórico seria adoptado por un gran numero de países, fue un tiempo en el cual la mayoría de las naciones buscaban consolidarse. Es precisamente esta idea de nacionalismo la que vio en el monumento el gran instrumento generador de una identidad única al servicio del estado. La calificación de monumento de igual forma dio la posibilidad de respetar dichas obras ante el acelerado crecimiento de la modernidad y lo que el "progreso" representaba en aquel entonces.

México no estuvo exento al surgimiento del monumento histórico durante el siglo XIX. Sin embargo, el Dr. Carlos Chanfón menciona un distanciamiento inicial con la ideología europea, respecto a las obras de origen prehispánico. En gran medida el monumento europeo se valuaba como una obra de arte –tradicionalista-; ante esto los vestigios mesoamericanos, difícilmente eran considerados arte. Su estudio tomaría una orientación etno-antropológica. El interés surgido por las antigüedades mexicanas, a finales del periodo virreinal; tendría continuidad en la emergente nación, calificándolos de monumentos. Las acciones dirigidas hacia los monumentos, se presentarían a lo largo del siglo XIX. Decretos del presidente Guadalupe Victoria, el surgimiento de la Comisión de Monumentos (1858), y en legislaciones presidenciales; marcarían los avances de pensamiento y de acción (Chanfón, 1988). Es precisamente durante el Porfiriato, donde los ideales nacionalistas consolidarían el concepto de monumento histórico.

La calificación de monumento representaba algunos problemas, pues el destino de estos objetos pertenecía solamente al Estado. Si las políticas del gobierno en turno eran metódicas y respetuosas, las acciones hacia ellos serian responsables, pero ante una mala gestión cabía la posibilidad de medidas arbitrarias, que llevarían a la desaparición anticipada del monumento.

Mas tarde en 1972 la UNESCO adoptó algunos de los valores del monumento, incluyendo algunos otros y dando paso al 'Patrimonio de la Humanidad'. El termino será catalogado en patrimonio cultural y natural; del patrimonio cultural (donde se ubica la arquitectura) considera a los monumentos, conjuntos y lugares, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia. La globalidad que el termino adquiere parece ser contradictoria con el sentido intimo o regionalista del que nace.

El patrimonio ahora es calificado al igual que el monumento por su carácter histórico (memorial). Carácter del que bien se pueden tener dos valores esenciales, el primero seria el carácter histórico como un acervo, un conjunto de conocimientos que pertenecen a la comunidad en un primer momento, pero que bien, pueden ser entendidos y reconocidos a nivel global. El

segundo sería el valor histórico como identidad, el cual solo podrá ser percibido y reconocido por ese grupo que ha heredado de manera directa, dicho patrimonio.

Dentro de esta percepción lo cierto es que el patrimonio cultural sigue siendo un bien. Y como bien, las reglas de nuestra sociedad del consumo dictan, que éste, deber ser explotado. Los beneficios económicos que el patrimonio puede traer consigo, ya eran percibidos y explotados con la consagración de los monumentos históricos (siglo XVIII). Ahora la industria cultural es más compleja, pero la tarea primordial sigue siendo la misma, atraer el mayor número de turistas y con ello una gran estrategia de mercado se gesta con el adjetivo "cultural". Dentro de esta dinámica, el patrimonio expresado mediante objetos (herramientas, edificios, ciudades, etc.) es utilizado con mayor frecuencia para el consumo; vender un objeto será más fácil que vender un ritual. La industria cultural en varias ocasiones ha disociado la relación entre objetos, prácticas, ideas y personas; hasta el punto en que el discurso ha sido modificado, acartonado y no expresa nada.

El patrimonio tiene entonces su consolidación a nivel regional, sus cualidades de origen son plausibles; más tarde con su reconocimiento nacional y/o global, las intenciones pueden llegar a ser perversas. Siendo conscientes de las cualidades, ventajas y desventajas que otorga el reconocimiento como patrimonio -en cualquier escala-, lo cierto es, la dificultad que implica el saber que puede ser y que no patrimonio.

La UNESCO establece diez puntos a considerar para la identificación del patrimonio⁶, en los puntos anteriores el valor histórico y artístico son lo sustancial; sin embargo la misma UNESCO establece que con el cumplimiento de uno solo de los diez puntos, es suficiente para que un objeto sea considerado patrimonio. Es decir, el reconocimiento del patrimonio sigue siendo vago.

El Dr. Martín Juez identifica dos posibilidades para el reconocimiento de los patrimonios y de ellas menciona:

⁶ Criterio de selección de la UNESCO para Patrimonio de la Humanidad:

I. Representar una obra maestra del genio creativo humano.

II. Testimoniar un importante intercambio de valores humanos a lo largo de un periodo de tiempo o dentro de un área cultural del mundo, en el desarrollo de la arquitectura o tecnología, artes monumentales, urbanismo o diseño paisajístico.

III. Aportar un testimonio único o al menos excepcional de una tradición cultural o de una civilización existente o ya desaparecida.

IV. Ofrecer un ejemplo eminente de un tipo de edificio, conjunto arquitectónico o tecnológico o paisaje, que ilustre una etapa significativa de la historia humana.

V. Ser un ejemplo eminente de una tradición de asentamiento humano, utilización del mar o de la tierra, que sea representativa de una cultura (o culturas), o de la interacción humana con el medio ambiente especialmente cuando éste se vuelva vulnerable frente al impacto de cambios irreversibles.

VI. Estar directa o tangiblemente asociado con eventos o tradiciones vivas, con ideas, o con creencias, con trabajos artísticos y literarios de destacada significación universal. (El comité considera que este criterio debe estar preferentemente acompañado de otros criterios).

VII. Contener fenómenos naturales superlativos o áreas de excepcional belleza natural e importancia estética.

VIII. Ser uno de los ejemplos representativos de importantes etapas de la historia de la tierra, incluyendo testimonios de la vida, procesos geológicos creadores de formas geológicas o características geomórficas o fisiográficas significativas.

IX. Ser uno de los ejemplos eminentes de procesos ecológicos y biológicos en el curso de la evolución de los ecosistemas.

X. Contener los hábitats naturales más representativos y más importantes para la conservación de la biodiversidad, incluyendo aquellos que contienen especies amenazadas de destacado valor universal desde el punto de vista de la ciencia y el conservacionismo.

El primero, el camino fácil, con predilección por lo tangible, eleva a la categoría de patrimonio todo aquel bien que alguna historia oficial o un compromiso político define como sustento necesario para mantener la credibilidad en su discurso y la continuidad de sus consensos. Es el que califica como un bien lo que está en vías de extinción —cuando los síntomas de la posible defunción están muy avanzados y las recomendaciones de los especialistas son ya exigencias—, y también a todo aquello que le parece “folklórico” (a pesar de las deformaciones y contrasentidos que existan con respecto a otras tradiciones y patrimonios).

El segundo camino atiende a la construcción de las creencias —aceptando las dinámicas y temporalidad de éstas, y sin perder de vista la tolerancia y la inclusión—, y se ejerce a través del trabajo transdisciplinario y el pensamiento complejo. Es un camino para conceder dignidad a las cosas de la naturaleza y a las creaciones de las comunidades, sin perder de vista la perspicacia necesaria para modificar el camino, los paradigmas y la moral que lo sostienen (Martín, 2004).

Como arquitectos es claro que trabajamos con la materia tangible, después de manera natural se genera lo intangible. Pero, ¿Cómo actuar con los patrimonios que se manifiestan a través de objetos arquitectónicos? ¿Respetar o ignorar estos edificios? ¿Cuál serán las posibilidades que reflejen el carácter histórico -acervo e identidad- y a la vez renueve los vínculos y necesidades? Desde el campo de la arquitectura las situaciones patrimoniales han sido estudiadas y trabajadas desde la perspectiva de la conservación.

1.4 CONSERVACIÓN

Conservar deriva del latín *conservāre* significa mantener algo o cuidar de su permanencia. Desde el renacimiento los anticuarios⁷ ya implicaban acciones para conservar algunos de sus objetos de estudio. Mas tarde durante el siglo XIX y apoyada por la arqueología, la conservación se manifestara en los obras arquitectónicas. Conservar implica una serie de procesos para cuidar un espacio u objeto a fin de que mantenga su significado cultural. (Ripol, 2009).

La conservación tiene como ejes, dos interrogantes: el ¿por que? y el ¿como?. El ¿por que? estará generalizado por esa necesidad de reconocernos en el tiempo. De manera singular cada edificio debe ganarse por sus cualidades y vínculos establecidos, el derecho a ser o no conservado. El ¿como? implica toda una amplia gama de posibilidades de intervención que han sido formuladas, discutidas, reconfiguradas y analizadas nuevamente en diferentes tiempos culturales y para cada caso en particular. Al respecto el Maestro Carlos Mijares expresa:

“ *En las culturas prehispánicas los edificios se enterraban para construir sobre ellos, sepultarlos era una forma de respetarlos y de rendirles homenaje.*

En las culturas medievales se aceptaba con naturalidad el crecimiento de los edificios, ya fuera para ampliarlos o simplemente para terminarlos, es otra forma de manifestar respeto y de rendirles homenaje al mantenerlos vivos.

En la actualidad, los edificios antiguos se destruyen –lo que indica una falta de respeto-; se reconstruyen fielmente –lo que muestra, tal vez, un exceso de respeto-; o se preservan a ultranza – lo que resulta una suerte de momificación. ”

¿Cuál será la medida exacta sin renunciar a nuestro propio tiempo?, conservar lo tangible y lo intangible en un punto exacto, que de la posibilidad de un optimo devenir en esa cultura. En la actualidad el respeto de lo antiguo tiene su horizonte en el futuro -de eso trata la conservación- y ¿como respetar el presente?. Tal vez en esta ultima reflexión, el maestro Carlos Mijares nos invita a ser arquitectos actuantes y no solo observadores, actuar de manera sensata ante este tipo de edificios antiguos, de patrimonio.

Pero antes de analizar las acciones en nuestro tiempo, será necesario analizar las posturas fundacionales que dieron forma a la actual teoría de la conservación. John Ruskin, Eugène Viollet-le-Duc y Camillo Boito, teóricos de tiempos distintos, actitudes que se polarizan y que por ello ofrecen un amplio panorama de lo que puede ser la conservación.

⁷ Anticuario, erudito que se dedica al estudio de las cosas antiguas.

× John Ruskin (1819-1900)

De origen inglés, Ruskin, mantiene una postura en contra de la teoría y práctica de restauración en estilo; las ideas de Ruskin suelen interpretarse como moralistas y románticas (Capitel, 1988). De la restauración dice:

Significa la más completa destrucción que puede sufrir un edificio, destrucción que se acompaña de una falsa restitución del monumento destruido. Lo que constituye la vida del edificio, el alma que solo pueden dar los brazos y los ojos del artífice, no se pueden recuperar nunca. Otra época podría darle otra alma, pero esto sería un nuevo edificio. En cuanto a la pura imitación absoluta, es materialmente imposible. El primer resultado de una restauración es el de reducir a la nada el trabajo antiguo; el segundo el de presentar la copia más vil, o cuando más, por cuidada y trabajada que este, una imitación fría.

La cosa en sí no es en suma, más que un engaño. ... es imposible como resucitar a un muerto, restaurar nada que haya sido grande o hermoso en arquitectura (Ruskin, 2000).

Ruskin reconoce el sentido histórico del monumento y considera que el tiempo no debe detenerse ahora, sino que debe seguir su curso y con ello la inminente desaparición del edificio. El edificio antiguo como parte de la actualidad, tendrá su función solo como monumento, en su sentido original. Es decir estos edificios estarán ahí para recordarnos algo. Pero este recuerdo no tendrá por que ser eterno, el tiempo también ejerce acción sobre el y como tal algún día morirá.

Y es precisamente la conciencia de un periodo de vida del edificio, lo que hace reflexionar a Ruskin sobre los tiempos de la arquitectura. Pide respeto hacia el objeto, hacia su vida, es comparado con un organismo vivo y como tal debe de ser respetado para lo que fue creado.

El monumento solo nos pertenece en el sentido memorial, cualquier acción que implique tocar al edificio, será tomada como una ofensa al objeto, a los creadores originales, a la historia y al tiempo mismo. Pues el monumento constituye para Ruskin algo más que la superficie, de ahí que no pretenda y descalifique cualquier intento por devolver al edificio su estado original.

La edad del monumento indican una belleza natural, ganada a través del paso del tiempo, la patina y la condición de ruina son valoradas al menos en su expresión estética, consideradas como algo pintoresco. La bondad "natural" de la arquitectura, su "verdad", garantiza mediante su ético soporte la cualidad de su expresión artística (Capitel, 1988).

Esta percepción no solo la limita a los edificios monumentales sino que traslada sus ideas a la arquitectura doméstica y a escalas mayores como lo son las ciudades. Estas ideas serán más tarde revaloradas por lo menos en que un monumento responde a diversas escalas y lo cotidiano puede ser considerado algo extraordinario.

Así pues Ruskin es un romántico del tiempo, de la memoria, se niega rotundamente a los falsos históricos; lo auténtico será bello y a su vez artístico. Si el pasado nos ha heredado ruinas convertidas en monumentos, en el presente la arquitectura debe de vivir su momento y ser algo totalmente nuevo, por ningún motivo debe existir la contaminación entre ambas arquitecturas. La

restauración o cualquier acto de conservación simplemente no debe existir, no sería moralmente correcto.

× **Eugène Viollet-le-Duc (1814-1879)**

En Francia la restauración tenía como figura central, las teorías de Viollet-le-Duc. A diferencia de Ruskin, Viollet apoyaba la restauración, pero su visión de restauración no tenía como fin devolver un estadio original de la obra arquitectónica. Define restauración como:

Restaurar un edificio no significa conservarlo, repararlo o rehacerlo, sino obtener su completa forma prístina, incluso aunque nunca hubiera sido así (Viollet-le-Duc, 1989).

Animado por un pensamiento idealista unido, en aparente paradoja, a un riguroso análisis arquitectónico en cuanto cuestión material y espacial, buscaba la perfección formal de cada edificio en relación con su propia arquitectura, y al margen de su verdadera historia proponiendo el rescate de una obra ideal, de estilo unitario, de completa estructura formal y de naturaleza exenta (Capitel, 1988).

Viollet-le-Duc no restaura con fidelidad los monumentos, crea sus propias versiones de lo que fueron o mejor dicho de lo que serán. Conocedor de la técnica de origen y perceptivo de las necesidades de su tiempo –búsqueda de identidad-, la restauración para Viollet-le-Duc será otorgar nuevos discursos, discursos que nacen en el presente y que miran a un pasado inexistente. Viollet-le-Duc tiene nostalgia del futuro, no del pasado; esta obsesión explica el progresivo endurecimiento de su enfoque sobre la restauración, del que no se ha subrayado suficientemente los numerosos arcaicos asociados curiosamente a un espíritu de vanguardia (Choay, 2007).

La obra de Viollet-le-Duc por definición puede considerarse un falso histórico, sin embargo su intención original nunca fue evocar a la historia, no al menos de una manera fiel. Los arquitectos modernos heredarán, sin embargo, la tecnicista mitificación de los estilos, y con ello, la preocupación por la coherencia entre forma y construcción como principio de la arquitectura (Capitel, 1988).

× **Camillo Boito (1836-1914)**

Las posturas de Ruskin y de Viollet-le-Duc se polarizaban en todo sentido, sin embargo cada una ofrecía consideraciones interesantes. Camillo Boito parece mediar entre estas actitudes, pues propone la erradicación del falso histórico y sin llegar tampoco a la inminente desaparición del objeto arquitectónico. Las acciones presentadas por Boito son las siguientes:

1. *Diferencia de estilo entre lo antiguo y lo nuevo.*
2. *Diferencia de materiales en sus fabricas.*
3. *Supresión de molduras y decoración en las partes nuevas.*
4. *Exposición de las partes materiales que hayan sido eliminadas en un lugar contiguo al monumento restaurado.*
5. *Incisión de la fecha de la actuación o de un signo convencional en la parte nueva.*

6. *Epígrafe descriptivo de la actuación fijado al monumento.*
7. *Descripción y fotografías de las diversas fases de los trabajos depositadas en el propio monumento o en un lugar público próximo.*
8. *Notoriedad visual de las acciones realizadas.*

En estos ocho puntos Boito manifiesta en primer lugar un respeto por el estado actual de los monumentos, es consciente de su estado ruinoso o deteriorado y el valor que ello conlleva. No acepta los falsos históricos, no revivals pretendidos por Viollet-le-Duc. Pero tampoco acepta la nula acción ante un edificio antiguo. Y sin embargo sostiene la prioridad del presente sobre el pasado y defiende la legitimidad de la restauración, como último recurso, cuando todos los otros medios de protección han fallado (Choay, 2007).

Las acciones de Boito son prudentes en cuanto a reconocer la edad, pero a la vez intentan transmitir el estado original de los edificios. Los matices en el manejo de la restauración, más tarde darían origen al *restauro científico* (Capitel, 1988). Así pues las contribuciones de Boito nos dan la posibilidad de reconocer el monumento en su estado actual, con el pasar de los años. Su estado ruinoso y su valoración como tal. Pero de igual forma esta la posibilidad de mostrar hasta cierto punto como debió ser ese edificio en su estado original. Agregando lo que falta, pero sin modificar lo que aun existe. De esta manera logra mediar, la apreciación del tiempo sobre el objeto y posibilita la imaginación del edificio en sus orígenes.

A manera de conclusión se puede decir que Ruskin aportó la valoración de la edad en los objetos arquitectónicos y el rechazo al falso histórico. Viollet-le-Duc aportó un estudio de la técnica, entender el lenguaje de los edificios antiguos. Y Boito dio la posibilidad de mediar ambas situaciones en una misma intervención.

En la actualidad las acciones para intervenir una ruina, un monumento o un patrimonio se han incrementado a partir de la segunda mitad del siglo XX e inicios del XXI. Françoise Choay las clasifica en: conservar, restauración, escenificación, animación, modernización y reciclaje o reutilización, y las define de la siguiente manera:

Conservación: La conservación no se limita sólo a la fábrica del patrimonio; es importante considerar el carácter, la imagen en la comunidad y la interrelación, ya que es un proceso de apropiación del espacio (invasión/integración). Se puede considerar conservar o preservar un edificio en sus condiciones actuales (eliminando aquellos elementos que causan deterioro) como sucede con infinidad de ruinas de pirámides, iglesias, etc.

Restauración: Restaurar significa regresar la fábrica de un espacio a un estado anterior conocido, eliminando intervenciones posteriores o reincorporar los componentes existentes sin agregar nuevos materiales. Esto se puede lograr utilizando evidencia arqueológica, dibujos, registros públicos, ilustraciones, relatos de viajeros o cualquier otra información pertinente. La restauración se considera revertir el tiempo del espacio sin esperar vivir en el pasado. Cualquier esquema de restauración refleja gustos del momento y es posible identificar restauraciones anteriores que, a su vez, pueden ser de interés histórico.

Escenificación: Fundamento del arte urbano, escenificar significa presentar el monumento como un espectáculo, mostrándolo de la manera más halagadora posible. La luz artificial otorga un

papel importante a la sombra para entregar figuras lisas, sin arrugas, formas nunca percibidas, topografías desconocidas. Artificio cuyo defecto, no despreciable, es el de suprimir el peso de la arquitectura, revelándola en otra dimensión, poética o trascendente. El sonido participa también en la escenificación.

Animación: Inicia pretendiendo sacar de inercia al edificio, para su mejor y mas fácil consumo, considerando que la apropiación personal es insuficiente. Su método consisten en la mediación: en facilitar el acceso a las obras por medio intermediarios, humanos o no. Para el visitante resulta cada vez mas difícil tanto el evitar estas interferencias como el poder dialogar, sin interpretes, con los monumentos. Llevado al limite, la animación se trasforma en el exacto contrario de la escenificación, que lo trasforma ahora en teatro o escenario. El edificio pasa ahora a competir con un espectáculo o con un "evento" que le es impuesto a su autonomía. Exposiciones, conciertos, operas, representaciones dramáticas, desfiles de moda pasan a ser asociados a un patrimonio que los valoriza y al que ellos pueden, a su vez, magnificar aun mas, despreciar o reducir a la nada, por efecto de esa extraña relación antagónica.

Modernización: Procedimiento nuevo que burla mas abiertamente el respeto debido al patrimonio; instala el mismo desplazamiento de atención y la misma transferencia de valores insertando el presente en el pasado, esta vez bajo la forma de un objeto construido. Introducir un implante regenerador en el cuerpo de los edificios antiguos. Simbiosis impuesta a la espera de que el interés suscitado por la obra del presente repercuta sobre la obra antigua y se inicie así una dialéctica. Un caso simple y típico es aquel de los paños vidriados que, despreciando su función arquitectónica, rempazan a menudo las antiguas puertas macizas de los monumentos.

Reutilización: La reutilización es, sin duda, la forma mas paradójica, audaz y difícil de valorización patrimonial consistente en reintroducir un monumento en el circuito de los usos vivos. El monumento queda libre de los riesgos de estar en desuso aunque queda expuesto al desgaste y a las usurpaciones del uso: atribuir un nuevo destino es una operación difícil y compleja, que no debe fundarse solo en la homología con el destino original. Operación que debe tener en cuenta ante todo el estado material del edificio que ahora pide ser apreciado tomando en cuenta el flujo de sus potenciales usuarios.

Debido al carácter económico que representan los patrimonios, su manipulación esta constante análisis y controversia. Las interrogantes siguen siendo las mismas ¿El por que? y ¿El como?. Ahora no existen métodos únicos como en un principio los dictaban John Ruskin, Viollet-le-Duc y Camilo Boito.

Y si las posibilidades se han incrementado seguramente falta explorar otros modelos. Modelos que respondan de manera sensata al tiempo del objeto y del arquitecto que lo interviene, que sean concientes de los vínculos establecidos como memorial y patrimonio, que tenga contradictoriamente una nueva utilidad sin dejar de ser una ruina, que no ceda a los efectos del consumo banal.

2. EX-HACIENDA DE CUAHUIXTLA

2.1 DEFINICIÓN DE HACIENDA

El término hacienda proviene del latín *facienda*, que a su vez deriva de *facere*, lo cual significa: lo que ha de hacerse, asunto u ocupación. De la definición asunto se paso a bienes y de ahí una parte a administración de los mismos. En este sentido la "hacienda" de una persona definía el conjunto de sus bienes materiales. Mas tarde el termino hacienda fue empleado para definir a una finca agrícola; el Diccionario de Autoridades⁷, la define como las heredades del campo y tierras de labor que se trabajan para que fructifiquen.

El origen de las haciendas -como finca agrícola- se presenta en la España del siglo XIV, en la región de Andalucía. Estas edificaciones eran poderosas factorías agrícolas, de producción aceitera, vitivinícola, de cereal y ganadera. A su vez dicha edificación servía como residencia temporal, para las familias mas acaudaladas de la región. El modelo andaluz, servirá mas tarde para la conformación de la hacienda colonial, establecida en el nuevo mundo.

Es precisamente en América, donde la hacienda tendrá gran relevancia en la vida económica y social, en diferentes tiempos y regiones. En México, las haciendas surgieron una vez consumada la conquista española, en años posteriores a la caída del México-Tenochtitlan. Con los primeros españoles instalados en las nuevas tierras, surgió la necesidad de abastecerse de alimentos y otros consumos; pues los tributos indígenas llegaron a ser insuficientes. De esta manera, en la Nueva España, las haciendas surgirán en la segunda mitad del siglo XVI. La historia de las haciendas concluyó en la primera mitad del siglo XX. Durante estos cuatro siglos, fueron afectadas por factores políticos, económicos, tecnológicos y culturales. Cambios que rápidamente se manifestaron en las formas de producción, en la arquitectura del edificio, en las relaciones laborales, en el imaginario particular y colectivo de la hacienda. La hacienda como sistema (agrícola, económico, social) y como arquitectura responderá de acuerdo a su tiempo y su espacio. Estos dos factores darán como resultado una gran diversidad de tipologías.

Se distinguían principalmente por su tipo de producción. Su producción obedecía básicamente a la región geográfica en la que se ubicaban y con ello el tipo de producto mas viable dadas las condiciones naturales del sitio. De esta manera, se identifican los siguientes tipos de hacienda: de cereal, ganadera, azucarera, minera, pulquera, henequera, algodонера, de productos tropicales, de textiles, entre otras. Si bien se especializaban en determinado producto, también

⁷ El Diccionario de autoridades, publicado entre 1726 y 1739, fue el primer diccionario de la lengua castellana editado por la Real Academia Española, fundamento de lo que hoy se conoce como el Diccionario de la lengua española.

producían otro tipo de cultivos básicos para consumo propio. Los procesos para llegar al producto principal, serían de gran impacto para la conformación de los espacios arquitectónicos.

Otra de sus características trascendentales, es la dualidad entre el carácter fabril y el habitacional. Llegaron a ser consideradas un núcleo de población, un asentamiento. Al encontrarse la empresa en el medio rural, muchas veces alejada de poblaciones y bajo precarias condiciones de comunicación; origino que albergara dentro de sus muros, o en los alrededores del casco, a sus trabajadores, administradores y por supuesto a los dueños. Generaciones enteras de familias de trabajadores vivieron por siglos en ellas. Las haciendas eran, por lo tanto, pueblos-empresas; sin embargo eran poblaciones que no entraban en la jurisdicción de la esfera pública, y el gobierno no tenía injerencia directa en ellas (Von Mentz, 1997). Después de todo las haciendas eran propiedad privada, y por lo tanto, cualquier situación laboral o social era regida bajo la voluntad y arbitrariedad de los dueños.

En cuanto a su arquitectura, las haciendas estaban integradas por un conjunto de edificios, que obedecían tanto al carácter industrial como al habitacional. Habitaciones, capilla, enfermería, almacenes, corrales, talleres, mas los edificios específicos necesarios para la realización de sus productos. Estas construcciones generalmente fueron denominadas el "casco" de la hacienda, por quedar los edificios unidos entre si en un ámbito compacto. Generalmente estaban ubicados dentro de muros, cual fortificación, las protegían de intrusos y a la vez les daban un aspecto temerario dentro del entorno rural. Adjunto al casco de la hacienda se localizaban las tierras de cultivo, mineras o ganaderas. Esta extensión territorial de la hacienda podía ser muy variable. En algunas regiones las haciendas podían ser verdaderos latifundios. Pero en contraste, muchas haciendas, en ciertas regiones del país tuvieron extensiones modestas, y otras mas, dedicadas a otro tipo de producción (metales) incluso podían tener una extensión mínima, sin por ello dejar de ser denominadas haciendas.

Las haciendas como pueblos-empresas funcionaron de manera muy heterogénea, según el lugar y la época, no existió un sistema único.

2.2 FUNCIÓN INICIAL

Como se menciono previamente, las haciendas se distinguen básicamente por el tipo de producto que generan y ofrecen al mercado. En el caso de la Hacienda San Antonio Cuahuixtla, ésta nace como un trapiche, dedicado a la producción del azúcar.

El azúcar es un carbohidrato de sabor dulce, cuyo denominación química es sacarosa. Se obtiene principalmente de la caña de azúcar (*Saccharum officinarum*) o de la remolacha. La caña es un cultivo de zonas calidas, proveniente del sudeste asiático, requiere abundante agua y suelos adecuados para un buen crecimiento.

El azúcar alteró costumbres e incidió de manera preponderante en los intercambios económicos. De ser un articulo escaso, acaparado por los pueblos del Mediterráneo, en donde se producía y se comercializaba, paso a ser controlado por las metrópolis europeas por medio de sus colonias americanas. Al aumentar la producción azucarera, el valor del dulce se redujo a tal grado que en el transcurso de tres siglos este producto, que anteriormente solo se empleaba como medicamento o especia, se convirtió en una mercancía de primera necesidad (Scharrer, 1997).

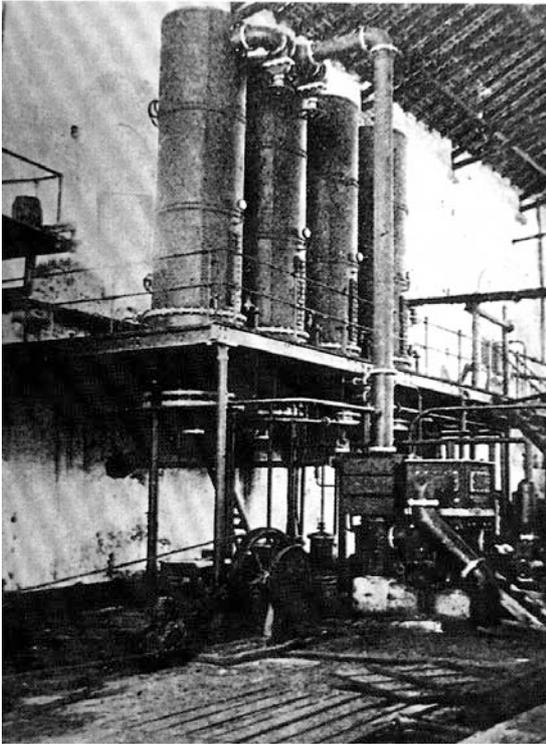


Azúcar (izquierda), Corte de caña de azúcar (derecha)

El proceso de la elaboración del azúcar se denomina 'zafra', inicia con el cultivo de la caña y termina con la obtención del azúcar. A lo largo de este proceso se necesitan una serie de espacios tanto abiertos como confinados, de escalas industriales para albergar maquinaria, productos y personal.

Todo inicia en los cañaverales, donde se planta la caña, y una vez que el tallo esta maduro se corta. Ya cortada la caña se transporta a la fabrica y es recibida en un gran patio (Batey). La producción del azúcar, no involucra transformación química alguna, sino únicamente técnicas de separación que permiten extraer el dulce.

El proceso de fabricación se desarrolla en tres operaciones principales, la molienda, mediante la cual se extrae el jugo de la caña que contiene la sacarosa, la evaporación que permite concentrar el jugo de la caña en una miel, y la cristalización por medio de la cual esa miel genera los pequeños cristales que son utilizados como endulzante. Traducido en espacios la industria del azúcar requiere de los siguientes espacios:



Casas de Calderas (derecha),
Trapiche Virreinal (izquierda)

Trapiche o casa de molienda. Lugar donde se extraía el jugo de la caña, llamado guarapo, mediante el paso del producto por un mecanismo llamado trapiche. El trapiche es una maquina que se utilizaba para triturar la caña de azúcar. Se componía, en el periodo virreinal, de dos o tres rodillos o mazas que estaban colocadas verticalmente sobre una piedra o sobre una estructura de madera que se fijaba al suelo. El eje de la maza central se prolongaba hacia arriba hasta una cruz o estrella de donde partían unas varas a manera de palancas que eran movidas por animales de tiro, bueyes o mulas que se movían en circulo en torno al trapiche.. Para triturar la caña y sacarla de un lado a otro, los rodillos laterales giraban en sentido contrario al de la maza central. El trapiche ocupaba un espacio circular o cuadrado. Movido inicialmente con fuerza animal y en cuanto fue posible mediante la incorporación de una rueda de canjilones accionada por una caída de agua, que aunque requería de mayor inversión, era rápidamente amortizable por el incremento en la producción, pues podía trabajar sin parar. Con frecuencia había hasta dos trapiches operando en las haciendas.

Durante el siglo XIX, se introdujeron cuchillas que desmenuzaban y desfibraban a la caña, así como bandas que recogían el bagazo, el lugar que requirió la molienda se alargo considerablemente y en algunos casos también se hizo mas ancho por que se colocaban dos

trapiches en paralelo. Los modernos y pesados trapiches, funcionaban mediante ruedas hidráulicas de seis metros de diámetro aproximadamente; o mediante el uso del vapor. Para lo cual se tenían que construir calderas en el sentido del recipiente de acero herméticamente sellado, para generar el movimiento a través de la presión del vapor

Casa de Calderas. En la época virreinal, se empleaba el sistema a "fuego directo". En la casa de calderas, el jugo de la caña se vertía en grandes ollas llamadas calderas (cazos de cobre) que estaban asentadas sobre unos hornos con sus chimeneas ("hornallas") de aproximadamente tres o cuatro metros de alto. Con el calor producido en esas hornallas el jugo del azúcar se calentaba y concentraba. Había cinco a seis calderas.. El producto enfriaba y se vertía en "formas de barro" que tenían una perforación en el fondo (tapada con hoja de plátano), cual si fuera una maceta cónica de barro, para que una vez enfriado cristalizara.

En el siglo XIX la batería de calderas fueron sustituidas por una serie de aparatos cilíndricos cerrados, llamados las defecadoras, donde ya no se podía apreciar a simple vista lo que estaba sucediendo con el jugo. El procedimiento seguía siendo el mismo, limpieza, filtración, concentración y granulación pero con sistemas mucho mas mecanizados y controlados.

Purgar. Las formas de barro con el azúcar a punto de cristalizar se llevaban al purgar o casa de purgar. Esta era una galería oscura, húmeda y con poca ventilación (frecuentemente el sótano de la casa habitación). Ahí se les quitaba el tapón a las formas y se colocaban sobre unos porrones para que la miel que no se había cristalizado escurriera y saliera por el fondo de la forma. Esa miel también se limpiaba, es decir se "purgaba". Este proceso duraba varias semanas. Según la producción de las diferentes haciendas, se requerían de varios purgares para poder ir acomodando las diferentes tandas de formas con azúcar que iban saliendo de la casa de calderas. Mas tarde en el siglo XIX, estas galerías resultaron obsoletas desde el punto de vista del procesamiento y fueron empleadas como almacenes.

Asoleaderos. Finalmente se sacaban los paneles del azúcar blanca de las formas de barro, y se colocaban cuidadosamente en un lugar plano y asoleado, que generalmente era un techo de la casa principal o una amplia terraza. Este asoleadero servía para que el sol secase totalmente los panes de azúcar. En el siglo XIX, los asoleaderos tenían en la parte superior una estructura de madera que sostenía techos de vidrio, así como sistemas corredizos que cubrían el azúcar cuando amenazaba la lluvia. En algunos establecimientos se utilizaban secadores, que por medio de aire caliente eliminaban la humedad y así tampoco era necesario utilizar los extensos espacios del asoleadero.

Adicional a las funciones industriales y sus espacios complementarios (bodegas, talleres, almacenes, tienda de raya y caballerizas), se tenía la necesidad de solventar la vivienda de los dueños y/o administradores de la fabrica, resuelto a través de una edificación residencial — ostentosa — conocido como 'Casa Grande'. Esta serie de condicionantes definirán las escalas, secuencias, sistemas constructivos y acabados en la Hacienda Azucarera.

2.3 CRONOLOGÍA

- 1580** Fundación del Trapiche de San Pedro Mártir de Cuahuixtla por frailes Dominicanos, obtención de tierras mediante donaciones.
- 1643** Primera expansión, adhesión de un rancho y una estancia de ganado mayor.
- 1732** La Hacienda había sido adquirida por un particular, según el censo de ese año.
- 1740** Segunda expansión, se suman tierras y sube de categoría denominado como Ingenio.
- 1850** Tercera expansión, construcción de un segundo trapiche,
- 1870** Todavía se producía azúcar mediante el procedimiento "fuego directo".
- 1874** Introducción de maquinaria de vapor.
- 1881** Tendido de 5km de vía de ferrocarril para transportar la producción, enlazaba al Casco de la Hacienda con el derrotero principal del FFCC Interoceánico.
- 1887** Se contaba con fabrica de aguardiente.
- 1900** Primer lugar de producción nacional, se importa maquinaria con un valor de \$350,000 dólares, destacando un trapiche modelo Krayewski y Pesant de Nueva York.
- 1903** La hacienda exporta por vez primera azúcar al extranjero.
- 1910** La hacienda se había expandido a mas de 9,900 hectáreas, se valúo en \$1,280,000 pesos.
- 1911** Zapata incendia el casco de la hacienda.
- 1913** Ultima zafra con 939.3 ton. de miel y 929 ton. de azúcar.

- 1917** Venta y saqueo de la maquinaria, a manos del ejercito revolucionario.
- 1920** La Comisión Agraria Mixta inicia el reparto de tierras a comunidades, siendo Cuahuixtla, la primera Hacienda afectada con 38 hectáreas.
- 1930** La totalidad de las tierras de la Hacienda habían sido repartidas en 12 ejidos: Amilcingo, Anenecuilco, Achichipilco, Cuautla, Gabriel Tepepa, Huesca, Mexquemeca, San José Ixcatepec, San Pedro Apatlaco, Villa de Ayala, Yecapixtla y Zahuatlán.
- 1933** Lo que quedaba de la hacienda es adquirida por particulares.
- 1943** El ultimo dueño particular reconocido Refugio Bustamante (Ex-gobernador del Estado de Morelos) es asesinado en Cuahuixtla.
- 1960** Comienza una disputa legal por la pertenencia de la hacienda entre un particular y la comunidad de San Pedro Apatlaco.
- 1970** La hacienda es utilizada por vez primera como escenario cinematográfico.
Película: Emiliano Zapata; Director: Felipe Cazals.
- 1989** Identificación y registro en el Catálogo Nacional de Monumentos Históricos Inmuebles, con la clave 170040013001
- 2006** Se integra un recorrido turístico, denominado la "ruta de Zapata"; el recorrido se realiza en un autobús modificado con aspecto de tranvía, parte del centro histórico de Cuautla y uno de los destinos es la Ex-Hacienda.
- 2010** Se instala la aplicación informativa y el cartel publicitario del programa "México es mi Museo" del Gobierno Federal con motivo del Centenario y Bicentenario de la Independia y Revolución Nacional.
- 2013** Se utiliza a la Ex-Hacienda como escenario para seis conciertos musicales, con motivo de la 1ª y 2ª Fiesta Nacional Zapata, organizada por el municipio de Villa de Ayala y con el apoyo de CONACULTA.
- 2014**

2.4 PROGRAMA ARQUITECTÓNICO



- 1** Acceso Principal
- 2** Acceso de Carga
- 3** Batey
- 4** Trapiche Viejo
- 5** Trapiche Industrial
- 6** Casa de Calderas

- 7** Purgar
- 8** Fabrica de Aguardiente
- 9** Tienda de Raya
- 10** Casa Grande
- 11** Caballerizas

2.4 LAS RUINAS

La Ex-Hacienda se ubica en la comunidad de San Pedro Apatlaco, periferia urbana entre los municipios de Villa de Ayala y Cuautla. Desde las proximidades al inmueble, se observan algunos elementos (chacuacos y fachadas) que por su escala sobresalen de las viviendas que lo rodean. Cuenta con dos accesos, poniente y sur, en ambos casos la llegada es mesurada, una vez dentro solo queda disfrutar ese el paisaje.

El conjunto esta dominado por un bloque de edificaciones, que inicia con un cuerpo de dos niveles, con dobles alturas, dos chimeneas, dos fachadas —imponentes—, alguna vez con cubiertas a dos aguas, conocido previamente como el Trapiche Industrial. Adjunto a él, se encuentra una zona de dualidades, esqueletos y macizos, arcos y bóvedas, el Trapiche Viejo, Dicha zona, funciona como transición hacia la parte domestica, la Casa Grande, donde los tránsitos, las escalas y las relaciones son menos confusas y mas fáciles de interpretar.

En segundo termino se encuentra una edificación de menores dimensiones, que sobresale por su gran chimenea, se trata de la Fabrica de Alcohol. Se ubica justo al centro del conjunto, frente a la Casa Grande. Su distribución interior es mas sencilla, no hay tantas sorpresas. Existe una tercer zona de ruinas, se trata de las caballerizas y los talleres, ahí los ecos son sutiles, pero hay detalles, que vale la pena apreciar.

Se debe considerar que no hay una forma única de transitar el conjunto, según la serenidad, la inquietud y la habilidad física del visitante se puede entrar, bajar, subir, escalar, atravesar, de un sinnúmero de maneras, todas ellas adecuadas, todas ellas sorprendentes y ordinarias. Los movimientos deberán permanecer sin orden, libres y a capricho de quien anda por ahí.

En la experiencia con la ruina, hay una serie de postales 'obligadas' siempre o casi siempre se contemplan un numero acotado de paisajes. Esas demoras se vuelven el común denominador con los otros visitantes y por momentos definen la Ex-Hacienda.

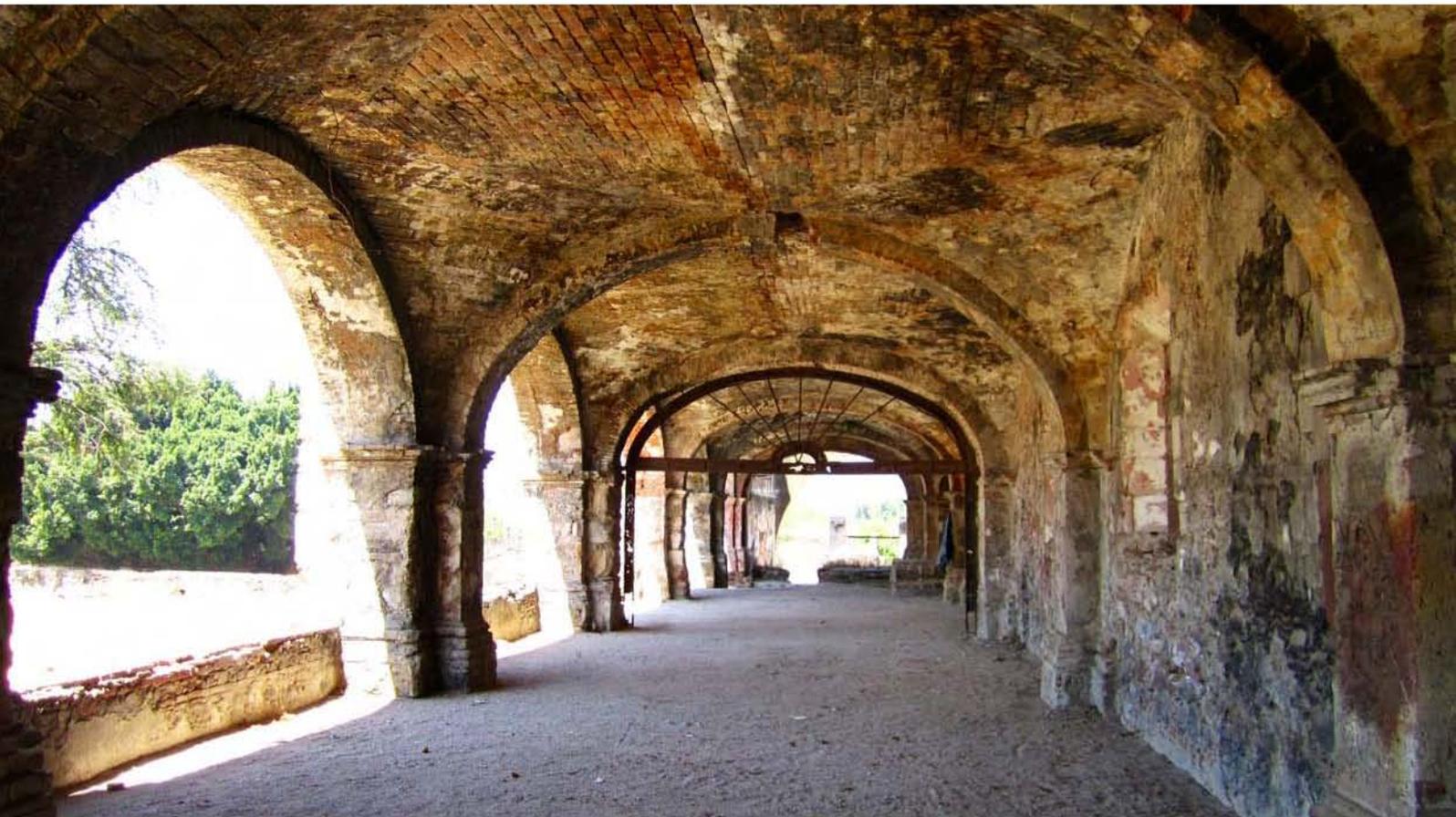




Fachada Trapiche Industrial



Detalle de patina del Trapiche Industrial (superior)
Vista al conjunto desde el Trapiche Industrial (inferior)



Habitaciones del Trapiche Viejo



Habitación adjunta al Trapiche Viejo
Vista desde la Casa Grande





Panorámica primer plano Fabrica de Alcohol,
al fondo Trapiches y Casa Grande



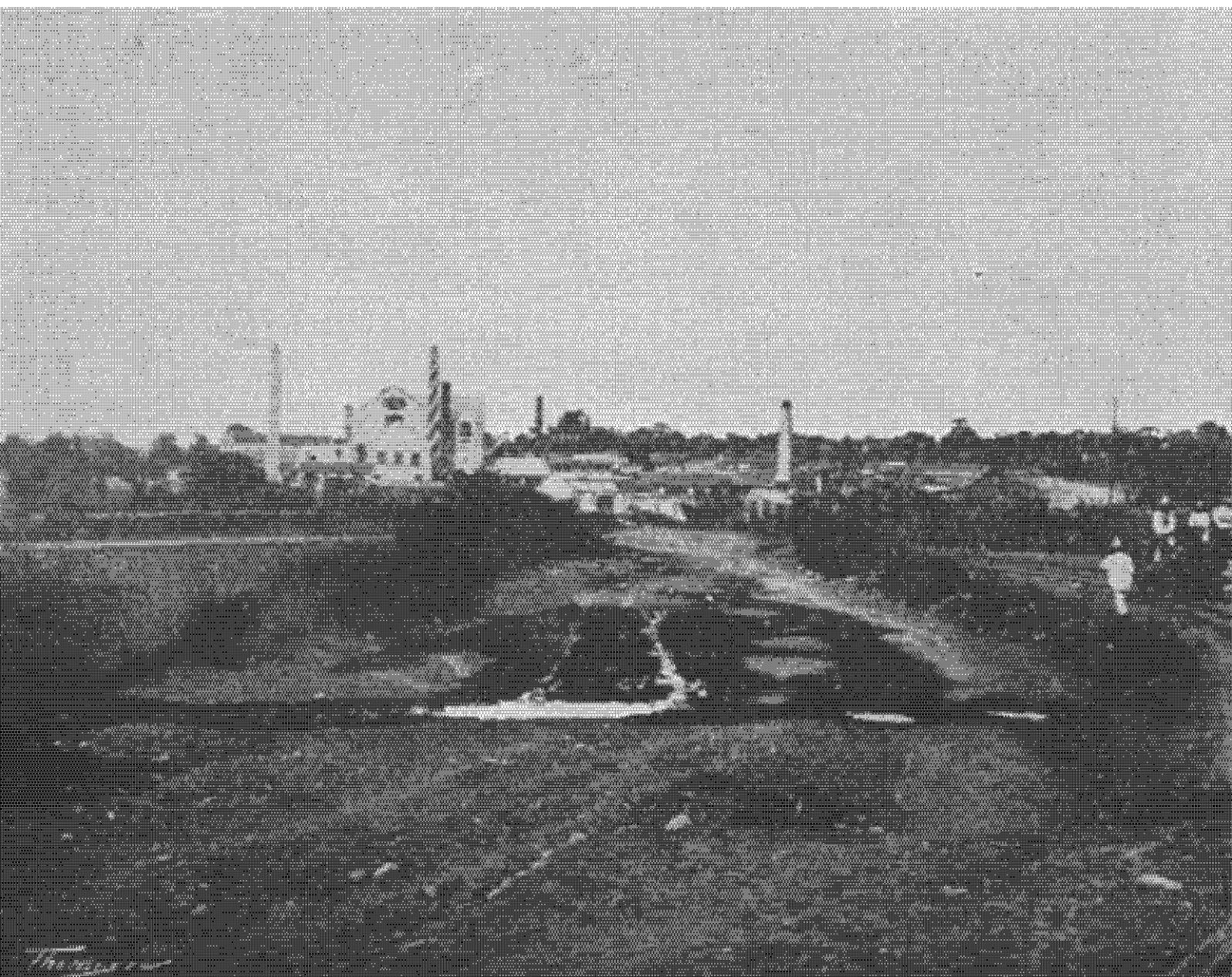


Panorámica Trapiche Viejo y Casa Grande





Claroscuros en Trapiche Viejo



Panorámica de Cuahuixtla finales del siglo XIX

3. ESPECULACIONES

*Una obra en proceso...
en contra de las evidencias, escenifica la incertidumbre...*

Marc Auge

Los escenarios de Cuahuixtla seducen, retan y por momentos asustan ante la posibilidad de una intervención arquitectónica. 'Tocar' la Ex-Hacienda implicaría ganar o perder cualidades, agregar y quitar en el medio, son las dinámicas de nuestro oficio. Limitando, conduciendo así el espectro de las ruinas hacia unas cuantas interpretaciones, cancelando las demás. Y entonces, ese paisaje épico de muchos, se transformaría en el edificio de unos cuantos. Perderá su condición de espacio abierto para convertirse en un territorio ordenado. ¿Cómo sumar otra arquitectura, sin cancelar las cualidades de una ruina?

Este último capítulo está dedicado a la especulación arquitectónica, a las posibles transformaciones del edificio, escenarios inciertos entorno al fenómeno de la Ex-Hacienda. Para ello, será necesario revisar las acciones que se manejan en nuestro tiempo. De acuerdo con Françoise Choay, conservación, restauración, animación, modernización, escenificación y reciclaje, son las consideraciones arquitectónicas más trascendentes en la práctica contemporánea. A esta serie de propuestas se incorporan otro tipo de aportaciones; productos entendidos como arte, desde sus formas convencionales como la fotografía, hasta las más sofisticadas y arriesgadas como el cine y el land art. Estos proyectos y su posible aplicación como diseño en la ruina, permitirán tal vez, solo tal vez, generar algunas respuestas y nuevas interrogantes.

Antes de especular sobre los posibles esbozos, es preciso mencionar que actualmente, las ruinas de la ex-hacienda ya han sido intervenidas, y éstas corresponden a las categorías que Choay menciona. En mayor o menor medida, de forma consolidada o burda, se pueden apreciar dichas acciones. De tal suerte que, pese a estas modificaciones, la hacienda conserva sus carencias como ruina, monumento y patrimonio. Las modificaciones existentes son débiles en su mayoría, su presencia pasa inadvertida para el visitante, el cotidiano sabedor de ello, parece olvidarlas.

El estudio de 'lo posible' inicia entonces, con la identificación del acto ya realizado, se cuestionará dicha intervención, valuando sus atributos. En base a esto, se experimentará con diversos modelos, esbozando un proyecto, generando una respuesta, que involucre sumar arquitecturas, tenerlas a ambas, sin anular alguna.

3.1 CONSERVACIÓN Y RESTAURACIÓN

El hecho de conservar, involucra un reconocimiento del objeto, una valoración de la hacienda, tanto por sus condiciones estéticas, históricas y antropológicas; con la intención preservar el edificio en su estado actual. De acuerdo con el Catalogo de Monumentos Históricos del INAH, la hacienda de San Antonio Cuahuixtla se encuentra catalogada, bajo dicho concepto. Ante este estatus –legal-, el edificio pertenece a la nación, y es el Estado (mediante los mecanismos correspondientes) quien deberá garantizar la conservación de este inmueble; según dicta la Ley Federal sobre Monumentos y Zonas Arqueológicas, Artísticas e Históricas, publicada por vez primera en 1972 y con vigencia hasta el día de hoy.

Dicho reconocimiento es, en teoría, la acción mas importante en cuanto a la conservación de las ruinas de la ex-hacienda, pues su resguardo esta garantizado mediante instrumentos legales. De igual forma, y ante la debilidad de las instituciones y gestiones gubernamentales, los pobladores del Ejido de San Pedro Apatlaco han procurado la conservación del edificio. Actualmente, la hacienda esta ocupada por unas cuantas personas, la finalidad es cuidar del monumento. Sus acciones van desde la limpieza (maleza y basura), la vigilancia ante un acto que atente contra la integridad del objeto (vandalismo), así como otros servicios que van ligados a la animación de la ruina.

La conservación del edificio, nos permite hoy disfrutar de él, tal vez sin estas medidas – legales y/o comunales- la hacienda hubiera desaparecido prematuramente, o se hubiera transformado en algo distinto, y a su vez distante de su condición actual. Es claro, que las ejecuciones realizadas por los habitantes del ejido no son las optimas, existen aspectos a mejorar. Sin embargo -en un sentido purista-, dicha condición precaria (tanto en conocimientos, como en recursos), permiten la experiencia directa, casi nula de interferencias con el monumento. Situación que cada vez es mas difícil experimentar, ante la extensa maquinaria de la industria cultural.

Conservar, bien podría considerarse como una acción primaria, plataforma para la realización de otras intervenciones. Intervenciones que, ante las medidas legales, deben alinearse a los reglamentos de las instituciones. Para algunos, dichas normativas limitaran la producción arquitectónica; otros mas manifestaran su conformidad ante la protección otorgada al inmueble. La critica arquitectónica gira entorno a esta discusión, hasta que punto la normatividad ¿limita este tipo de arquitecturas? La respuesta no puede ser generalizada, dependerá de cada objeto, de lo posible del proyecto y de lo probable del diseño. Al final la conservación, puede considerarse como un calificativo, un reflector que invita a pensar en ese objeto; pero como toda invitación, esta puede ser ignorada, aceptada, rechazada o mal entendida.

La restauración por su parte considera revertir el tiempo del espacio a un estado anterior conocido, eliminando intervenciones posteriores, valorando el pasado, trasladándolo al presente. En cuanto a dicha categoría, la hacienda no registra algún trabajo –físico- notable de esta índole. Las causas, varias, entre la problemática de los recursos económicos, la falta de un antecedente preciso sobre el edificio, la jerarquía de la ruina comparada con otras arquitecturas catalogadas, la disputa legal entre supuestos propietarios, etcétera. Pensar en una restauración –clásica-, es pensar en buscar la atemporalidad del edificio, cancelando otras expresiones presentes y futuras.

3.2 ANIMACIÓN

La animación corresponde a una mediación entre la ruina y el visitante, facilitando el consumo del objeto, considerando que la apropiación personal es insuficiente. Intervenciones realizadas por diferentes medios y con diferentes intenciones, al final parecen distorsionar de manera irremediable el dialogo natural con el inmueble.

Desde el primer instante en que se ingresa a la hacienda, el visitante será presa de los llamados "guías", los cuales muestran las diferentes zonas del conjunto -sin un orden aparente-; incorporando comentarios de poca trascendencia, curiosidades que distraen la interacción con la arquitectura. Afortunadamente aun se puede escapar a este tipo de interpretaciones, y sin embargo una gran cantidad de usuarios prefieren o les es difícil visitar el conjunto sin estos interpretes. Los guías mencionados forman parte de las personas encargadas de custodiar las ruinas de la hacienda, por parte de la comunidad de San Pedro Apatlaco. Su intención no es la de opacar al edificio, al contrario, buscar enaltecer los atributos que ellos consideran relevantes. Pero, su escasa preparación para dirigir un grupo de personas, así como la ignorancia en temas tanto históricos, como arquitectónicos de la hacienda, produce una mediación de muy baja calidad. En el mejor de los casos, el visitante hará omisión de las ideas expresadas; en el peor evento y a causa de un discurso vacío, el visitante quedara confundido e insatisfecho a tal grado, que solo buscara concluir el recorrido como algo anecdótico, pues no encontrara motivo alguno para repetir la experiencia.

Otro tipo de animación, promovido por el ayuntamiento de Cuautla, es un recorrido turístico que inicia en el centro histórico de la ciudad, llega a la ex-hacienda y concluye en el lugar de partida. Este viaje tiene la particularidad de realizarse en un aparente tranvía. Intentando generar una atmosfera con tintes del pasado, la atracción pasa de lo romántico a lo kitsch. La llegada a la ex-hacienda se realiza por la entrada oeste, acceso que permanece cerrado al publico en general y solo esta abierto mediante esta opción. Un punto a considerar dentro del estudio espacial de la ruina. Pero una vez que se esta dentro del monumento, el guía del tranvía cede la palabra, a los guías "permanentes", esos que se mencionaron con anterioridad. Repitiendo así las posibles reacciones ante el deficiente discurso, y considerando una limitante mas, el tiempo de la visita. Tiempo que es insuficiente para transitar por todo el conjunto y que por ende limita aun mas la experiencia.

En el 2010 con motivo del bicentenario y centenario de la revolución, el gobierno federal lanzó una campaña denominada "*México es mi museo*", la cual consiste en conocer los sucesos más relevantes de sitios históricos, a través de la telefonía móvil. La mecánica inicia con el montaje de publicidad en el lugar (en el caso de la hacienda un cartel), que sugiere emplear dicho servicio. El visitante deberá marcar desde su teléfono celular, el numero indicado, como respuesta llegara al celular un guión breve sobre el lugar. La información proporcionada, corresponde a la información de su fundación como trapiche, su importancia como ingenio azucarero durante el virreinato y la relación de la hacienda con los acontecimientos de la revolución. Este tipo de animación, la cual involucra medios digitales parece ser bastante neutral, su función intenta ser solo la informativa y no busca conducir hacia un determinado enfoque. Se limita al hecho histórico puntual, permitiendo y provocando en el visitante, otro tipo de cuestionamientos.

De manera recurrente en años recientes, y tal vez con el resultado mas desastroso, se instalaron una serie de mamparas, carteles que intentan proveer de información referente a la revolución y al ingenio azucarero. Esta publicidad fue proporcionada por una escuela secundaria del municipio de Ayala. De ahí que el nivel tanto en contenido, como en presentación sea deficiente. Lo mas lamentable radica en la ubicación de esta muestra estudiantil, los residentes de la hacienda montaron las laminas justo frente a la portada principal del conjunto. De manera tangible, esta mediación lastima la estética de la ruina, en uno de sus remates mas interesantes. Afortunadamente el ruido de los carteles puede ser fácilmente erradicado y con ello recuperar las visuales pintorescas que tanto han sorprendido.

Estas cuatro intervenciones son los eventos mas notables de animación entre la ruina y el habitante. La constante en todos los eventos es el hecho de exaltar la historia social de la ex-hacienda, la historia fabril y arquitectónica apenas es mencionada en los cuatro casos existentes. De los interpretes humanos, es claro que falta una mayor capacitación, no basta con conocer un par de datos curiosos o identificar la ubicación de los trapiches. En el empleo de medios tecnológicos, la oferta del producto, la puntualidad del relato, así como la neutralidad en el discurso, son cualidades plausibles a destacar. El mayor reto para este tipo de acciones, radica en permitir al visitante la elección de dichas interferencias, posibilitando la versión propia.



Publicidad del programa "México es mi museo"



Recorrido turístico en tranvía

3.3 ESCENIFICACIÓN

La escenificación consiste en presentar al monumento como un espectáculo, el rol de las tecnologías es de gran importancia. Las presentaciones mas habituales de escenificar un edificio son a través del uso de iluminación artificial, con la finalidad de exaltar detalles, texturas y líneas arquitectónicas durante la noche, dotando al monumento de una nueva plástica. En la actualidad este tipo de intervenciones se han vuelto una constante, al grado de percibir esta acción como algo 'natural'.

La iluminación nocturna en monumentos históricos surge y se desarrolla principalmente en los centro históricos de las ciudades, a través de ella se pretende homologar la experiencia urbana del sitio en ese dialogo del pasado con la modernidad. La iluminación bien proyectada tiende a dramatizar al edificio dándole continuidad como referencia urbana, ahora en un horario nocturno, en el movimiento constante de las grandes ciudades.

Entre las posibilidades de la escenificación se contempla el montaje adjunto de espectáculos artísticos, principalmente conciertos musicales. La arquitectura y la música se reúnen en un evento singular, excitante al imaginario. El interprete musical como protagonista, la arquitectura como telón de fondo; o bien, el edificio como protagonista, y la música como un acompañamiento. El espectador decidirá el orden jerárquico, la valoración de los elementos, pero en cualquier caso, se deberá reconocer el potencial imaginario y económico en este tipo de intervenciones.

Recientemente en la Ex-Hacienda se han presentado escenificaciones de este tipo, conciertos musicales e iluminación nocturna. Dichos eventos formaron parte de la primera y segunda Feria Nacional Zapata, patrocinada y soportada por instituciones culturales a nivel regional y el ayuntamiento local. El resultado fue alentador en lo que se refiere a la participación social, se logro una importante convocatoria en los seis conciertos programados; sin embargo la intervención poco afortunada desde el punto de vista arquitectónico.

Es evidente que faltaron recursos financieros y análisis del conjunto, seguramente se cumplieron con los objetivos trazados, sin embargo aun se pueden y deben mejorar varios detalles para futuros eventos del mismo corte cultural. Un aspecto importante a corregir es el uso de la iluminación sobre las ruinas, no basta con colocar luminarias en las fachadas, se debe hacer una propuesta seria de iluminación para acentuar ciertos elementos arquitectónicos. La falta de estudio en la iluminación artificial es un error que se repite constantemente, al no realizar los estudios correspondientes para tener una propuesta acertada. Al ser propuestas itinerantes siempre habrá cabida para perfeccionar la intervención y si en algún momento se cometen errores y desaciertos, éstos siempre serán de carácter reversible.

Otra consideración mas arriesgada y de reciente aplicación en el mundo arquitectónico, es el implemento de las fachadas mediales. Una media-facade (fachada medial o mediática) es aquella que trasciende la imagen neutra que otorgan los materiales y/o técnicas tradicionales en la arquitectura; en constante mutación, cambia su imagen con la intención de comunicar una idea, un mensaje, exento a los códigos arquitectónicos. Las fachadas mediaticas se aplican a cualquier tipo de edificio tanto patrimoniales como contemporaneos.



Puerta de Brandeburgo, Berlín.
Imagen matutina (superior); Escenificación nocturna (inferior).



Templo de Kukulcán, Chichén Itzá.
Concierto de Elton John (inferior); Faceta cotidiana (superior).



Ex-Hacienda de Cuahuixtla
Concierto de la feria nacional Zapata.2014
Previo al evento (superior), Desarrollo del musical (inferior)

Las fachadas mediales dependen siempre de la tecnología, la cual también está en constante cambio y evolución, esto lo hace un campo muy fecundo para la innovación. Actualmente las últimas tecnologías permiten modificar cualquier edificio, transformarlo por completo, simplemente, crear otro a partir del existente. Dichas intervenciones son como alegorías al pensamiento de Le Duc, pero a diferencia de sus obras, aquí no se modifica de manera permanente la materialidad del monumento. Los conocimientos y técnicas aplicadas, son un desafío multidisciplinario, donde se reúnen artistas, arquitectos, diseñadores en comunicación visual, expertos en computación, iluminación y proyección. Lo que se comunica, el mensaje, está abierto a cualquier tipo de connotación, cultural o comercial no existen restricciones. La arquitectura es entonces percibida como un medio de comunicación explícito, un escaparate de amplio espectro.

Las referencias por la cercanía -geográfica y temporal- es el espectáculo denominado *Yo México*, el cual se realizó en el zocalo del Distrito Federal durante el mes de noviembre de 2010 y de reciente introducción el Festival Internacional de las Luces 2013 proyectado en el Palacio de Bellas Artes. En ambos casos las fachadas de los edificios que rodean fueron utilizadas para la proyección de imágenes; el primero con un tono nacionalista, mientras que el segundo con una intensidad lúdica.

En la mayoría de los análogos, las proyecciones se centran en un juego visual de formas y texturas. Independiente al motivo del mensaje (artístico y/o comercial), en la mayoría de los casos, se interactúa con las líneas del edificio, se aprovechan los gestos arquitectónicos del monumento. Los ejemplos de este tipo de propuestas se multiplican al por mayor, la espectacularidad generada y la respuesta de los asistentes, han influido en su proliferación. En ciudades como Londres, Berlín y Amsterdam, se registran festivales dedicados en su totalidad a estas intervenciones, en varios edificios de dichas ciudades.

Este tipo de escenificación, la fachada medial, presenta características encontradas, sutileza en los recursos, intensidad en las formas. La experiencia se realiza en tiempos muy cortos, no existen rastros -físicos- de la intervención una vez finalizada. En relación con la propuesta de iluminación artificial estática, la medial aparenta tener más presencia entre los habitantes, , exagera las metáforas e incrementa las memorias de manera significativa.

Una posible realización medial en la hacienda, involucra la respuesta a dos interrogantes, ¿qué fachada utilizar?, ¿cuál sería el motivo del mensaje? El primer cuestionamiento parece fácil de responder, la fachada más emblemática del conjunto, la fachada sur donde alguna vez se ubicaron los trapiches sería la favorita. En cuanto a los rasgos arquitectónicos, las dimensiones son pertinentes, habría que analizar la relación vano-macizo. La segunda pregunta, la referente a la proyección es más compleja; ¿debe conducirse de manera solemne el mensaje y reiterar -una vez más- la historia del edificio? Zapata, el gran ícono del agrarismo y el azúcar, ese pretexto que inició todo, podrían ser el tema. Tal vez ese pretexto debería apelar a la fantasía y al juego; redescubrir las leyendas de fantasmas, o quizá poner en escena el tradicional brinco del chinelo;. Y ¿por qué no presentar algo más atrevido, algo completamente descontextualizado -hasta ese momento- de la ex-hacienda? Un objeto comercial (telefonía, cine, gadgets, etc.) podrían funcionar.

Cualquiera de las opciones citadas serían válidas, y de hecho podrían plasmarse todos esos contenidos. Las técnicas y los tiempos de las fachadas mediales lo permiten. La diversidad de diseños se potencia en esta forma de intervenir el monumento. Dicha cualidad, hace muy atractiva esta intervención, tal vez sea la respuesta que se buscaba inicialmente.





Castillo de Rochester, Kent, UK.
Proyección medial, ACDC Vs. Iron Man 2,
Seeper, Abril de 2010

3.4 RECICLAJE

El reciclaje de un edificio patrimonial, consiste en reintroducir el objeto en el circuito de los usos vivos, es decir dotar al edificio de una nueva función utilitaria. Considerando en primer lugar las condiciones materiales del inmueble, así como las potencialidades del contexto y los virtuales usuarios. La complejidad de esta intervención radica en la asignación de su nueva vida, la habilidad del arquitecto en el diseño de las adaptaciones arquitectónica y desde luego la respuesta de los usuarios.

En lo referente a la hacienda, de manera sorprendente, se puede afirmar que el inmueble es reutilizado. Desde luego esta aseveración sorprende, pero cabe recordar que la hacienda, esta ocupada por unas cuantas personas. Usuarios que han modificado el conjunto convirtiéndolo en vivienda. Utilizan la construcción que anteriormente fungía como tienda de raya. El uso habitacional no es ajeno a la hacienda, pero si al espacio que ha sido utilizado para dicha finalidad. Entre las adecuaciones que se pueden apreciar, esta el montaje de una cubierta de lamina de asbesto y la colocación de puertas y ventanas; el interior de la habitación es incierto. Las adaptaciones son debiles, sin embargo cumplen con el perfil de un reciclaje.

El reciclaje constituye quizá, la especulación mas recurrente entre la colectividad arquitectónica, se pone demasiado en juego, las consecuencias en caso de un acierto o decepción en el diseño, serían irreversibles. Así pues, cuando se piensa en un posible reciclaje de la hacienda, la nueva función casi siempre parece oscilar entre un carácter cultural y/o turístico. Auditorio, casa de cultura, museo del sitio, hotel - spa, son ejemplos que se repiten constantemente en las tesis de arquitectura. ¿Será que la hacienda deba transformarse en uno de los edificios mencionados, o mas bien que se imitan soluciones antes vistas? o ¿falta mayor exploración y desfachatez en la propuestas de un nuevo uso?, ¿qué factores son de mayor peso, para guiar la propuesta hacia un diseño vanguardista?.

A manera de especulación, el contexto aun nos habla del campo, de lo rural, en ese sentido y de manera romántica. ¿Por que no regresar a un modelo con esa vocación fabril del pasado? Desde luego no se piensa en el resurgimiento de la hacienda como tal, seria algo poco probable, habría infinidad de factores adversos. Sin embargo la caña aun podría ser ese motivo, pensar en su demanda como alternativas energética por encima de la alimenticia. Aun así, la ex-hacienda no estaría en condiciones de manejar una vez mas una producción de esas dimensiones. Tal vez su aporte valla encaminado a una situación distinta en el proceso de los biocombustibles, la investigación. Exploración dedicada a la creación de una caña transgénica con mayor resistencia y mayores beneficios a la industria. Un centro de biotecnología cañera, seria una alternativa que rompa con la hegemonía de las repetitivas propuestas culturales. Sin embargo este tipo de aseveraciones no pueden hacerse tan a la ligera, se deben agotar los estudios, antes de decidir un proyecto en particular.

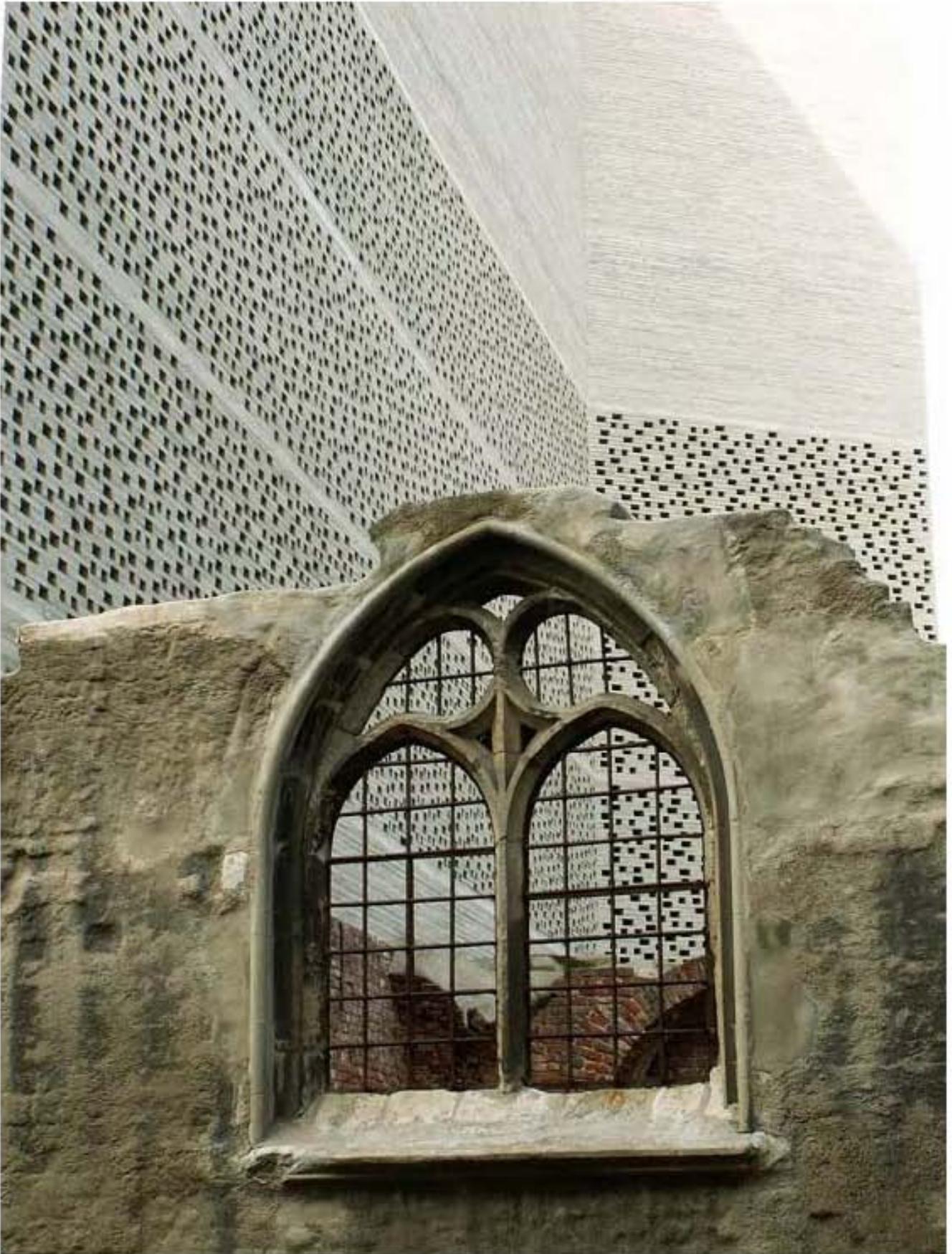
Una vez que se ha definido un proyecto, el análisis se centra en el diseño, ¿que espacios deben ser modificados? ¿qué actitud debe tomar esta nueva arquitectura ante los restos del pasado? Las posibles respuestas dependerán en gran medida del talento y sensibilidad de su creador. El enfoque que esta investigación intenta corroborar, es la posibilidad de sumar

arquitecturas sin cancelar las precedentes. Revisando las últimas intervenciones en su tipo hay algunos ejemplos en particular que hacen gala de esta actitud, con un lenguaje –arquitectónico-contemporáneo, destacan de manera excepcional el transitar del tiempo.

La primera intervención corresponde a al Museo Kolumba, diseñado por Peter Zumthor; ubicado en la ciudad de Colonia, Alemania, en 2006 entró en función. Dedicado al arte sacro, el museo se desplanta sobre los restos de la catedral gótica de mismo nombre. Dicha catedral fue destruida debido a los bombardeos ocurridos en la ciudad durante la segunda guerra mundial, la catedral fue destruida en casi en su totalidad, entre los restos sobrevivió una imagen mariana, posteriormente en los años 50 se levantó una pequeña capilla con motivo de aquel “milagro”. Tiempo después se iniciaron trabajos arqueológicos en la zona, descubriendo restos de un templo romano. A finales del siglo XX se decidió realizar una intervención que comprendiera todo el sitio, que integrara esos fragmentos del tiempo (restos arqueológicos, de la catedral, capilla y museo). En 1997 se realizó el concurso, al año siguiente se iniciaron los trabajos de construcción, una década después el museo fue terminado y abierto al público.



Museo Kolumba, Colonia, Alemania
Peter Zumthor, 2006.



Museo Kolumba, Colonia, Alemania
Peter Zumthor, 2006.

La propuesta consiste en un gran volumen que absorbe tanto la capilla, como los restos de la iglesia y el templo romano. La nueva materialidad se desplanta respetando el antiguo perímetro de la iglesia gótica, donde aun quedan restos –muros- los aprovecha, es una extensión, un injertó. La nueva construcción cuenta con tres niveles. En la planta baja se tienen los accesos al museo y a la capilla (independientes desde la calle). En ese nivel se encuentran los restos del templo romano y la iglesia gótica. Esa zona esta confinada en una habitación de doble altura, con una gran celosía que la envuelve por completo y una pasarela que permite contemplar y proteger los restos del pasado.

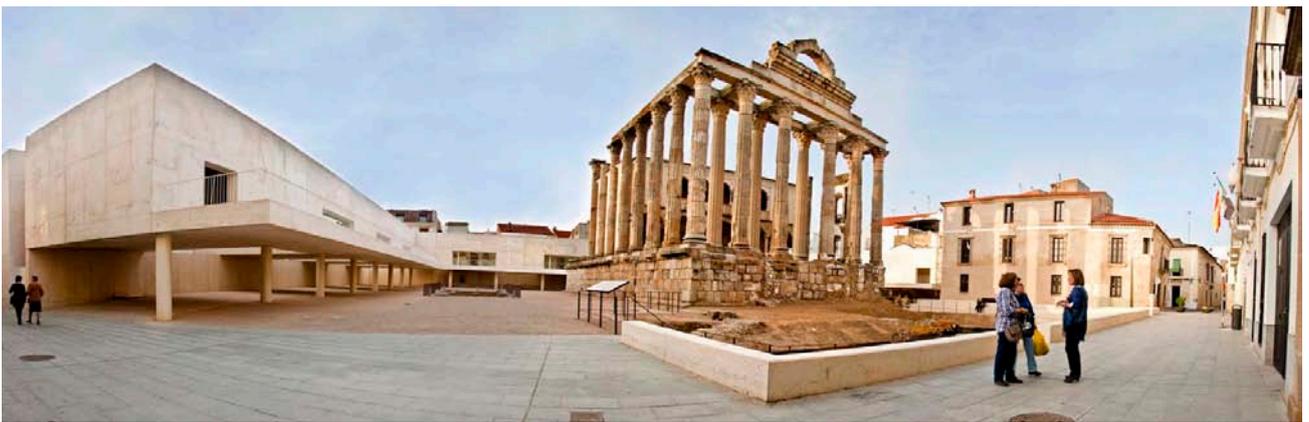
La experiencia en las ruinas es potencializada creando una atmosfera inmejorable. En los niveles superiores se encuentran el museo del arzobispado; un punto a destacar (en esos niveles) son las ventanas que muestran la ciudad como parte de la exposición. El nuevo edificio mantiene un dialogo constante con el tiempo, reflejado en la materialidad, los 4 edificios utilizan tabique. El empleado para la nueva construcción, fue fabricado específicamente para dicho proyecto (Petersen, 528x108x37mm).La plástica del museo sigue una línea minimalista.

La articulación de los espacios, los recorridos y transiciones, la insistencia en el detalle, así como la interacción con el medio, hacen del edificio, una obra excepcional. El edificio reconoce su momento, respeta y enaltece las otras temporalidades; el resultado es una suma de arquitecturas, tres espacios contenidos en un mismo instante.

Lo esencial en los reciclajes consisten en, adecuar los espacios del edificio a intervenir, solo actuando sobre el edificio, éste se transformará y a su vez dicho cambio repercutirá en su contexto. Cualquier modificación arquitectónica impactará a su entorno inmediato, en mayor o menor escala, dependiendo de la acción realizada. El dialogo con el medio es inevitable, lo que le suceda a uno, se vera reflejado en el otro. Cualquier modificación de una de las partes modificara también a la otra. Considerando lo anterior, ¿que ocurre si en una intervención se parte desde fuera, para modificar los espacios contenidos? Adecuar los espacios externos, los edificios inmediatos; reciclar el contexto para intervenir el monumento.

Partiendo de esta idea, surge el segundo ejemplo (mencionado anteriormente), el entorno al Templo de la Diana en Mérida, España., diseñado por José Ma. Sánchez García. Anterior a la intervención templo de la Diana, se encontraba asfixiado por la urbanidad de Mérida. Y a pesar de los grandes atributos del edificio, estos eran un tanto minimizados por su entorno sofocante. Además de ello la experiencia en experiencia con el monumento era limitada, pues se encontraba cerrado al publico mediante una cerca; como pieza de museo, el visitante solo podía observar a distancia aquella arquitectura.

La propuesta del nuevo entorno contempla, una segunda plaza, se trata de una estructura con forma de 'U' que en su parte trasera recorrerá las medianerías, tapándolas. Esta estructura se elevará hasta la mitad de altura del Templo romano, por lo que contará con dos plantas. La planta baja se utilizará con fines museísticos, de manera que el visitante podrá ver los restos arqueológicos mientras pasea por el espacio. Además, se liberarán los dos estanques laterales que rodean al templo. Permitiendo que el monumento sea visitable desde dentro. La primera planta dispondrá de una plataforma elevada y una serie de locales que se utilizarán con fines patrimoniales, culturales o de ocio, la finalidad será dotar de vida al monumento.



Entorno del Templo de Diana, Mérida, España
José María Sánchez García, 2011

Según palabras del arquitecto el proyecto pretende: "revalorar el edificio, sin necesidad de agredirlo...", "curar las cicatrices del entorno..." En cuanto a la primera intencionalidad, la intervención funciona como un telón de fondo para el templo, le da mayor protagonismo. El nuevo edificio es una reverencia del presente hacia esa pasado perdido. En la segunda cita, parece que la analogía es incorrecta, pues la ciudad funcionan como epidermis, regenerándose constantemente, mientras que la ruina es una cicatriz, que nos recuerda algo. El nuevo elemento, analizado desde una escala superior –urbana- funciona como contención, evitando agresiones y competencias.

Además al no “tocar” el monumento, queda la pauta para pensar en futuras intervenciones. De manera rígida, el edificio como tal, no adquiere un nuevo uso, pero la modificación de su contexto genera que el monumento sea percibido como algo nuevo, como algo vivo.

Del mismo autor y con la misma intencionalidad, destaca la hospedería del castillo de Alburquerque en España. Aquí no se modifica el contexto la intervención se realiza dentro del edificio –literalmente-. Se reutilizan los baluartes (bastiones) en ellos se insertaron la mayor parte de la hospedería, consiguiendo así un impacto visual cero. El nuevo edificio adquiere una fuerte integración con el entorno. Su relación con el edificio es respetuosa, la nueva construcción no compite, complementa –en relación a los usos-, surge un dialogo interesante.



Hospedería Castillo de la Luna, Alburquerque, España
José María Sánchez García

Dentro del ámbito nacional se analizaran dos propuestas de reciclaje, el primer modelo es el Centro de las Artes Centenario en San Luis Potosí, proyectado por el Arq. Alejandro Sánchez García (2005-2008), en la que fuera el Centro Penitenciario de la región de 1904 a 1999. La arquitectura del conjunto contaba con atributos arquitectónicos interesantes, siendo la disposición de sus espacios en un orden ‘Ponáptico’ su principal característica. De igual forma, se suman al imaginario del inmueble personajes de carácter político-social que llegaron a permanecer en el centro penitenciario.

La función original como penitenciaria involucraba el manejo, traslado y estancia de personas, el conjunto se organizó a través de siete galerías emplazadas alrededor de un eje (faro) céntrico de referencia. La propuesta acondiciono tanto la envolvente como el interior de las galerías, se limpiaron los pocos detalles dejando al descubierto los materiales y sistemas constructivos. Se modernizaron elementos de soporte (cubiertas y tapancos) y transición (puertas y ventanales) para favorecer las funciones como talleres culturales.

El tratamiento de la imagen y áreas exteriores incluye acentos de color en el faro y algunas fachadas internas, mejoramiento e integración de patios transformados en plazas y jardines; además se incorporó iluminación artificial. La unión de lo preexistente con lo moderno es paradójicamente sutil, si bien es claro distinguir las dos arquitecturas, en la mayoría de los casos se mantiene cierto equilibrio en el conjunto. El periodo de transición entre ambas arquitecturas es relativamente corto alrededor de diez entre el cierre de la penitenciaría y la apertura del centro de las artes. Quizás éste análogo carece de nostalgia y dramatismo en la gestión de reconocimiento, valía y recuperación del inmueble, la adaptación arquitectónica se percibe como un cambio 'natural' en la re-utilización de ese viejo edificio.



Centro de las Artes Centenario, San Luis Potosí
Aula de danza(superior), Vista del faro y plaza central (inferior)
Alejandro Sánchez García, 2009

El segundo ejemplo es el Ex-Convento de San Pablo, ubicado en la ciudad de Oaxaca, fue recuperado y transformado en Centro Académico y Cultural en 2011 por la Fundación Alfredo Harp Helú Oaxaca, en el proyecto de intervención participaron los arquitectos Mauricio Rocha y Gabriela Carrillo. La importancia de San Pablo radica en haber sido el primer templo construido por la orden religiosa de los dominicos en la ciudad en 1529. Posteriormente, a partir del siglo XIX con la demanda del crecimiento de la ciudad y aplicación de ciertas leyes, el templo se fraccionó, vendió y modificó hasta desaparecer de la vista pública.

El proyecto integral contemplaba un proceso de restauración y consolidación de los restos inmuebles del Ex-Convento de San Pablo, devolver a la ciudad un momento de su historia original, se lograron recuperar fachadas y segmentos del edificio. El estudio y análisis de los procesos de recuperación son de gran valía debido a la complejidad que involucraba el tejido urbano de la actual ciudad de Oaxaca. El procedimiento de gestión previo a las adecuaciones del inmueble es quizás más importante y sobresaliente que el resultado arquitectónico.

En lo que se refiere al reciclaje arquitectónico, en el interior del Ex-Convento se perciben las líneas originales del siglo XVI matizadas y homologadas en color blanco mate, destacando detalles recuperados y reinterpretando otros elementos perdidos. La propuesta del siglo XXI se define por una pieza insertada dentro del patio central y un novedoso sistema de cubiertas en dicha zona; hay un evidente contraste en materiales y sistemas constructivos, así como una estrecha relación en proporciones y ejes compositivos. Visualmente los ecos del pasado se ven contenidos por las afirmaciones contemporáneas.

Al analizar los proyectos sugeridos, ¿qué tipo de reciclaje se requiere para la Ex-Hacienda de Cuahuixtla? la inercia universitaria tendría como respuesta un centro cultural y de enseñanza, museo del sitio o algo que reafirme su valor histórico y social dentro de su comunidad. Sin embargo debido a que su localización es periférica en una región secundaria, su situación es un tanto marginal en varios sentidos, una propuesta de carácter cultural requeriría de una inversión y difusión importante, misma que de conseguirse no garantizaría el éxito como estrategia.

En cualquier caso de reciclaje y de acuerdo con los análogos propuestos, la congruencia con el uso del material preexistente, deberían ser un aspecto importante a considerar como fundamento para las propuestas resultantes. Como segundo punto está el hecho de que toda propuesta debería de afirmar el carácter contemporáneo que la sustenta, la propuesta debería ser identificada con el flujo cultural del tiempo de su manufactura.

La alternativa de intervenir desde fuera, es decir salirse del conjunto y modificar el contexto inmediato parece muy atractiva en el caso de Cuahuixtla. Limpiar de viviendas las bardas perimetrales de la Ex-Hacienda, consolidar y mejorar las inmediaciones, surge como una propuesta por demás interesante. El punto crítico de un mejoramiento al entorno radicaría en la gestión para adquirir los predios donde hay viviendas, las negociaciones con el ayuntamiento para implementar una restructuración urbana que pueda valorizar con mayor fuerza al inmueble desde fuera.



Centro Académico y Cultural San Pablo, Oaxaca
Mauricio Rocha y Gabriela Carillo, 2011
Vista al patio central (superior), Terraza y cubierta (inferior)

3.5 INTERVENCIONES ARTÍSTICAS

Existen otro tipo de participaciones que no encuentran cabida en las definiciones tradicionales de lo arquitectónico, su originalidad y diferenciación las dotan de un calificativo superior, intervenciones artísticas. La arquitectura forma parte de una mezcla mas amplia y compleja de lo que suele reconocerse. Un sin numero de artistas ven y encuentran en la arquitectura un vehiculo, un medio, un pretexto para manifestar sus inquietudes. En algún momento podría encontrarse similitudes entre la animación y la intervención artística, sin embargo la diferencia radica en la voluntad creadora.

La arquitectura interpretada como un objeto estático ó como un acontecimiento fluido, tiene gran participación en las manifestaciones del arte contemporáneo. Artistas como Christo y Jeanne Claud ó Gordon Matta Clark son un claro ejemplo, y con sus obras, han violentado el panorama de los arquitectos. Resulta interesante analizar sus posturas y como estas pueden ser traducidas y enriquecidas dentro de la problemática arquitectónica. Con esta finalidad se propone revisar la obra de Georges Rouse.

George Rouse dota de entidad a lugares abandonados y les confiere una nueva memoria. Sus obras son realizadas en lugares olvidados, ruinosos, a punto de ser derribados o en procesos de restauración. Interviene en ese intersticio, entre un pasado ruinoso y un futuro planificado, dotándolo de aparente materialidad. Un elemento fundamental en sus intervenciones es el implemento de la fotografía. Por medio de sus anamorfosis⁸, Rouse crea una ficción en la que el tiempo permanece suspendido en el tiempo de exposición de la foto y la noción del espacio, aparece especialmente modificada. En sus fotografías, el carácter frontal que transmite la imagen se inscribe en la profundidad de un volumen, definiendo un contraste.

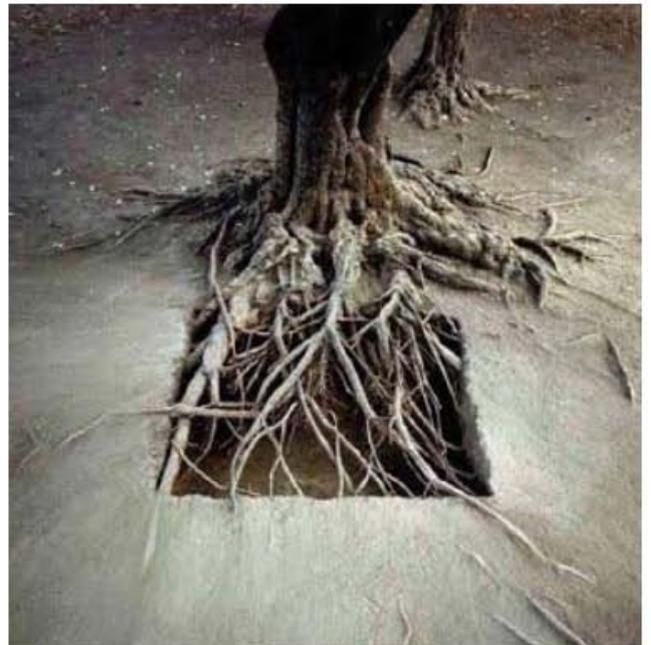
Según el artista, su obra tiene una similitud con los mapas y menciona: "Al mirar un mapa, rememoramos lo que hemos visto, volvemos a realizar el recorrido trazo por trazo, imagen por imagen". Los mapas tiene ese poder de la memoria que el artista quiere inscribir en el testimonio de sus fotografías. El trabajo de Rouse permita ver algunos detalles y los efectos del tiempo de manera mas dramática, como una radiografía, dos momentos del mismo espacios en una sola captura.

Otras propuestas sugerentes son las obras de Nils Udo y Andy Goldsworhy, ambos artistas buscan exponencial algún paisaje natural, el tiempo siempre esta inherente a la naturaleza, y por ende a sus intervenciones. Solo utilizan materiales naturales, los productos de sus intervenciones son siempre efímeros —debido a esa naturalidad—, registrados a través de la fotografía y el video. Es evidente que existe un distanciamiento con la arquitectura tradicional, sin embargo en sus construcciones hay puntos de encuentro en escalas menores con lo sucedido en la Ex-Hacienda de Cuahuixtla.

⁸ Anamorfosis, es una deformación reversible de una imagen producida mediante un procedimiento óptico (como por ejemplo utilizando un espejo curvo), o a través de un procedimiento matemático. Es un efecto perspectivo utilizado en arte para forzar al observador a un determinado punto de vista preestablecido o privilegiado, desde el que el elemento cobra una forma proporcionada y clara.



Toulouse, 1996
George Rousse



À travers le mur, George Rousse (Superior)
Rivers and Tides, Andy Goldsworthy (Izquierda)
Root Sculpture, Nils Udo (Derecha)



Rivers and Tides (documental), 2001
Andy Goldsworthy

Al momento no se encontró registro de intervenciones de arte contemporáneo in situ, en cambio las ruinas de la Ex-Hacienda han sido escenario de otro tipo de creación artística, el cine. El primer largometraje se realiza en 1970, con la película 'Emiliano Zapata' del Director Fernando Cazals; actualmente se contabilizan un total de 14 producciones (**Anexo 2**).

La mayoría de los filmes realizados en las ruinas son referentes al tema Zapata y/o la Revolución Mexicana, en ellos se observa a la Ex-Hacienda como el escenario de épicas batallas, donde el edificio se encuentra en plena destrucción. La dirección de arte falla en ese sentido, no hay coherencia con la historia y hechos de la trama, reflejo de la calidad cinematográfica de aquel periodo. Solamente dos rodajes de reciente producción se alejan de esta lectura historicista, un thriller de vampiros y videoclip musical. En ambos casos se presenta a la Ex-Hacienda como ruina, capturan, explotan y destacan algunos gestos arquitectónicos de su condición actual.

Consumir culturalmente las ruinas con este tipo de intervenciones, propicia directa e indirectamente la valoración de su estado actual, de su arquitectura. ¿Qué estrategias deberán implementarse para que los artistas y otros diseñadores miren hacia la Ex-Hacienda? Una vez producido el encuentro, será cuestión de tiempo descubrir nuevas lecturas.



Captura de película: Krasnye Kolokola I: Meksika v Ogne (Campanas Rojas)
Director: Sergei Bondarchuk
Año: 1982, País: México, Rusia, Italia

4. CONCLUSIONES

Después de identificar algunas consideraciones y especular sobre los modelos de intervención arquitectónica contemporánea en objetos y paisajes arruinados, es posible y conveniente sugerir una respuesta a la provocación inicial, dirigida en éste caso a las ruinas de la Ex-Hacienda de Cuahuixtla.

Cuahuixtla como toda ruina, esta compuesta por los restos de una arquitectura preexistente, reconfigurada al paso del tiempo por los efectos ambientales y contextuales. Cuahuixtla como varias ruinas es pintoresca, ha sido y seguirá siendo registrada en bocetos, fotografías, videos, pinturas, estudios, etcétera. Cuahuixtla como pocas ruinas es sublime, conmueve y provoca al espectador en el encuentro directo. Cuahuixtla por momentos es extraordinaria, debido a su estética.

En la Ex-Hacienda prevalecen alrededor del 3/4 partes de las estructuras que integraron la última etapa de la Hacienda Azucarera a finales del siglo XIX, misma que fue conformada por edificaciones precedentes de siglos anteriores. Situación que permite al visitante una extensa gama de posibilidades para transitar entorno y a través del conjunto de la Ex-Hacienda. Las ausencias se adhieren a las estructuras en beneficio de las cualidades existentes, por encima de la nostalgia de los elementos perdidos. Lo que 'queda' de Cuahuixtla tiene cualidades y valores estéticos suficientes para gozar esa imagen en ruinas, por un instante más.

¿Qué hacer con la Ex-Hacienda? Intentar dar continuidad y preferencia a la función del goce estético-espacial en su condición actual, a través de la interacción y reflexión arquitectónica, intervenir sin transgredir el curso natural de la disolución de sus restos. Entender a la ruina como otro género arquitectónico e implementar estrategias y proyectos que se apoyen en la plataforma de la Industria Cultural.

De inicio la propuesta adquiere los posturas y la fascinación por la ruina y su estética, analizada, teorizada y descrita por Giovanni Piranesi, Immanuel Kant y John Ruskin. Y que de acuerdo a las categorías de la Restauración contemporánea señaladas por Françoise Choay, la propuesta deberá acercarse a la Animación y/o Escenificación. Si el encuentro directo con la Ex-Hacienda no es suficiente para valorar dicha condición, habrá que utilizar intermediarios, mediaciones que favorezcan el 'consumo' de la arquitectura, por encima de la historia social y la antropología.

Una vez valorado el objeto arquitectónico en ruinas y su función utilitaria estética-espacial, así como las maniobras del tipo Animación y/o Escenificación a implementar, falta identificar y cuestionar ¿Quién 'consumirá' las ruinas de Cuahuixtla? ¿Qué características, que comportamiento tienen los usuarios dentro de la Ex-Hacienda?

Se pueden reconocer dos grandes grupos, el primero incluye a personas respetuosas y con inclinación a los medios de consumo cultural tradicional, que gustan de los intermediarios y se conducen a través de un territorio preferentemente por donde se les indica, en su mayoría usuarios ajenos a las teorías arquitectónicas.

El segundo grupo estará conformado por arquitectos, paisajistas, restauradores, artistas plásticos y visuales, cineastas, animadores de medios digitales, diseñadores gráficos e industriales y todo aquel usuario potencial capaz de sumar y plasmar un gesto creativo-reflexivo en las ruinas de la Ex-Hacienda de Cuahuixtla.

En base al objeto, su función y el grupo de usuario ¿Qué tipo proyecto arquitectónico deberá implementarse en las ruinas de la Ex-Hacienda de Cuahuixtla? La respuesta en éste estudio se divide en dos estrategias: una pasarela y una fachada.

× Pasarela de Movilidad.

Destinada a los visitantes y cotidianos prudentes y reservados en su transitar, que gustan de los interlocutores. El proyecto consiste en implementar un breve recorrido a través de una pasarela, el cual inicia en una zona de tránsito evidente, y que conduzca a postales y zonas de gran impacto visual, que en muchas ocasiones pasan desapercibidas para este tipo de usuarios.

La función de la pasarela será la de conducirlos de manera diferente, por momentos laberíntica y desornada a través de las ruinas, dirigirlos por secuencias alternas al flujo tradicional y recurrente dentro de la Ex-Hacienda, incitarlos al atrevimiento, la exploración y la rebeldía; sugerirles como transitar y demorar en un territorio abierto, como lo es la ruina.

Lo que se pretende mostrar a través de breves secuencias son espacios y escenarios identificados y calificados como pintorescos o sublimes —que gozan de una estética sobresaliente—, intentando dramatizar la llegada a ese punto final de demora y contemplación, con la intención de lograr el mayor impacto posible en el espectador.

La propuesta se conforma con el emplazamiento de unas cuantas plataformas, el piso será el único elemento a intervenir. En Cuahuixtla se cuenta con terreno natural, pisos estructurales y algunos pisos con acabado final. La conformación de las pasarelas sería a base de placas de concreto polimérico colocadas a nivel o sobrepuestas, exentas de un sistema de fijación adicional al peso muerto, dependiendo del piso donde se trace el recorrido.

En apariencia la pasarela deberá ser discreta a la distancia y evidente en la proximidad, integrar color o utilizar el material en su acabado natural, dependerá en gran medida de la zona de recorrido. La intervención es pasiva, por lo que los recorridos no deben, ni pueden abarcar todo el territorio de la Ex-Hacienda, son solo algunas insinuaciones.

La pasarela de movilidad hace referencia a la señalética que se utiliza en cualquier inmueble de escalas mayores, y como tal pretende indicar hacia donde debemos ir, sin embargo sería poco afortunado saturar a las ruinas de letreros y esquemas que den dichas instrucciones. Además de que caer en contradicciones al imponer una forma, un esquema único de tránsito.

Ante un eventual e inminente fracaso, cuando la pasarela deje de conducir y ser atractiva para el visitante, ésta se retirará sin dejar huellas físicas significativas. La Ex-Hacienda volverá a su condición previa, su arquitectura estará intacta, permaneciendo solo en el imaginario de quienes transitaron a través de ella. El objetivo de sumar un gesto arquitectónico sin perder la condición en ruinas de Cuahuixtla estará consumado y en espera de otras intervenciones.



Pasarela de Movilidad Imagen Objetivo

Recorrido (Superior izquierda)
Fin de Recorrido (Inferior)
Visual Final Usuario (Superior derecha)





Completar Fachada Imagen Objetivo

Selección de Fachada (Superior)
Material a emplear (Intermedia)
Fachada final (Superior derecha)



x Completar una Fachada.

La segunda estrategia pretenderá implementar un evento competitivo, bienal o concurso, con la intención de promover y divulgar las ruinas de Cuahuixtla, específicamente al grupo de diseñadores y artistas. Introducir a la Ex-Hacienda en esa cartera de inmuebles utilizados como prototipos experimentales por los movimientos de vanguardia —arquitectónica y artística—; dentro de la industria cultural.

El proyecto consistirá en completar o añadir una fachada o algún otro elemento arquitectónico ausente en las ruinas, que el diseñador elija; las únicas dos condiciones son un sistema constructivo reversible, y el empleo de materiales fáciles de degradar a la intemperie, materiales que se arruinen al paso del tiempo, sin la necesidad de un desmontaje total.

La condición inicial tiene un origen lúdico, unir los puntos faltantes, llenar las ausencias. Se trata de un juego, de una interacción entre la plástica apabullante de las ruinas y una visión particular sobre dicho fenómeno. Se sustenta en las obras del Land Art y su condición etérea, pero con acotaciones de elementos arquitectónicos.

La segunda restricción pretende que la experiencia además de ser registrada en fotografía y/o video, pueda analizarse y cuestionarse por un periodo de tiempo medio (6-12 meses). Ser testigos de la paulatina destrucción de las fachadas insertadas, generando un ciclo de vida de un objeto de menor escala dentro de las ruinas de Cuahuixtla. Una relación fractal en referencia al tiempo de los hombres a través de los objetos.

El formato es similar al de cualquier instalación artística contemporánea, se difiere únicamente en la prolongación del tiempo de exhibición. Situación que conlleva a un reto constructivo o mejor aun destructivo, el análisis estructural y la selección de materiales definen el carácter arquitectónico de la propuesta.

Como todo evento se deberán realizar las etapas de gestión (convocatoria, aclaraciones, recepción de propuestas, evaluación y fallo) del proyecto ante las autoridades e instituciones competentes. Buscar las plataformas que permitan un impacto mediático en cuanto al diseño, arte y arquitectura se refieren. El tiempo entre eventos es importante, depende en gran medida de la intervención ejecutada, quizás sea conveniente hacer pausas entre instalaciones, con la finalidad de reformular los criterios y esperar las reacciones de usuarios.

Al igual que con la pasarela, un eventual fracaso permite retirar la instalación arquitectónica sin modificar físicamente a la Ex-Hacienda. Solo quedaran recuerdos y alegorías de quienes intervinieron y experimentaron esa otra imagen de Cuahuixtla. Este tipo de intervenciones de carácter reversible, parecen ser lo suficientemente viables para solventar los requerimiento de las instituciones que resguardan el inmueble.

En algún momento ambas estrategias podrían consolidarse en una sola, convirtiéndose en un reto mas atractivo para artistas y diseñadores; y en una experiencia mas interesante y singular para los usuarios. Ambas estrategias pretenderían ser solo el ancla para mas inquietudes, con la invitación a otro tipo de creadores, será solo cuestión de tiempo para que surjan más interpretaciones, más preguntas, más respuestas, más y mejores estrategias alrededor de las ruinas de la Ex-Hacienda de Cuahuixtla.

La Ruina interpretada como genero arquitectónico, permite la posibilidad de explorar acciones e intervenciones que por momentos se alejan de la arquitectura convencional, maniobras secundarias, de apoyo, de soporte en servicio de la ruina; que se nutren con otro tipo de oficios y expresiones de carácter antropológico, artístico, publicitario y comercial, generando un ciclo que surge y a veces concluye en esa misma arquitectura en ruinas.

Debido a la singularización de cada ruina, sería un error intentar generalizar los criterios de intervención, repetir modelos inclusive en otras Ex-Haciendas, no garantizará la apreciación del objeto arquitectónico por los usuarios. Ante cualquier ruina se deberá realizar una lectura que contemple y coteje la historia con el presente, la memoria con la imagen actual.

Si la estética es equivalente o mas intensa que la nostalgia del recuerdo, si conmueve al espectador, puede entonces emprenderse un proyecto dirigido a esas ruinas. De lo contrario, dicha Ruina no merece ser reconocida por su condición actual, seria preferible un reciclaje o una restauración, inclusive dependiendo de su contexto, habría cabida si así se requiere, de considerar un nuevo edificio.

A diferencia del Patrimonio, donde la memoria y el ejercicio de análisis que esta conlleva es lo primordial, la Ruina es impulsiva y emocional siempre en función de lo tangible, situación que favorece al objeto arquitectónico por encima de cualquier imaginario.

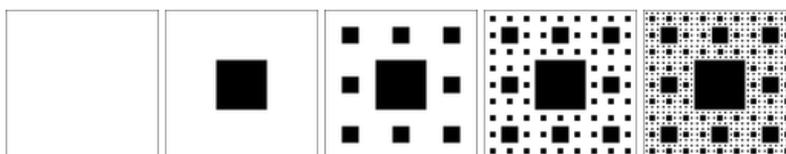
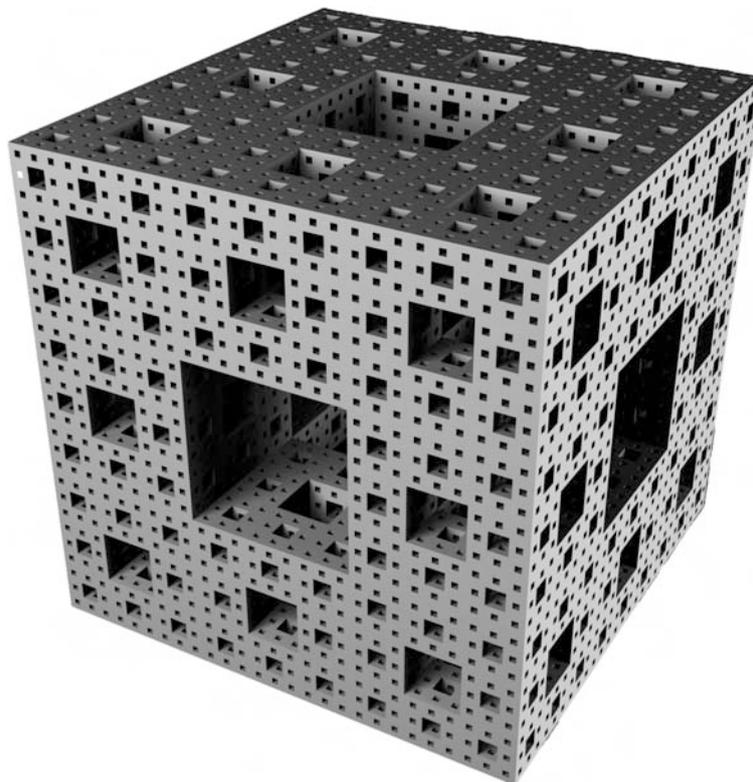
En ésta postura de la Ruina como genero, la imagen y restos tangibles en el encuentro directo con el usuario, son el discurso que soporta su valorización y continuidad. A partir de esa estética se generan interpretaciones imaginarias de contenidos esenciales como la muerte y el tiempo, siempre con la constante del objeto arquitectónico. Como arquitectos la reflexión hacia el estudio de las ruinas va encaminada a considerarlas plataformas de exploración plástica, las cuales retroalimentan el oficio de la Arquitectura.



Interpretar una ruina como un genero arquitectónico, supone dos actitudes opuestas – complementarias. La primera se trata de paciencia y respeto al curso natural del tiempo, a la constante y paulatina destrucción del inmueble, no tocar la materia tangible. La segunda consiste en la irreverencia de llenar los faltantes y exagerar las ausencias, siempre de manera reversible y en tiempos menores, tocar los vacíos cuantas veces sea posible.

5. ANEXOS

ANEXO 1. FRACTAL



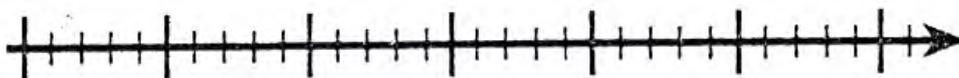
La esponja de Sierpinsky: ¡ mas que una superficie, menos que un volumen!

La ley del vaciado de este cubo es intuitiva, a simple vista: Cada agujero cuadrado esta rodeado de ocho agujeros un tercio mas pequeños. Y así sucesivamente indefinidamente. El dibujante no ha podido representar la infinidad de agujeros cada vez mas minúsculos mas allá del cuarto orden, pero es evidente que al final ese cubo esta infinitamente ahuecado, su volumen total tiende a cero, mientras que la superficie total lateral de los vaciados crece hasta el infinito. La dimensión de ese "espacio" es 2,726.8. Así pues esta "comprendido" entre una superficie (de dimensión 2) y un volumen (de dimensión 3). El tapiz de Sierpinsky es una de las caras de ese cubo, mientras que los vaciados son cuadrados y la dimensión de esa superficie es 1, 261.8. (Reproducido de *Studies in Geometry*, de Leonard Bumenthal and Karl Mayer, Freeman and Company, 1970).

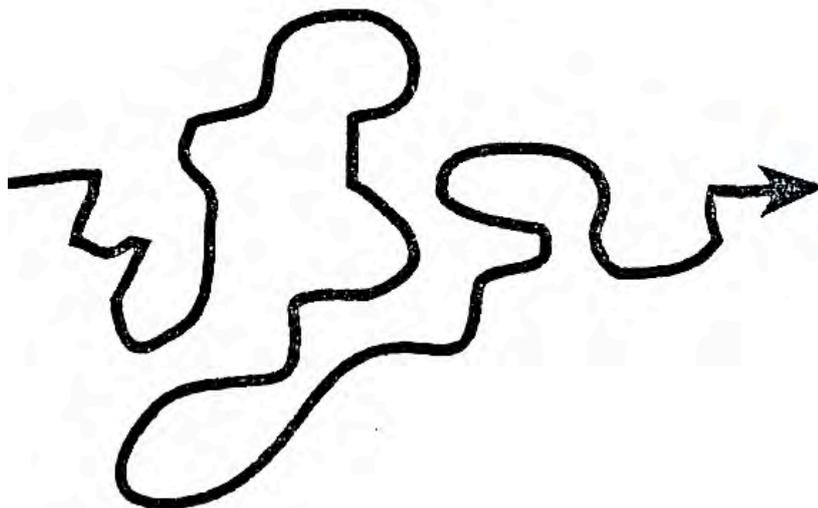
Para entender el tiempo y sus experiencia fractal tal vez sea necesario un ejemplo, una historia sencilla que aparece en diferentes versiones y en distintas culturas:

Un día un monje, al volver a casa desde el bosque, donde había estado recogiendo madera, se detuvo a oír el canto de un pájaro. Su canción era particularmente hermosa y el monje quedó suspendido, extasiado, durante unos breves momentos antes de proseguir su camino. Cuando llegó al monasterio, descubrió nuevas caras en él. Mientras estaba escuchando el canto del pájaro todos sus hermanos habían muerto y había pasado un siglo. Al entrar plenamente en un momento concreto del tiempo, el monje había tocado la eternidad.

La historia del monje recuerda la afirmación de Blake respecto de que es posible experimentar “el mundo en un grano de arena y la eternidad en una hora”. (Reproducido de “Vivir dentro del tiempo, ley de los rizos fractales de la duración”. En: Las siete leyes del caos, las ventajas de una vida caótica, de Briggs, John & Peat, F. David, 1999)



La huella del tiempo mecánico.



Una visión del tiempo fractal.

ANEXO 2. FILMOGRAFÍA

Título: Emiliano Zapata

Año: 1970

Director: Felipe Cazals

Elenco: Antonio Aguilar, Carlos Fernández, David Reynoso, Jaime Fernández, Mario Almada

Estudio: Producciones Águila S.A.

País: México

Categoría: Drama, Acción, Mexicana

Duración: 120 min.

Título: La Chamuscada (Tierra Y Libertad)

Año: 1971

Director: Alberto Mariscal

Elenco: Luis Aguilar, Rodolfo De Anda, Emilio Fernández, Irma Serrano, José Alfredo Jiménez

Estudio: Producciones Matouk, Laguna Films

País: México

Categoría: Acción, Drama, Guerra

Duración: 90 min.

Título: La Generala

Año: 1971

Director: Juan Ibáñez

Elenco: María Félix, Ignacio López Tarso, Eric Del Castillo, Ernesto Gómez Cruz

Estudio: Clasa-Films

País: México

Categoría: Drama, Suspenso, Acción

Duración: 100 min.

Título: Krasnye Kolokola I: Meksika v Ogne (Campanas Rojas)

Año: 1982

Director: Sergei Bondarchuk

Elenco: Franco Nero, Úrsula Andress, Jorge Luke, Heraclio Zepeda, Jorge Reynoso

Estudio: Conacitez

País: México, Rusia, Italia

Categoría: Drama, Acción

Duración: 135 min.

Título: La Coyota

Año: 1987

Director: Luis Quintanilla Rico

Elenco: Jorge Vargas, Beatriz Adriana, Juan Valentín, Marco Antonio Solís, Silvia Derbez

Estudio: Producciones Del Rey

País: México

Categoría: Drama, Acción, Mexicana

Duración: 93 min.

Título: Rosendo Fierro, El Correo De Villa
Año: 1984
Director: Tito Novaro
Elenco: Juan Valentín, Fernando Casanova, Pedro Armendáriz
Estudio: Eastwest
País: México
Categoría: Drama, Acción, Guerra, Mexicana
Duración: 90 min.

Título: Charrito
Año: 1984
Director: Roberto Gómez Bolaños
Elenco: Roberto Gómez Bolaños, Florinda Meza García, Rubén Aguirre
Estudio: Televisine S.A. de C.V.
País: México
Categoría: Comedia, Drama, Mexicana
Duración: 90 min.

Título: Emiliano Zapata - Un Héroe Mexicano
Año: 1984
Director: Jaime Kuri Aiza
Elenco: Pedro Armendariz Jr. (Conductor), Federico Engels (voz).
Estudio: Xenon Pictures Inc., Clío, Televisa
País: México
Categoría: Documental
Duración: 58 min.

Título: Emiliano Zapata: El Amor A La Tierra
Año: 1987
Director: Enrique Krauze, Hank Heifetz
Elenco (Voces): Enrique Krauze, Salvador Velasco, José Rodríguez, Pepe (Corridos) Y Flor (Corridos)
Estudio: Churubusco Azteca
País: México
Categoría: Documental
Duración: 45 min.

Título Original: Los Últimos Zapatistas, Héroes Olvidados
Año: 1998
Director: Francesco Taboada Tabone
Elenco: Matías Cruz, Feliciano Mejía, Galo Pacheco, Valeriano Villamil, Emeterio Pantaleón, Marcelino Anrrubio, Mauricio Ramírez, Audíaz Anzúrez, Felipe Ramos, Baldomero Blanquet, Manuel Carranza Corona, Baudelio Vergara
Estudio: Cinequest, Fondo Estatal Para la Cultura y las Artes de Morelos
País: México
Categoría: Documental
Duración: 70 min.

Título : Vampires (Vampiros: Los Muertos)

Año: 2002

Director: Tommy Lee Wallace

Elenco: Jon Bon Jovi, Cristián De La Fuente, Natasha Gregson Wagner, Arly Jover, Darius Mccrary, Diego Luna

Estudio: Columbia Pictures

País: México, Estados Unidos

Categoría: Terror

Duración: 93 min.

Título Original: Zapata: El Sueño Del Héroe

Año: 2004

Director: Alfonso Arau

Elenco: Alejandro Fernández, Patricia Velásquez, Lucero, Jesús Ochoa, Jaime Camil

Estudio: Latin Aarts LLC, Comala Films, Rita Rusic Co.

País: México

Categoría: Drama, Fantasía, Bélica, Mexicana

Duración: 93 min.

Titulo: Zapata: Amor en Rebeldía

Año: 2004

Director: Walter Doehner

Elenco: Damian Bichir, Alejandro Calva, Octavio Castro, Joaquín Garrido, Lorena Rojas, Ana Claudia Talancon

Estudio: Argos, Telemundo

País: Estados Unidos

Categoría: Drama, Mexicana

Duración: 258 min.

Titulo: Bam Bam Un Gol Por Ti

Año: 2010

Director: Alegandini.

Elenco: Emmanuel

Estudio: Santos Film, Universal Music

País: México

Categoría: Video Musical

Duración: 3:23 min.

6. BIBLIOGRAFÍA

Ávila Sánchez, Héctor.

Aspectos históricos de la formación de regiones en el estado de Morelos. (desde sus orígenes hasta 1930)

2002, México: UNAM. 198 pp.

ISBN: 968-36-9431-4

Brandi, Cesare.

Teorías de la Restauración.

1999, Madrid: Alianza, 149 pp.

ISBN: 84-206-7939-9

Briggs, John & Peat, F. David.

Las siete leyes del caos, las ventajas de una vida caótica

1999, Barcelona: Grijalbo. 235 pp.

ISBN: 84-253-3334-2

Capitel, Anton.

Metamorfosis de monumentos y teorías de restauración.

1988, Madrid: Alianza. 172 pp.

ISBN: 84-206-7075-8

Chanfón Olmos, Carlos.

Fundamentos Teóricos de la Restauración.

1996, México: UNAM, 347 pp.

ISBN: 968-36-2610-6

Choay Françoise.

Alegorías del patrimonio.

2007, Barcelona: G. Gili. 259 pp.

ISBN: 978-84-252-2236-8

Corominas, Joan.

Breve diccionario etimológico de la lengua castellana.

1987, Madrid: Gredos. 627 pp.

ISBN: 84-249-1331-0

Eco, Humberto.

La estructura ausente

2006, México: Random House Mondadori. 446 pp.

ISBN: 968-5958-87-4

Gutiérrez Quintanilla, Lya

"Coahuixtla vivió la Revolución y por ello se resiste al olvido"

1990, 14 de enero. México: Periódico El Universal, sección provincia.

López González, Valentín.

"Hacienda de Coahuixtla: una historia que data de mediados del siglo XVI"

1990, 14 de enero. México: Periódico El Universal, sección provincia.

Martín Juez, Fernando.

Contribuciones para una Antropología del Diseño.

2002, México: Gedisa. 224 pp.

ISBN: 978-84-7432-943-8

Martín Juez, Fernando.

"Patrimonios"

2004, México: Revista Cuicuilco , Escuela Nacional de Antropología e Historia, Vol. 11, número 30.

Mijares Bracho, Carlos.

Tránsitos y demoras, esbozos sobre el quehacer arquitectónico.

2008, México: UNAM. 191 pp.

ISBN: 978-970-32-5004-2

Ochoa, Ana Lorena.

Zafra.

2000, México: Crece consultores, 113 pp.

ISBN: 968-18-6048-9

Portoguesi, Paolo.

El ángel de la historia: Teorías y lenguajes de la arquitectura.

1985, Madrid: Blume, 276 pp.

ISBN: 84-7214-313-9

Ripol Bermúdez, Mirtha Theresa.

Diseño del espacio abierto. Una alternativa en la conservación del patrimonio cultural : el Hospital de la Santa Cruz de Cristo, Oaxtepec.

2009, México: Tesis de Maestría, UNAM, Facultad de Arquitectura. 249 pp.

Ruskin John.

Las siete lámparas de la Arquitectura.

2000, Barcelona: Alta Fulla, 216 pp.

ISBN: 84-7900-122-4

Von Metz, Brígida & Scharrer, Beatriz.

Haciendas de Morelos.

1997, México: Miguel Ángel Porrúa. 412 pp.

ISBN: 968-842-437-4