

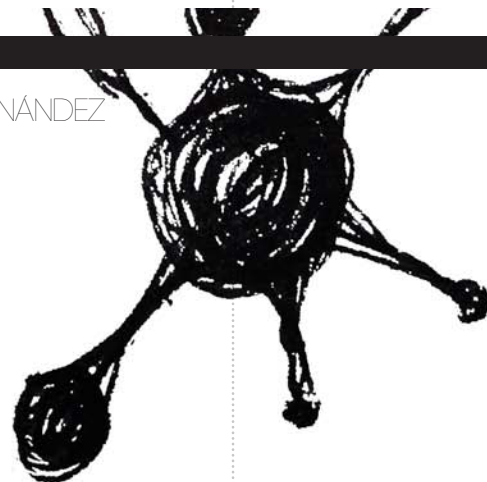
# MEMORIA

## POSTMETROPOLITANA

DE LO SIMBÓLICO A LO VIRTUAL

---

LEONARDO SORIA HERNÁNDEZ





Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
**FACULTAD DE ARQUITECTURA**



# MEMORIA

## POSTMETROPOLITANA

DE LO SIMBÓLICO A LO VIRTUAL

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE ARQUITECTO PRESENTA  
**LEONARDO SORIA HERNÁNDEZ**

M. EN ARQ. ISABEL BRIUOLO MARIANSKY

ARQ. EMILIO CANEK FERNÁNDEZ HERRERA

M. EN ARQ. GLORIA PATRICIA MEDINA SERNA

CIUDAD DE MÉXICO NOVIEMBRE 2014

## Gracias

A **Guadalupe** y **Alberto** por enseñarme lo que es importante. **Diana** por ver lo que nadie más. **Paulina** por crecer juntos. **Jesús** por la pasión la y conciencia. **Donovan** por inspirarme. **Emmanuel** por las largas horas de trabajo compartidas. **Diana R.** por la confianza para iniciarme en este camino. **Juana H.** por el amor a la escuela. **Ramón V.** por escucharme. **María Julia** por animarme. **Sergio G.** por enseñarme a no tener miedo. **Benjamín** por el apoyo editorial. **Isabel, Gloria** y **Emilio** por creer en mi proyecto y ayudarme a hacerlo posible.

No sería lo que soy sin cada uno de ustedes.

## Contenido

i	Introducción	9
ii	Desvanecimiento	13
<b>1</b>	<b>Memoria</b>	<b>19</b>
<b>2</b>	<b>Postmetrópolis</b>	<b>35</b>
<b>3</b>	<b>Memoria postmetropolitana</b>	<b>55</b>
iii	Conclusión	67
iv	Epílogo	71
v	Bibliografía	75



## Introducción

Desde niño aprendí que hace mucho tiempo México estuvo habitado por culturas diferentes, que entendían al mundo diferente. Aprendí en la escuela de una conquista, de una independencia, de una revolución... escuché a mis padres y mis abuelos hablar de su niñez y su juventud, visité museos y sitios históricos donde me aseguraban que habían sucedido estas cosas; aprendía y conforme lo hacía, iba cartografiando en mi cabeza tierras exóticas que anhelaba visitar, mundos maravillosos contruidos y poblados de formas tan sólo imaginables, y fantaseaba con vivir esos mundos; adquirí información, leí.

Sabía lo que esperaba de una pirámide o de una iglesia barroca y conforme fui creciendo se hizo más intensa la búsqueda: observaba estos lugares, trataba de capturarlos; empecé a tomar fotografías y a dibujarlos, acaso pensaba que de esa forma podría participar de su realidad. Sin embargo, querer ser partícipe era como chocar contra un cristal: podía verlos pero no podía

sentirlos, de alguna forma su realidad no podía ser la mía, era como si fueran materializaciones de una existencia ajena, estando ahí y no estando ahí; eventualmente me di cuenta que existía un conflicto, que mi lógica cotidiana y su lógica eran diferentes; que mi ciudad cotidiana era un sitio radicalmente opuesto y que aunque tuvieran un sitio en ella, su lugar estaba en otra parte.

¿Cómo se relaciona esta ciudad con su pasado? ¿Qué permanece en ella de las cosas que le antecedieron, y qué se reconoce en ella del largo camino recorrido para llegar aquí? El origen de este texto está en una serie de preguntas que surgen de la observación, y contribuyen a generar una hipótesis: existe una relación espacial trans-temporal entre los objetos que forman el medio construido y su pasado, que se encuentra escindida. Identificar la naturaleza de esta relación y explorar sus características en el momento contemporáneo será el objetivo principal del texto; a través de ello, podremos demostrar la hipótesis y podremos proponer una visión actual de la condición contemporánea de la arquitectura y su entorno urbano en su relación con su pasado.

Para ello este texto se ha dividido en tres partes: las dos primeras a modo de

premisa, intentan caracterizar a la memoria por un lado, identificada como la cualidad de establecer relaciones trans-temporales; y por el otro, a la ciudad contemporánea –o postmetrópolis-. La tercera parte como conclusión del argumento, intenta reunir ambas premisas para proponer una descripción y una explicación a la condición de la memoria en la ciudad postmetropolitana.

Hay que establecer, sin embargo, dos acotaciones fundamentales para su desarrollo: aún sin definirla, tenemos que considerar que la memoria de que se habla en arquitectura necesariamente está referida a un proceso social, en tanto la arquitectura y sobre todo la construcción de la ciudad son procesos colectivos; por ello la memoria que se produce desde ellas será una memoria eminentemente colectiva; fuera tendría que quedar la consideración de una forma individual de memoria, porque intervienen en ella consideraciones sociológicas y antropológicas que están fuera del campo de estudio de la arquitectura, y carece de las herramientas para considerarlas.

La segunda acotación es sobre la consideración del medio construido: para este texto, debe entenderse por ello

toda intervención física que transforme la lectura del espacio, englobando la escala arquitectónica y urbana y su transición –a lo cual bien podríamos llamar escala urbano-arquitectónica-; en un contexto que no puede ser más que occidental, arquetipo de la arquitectura y la ciudad postmoderna, en tanto modelo exportado por el proceso globalizador<sup>1</sup>, y objeto de estudio de las teorías que han construido los conceptos de modernidad y postmodernidad.

A esto último hay que sumar una aclaración: si bien la postmodernidad es una tendencia universal y globalizadora, no es un proceso súbito ni homogéneo, razón por la cual aún dentro del rango de producción del medio construido en occidente encontramos un amplio espectro de estadios de “desarrollo”, por

<sup>1</sup> Tendríamos que pensar en la globalización como un proceso neocolonialista de asimilación de una cultura hegemónica por parte de las estructuras locales que parte de una necesidad imperiosa de expansión y crecimiento constante de la cultura colonizadora. En este sentido, se entiende globalización como la exportación de la civilización occidental al resto del orbe, así como la implantación de sus parámetros y aspiraciones fundamentales. Al respecto, habría que referirse al proceso descrito en el capítulo dos, donde se explicita la base filosófica de la expansión del imperio romano como la unidad bajo la ley como génesis y motor de este proceso de crecimiento constante. Ver págs. 22-23

lo cual es necesario hablar de la ciudad contemporánea –o postmetropolitana- como una tendencia y no como un hecho consumado. Si bien en algunos aspectos se habla del medio urbano o arquitectónico con mayor vehemencia, es imprescindible considerar que la base de este estudio se basa en la intersección de ambas esferas, considerando ambas escalas como componentes indisolubles de la vivencia espacial.

Finalmente, para concretar las posturas que toma este trabajo, se han tomado como base en su mayoría textos con una antigüedad no mayor a diez años, pretendiendo con ello dotarlo de actualidad y de una visión crítica con respecto a la modernidad. Los teóricos de la arquitectura han decretado la muerte de la arquitectura moderna, fechándola en 1972, y el inicio de una etapa que a falta de un nombre mejor se ha llamado generalmente la postmodernidad en arquitectura, y de esta manera han creado un campo fértil para la exploración de lo que llanamente podríamos llamar la *era postmoderna* en cuestiones de urbanismo y arquitectura

Sin embargo, si bien es cierto que la teoría ha avanzado en reconocer un cambio en la forma de construir y habitar, también lo es que en general en

el ejercicio cotidiano de la arquitectura hemos declinado permear nuestro campo de estudio mayormente con esta visión, o lo que es lo mismo, los hemos ignorado en mayor o menor grado, lo cual ha contribuido a un anacronismo en la profesión y ha relegado el papel de los arquitectos a un rol pasivo y –en todo caso- reaccionario frente a los cambios que operan en una sociedad que ha dejado de ser moderna. Sin pretender ser una visión definitiva, este trabajo apunta a sumarse a la formación de una postura crítica frente al ejercicio de la arquitectura; si su lectura consigue plantear interrogantes al lector que le animen a sumarse al debate, habrá conseguido su propósito con creces.

Cabe señalar que la aparición de las teorías postmodernas no obedecen a un capricho o una propuesta vanguardista: siguiendo el más puro método empírico, provienen de la observación de una realidad que ya ha empezado a avanzar en un sentido, es por ello que resulta fundamental incorporar esta visión en las reflexiones que fundamentan la práctica de la arquitectura y el urbanismo: es imposible pensar en términos modernos en un mundo que ha dejado de serlo.



## Desvanecimiento

El canal de La Viga ha sido, desde tiempos ancestrales, un flujo de *commuters*.<sup>1</sup> Otrora una ruta vital para el avituallamiento de la capital Mexica y Novohispana, y hoy día un eje vial, esta ruta ininterrumpida de viajeros es génesis y contexto de un sitio que hasta hace cincuenta años tuvo una importancia capital en la Ciudad de México y que hoy día está sumergido en la indiferencia. Dependiendo del medio de transporte y del tiempo disponible –e incluso de la atención- se puede mayor o menormente identificar el lugar: se trata de un pequeño manchón verde a cuyo costado se abre una construc-

<sup>1</sup> *Commuter* es un anglicismo sin equivalente en castellano bastante común en la teoría urbana que se origina en la década de 1840 en Estados Unidos. En su sentido original, describe a una persona que realiza varias veces el mismo viaje (presumiblemente de un suburbio a un centro urbano), y por tanto utiliza un boleto de tren *commutable* o intercambiable. En la época actual se utiliza para designar a las personas que se desplazan por cualquier medio de transporte de un lugar a otro de forma cotidiana y predecible. El concepto *hora pico*, por ejemplo, depende enteramente del estudio del flujo de los *commuters*.

ción baja con arcadas que delatan su anacronismo: al fondo se alcanza a vislumbrar un campanario velado por las frondas de los árboles que pueblan un atrio devenido en parque, y una plaza convertida en jardín.

El sitio en cuestión es la plaza mayor de San Matías Iztacalco, el mayor de los islotes en la ruta México – Iztapalapa/ Xochimilco y sucesivamente sitio de producción agrícola, aduana, paseo, producción industrial y colonia popular. La historia del sitio comienza desde el siglo XIII, y continúa hasta nuestros días con más de 800 años de ocupación ininterrumpida; con esta antigüedad, parece increíble que al encontrarnos en el centro del sitio, el pasado pareciera escaparse, como si nos fuera algo ajeno, como si pareciera negarse a sí mismo en una convulsa identificación con una nueva forma de urbanizar que quedó limitada por condiciones extraordinarias, condiciones que le ha legado su pasado. ¿Qué sucede cuando, al estar parado en la gran plaza de Iztacalco, poseo ríos de información sobre lo que ha pasado pero no puedo experimentarlo? ¿Qué extraño mecanismo nos ha relegado a ser espectadores y no partícipes?

La colonia popular se niega a renun-



Fig. 1- Imbricación

La abstracción que supone mirar una planta puede brindar información valiosa para la reconstrucción del pasado, sin embargo, la vivencia del medio construido va más allá de un análisis a vista de pájaro.

**Derecha:** plano urbano donde se señala los antiguos pueblos, sus zonas chinamperas y la urbanización actual.

**Izquierda:** vista aérea y a pie de calle del área chinampera de Iztacalco.



ciar a su característica especulativa de máximo rendimiento y se contorsiona para acomodarse en los irregulares solares que legaron los canales, el multifamiliar tardo moderno se niega a revivir el libre flujo peatonal como una premisa y construye bardas y cercas en los otrora campos de siembra, y las casas tradicionales se niegan a quedar excluidas de la modernidad, sustituyendo adobes con block gris, techos planos con frontones asimétricos, y girando sus vanos a noventa grados: una colonia popular atrapada en el cuerpo de un pueblo chinampero.

La fuerza de una nueva tradición, impregnada del lenguaje moderno, deriva en una expresión formal que en la práctica invisibiliza e incluso anula la percepción de una diferencia entre época y época, para constituir un presente indiferenciado, haciendo en la mayoría de los casos indistinguible la división entre una y otra: a fuerza de imitación se ha constituido una homogeneidad que engulle y procesa del mismo modo lo igual y lo diferente. Después de este proceso de asimilación, poco queda de reconocible entre el asentamiento cuasi milenario y el que no cumple aún la centuria.

Sobre ello se puede claramente deducir

que este lugar está más vivo que nunca, un vistazo rápido a los patrones de urbanización en la Ciudad de México nos confirmaría que la colonia popular es la sucesora directa del pueblo y del barrio, y que en la gran mayoría de los casos, no encontraríamos gran diferencia entre los tipos de edificaciones que podemos encontrar en uno u otro. Más aún, la prevalencia de una lógica programática común a las casas tradicionales de adobe y las nuevas casas tradicionales de block, ordenadas en crujías modulares de uso flexible articuladas en torno a un patio que sirve como reunión, tránsito y almacenaje,<sup>2</sup> sugieren una compenetración más profunda de lo que podríamos intuir contemplando únicamente las fachadas.

Cambia, sin embargo, lo que podemos entender a partir de un cambio en el punto de vista: este pueblo que se esconde, que se desvanece en la adopción formal de la modernidad se adivina a vista de pájaro. En la abstracción que

<sup>2</sup> Ver PADILLA GALICIA, Sergio y RIBBECK, Eckhart, *Urbanismo informal y autoconstrucción en Urbanismo Informal*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, D.F., 2009. En este trabajo, los autores hacen una caracterización de las tipologías presentes en las colonias populares, muchas de las cuales se encuentran presentes en la zona patrimonial de Iztacalco.

supone mirar el plano de una ciudad, se puede hacer arqueología cuando el pueblo (y todos sus vecinos) se descifran en la maraña que compone la trama urbana: a los ojos de cualquiera resultará obvia la diferencia entre Iztacalco, Tetepilco, Atlazolpa, Nextipac; y Militar Marte, Jardines Tecma, Los Picos... Los antiguos canales, los caminos rurales y las chinampas que caracterizaron a estos pueblos se manifiestan y dan parte de una realidad presente, si bien ajena.

Del mismo modo, si nos detenemos a considerar los nombres, encontraremos también un subtexto que manifiesta en la toponimia los vestigios de otro tiempo. Por medio de la visión parcial, se pueden descubrir características del sitio que permiten asomarse a otras realidades; es claro que la experiencia de la arquitectura y de la ciudad sobrepasan estas visiones limitadas, sin embargo, cada uno de estos elementos se combina con los demás en un conjunto donde el todo es más que la suma de sus partes, y donde todas las posibilidades de interpretación son potencialmente accesibles. (ver *fig. 1*)

Estos múltiples elementos, de los que disponemos para interpretar un sitio en diversos niveles, conforman lo que

Sébastien Marot denomina el “espesor memorial”:<sup>3</sup> Apoyado en la obra de Sigmund Freud y de Maurice Halbwachs, Marot postula que la ciudad es comparable a un ser psíquico en tanto está compuesta de distintas capas superpuestas de periodos que la definen y la construyen. Al igual que un ser psíquico, estas capas se manifiestan si bien veladas por la opacidad creciente que ofrece la contemporaneidad, o dicho de otro modo, para Marot las capas temporales son transparencias que se superponen y que a medida que son más recientes, resultan más opacas

Entonces, la imbricación de elementos heterogéneos que se combinan para la lectura compleja del sitio, se encuentra influida por esta jerarquización temporal (esto es clarísimo en Iztacalco, donde las casas de block gris dominan el paisaje, las iglesias coloniales asoman tímidamente en el horizonte, y los vestigios mexica yacen enterrados bajo la plaza principal); no obstante, cada uno de ellos son elementos que están presentes innegablemente, y de su experimentación –en opinión de Marot– de-

<sup>3</sup> MAROT, Sébastien, *L'Art de la mémoire, le territoire et l'architecture* [1999]; versión castellana: *Suburbanismo y el arte de la memoria*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006. Pág. 59-60

pende la salud mental de las ciudades.<sup>4</sup>

El desvanecimiento es, pues, la incapacidad para experimentar ese espesor –entendido como la comunicación trans-temporal de un sitio–, como un fenómeno inherente a nuestro tiempo. Como un proceso análogo a comprar una puerta de un templo en ruinas porque es antigua y no porque es sagrada, o porque sirve; es la dislocación de un continuo en el tiempo, marcada una distancia. Se trata ni más ni menos de la incapacidad para identificarse con el pasado a través del objeto, de la arquitectura, de la ciudad.

<sup>4</sup> Mención aparte merece el apartado que dedica a los jardines como máquinas del tiempo, en tanto que la opacidad de la construcción se encuentra ausente en ellos. Para Marot, los jardines son un espacio vacante donde “todas las épocas de la ciudad están presentes de un modo virtual y simultáneo”; dada su relación con la ruina –derivada de la concepción renacentista de jardín– y su aparente cualidad de sitio inmutable; más aún, dedica el cuarto capítulo al análisis del parque de Lancy de Georges Descombes como máquina de memoria.

# 1

## Memoria

La ciudad cambia, eso es definitivo. Cambian también los actores que la construyen y la constituyen, cambian los sistemas que la condicionan y cambia el territorio<sup>1</sup> que la sostiene.

Transversal a estos cambios, existe un vínculo que los adhiere y le da permanencia a la ciudad, a esta conexión transversal le llamamos memoria y está referenciada en las estructuras que permanecen física o simbólicamente en el medio. El poder reconocer y reconocerse en el espacio urbano ha sido por mucho tiempo la huella indiscutible que diferencia y caracteriza a la ciudad.

<sup>1</sup> Cuando hablamos de territorio, debemos entender por ello el medio físico que soporta el medio construido: el territorio es el estadio primario del mundo y se hace habitable mediante la construcción simbólica –como se verá más adelante-. Sin perder sus cualidades, la adición del valor simbólico transforma la percepción de un territorio en un espacio antropogénico. Cuando en el tercer capítulo hablamos de la ciudad territorio, esencialmente hablamos de una pérdida de este valor en la percepción del espacio.

La memoria se puede definir en los términos más generales como la capacidad de transmitir información de una forma trans-temporal<sup>2</sup>, es decir, de almacenar y recuperar información en una cronología sucesiva; como tal, constituye la forma en que nos relacionamos en el tiempo: a través de la memoria podemos ubicar unas coordenadas temporales y posicionarnos en ellas como parte de un continuo temporal coherente. Gracias a ello somos capaces de identificarnos con un pasado, y definirlo como propio; a partir de la memoria se crean las relaciones trans-temporales que dan pie a las identificaciones: la memoria son los lazos que dan consistencia al compuesto que define un grupo, es por ello que la memoria está íntimamente ligada con la identidad; si a través del lenguaje se aprehende al mundo, a través de la memoria se fija. La memoria, pues, es el sustento de nuestra capacidad para interpretar el mundo y es el referente a través del cual lo hacemos habitable.

Sin embargo, la memoria no es por mucho un acto estático. La memoria no es

<sup>2</sup> Se utiliza deliberadamente la partícula latina *trans* (a través, más allá, de un lado a otro) con la intención de recoger el sentido más amplio de su etimología, para lo cual un sustituto en castellano sería un pobre reemplazo



sólo el conocimiento del pasado, es sobre todo su apropiación en el presente; es por ello que Maurice Halbwachs habla de una “memoria de memoria”,<sup>3</sup> es decir que cada recuerdo se reinterpreta en un acto recombinante y a la vez que replantea la anterior, crea la nueva memoria: la memoria no jerarquiza en función de la antigüedad, antes bien, cada recuerdo es esencialmente un acto presente.

De modo que para que exista memoria tiene que existir una experiencia<sup>4</sup> del pasado, no sólo la información de él. Para entender mejor esto, es útil recurrir a un ejemplo en la forma más básica de la memoria: la individual. Una persona, digamos, acumula recuerdos a lo largo de su vida, va construyendo su memoria; a lo largo de su vida, por

3 HALBWACHS, Maurice, Los marcos sociales de la memoria [1999], Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2004, Pág. 111; en *Suburbanismo y el arte de la memoria*, op. cit. Pág. 55

4 Al hablar de experiencia, podemos referirnos directamente al postulado de la filosofía empírica, en la cual la experiencia es la fuente única para alcanzar el conocimiento; así, el conocimiento deriva y está fundado necesariamente en la experiencia para poder acontecer. En este sentido, para poder conocer el pasado de un sitio, se hace necesario poder experimentar no sólo su condición actual, es imprescindible que exista una comunicación trans-temporal que le dé sentido.

ejemplo, puede recordar un amor perdido y cada ocasión le traerá un sentimiento asociado que puede ser enojo, tristeza, alegría... en cada ocasión, el recuerdo se manifiesta en el presente y el presente se suma al recuerdo, de este modo el recuerdo nunca es el mismo; por decirlo de alguna forma, está *vivo*. Supongamos que la misma persona en algún punto de su vida padece amnesia; las personas a su alrededor podrán *informarle* de su pasado, e incluso podrá aceptarlo -como un dogma de fe-, pero esa información permanecerá ajena y estática, como una información *inerte*.

Inductivamente, podemos proyectar estas dos vertientes de memoria en la memoria colectiva: del mismo modo como existe un recuerdo vivo, existe también una información inerte en la memoria de las sociedades; estas dos vertientes se identifican con la memoria y la historia respectivamente, como se verá más adelante.

Existen muchas formas de memoria. La memoria de la cual trata este texto no es la capacidad primaria inherente a muchos seres vivos, sino a la memoria ya como producto de la civilización: como forma colectiva de registro y transmisión de la experiencia para una

sociedad, como un producto crucial definitorio de su identificación con un pasado cronológico o mitológico, y con un territorio ya apropiado en una relación de pertenencia, es decir, hecho habitable (un acto en el cual, *de facto*, perdería su condición de territorio para volverse otra cosa). En este sentido, la arquitectura –entendida como la transformación deliberada del espacio– cobra vital relevancia como soporte de la memoria en el mundo físico.

## Memoria y arquitectura

Los primeros estudios de que disponemos para entender la importancia de la sistematización de la memoria nos vienen de la pluma de Frances Yates en su ya clásico trabajo “El arte de la memoria”,<sup>5</sup> donde habla sobre el *ars memorativa*, el sistema mnemotécnico desarrollado en la antigüedad clásica a través de un sistema asociativo entre memoria y espacio el cual consiste en hacer una representación mental de

5 YATES, Frances, *The Art of Memory* [1966]; versión castellana: *El arte de la memoria*, Taurus Ediciones, Madrid, 1974.

un sitio determinado y proveer a cada objeto que lo compone de una asociación con lo que se quiere recordar, proveyéndolo de significado.

La primera descripción de dicho método -llamado *de loci* (por el plural en latín de *locus*, lugar)- nos llega por medio de tres obras latinas: Cicerón, Quintiliano y una obra anónima las cuales estudia Yates para la publicación de su estudio; sin embargo, es probable que dicho método hubiera sido desarrollado desde la Grecia arcaica para memorizar los largos poemas épicos homéricos en los siglos anteriores a su registro escrito; sea como fuere, para el siglo I aC existe evidencia del uso plenamente difundido del *método de loci* como una forma de la retórica.

El método propiamente dicho consiste en imaginar una casa, una terma, una parte de la ciudad; y poblar este lugar de objetos, de modo que se trata de un sistema de mapeo mental; posteriormente, a cada elemento se le asigna un significado concreto, por ejemplo pudiera ser que la Odisea estuviera representada por una casa, y dentro de ella cada cuarto estuviera relacionado con una parte del viaje, y cada mueble con un verso en particular; de modo que imaginar el cuarto completo como

un lugar imaginario permite recordar el poema completo: basta fijarse en todos sus elementos. Más aún, pudiera ser que esa casa represente La Odisea, y existiera otra que represente La Ilíada, más allá un barrio entero para Las Tragedias de Sófocles y otro para Las Comedias de Aristófanes... Así, es fácil intuir cómo de la analogía mental a la materialización, el arte de la memoria estuvo fuertemente ligado a la representación espacial desde el inicio de la civilización occidental. Para Sébastien Marot, incluso, resulta pertinente efectuar la pregunta hasta qué punto la retórica clásica y la arquitectura se deben una a la otra.<sup>6</sup>

Con la caída del imperio romano, y el inicio de lo que llamamos la edad media, el arte de la memoria tomó un nuevo papel; para entenderlo habrá que referirse a lo que Massimo Cacciari<sup>7</sup> entiende como la característica primordial de la concepción de Roma como

6 Suburbanismo y el arte de la memoria, op. cit. Pág. 24 / Un nombre alterno para el método de loci, usado mayormente en el periodo medieval tardío y renacentista, y que involucra ya explícitamente la arquitectura, es el de *palacio de la memoria*.

7 Ver CACCIARI, Massimo, *La Città*, [2004]; versión castellana: *La Ciudad*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009. Págs. 13-16

ciudad: Cacciari propone para entender el urbanismo latino la idea –opuesta al helénico– de que la ciudad está fundada por un conjunto de personas con orígenes diversos pero con un objetivo común (la misma palabra *civitas* deriva de *civis* (ciudadano), mientras en el mundo helénico la raíz es *polis*, de la cual deriva *polites* lo cual nos da una idea muy clara del carácter centrípeto de la *polis* y centrífugo de la *civitas*), una ciudad que funda una civilización que está llamada a la expansión infinita dado que el objetivo común –y motivo fundacional– es precisamente la expansión de la ciudad, la idea de *imperium sin fine* que *grosso modo* puede entenderse como la unión de pueblos y naciones bajo de la ley (personificada en la imagen de la ciudad de Roma).<sup>8</sup>

Precisamente esta idea de la expansión de un imperio descartando la importancia de la genealogía o geografía y fundado bajo la idea de que “aquello que tenemos en común no tiene nada de originario, sino que es solamente un fin”, (y que en opinión de Cacciari es la génesis misma de la globalización), es

8 Cabría preguntarse si esta idea romana de expansión sostenida y permanente está emparentada con el fundamento capitalista de crecimiento sostenido.

lo que se transmite y adopta el cristianismo tras su institucionalización en el siglo IV dC y es lo que sustenta la evangelización como tarea fundamental de la iglesia cristiana.<sup>9</sup>

Heredadas las ideas de la *civitas augescens* al pensamiento cristiano, el *ars memorativa* en el contexto medieval sufre una profunda transformación desplazándose del dominio de la retórica al de la ética, y elevándola del rango de facultad al de virtud (si bien para Yates, esta transformación se da como consecuencia de la generalización de la práctica y difusión del *ars memorativa*, misma que “por medio de ejercicios, consejos y ejemplos pudieron llevar a la formación progresiva y a la transmisión de todo un capital de imágenes y lugares convencionales”<sup>10</sup> en la

9 Ver LLORCA, Bernardino, *Historia de la Iglesia Católica, Tomo I La Edad Antigua*, La Editorial Católica, Madrid, 1960. Pág. 6. En la misma doctrina católica se encuentra arraigada profundamente la idea que la Iglesia es heredera del imperio romano; al respecto cita el autor a Eusebio de Cesarea, al afirmar: “...el Imperio romano y el cristianismo se completan mutuamente, y el primero fue preparación del segundo.” Cabe señalar además, que el mismo título *católico* que se adjudica la principal rama de la iglesia cristiana viene del griego *katholikos* (universal, general), lo cual explicita la vocación expansiva del cristianismo institucional.

10 Suburbanismo y el arte de la memoria, op. cit. Pág. 24

época medieval; dicha explicación no contradice y más bien complementa la anterior), sustituyendo su función de técnica a didáctica (dejando de ser un recurso para recuperar lo que se “debe” recordar, y volviéndose un soporte para aquello que se “debe” recordar).

La memoria adopta una nueva relación con el paisaje construido, convergiendo la didáctica evangelizadora con el incipiente canon de imágenes y lugares producto de la enseñanza del *ars memorativa*: mención especial merece la *divina comedia* como evidencia de esta conjugación medieval entre memoria y lugar a través de la evangelización; más aún, André Corboz en su ensayo “La ciudad como templo” analiza y ejemplifica a través de numerosos esquemas y planos y sus representaciones cartográficas la manifestación in situ de representaciones cruciformes y trinitarias, evidenciando la asimilación de la ciudad como “un mapa mental, en el cual la localización relativa de los edificios religiosos, de los lugares consagrados, y el dibujo de los propios itinerarios, inscriben unos puntos de referencia y unos esquemas mnemotécnicos”,<sup>11</sup> de

11 CORBOZ, André, *La Ville comme temple en Compar(a)ison*, nº 2, Grenoble, 1994; en *Suburbanismo y el arte de la*



tal suerte que ya para la edad media, existe la evidencia de la ciudad plenamente conceptualizada en la mente de sus habitantes como un mapa mental donde el elemento representado es la memoria; precisamente la tesis que sustentaría más tarde Aldo Rossi al definir a la ciudad como el “*locus* de la memoria colectiva”<sup>12</sup> haciendo una clara alusión al *ars memorativa* de la antigüedad clásica. Surgen así los caminos procesionales y las representaciones figurativas didácticas de las catedrales... un ejemplo clarísimo –aunque tardío– de ello son los viacrucis en las ciudades coloniales americanas (ver fig. 2): un verdadero mapa simbólico implantado en el medio físico con el claro objetivo de transmitir la didáctica cristiana de la pasión de Cristo; a través de ellos la ciudad se re-semantiza en una proyección de la Jerusalén tardo romana. Por virtud de ello, todo el medio construido colonial es un campo de aprendizaje de la virtud cristiana.<sup>13</sup>

memoria, op. cit. Pág. 31

12 ROSSI, Aldo, *La arquitectura de la ciudad* [1966], Gustavo Gili, Barcelona, 2004. Pág. 226

13 Ver ARTIGAS, Juan Benito, *Arquitectura a cielo abierto*, edición de autor, México, 2004. A lo largo de su extenso trabajo de investigación, Artigas documenta una gran cantidad de casos donde la arquitectura religiosa no se limita a los templos o lugares de culto: en el periodo

De esta forma, se forja la génesis de lo que para el mundo occidental sería una relación indisoluble entre memoria y lugar. Una relación a partir de la cual –en palabras de Sébastien Marot “deberíamos ser capaces de entender mejor a las ciudades. Y no sólo en tanto que memorias pasivas y condicionantes, es decir, en tanto que acumulaciones especialmente densas de trazas y de recuerdos, sino también como memorias activas y condicionadas, es decir, como sistemas de lugares mnemotécnicos construidos”,<sup>14</sup> es decir que él mismo plantea ya dos formas en que se manifiesta la memoria dentro del ambiente construido de las ciudades, la primera pasiva (de la cual un ejemplo elocuente lo plantea Christine Boyer refiriéndose a las ciudades del siglo XIX que “se convirtieron de repente en unos retenedores tan pasivos, en unas vistas panorámicas dispuestas de manera tan plástica que ocultaban una realidad tan heterogénea”)<sup>15</sup> y la segunda activa. Dos posiciones antagónicas análogas a la dicotomía historia-memoria como la

novohispano la ciudad y la arquitectura religiosa estaban unidas sincréticamente.

14 *Suburbanismo y el arte de la memoria*, op. cit. Pág. 31

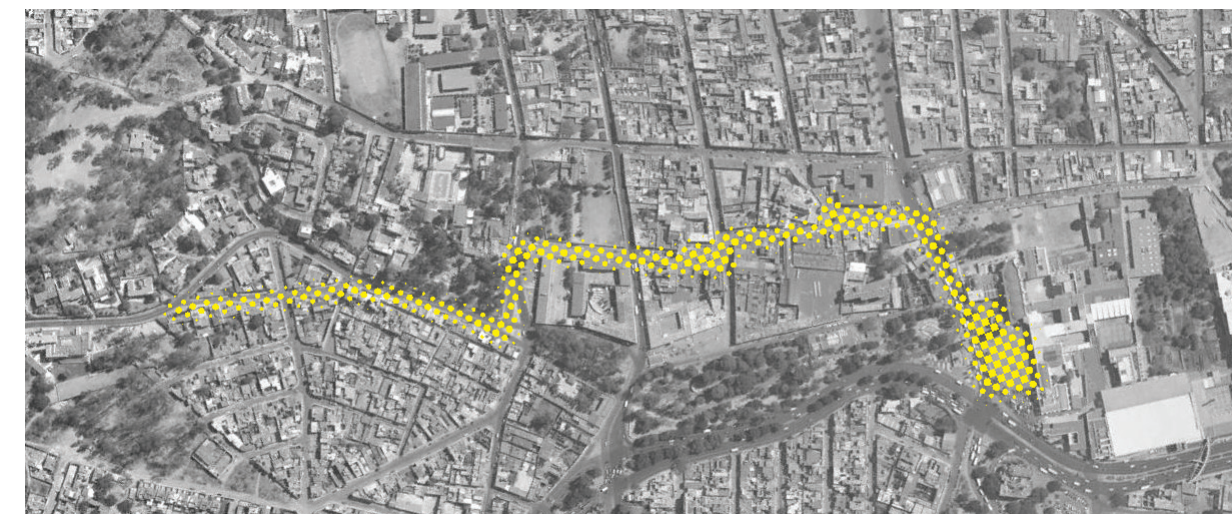
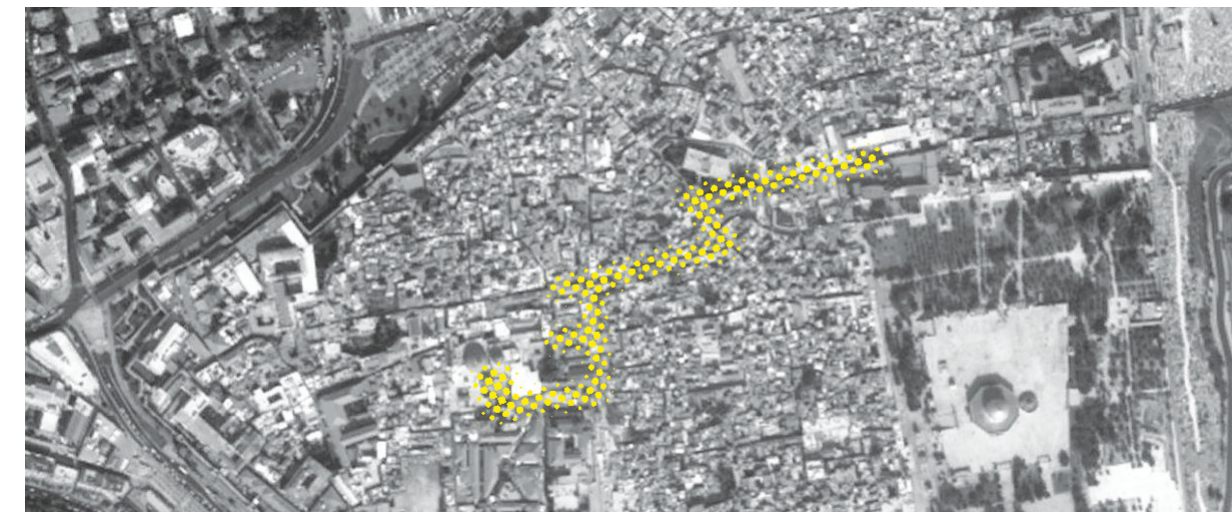
15 BOYER, Christine, *The City of Collective Memory*, MIT Press, Cambridge, 1996; en *Suburbanismo y el arte de la memoria*, op. cit. Pág. 31

Fig. 2- Jerusalén en América. El recorrido como ejercicio mnemotécnico

La arquitectura, la memoria y la ciudad están integradas en el *via crucis* que, implantado en la geografía americana, constituye un *locus* colectivo para la doctrina cristiana.

Arriba: recorrido del *via crucis* en Jerusalén.

Abajo: *via crucis* virreinal en la ciudad de Puebla.



entiende Pablo Sztulwark en su texto *Ciudad Memoria, Monumento, Lugar y Situación Urbana* donde, además, plantea cómo se construye el lugar a través de la memoria.<sup>16</sup>

### El lugar y el monumento, productos de la memoria en el espacio

En su texto de 2005, Pablo Sztulwark retoma la obra de Pierre Norá, y plantea en base a ello dos posiciones antagónicas de entender la relación con el pasado, y les asigna respectivamente dos formas de implantación en el medio físico: identificado con lo que se ha llamado la memoria pasiva, propone el concepto de *historia*<sup>17</sup> como un sistema rígido que se materializa en el *monumento*; de manera análoga, identificado con la memoria activa,

<sup>16</sup> SZTULWARK, Pablo, *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, en *Otra Mirada* N° 4, 2005.

<sup>17</sup> Para entender mejor este concepto, podríamos referirnos a lo que comúnmente llamamos historia oficial: un conjunto de datos, mitos y símbolos que sustentan el imaginario del estado nación como una construcción invariable e inmutable en el tiempo.

propone conservar el término *memoria*, y ubica en la construcción del lugar su materialización en el territorio. De esta forma, tenemos dos visiones contrapuestas que forman una dicotomía en donde el valor fundamental que las define y diferencia son los actores involucrados en su constitución: la *historia* se caracteriza por ser una forma gestionada y controlada de relación con el pasado, exclusiva y excluyente, en tanto **es construida desde el poder**; en ella la memoria “pierde toda espontaneidad”.<sup>18</sup> La *memoria*, por el contrario, se caracteriza por ser una creación espontánea en donde el pasado se relaciona con el presente de manera recombinante, **“un conjunto de fuerzas heterogéneas, y hasta contradictorias**, que afectan, alteran, suplementan un *objeto o un espacio* y lo transforman en *lugar*”.<sup>19</sup> Para entender la dinámica urbana derivada de la contraposición de ambas posturas, es im-

<sup>18</sup> NORA, Pierre, *Entre la memoria y la historia (Les lieux de memoire)*, Representations 26, University of California, 1989; en *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, op. cit. Pág. 2

<sup>19</sup> Ver *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, op. cit. Pág. 2. Resulta obvio que en esta heterogeneidad de fuerzas también cabe el poder, si bien de manera no exclusiva, es por ello que Sztulwark otorga a la historia un carácter impositivo, y a la memoria uno participativo.

portante entender su unidad básica de materialización: el objeto a través del cual la historia y la memoria se manifiestan en el territorio y lo transmutan.

El *monumento* tiene su origen en el siglo XIX en los albores del modernismo: para entender este proceso, es importante referirse al trabajo de Johanna Lozoya, quien recalca la importancia de la construcción de las identidades nacionalistas (identificadas como un proceso netamente moderno) en el proceso de *pasivización* de la construcción de la memoria: en este nuevo esquema, dice “los individuos y las comunidades se conciben como viajeros que son conducidos por potencias espirituales que actúan misteriosamente, cuasi ocultas e impersonales como son la estructura de clase, el inconsciente colectivo, el origen racial, la fe religiosa, la esencia del pueblo...”,<sup>20</sup> estas fuerzas que los conducen, concluye, de facto eliminan la responsabilidad de la acción en la causalidad histórica, y en cambio la hacen dependiente de un conjunto de atributos que crean la “identidad nacional” como categoría fija e inmutable. Tomando como base este análisis,

<sup>20</sup> LOZOYA, Johanna, *Ciudades Sitiadas*, Tusquets Editores, México D.F., 2010. Pág. 40

el *monumento* sería creado –designado, si se prefiere– para ser depositario estático de esa nueva memoria, en la cual la ciudad pierde toda relevancia en lo relativo a su representación (lo cual explicaría en gran medida porqué Boyer la denomina “retenedores pasivos”), quedando relegada la custodia de su memoria a los lugares hechos ex profeso convertidos en una suerte de archivo o banco de datos.

El *lugar*, por otro lado, no tiene una temporalidad precisa. Si el *monumento* está caracterizado por la implantación artificial de la memoria en un contenedor, el lugar por el contrario es la manifestación espontánea del acontecimiento, se podría afirmar incluso, que el *monumento* es la construcción inventada para controlar al *lugar*, de la misma manera que la *historia* es inventada para controlar la *memoria*; para hablar del *lugar*, Sztulwark se ocupa de la ciudad contemporánea en la cual, nos dice, “...afectada por el flujo de capitales, imágenes, personas, información, no hay lugares habitables generadores de sentido. **Hasta que los hay**. Cuando los hay –como resultado de una intervención– adviene el lugar, adviene la huella material que soporta



los sentidos.”<sup>21</sup> (ver *fig. 3*)

Así, equipara la condición preexistente de la ciudad contemporánea al territorio inmemorial para poder plantear la forma en que se implanta la memoria para construir lugar: no es que no exista una condición preexistente ni que la ciudad contemporánea sea una *tabula rasa* para la memoria,<sup>22</sup> si podemos partir de cero es precisamente porque la memoria es un acto recurrente que continuamente se está re significando: no es, como pretende el *monumento* un hecho estático en el tiempo y el espacio, sino un hecho dinámico –dialéctico, si se quiere- que forma parte del presente porque adquiere un significado en él y lo transforma; se podría afirmar, incluso, que la memoria activa es el mecanismo a través del cual el pasado se manifiesta en el presente,<sup>23</sup> y este

mecanismo se cristaliza en el advenimiento del *lugar*; de lo cual se desprende evidentemente que el lugar está en continua transformación y re significación y que puede aparecer o desaparecer, devolviendo su materialización a la categoría de territorio,<sup>24</sup> porque si algo es claro de todo esto es que el *lugar* utiliza la arquitectura como soporte pero la arquitectura en sí misma no tiene ningún valor sin el referente semántico que la memoria le imprime cuando lo transforma en *lugar*; lo cual en sí mismo podría ser la razón por la cual la creación de monumentos a través de la preservación tiene tan poco éxito en sociedades como la mexicana con un conflicto constante con su identificación con el pasado, más aún, ello constituiría un motivo para la invisibilización y destrucción de *lugares* que han dejado de serlo. Esta premisa, no obstante, genera una idea sumamente atractiva: pensar en la ciudad contem-

21 *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, op. cit. Pág. 3 (énfasis añadido)

22 Si bien la *territorialización*, como proceso fundamental de transformación de la ciudad contemporánea, implica esta tendencia de anular condiciones preexistentes. Esto se explora más detenidamente en la segunda parte de esta tesis.

23 La memoria pasiva –identificada con la historia, por algunos autores- sería entonces la destrucción de esa relación, considerando el pasado como una construcción acabada, y relegándolo a una posición inocua. Gran parte de esta pasivización de la memoria proviene de la

visión lineal del tiempo típica del capitalismo moderno en la cual el progreso, el desarrollo y la “nostalgia del futuro” son fuerzas rectoras; en este sentido, el pasado sería totalmente ajeno al presente, y es en este contexto precisamente que se inventa la *preservación*, como una necesidad de conservar los fósiles de un pasado mítico, extinto, para transformarlos en *monumentos*.

24 Este proceso es, de hecho característico de Iztacalco, y en gran medida su observación es el origen de este estudio.

Fig. 3- Lugar y monumento

Existe una diferencia sustancial en la forma en que surgen lugar y monumento, consecuencia de ello es la forma en que son vividos en el contexto urbano-arquitectónico. El lugar se apropia, y el monumento se contempla.

Arriba: A través de la interpelación, Tlatelolco ha devenido en lugar.

Abajo: El mito oficial ha constituido un monumento en Teotihuacan.



Archivo. La Jornada



Pablo Ramos



Randy Paris / CORBIS



Archivo. Presidencia de la República



poránea como un territorio inmemorial implica la posibilidad de re significarlo en cualquier dirección.

La memoria, dice Sztulwark “es un diálogo complejo e indeterminado entre espacio y tiempo”<sup>25</sup> y es por ello precisamente que requiere un lugar: un lugar no es solo un sitio, es también una acción el *tener lugar* y es a través de esta acción que el *territorio* se transforma en *lugar*. Para ejemplificarlo, podríamos referirnos al ejemplo clásico del origen del *ars memorativa* que propone Yates, y posteriormente retoma Sztulwark: después de que un terremoto destruyó una casa donde tenía lugar un banquete, Simónides de Ceos resulta el único sobreviviente; de entre las ruinas no queda nada reconocible, y entonces Simónides recurre a su memoria para reconstruir el hecho a partir de las huellas que permanecen, pudiendo identificar *en el presente* sus cuerpos; estas huellas son el lugar, y la acción de asignarles valores simbólicos para reconstruir a través de ellas es el *tener lugar*. Así, el lugar se convierte en un marcador para este mapa mental que representa la ciudad; y dentro de este proceso, Sztulwark nos propone a

<sup>25</sup> Ibídem, Pág. 3

la situación urbana como acción generadora de memoria –y por tanto de *lugar*- en la ciudad, y nos presenta cuatro categorías de ellas para comprender sus mecanismos:

La **interpelación** por el acontecimiento, determinada por el acontecimiento de un hecho que cambia el sentido del sitio: a partir de ese momento adquiere la consciencia del hecho y se imprima de él, convirtiéndose en un símbolo del acontecimiento –como es por ejemplo, la plaza de las tres culturas en Tlatelolco, donde cada cruce lleva la carga ineludible de la matanza de 1968: no es la plaza central de una unidad habitacional, es la plaza de la masacre-

La **experimentación**, resultado de una analogía con una situación o acontecimiento particular con el cual se establece un vínculo simbólico –como ejemplo nos pone al museo judío de Berlín, en el cual a través de la experimentación del vacío y la soledad se permite experimentar la ausencia de las víctimas del genocidio nazi-

La **inscripción social**, que sucede en un sitio dotado de un cierto sentido simbólico, en el cual al producirse el hecho, se transforma ese sentido y adquiere nuevos significados, ampliando y renovando el significado original –un

ejemplo elocuente es el “árbol de chicles” de Coyoacán: un árbol cuyo tronco está lleno de chicles, dejados por transeúntes y que ha sido limpiado en varias ocasiones, raspada su corteza, sólo para volver a llenarse de chicles en breve tiempo, como un acto de desafío.

Y finalmente la contingencia, surgida de manera espontánea como respuesta a un acontecimiento donde lo que transforma el sitio no es el acontecimiento, sino la respuesta frente a él, es decir que el sitio no absorbe la carga simbólica del acontecimiento, pero se vuelve un soporte para que se manifieste –por ejemplo el campamento de la CNTE en la plaza de la república, que al contrario de lo que sucede en Tlatelolco, no se vuelve “la plaza de la CNTE”, si bien se ha convertido en un referente para hablar de este movimiento.

Concluye finalmente Sztulwark, proponiendo la necesidad de adoptar una visión de la ciudad donde el lugar, generado a partir de unas situaciones urbanas que –como hemos visto- están actuando todo el tiempo produciéndose y produciéndonos, sustituya al monumento, como depositario de la memoria, es decir, de cambiar el modo

de ver la impronta de la memoria en el medio construido, para lo cual sería necesario “entrenar al cuerpo en el ejercicio de esta sensibilidad”<sup>26</sup>

Al respecto, sería muy interesante preguntarse: ¿basta con recuperar esta sensibilidad?; más aún, en los términos de la situación contemporánea donde la información ha sustituido la experiencia como forma de comunicación trans-temporal ¿es posible recuperarla? En su obra “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”,<sup>27</sup> Walter Benjamin propone que –en el caso del arte- no hay marcha atrás en la pérdida de su condición aurática,<sup>28</sup> y la obra de arte debe repensarse en términos de la sensibilidad contemporánea; sin pretender forzar la analogía, quizá podríamos encontrar un eco en el ámbito de la ciudad y la arquitectura: quizá nos encontremos en el umbral de encontrar nuevas relaciones entre

<sup>26</sup> Ibídem, Pág. 9

<sup>27</sup> BENJAMIN, Walter, *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit* [1936]; versión castellana: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, México, 2003.

<sup>28</sup> Para Benjamin, la obra de arte antes de su reproductibilidad estaba dotada de un sentido mágico-religioso que le otorgaba unicidad y autenticidad al cual llama *aura*. Este concepto se explora más detenidamente en el capítulo 3. Ver pág. 61

el pasado, el presente y el medio construido. La cuestión evidentemente abre más interrogantes de las pretende responder; baste por el momento, dejar la pregunta en el aire. bilidades- de que en las ciudades –otras ciudades- se generen estos lugares habitables generadores de sentido.

# 2

## Postmetrópolis

A lo largo de la primera parte, se ha tratado de describir cuál ha sido la relación entre la memoria y el medio construido. En ella se describe cómo el desarrollo de la arquitectura y la ciudad estuvo íntimamente ligado al ejercicio de la memoria en los albores de la civilización occidental, y que esta relación ha sido fundamental para entender la ciudad occidental hasta ahora; en cómo se expresa en el territorio, re semantizándolo y volviéndolo habitable. De ello se desprende, que hasta el estadio metropolitano<sup>1</sup> la memoria es una condición *sine qua non* para el devenir de la ciudad.

Sin embargo, un segundo elemento entra en consideración a todo ello: la ciudad de principios del siglo XXI no se parece en nada a ninguna ciudad que

conociéramos anteriormente: a partir del desarrollo de la tecnología de la información y las redes de comunicación digitales, la ciudad ha pasado por profundas transformaciones que la ha llevado a generar fenómenos nuevos de interacción y de relación con el sitio y sus habitantes; transformaciones que cuestionan la estructura misma de la ciudad, poniendo en entredicho la misma permanencia del concepto “ciudad”. En este panorama, es natural preguntarse cuál es la nueva condición y cuáles son las circunstancias bajo las cuales se transforma esta relación entre memoria y medio construido: en la “ciudad” del siglo XXI, ¿qué papel juega la memoria?, ¿dónde está representada, y qué nuevos significados imprime a sus objetos? No obstante, para ello es fundamental comprender primero qué principio rige esta nueva condición urbano-arquitectónica, y qué procesos se desprenden de él; para ello este trabajo se basa en las concepciones urbanas de lo que Carlos García Véllez llama *antípolis*,<sup>2</sup> Francesc Muñoz *ciudad*

<sup>1</sup> Ver *La Città*, op.cit. En este libro, Cacciari hace una clasificación cronológica de la evolución de las ciudades occidentales, considerando como metropolitano el estadio que corresponde a la ciudad industrial, desde los inicios de la industrialización hasta el desarrollo de las redes informáticas.

<sup>2</sup> Ver GARCÍA VELEZ, Carlos, *Antípolis*, Gustavo Gili, Barcelona, 2011. García Vázquez caracteriza las ciudades del “cinturón del sol” en Estados Unidos como las formas más concentradas de estos procesos. En su texto plantea incluso, cómo estas ciudades son pioneras en un nuevo paradigma urbano determinado por la negación de lo

territorio,<sup>3</sup> y de lo que Massimo Cacciari llama *postmetrópolis*.<sup>4</sup>

El origen de la postmetrópolis de Cacciari está cimentado en una concepción fundamental que tiene sus orígenes en la raíz misma de la sociedad moderna: la transformación que significó la adopción global del capitalismo industrializado en los siglos XIX y XX, y sus consecuencias (las grandes migraciones urbanas, la nueva estratificación social determinada por la posesión de los medios productivos), desplazaron paulatinamente lo simbólico por lo mercantil en los procesos de producción. En adelante, el mundo quedaba organizado en torno a una visión donde –en sus propias palabras– “cada sentido de la relación humana se reduce a la producción, el intercambio y el mercado”<sup>5</sup> de modo que absolutamente todo podía ser entendido como sujeto de mercantilización; así, la idea de máximo rendimiento y de crecimiento

que identifica como los valores fundamentales de la ciudad actual: la permanencia, la diversidad, la memoria y la consistencia. A este nuevo género de “ciudades” les llama *antípolis*.

3 Ver MUÑOZ, Francesc, *Urbanización*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008.

4 Ver *La Ciudad*, op. cit. Pág. 33

5 Ibídem Pág. 31

sostenido inherentes a la economía capitalista permearon la forma de pensar y hacer las ciudades; inaugurando a su vez la plenitud de lo que desde el siglo XVII se prefiguraba como una nueva sociedad.<sup>6</sup>

En este traslado de la ciudad hacia lo que Massimo Cacciari llama “la metrópoli del intelecto abstracto, dominado únicamente por el ‘fin’ de la producción y del intercambio de mercancías”<sup>7</sup>, la velocidad adquiere un papel fundamental: la ciudad adopta los criterios productivos como propios y empieza a re conceptualizarse en esos términos; súbitamente, términos esencialmente dependientes de la velocidad como *optimización y eficiencia* se introducen en la teoría urbana; es precisamente en esta búsqueda por la eficiencia que la ciudad metropolitana empieza a caracterizar las distancias –y consiguente-

6 En esencia, habría tenido lugar una revolución en la forma de pensar la ciudad: no es más la sede del *genos*, ni tampoco el locus de la memoria colectiva (categorías todas asociadas con la importancia simbólica): es la sede de la multiplicación del capital y la memoria como factor de cohesión pasa a segundo plano. La arquitectura y la ciudad dejan de pensarse en términos de la memoria para pensarse en términos del producto. Dejan de pensarse con respecto al pasado para pensarse con respecto al futuro.

7 Ibídem, op. cit. Pág. 56

mente el espacio- como el elemento que desperdicia su energía productiva: así como la fábrica busca eliminar el desperdicio para producir esencialmente *más y más rápido*, la optimización de la ciudad consiste en acortar distancias, un proceso que quisiera finalmente eliminar el espacio.<sup>8</sup>

El axioma es claro: menos tiempo, más ganancias; cuanto menos tarde una fábrica en producir un producto, más podrá hacer en el mismo tiempo, cuanto menos tarde un camión en recorrer un camino, más viajes hará; como concluye Cacciari –refiriéndose a la “metrópoli del intelecto abstracto”: “Es absolutamente ‘natural’ que el ‘cerebro’ de un sistema tal considere todo elemento espacial como un obstáculo, un lastre inútil, un residuo del pasado que hay que ‘idealizar’ y ‘volatilizar’”.<sup>9</sup>

La materialización de esta idea es lo

8 Al respecto, es importante hacer la siguiente aclaración: desde el principio se intuye que esta búsqueda de eliminar el espacio es fútil, dado que el espacio se mantiene incólume, no desaparece; por tanto los procesos que apuntan a su aniquilación operan en el campo de la percepción, en la lectura del espacio. Ello es el germen de la contradicción que supone la aparición de la virtualidad y que se desarrolla más adelante en el apartado *Disolución*. Ver págs. 47-48

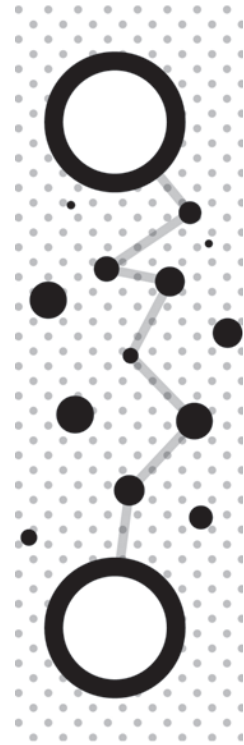
9 Ibídem, op. cit. Pág. 56

que origina los tres fenómenos en la percepción del espacio que nos permiten caracterizar a la ciudad postmetropolitana: se trata de la **síntesis**, la **compresión** y la **disolución**. Ya desde el inicio de la industrialización, el proceso de optimización echó mano de las incipientes tecnologías para acelerar la producción y el intercambio de mercancías: las cadenas de producción, la robótica por un lado, por el otro los automóviles, la aeronáutica... todo ello fue transformando gradualmente esta percepción del espacio creando las condiciones para el surgimiento del estadio metropolitano; la síntesis y la compresión son resultado de ello. Sin embargo, la gran revolución que dio pie al estadio postmetropolitano, fue el desarrollo de la telemática como una forma de comunicación instantánea, una condición que permitió superar por primera vez las limitantes temporales: si la ciudad metropolitana está condicionada por los ritmos de producción-reproducción, en la virtualidad la ciudad postmetropolitana pretende inaugurar un espacio basado en la vivencia de la ubicuidad y la inmediatez.

Conceptualmente, estos tres fenómenos pueden explicarse como arquetipos de tres etapas sucesivas en un proceso de disolución de la lectura del

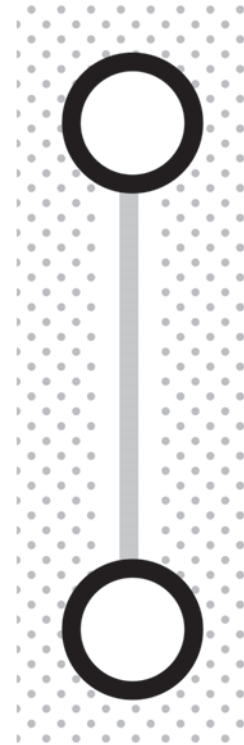
Fig. 4- Estadios de abstracción en la percepción del espacio

Esquema que muestra la forma en que se percibe el espacio en los 4 estadios propuestos de abstracción. Los círculos negros representan el origen/destino de un recorrido, el campo de fondo representa el espacio que los contiene y separa.



#### Tradicional

La lectura del espacio es continua. El espacio se percibe como una secuencia ininterrumpida de lugares significativos, el trayecto es distancia.



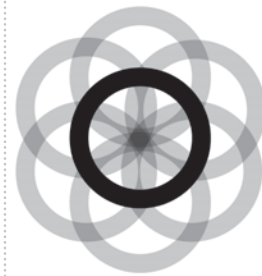
#### Síntesis

El espacio se homogeniza. El recorrido entre dos puntos se realiza en un campo homogéneo y anónimo, el trayecto se mide en tiempo.



#### Compresión

La percepción del espacio se reduce a un dato. El recorrido entre dos puntos se acorta al grado que la relación con el trayecto es mínima.



#### Disolución

Sensación de ubicuidad. A partir de cualquier sitio, cualquier otro es accesible: la percepción de estar en todos lados en todo momento.

espacio en el medio construido; que, sin embargo, en la realidad tendríamos que considerar como formas distintas dado que, por un lado coexisten en el mismo tiempo y muchas veces en el mismo lugar, y por otro, considerar la virtualidad absoluta como una posibilidad concreta es aún una labor más propia de la ciencia ficción dada la propia naturaleza del cuerpo físico. Así pues, en la postmetrópolis la percepción del espacio se sumerge en tres niveles de abstracción espacial que no son mutuamente excluyentes y que, como se verá en la tercera parte de esta tesis, van a definir la forma en que la memoria se implanta en la ciudad contemporánea. (ver fig. 4)

### Síntesis

La síntesis encuentra su origen en la aplicación de la técnica fordista como forma de producción en la ciudad metropolitana. Este tipo de producción consiste en dividir el proceso en etapas especializadas, de modo que se hace más eficiente la producción y se puede aumentar la calidad: un método conocido como *línea de producción* o *línea fordista*; como resultado de ello, se

pudo empezar a fabricar productos estandarizados a una escala cada vez mayor, sin embargo, la necesidad de masificar los procesos y tenerlos juntos en el mismo espacio físico como parte de una *línea de producción* supuso la creación de una nueva forma de organizar el espacio en torno a ellos, detonando el surgimiento de grandes polos de desarrollo caracterizados por los grandes espacios industriales<sup>10</sup> nutridos por zonas habitacionales y salpicados de centros de intercambio.

Esta división entre centro de producción (trabajo) y reproducción (vivienda) -hasta cierto punto natural dadas las necesidades espaciales de cada sector- es el origen de la zonificación característica de la forma clásica metropolitana,<sup>11</sup> y es también el origen de su forma clásica. Surge la fábrica como género arquitectónico, y la zona industrial como tipología urbana; y

<sup>10</sup> Cabe aclarar que las obras de infraestructura responden a este modelo de concentración de la producción e intercambio en un núcleo concentrado, es así cómo surgen las grandes metrópolis industriales del siglo XX: Londres, París, Milán... grandes centros industriales interconectados a través de múltiples canales de comunicación e intercambio.

<sup>11</sup> Aún hoy día planeamos las ciudades pensando en usos de suelo y zonas industriales, comerciales y habitacionales.



surge también la zona residencial, liberada la función habitacional del vínculo hasta entonces indisoluble con la producción, dando origen tanto a los barrios residenciales como a las colonias populares, dos caras de una misma moneda, caracterizadas ambas por una cierta homogeneidad en sus tipologías.<sup>12</sup>

Por otro lado, esta concentración y especialización significó para la ciudad la necesidad de desarrollar obras de infraestructura capaces de acoplarse a la incipiente masificación. De la idea de la ciudad como una máquina productiva –aunado al vertiginoso aumento de una población que sería a partir de este

momento mayoritariamente urbana<sup>13</sup> deriva la creación de avenidas, autopistas, sistemas de transporte masivo... soluciones para acortar la distancia entre dos puntos y consiguientemente el tiempo entre procesos. (ver fig. 5)

La síntesis, entonces, se presenta como la modificación en la percepción del espacio derivada de esta nueva forma de habitar, y de los modos de transportarse: la distancia antiguamente recorrida a pie se hace en tranvía, en auto, en tren... y la percepción del espacio alrededor se simplifica considerablemente. Consideremos un ejemplo: un traslado de 2.5 km con una rapidez aproximada de 5 km/h lleva media hora; en cambio en un tranvía con rapidez de 25 km/h toma 6 minutos. Como consecuencia, el tiempo de exposición para realizar la lectura del espacio disminuye considerablemente (en este caso en un 80%) y como resultado, se sintetiza la información. Es un proceso análogo a observar una fotografía con distintos grados de acercamiento: en un grado alto se pueden percibir los píxeles como unidades

<sup>12</sup> Son características de este momento tanto las mansiones eclécticas como las famosas "row houses". En el caso de la Ciudad de México son notables las colonias Juárez, San Rafael, Santa María la Ribera y Roma como ejemplo de las primeras zonas netamente habitacionales; posteriormente este concepto devendría en la creación del suburbio residencial como Chapultepec Heights (hoy Las lomas) o Polanco por un lado, y del suburbio obrero (la colonia popular y la unidad habitacional) como la Jardín Balbuena o el multifamiliar Presidente Miguel Alemán por el otro. Para un panorama amplio sobre la vivienda en la transición a la industrialización en el caso de la Ciudad de México, ver AYALA ALONSO, Enrique, *La idea de habitar. La Ciudad de México y sus casas 1750-1900*, UAM, México, D.F., 2009. y AYALA ALONSO, Enrique, *Casas del siglo XX*, CONACULTA, México, D.F., 2006.

<sup>13</sup> La transición a la industrialización tuvo como consecuencia que una gran parte de la población rural migrara a las ciudades para participar en estos procesos productivos en un proceso comúnmente llamado *éxodo rural*; como consecuencia de ello, se formó la clase obrera.

Fig. 5 Ciudad sintética

Plano urbano que representa la percepción de la ciudad tras el proceso de sintetización: el sitio se convierte en un mapa navegable a través de vías rápidas. Los resquicios entre ellas se convierten en zonas grises. En la imagen, la cacofonía monótona de la ciudad sintetizada.





individuales, sin embargo al alejarse los pixeles se perciben como parte de un continuo; de este modo, la síntesis opera sobre el espacio aumentando su escala considerablemente, permitiendo percibirlo como un conjunto sin características individuales. Lógicamente, la síntesis dio origen al suburbio –y sus derivados- como tipología urbana.<sup>14</sup>

### Compresión

Avanzado el proceso de industrialización, en el periodo de crecimiento económico posterior a las guerras mundiales, la Metrópolis empezó a experimentar su primera contradicción: su espacialidad estorbaba en su ánimo acelerador. Habiendo crecido y densificándose las ciudades, comenzaban a estrangular los polos que exigían celeridad en sus procesos; la solución fue clara: si el espacio es lo que se interponía entre dos puntos, era necesario des-

<sup>14</sup> Este concepto se explora más profundamente en el siguiente capítulo, sin embargo es importante recalcar la importancia del concepto de la síntesis en el origen de la vivienda moderna; el suburbio sería la cristalización de la vivienda en la ciudad metropolitana.

materializarlo. De este modo surgen las autopistas urbanas en sustitución de las avenidas, el subterráneo en sustitución del tranvía, las autopistas en sustitución de las carreteras... el “flujo” o la tendencia al movimiento, trataba de escapar del mundo físico aislándose, creando un nuevo espacio paralelo para dar cabida a la velocidad.

Pero quizá el fenómeno de compresión pueda ser mejor explicado si nos referimos a las palabras de Albert Pope: en su libro *Ladders*, Pope habla del Houston contemporáneo, y el cambio que operó en las ciudades norteamericanas del medio oeste cuando en 1956 entró en vigencia el *Interstate Highway System* (o la red de carreteras interestatales) y pasaron de estar configuradas en torno a la retícula Jeffersoniana, a convertirse en callejones sin salida articulados por autopistas (una constante que más tarde daría origen a las famosas urbanizaciones cerradas o *gated communities*),<sup>15</sup> al respecto dice “La gente ahora ya no vive en una anómala malla coordinada, sino al final de una senda particular, en el último callejón sin salida, en la última urbanización de una ciudad **cuya forma total es desco-**

<sup>15</sup> Ver *Antipolis*, op. cit. Págs. 55-60

**nocida e irrelevante”**;<sup>16</sup> es decir que para llegar de un punto a otro ya no es necesario *recorrer* el espacio intermedio, basta con *atravesarlo*.<sup>17</sup> De modo que estos nuevos elementos urbanos, las *vías de compresión*, cumplen la función de soporte para un medio diferente donde el tiempo transcurre más rápido, una suerte de agujero de gusano que conecta dos puntos sin tener que transitar la distancia que los separa: en virtud de ello –y forzando un poco la analogía-, el viaje en autopista se convierte en una auténtica máquina del tiempo.

La compresión, pues, se percibe como un fenómeno de acortamiento de las distancias: si la síntesis es resultado de la atención selectiva, la compresión directamente es la incapacidad para aprehender la información espacial que separa dos puntos debido a la ve-

<sup>16</sup> POPE, Albert, *Ladders*, Architecture at Rice/Princeton Architectural Press, Houston/New York, 1996. En *Urbanización*, op. cit. Pág. 57 (énfasis añadido)

<sup>17</sup> Para entender la importancia de la diferenciación entre *atravesar* y *recorrer*, es necesario referirse a su sentido literal: *recorrer* supone transitar de forma longitudinal un trayecto, en tanto que *atravesar* implica hacerlo de forma transversal. Si extrapolamos a un medio físico, es fácil deducir de ello que el recorrido, en oposición al *atravesamiento*, implica una máxima vivencia del trayecto.

locidad con que se recorre el trayecto entre ellos, se trata de lo que Muñoz define como “la aniquilación del espacio a manos del tiempo”.<sup>18</sup> A partir de este fenómeno se genera una vasta cantidad de *áreas grises*; identificadas con lo inaprehensible del espacio, es una especie de espacio residual localizado en la aberración espacio/temporal que supone recorrer distancias cada vez mayores en la misma unidad de tiempo: estas *áreas grises* son la porción de espacio que se comprime y en último grado desaparece. Es fundamental notar, no obstante, que la compresión transcurre en un medio físico; si bien lo que se persigue es acortarlo, minimizarlo, el objetivo es acercar dos puntos. (ver fig. 6)

Tomemos como ejemplo una comparación: en una avenida existen edificios, cruces, semáforos... elementos que segmentan el recorrido y le dan significado, funcionan como *marcadores*; en una *vía de compresión* en cambio (pensemos en el metro o en los segundos pisos del periférico) todo el trayecto es continuo y aislado del entorno, a lo largo de él únicamente se percibe el parámetro continuo del túnel: como si fuera

<sup>18</sup> Ver *Urbanización*, op. cit. Pág. 23





Fig. 6 Ciudad comprimida

Diagrama que muestra la percepción de la ciudad tras el proceso de compresión: todo cuanto se percibe de la ciudad son las vías de compresión y las múnadas. El resto se atraviesa por túneles y puentes. En la imagen, un paso a desnivel constituye una vía de compresión.

una tele transportación, lo que transcurre entre la incorporación y la salida de la vía **no es espacio, sino tiempo**. Las autopistas, por ejemplo, mantienen su autonomía frente al territorio de modo que lo atraviesan sin transformarlo, un proceso en el cual nunca dejan de ser esencialmente calles, los aviones por su parte, son cápsulas interurbanas que tampoco tocan nunca ese territorio; de modo que si aceptamos que la compresión es un fenómeno global, no será difícil imaginar la conurbación global que se propone como la siguiente etapa de la postmetrópolis: las grandes ciudades se conectan a través de sus autopistas y aeropuertos de modo que perceptivamente una persona nunca abandona la vivencia urbana, así se haya trasladado de Buenos Aires a Shanghái, recorriendo la mitad del mundo, y convirtiéndolo todo en un *área gris* en el proceso.<sup>19</sup> En este mundo distorsionado por la compresión, trasladarse de un pequeño pueblo de Tlaxcala a la Ciudad de Méxi-

co puede suponer una mayor aventura que viajar de ésta a Nueva Zelanda.

Finalmente, resulta que la compresión crea una nueva cartografía urbana, determinada por una tendencia centrípeta en sus elementos: es la era de los centros comerciales, los corporativos y los aeropuertos; se trata de nuevas tipologías arquitectónicas que contienen al universo en sí mismas, son las múnadas<sup>20</sup> de Carlos García Vélez: elementos que se presentan como un interior sin exterior y que –como hace decir a Rem Koolhaas– niegan a la ciudad porque son ciudades en sí mismos<sup>21</sup>. El otro elemento urbano-arquitectónico de la ciudad comprimida son las vías que conectan las múnadas, verdaderos túneles exentos del medio: se trata de las autopistas, las vías aéreas... como resultado, la ciudad comprimida –acotada por estos dos elementos– ha desarrollado una lógica que parece ser –en el sentido clásico– anti urbana.

Esta condición en opinión de García Vélez “completará el proceso de imple-

<sup>19</sup> De ello se deriva que las áreas grises no son sitios con una forma o tamaño determinados, se trata más bien de una lectura del espacio que de un espacio en sí mismo y está eminentemente ligada a la velocidad: la ecuación que establece que la velocidad es directamente proporcional al tamaño de las *áreas grises* que genera podría describir enteramente el fenómeno de la compresión espacial.

<sup>20</sup> Ver *Antipolis*, op. cit. Pág. 129

<sup>21</sup> Ver KOOLHAAS, Rem y MAU, Bruce, *Grandeza, o el problema de la talla*, Gustavo Gili, Barcelona, 2011. Págs. 495-516 en *Antipolis*, op. cit. Pág. 129



sión de Antípolis<sup>22</sup> es, sin embargo, también el punto de partida para lo que se aventura como el último grado de la abstracción espacial, se trata de la virtualidad, la condición donde el espacio se disuelve y pretende pasar de físico a digital.

### Disolución

El primer paso para la disolución fue probablemente la fusión de las tecnologías de la informática y la telemática, materializadas en lo que actualmente conocemos por Internet; es claro que desde el inicio las telecomunicaciones compartieron el ímpetu acelerador del capitalismo, prueba de ello es la aparición en el siglo XIX del telégrafo como primera forma de comunicación enteramente digital e instantánea; sin embargo, es hasta la aparición de las computadoras que adquiere plena potencialidad el intercambio de información a gran escala, y a raíz de ello se empieza a generar una nueva naturaleza: bien podríamos afirmar que la disolución se vale de un universo para-

22 *Antípolis*, op. cit. Pág. 131

lelo –utópico, en el sentido etimológico del término- donde la traslación de la materia a la información ha concluido el proceso acelerador del capitalismo, a falta de una palabra mejor, llamaremos a este universo “virtual”.

Pero, ¿qué significa la virtualidad? En el sentido etimológico, la palabra virtual proviene de virtud, lo que según Antoine Picon se entiende como una capacidad de acción, como una potencialidad;<sup>23</sup> en ese sentido, la virtualidad podría entenderse como una “realidad potencial” que se interrelaciona con la “realidad corriente”;<sup>24</sup> por ejemplo, el ejercicio formal de la arquitectura es un ejercicio de virtualidad –y materialización- en su etapa de proyecto; realizar un proyecto de cualquier índole es crear una realidad potencial con el objetivo que se concrete (ya en el siglo XVIII Étienne-Louis Boullée argumentaba en oposición a Vitrubio que el diseño dependía de la construcción de una imagen mental, y no de la construcción material<sup>25</sup>).

23 Ver PICON, Antoine, *Arquitectura, ciencia, tecnología y el reino de lo virtual* [2003] en *La digitalización toma el mando*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009. Pág. 125

24 Ambos términos corresponden a Antoine Picon

25 Ver *Arquitectura, ciencia, tecnología y el reino de lo virtual*, op. cit. Pág. 127

Este es el origen de la virtualidad que, sin embargo, sería transformado radicalmente con la aparición de las telecomunicaciones: a partir de la comunicación masiva e instantánea que supuso la aparición de la telemática, la dimensión virtual adquirió un nuevo significado, tendiente a una creciente independencia de la concreción de su potencialidad. La aparición de un tiempo real, donde la comunicación podía suceder de manera instantánea propició la colectivización de la virtualidad, lo que a su vez derivó en la creación de una alteridad; a partir de este momento advino un universo virtual que no dependía ya de su concreción en una realidad corriente.

Entonces, a la existencia de un universo físico limitado por el tiempo y el espacio, se añade uno virtual, moldeado según ciertas aspiraciones filosóficas (las mismas que dieron origen a la velocidad); ¿cuáles podrían ser sus relaciones? En un inicio, la aspiración a sustituir el universo físico con el virtual –ubicuo e instantáneo- es una condición real de la postmetrópolis, en tanto es más acorde con el precepto capitalista que pondera la velocidad.<sup>26</sup>

26 Resulta lógico que esta creciente necesidad de acel-

Sin embargo, para acceder a la ubicuidad, es necesario trasladarse al universo virtual, traducirse en información: es en el campo de la información que sucede la ciudad postmetropolitana, en su relación con lo físico. Virtualizar, entonces, es adquirir una presencia informática. Ya Massimo Cacciari plantea esta compleja cuestión a resolver: “La filosofía del *territorio* postmetropolitano parece exigir nuestra metamorfosis en almas puras, o en pura *dinamis*, energía intelectual”;<sup>27</sup> naturalmente, ello supone en esencia un problema filosófico que parte de la misma noción de existencia: “¿es posible eliminar el espacio mientras sigamos siendo cuerpos?”<sup>28</sup> Más aún, ¿una existencia que niegue la corporeidad puede considerarse existencia?<sup>29</sup>

eración encontrara su expresión natural en la inmediatez que caracteriza a las telecomunicaciones: no hay nada más rápido que lo instantáneo, claro que la instantaneidad conlleva a su vez la ubicuidad, porque si se puede estar instantáneamente en cualquier lado, se puede estar simultáneamente en todos lados

27 *La Ciudad*, op. cit. Pág. 45 (itálicas añadidas) / Para esta cita se respetó la palabra original del autor, si bien utiliza el concepto de territorio en un sentido diferente que el que se le ha dado en este texto. Para Cacciari, el territorio es el siguiente estadio urbano que –si bien no puede llamarse ciudad- dista mucho de ser el territorio inmemorial del que se ha hablado.

28 *La Ciudad*, op. cit. Pág. 47

29 Al respecto se podría argumentar, como de hecho lo

Ciertamente una cuestión complicada, que quizá compete más al ámbito de la filosofía, sin embargo, más allá de ello, es indudable que la sola presencia de un universo virtual ha transformado radicalmente la concepción del espacio físico, tomemos dos instancias por caso. En primer lugar, la tecnología de la imagen satelital y la fotografía a pie de calle que ofrece el *Google maps* y su *Street view*, han permitido “viajar” de forma virtual a diversas localidades del mundo en forma virtual; una herramienta que se ha vuelto común y que ofrece ya incluso recorridos detallados de sitios específicos, en múltiples casos permitiendo que las fotografías tomadas por usuarios se sumen a la nube de información que parece querer suplantar la experiencia del sitio. En segundo lugar, la aparición de dispositivos tecnológicos que permiten una sensación inmersiva como el *Oculus Rift* (una suerte de visor-pantalla que responde a los movimientos oculares y corpora-

---

hace Cacciari que la misma noción de naturaleza es esencialmente física (la palabra física, argumenta, deriva etimológicamente del griego *physis*, naturaleza), por lo cual la naturaleza humana es también eminentemente física; de lo cual deriva que la desaparición de un cuerpo material es un acto de deshumanización. Esta contradicción esencial será la que defina el futuro de la ciudad como un espacio físico. Ver *La Ciudad*, op. cit. Pág. 45

les para presentar una réplica exacta de visión periférica) en conjunción con software dedicado, ha logrado crear ambientes paralelos en los cuales se desarrollan percepciones y sensaciones totalmente desligadas de la percepción de la “realidad corriente”; tales vivencias pueden ser tan significativas que incluso han llevado a personas a manifestar: “Realmente vivo en *Skyrim*,<sup>30</sup> mi vida en la Tierra es sólo una ilusión”.<sup>31</sup>

Es claro que la existencia de un universo paralelo es ya una realidad incontrovertible, y esto ha transformado lo que esperamos de nuestra realidad; sin embargo también ha transformado la manera en que nos relacionamos con otras personas a partir de ello. Por un lado, la proyección de la persona al mundo virtual ha supuesto la aparición de lo que en la jerga cibernética se conoce como *avatares*, es decir, representaciones digitales que determinan la presencia

---

<sup>30</sup> *Skyrim* es un videojuego de aventuras publicado en 2011 que sigue el género de mundo abierto u *open world*, que consiste en poder deambular por un vasto *mundo* sin restricciones, emulando la libertad de movimiento de la vida real. Si bien no ofrece una sensación inmersiva, actualmente se desarrollan varios videojuegos del mismo género específicamente para usarse con la plataforma *Oculus Rift*, para lograr una “experiencia completa” al jugador.

<sup>31</sup> <http://9gag.com/gag/aVQzB7z>

en este universo: el mejor exponente del caso es la red social *Facebook*, en la cual través de fotografías, actualizaciones de estado e información personal se construye una personalidad virtual para interactuar con otros usuarios. A ello se suma la apariencia de presencia que ya desde 1980 Marvin Minsky denominó *telepresencia*,<sup>32</sup> y que Thomas B. Sheridan redefinió como *presencia* en 1992,<sup>33</sup> una aparente fusión entre el mundo físico y el mundo virtual que se robustece, al adquirir un lenguaje con características físicas a diferencia de la virtualidad abstracta de voz y datos (pensemos en la llamada *telecirugía*, por ejemplo, desarrollada para que un cirujano pueda operar a un paciente a cientos de kilómetros por medio de un brazo robótico que replica sus movimientos).

La misma producción y los intercambios empiezan a adaptarse a la virtualización del mundo físico (o la materialización del mundo virtual): tanto el comercio digital de compañías como Amazon, como las impresoras 3D planteadas como terminales de impresión

---

<sup>32</sup> Ver MINSKY, Marvin, *Telepresence* en *OMNI*, Junio 1980. Págs. 45-51

<sup>33</sup> SHERIDAN, T. B. (1992). *Presence: Teleoperators and Virtual Environments* (1). pp. 120-126

de un producto final... Todo lo anterior son primeros acercamientos a un mundo híbrido en el cual los límites de materialidad e inmaterialidad son cada vez menos claros, y que quizá prescindir de la ciudad para su existencia.

Si algo queda claro de todo ello, es que en el tercer estadio de abstracción, la percepción del espacio asume la representación para manifestarse. Si la disolución que esto supone generará alguna nueva tipología arquitectónica está aún por verse, lo que es claro, es que en el ámbito urbano, ya ha generado una ruptura con la ciudad metropolitana, pues su capacidad de ubicuidad –de la mano con el acceso generalizado de las telecomunicaciones- ha posibilitado la dispersión-atomización de las fuerzas que anteriormente se encontraban concentradas, lo cual por su parte ha derivado en una paulatina desconcentración territorial; así, para la década de 1990, Francesc Muñoz sostiene que ya se han manifestado las características incipientes que identifican lo llama la *ciudad territorio*: una ciudad donde los procesos de descentralización administrativa y de dispersión urbana y su consecuente dilatación física han logrado establecer funciones anteriormente reservadas a la ciudad en sitios hasta entonces al margen de los proce-



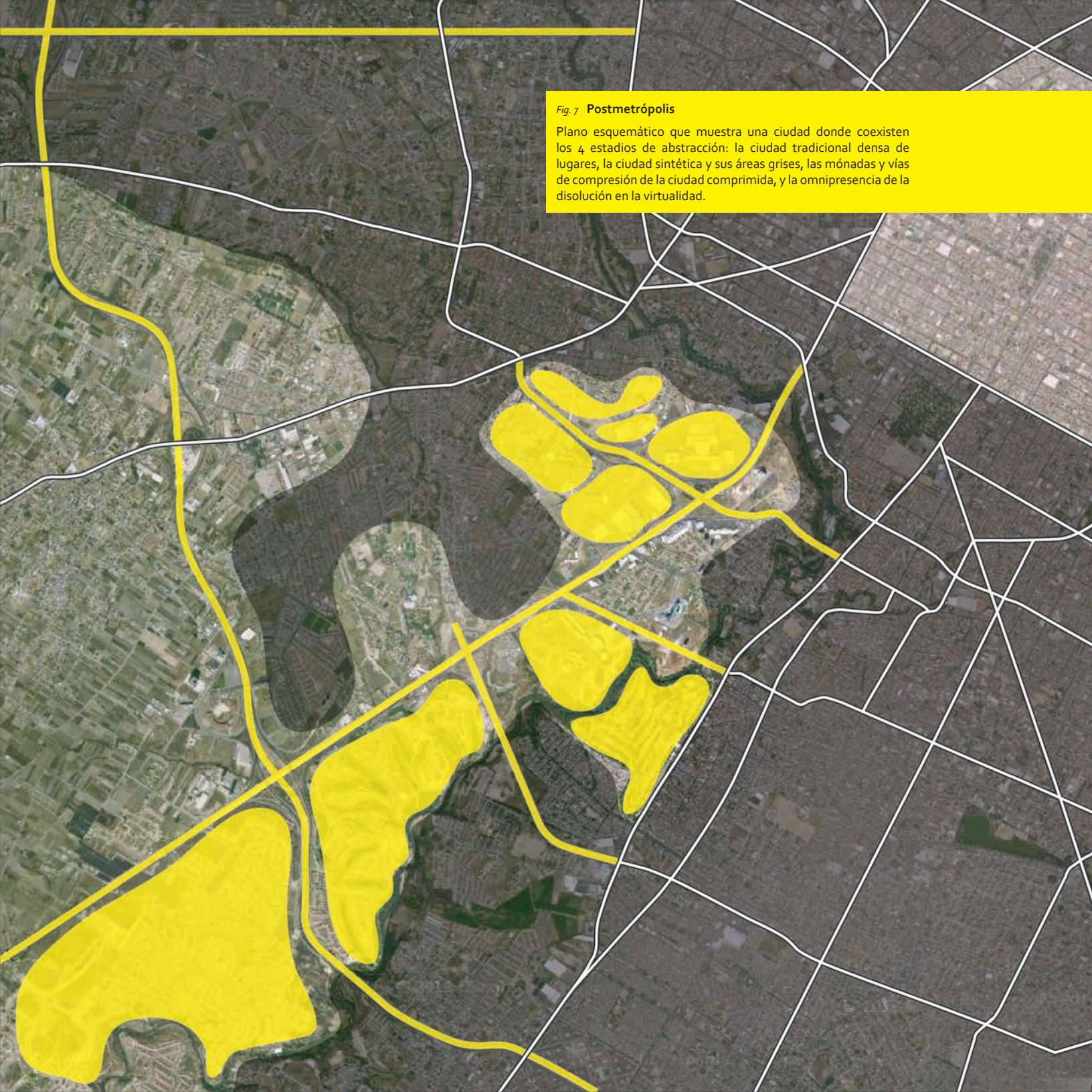


Fig. 7 Postmetrópolis

Plano esquemático que muestra una ciudad donde coexisten los 4 estadios de abstracción: la ciudad tradicional densa de lugares, la ciudad sintética y sus áreas grises, las mónadas y vías de compresión de la ciudad comprimida, y la omnipresencia de la disolución en la virtualidad.

sos de urbanización.<sup>34</sup>

La ciudad del espacio disuelto es la ciudad *territorio*,<sup>35</sup> una extensión de uso flexible, sin centro ni jerarquía, y definida fundamentalmente por la movilidad y la multiplicidad (sus habitantes, dice, no están limitados a los residentes: son también los usuarios y los visitantes; y además están compartidos *entre lugares*);<sup>36</sup> en contraposición a las analogías de mancha de aceite o de red que son aplicadas a la ciudad metropolitana, propone la del rizoma urbano, derivada del pensamiento filosófico de Gilles Deleuze y Felix Guattari, que “estaría constituido por territorios con características diferentes y relaciones que se situarían más allá de los criterios dicotómicos de la *biunicidad*. Por tanto, relaciones más complejas que

las definidas por las típicas dicotomías centro-periferia o campo-ciudad.”<sup>37</sup> Si en la metrópolis moderna se viajaba por una autopista para llegar a un centro comercial, en postmetrópolis se realizan compras desde una pantalla, los sitios de consumo no tienen ya necesariamente un soporte físico ni un horario. Como metáfora de la forma en que se mide el tiempo, el reloj de la fábrica ha sido sustituido por el reloj de la computadora que está perpetuamente corriendo y que dicta el tiempo real.<sup>38</sup>

Por supuesto, una observación somera en una ciudad cualquiera será suficiente para identificar la coexistencia de estos tres estadios y aún de la ciudad tradicional en un mismo sitio; por ello no sorprende que la vivencia del medio urbano-arquitectónico contemporáneo más parece un *collage* de situaciones donde la lectura del espacio brinca repetidamente de uno a otro (ver *fig. 7*), y donde en el mismo entorno urbano podemos viajar entre mónadas, áreas grises y centros de barrio, cambiando

<sup>34</sup> *Urbanización*, op. cit. Pág. 16

<sup>35</sup> Ver *Urbanización*, op. cit. Pág. 16 En realidad, Francisc Muñoz propone la sustitución del término ciudad por el de territorio, dado que diagnostica la desaparición de la ciudad como la conocemos. Para fines prácticos y comparativos, en este texto se agrega el término ciudad a la terminología de F.M. Resulta particularmente interesante considerar el arco que describe la implantación de la memoria en el medio construido, si se considera que el estadio inmemorial y primigenio es precisamente el territorio, en la ciudad postmetropolitana se plantea el regreso a este estadio; declarando *de facto* la independencia de la memoria y su soporte físico.

<sup>36</sup> Ver *Urbanización*, op. cit. Pág. 28

<sup>37</sup> *Urbanización*, op. cit. Pág. 29

<sup>38</sup> VIRILIO, Paul, *Cybermonde. La politique du pire* [1996]; versión castellana: *El cibermondo. La política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1997. Pág. 17; en *Urbanización*, op. cit. Pág. 23



la percepción de escala y velocidad en el proceso: depende donde se le mire, una autopista urbana puede ser una vía para acercar en tiempo dos puntos distantes o bien un paramento que separa dos puntos cercanos. Si algo, el medio construido contemporáneo es un palimpsesto de situaciones heterogéneas frente a las cuales no existe una única interpretación.

# 3

## Memoria postmetropolitana

Ya en el primer capítulo, donde se habla de la memoria, se plantea el surgimiento de una dicotomía entre historia-monumento y memoria-lugar como una cuestión trascendental, en torno a la cual se van a definir todos los procesos de relación del medio construido con el pasado. La ciudad metropolitana como el escenario donde los procesos de aceleración generan nuevas dinámicas espaciales, y el campo donde se establecen nuevas relaciones de este espacio con su dimensión simbólica, es donde se va a desarrollar esta antítesis de manera más intensa; y es en la postmetrópolis donde se resuelve para configurar sus formas actuales.

Entonces, ¿Qué significa para la relación entre el medio construido (y la implantación de la memoria en él) la existencia de una ciudad postmetropolitana? Tanto el lugar como el monumento son materializaciones de la memoria social en el espacio y, como tal, depositarios de su valor simbólico. Por ello, en el momento en que la ciudad

empieza a sufrir transformaciones, y a consecuencia de ellas, un cambio en la percepción del espacio, es lógico suponer que su contenido simbólico se vea transformado también, en consecuencia.

Hasta el surgimiento de la postmetrópolis, la memoria era una condición necesaria para la ciudad, dado que le daba orden, estructura y coherencia, creando y transmitiendo su valor simbólico; la ciudad, precisamente, se diferenciaba del territorio en su calidad de mapa mnemotécnico. Tras los procesos de abstracción espacial, la frontera entre ciudad y territorio se desdibuja, y todo el medio construido adquiere otras cualidades; el resultado es un fenómeno doble: por un lado, tiene un componente físico –terreno– en el cual los fenómenos de síntesis y compresión desembocan en la banalización de la ciudad, diluyendo su valor simbólico al punto del desvanecimiento; por el otro, tiene un componente que se expresa en el campo de la virtualidad, que se materializa en la sustitución del territorio por el ícono.

Naturalmente, al igual que en los estadios de abstracción espacial, es imposible hablar de acontecimientos aislados. Ambas condiciones se expresan en dis-

tintos grados en las ciudades contemporáneas y se interrelacionan de forma compleja y en ocasiones variable; sin embargo, para poder entenderlas es mejor tratarlas como acontecimientos acotados espacialmente y relacionados sucesivamente; hablamos de ellos como hablamos de arquetipos, si los enumeramos cronológicamente es por orden de aparición, lo cual no significa que hayan suprimido los anteriores.

### El espacio físico.

La síntesis en el espacio implicó un cambio de escala, y con ello, una visión distorsionada del mismo; súbitamente iglesias, mercados, palacios, puentes, árboles... todos los elementos mnemotécnicos de la ciudad desfilaban frente a los ojos de sus habitantes como las páginas de un libro pasadas de corrido. En un escenario tal, era imposible “leer” todos los detalles del texto, y en concordancia, los antiguos centros urbanos diversos e ineficientes se vieron desposeídos de su importancia simbólica; las fábricas, como hemos dicho, reemplazaron a las iglesias, a los ayuntamientos, a las plazas, y todo cuanto no pudo ser asimilado y re proyectado

en función de su valor, desapareció. Surge así el concepto de centro histórico, un lugar congelado en el cual se representa la historia de la ciudad;<sup>1</sup> un *monumento*,<sup>2</sup> en el mejor sentido de como lo plantea Sztulwark.<sup>3</sup>

Concurrentemente el tránsito a la ciudad metropolitana, permitió relegar la memoria a la institución histórica, materializada en un conjunto de sitios estáticos, creando un discurso en torno a ellos y confiriéndoles la totalidad de la carga simbólica de la ciudad, y liberando, por otra parte, al resto de la ciudad de su contenido. Este proceso abrió la puerta para la homogeneización de una trama urbana relegada a calidad de fondo para los monumentos; los elementos arquitectónicos no tienen en adelante la responsabilidad

1 Ver *La Ciudad*, op. cit. Pág. 31-32. Este proceso de asimilación en función del valor será, en la ciudad post-metropolitana, el precursor de la iconificación.

2 El monumento es la respuesta a la crisis identitaria que surge con la homogeneización de la metrópoli, se convierte en una especie de “banco” depositario de la historia colectiva y como tal adquiere una forma estática que necesita ser preservada. La preservación puede considerarse, de hecho, un resultado de esta incipiente contradicción entre el pasado y el presente del entorno construido, y sería, bajo esta óptica, una actividad encargada de generar monumentos.

3 Ver *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, op. cit. Pág. 2

de conformar el conjunto urbano, y se vuelven egoístas, ensimismados. Después de ello, son posibles los conjuntos uniformes, las unidades de interés social... enormes masas de construcciones indiferenciadas en el conjunto, regidas bajo el principio de la máxima ganancia y la máxima explotación del espacio;<sup>4</sup> donde la homogenización, el anonimato y el solipsismo van de la mano y donde no existe la unicidad y originalidad que requiere el advenimiento del lugar.

Pero ¿qué pasa con los lugares? La *historificación* de la memoria procuró suplantar el lugar con el monumento, sin embargo, la ciudad metropolitana aún tiene una trama densa: no es casual que cada uno de los ejemplos que plantea Pablo Sztulwark en su texto *Ciudad Memoria, Monumento, Lugar y Situación Urbana* tiene lugar en el siglo XX y en la ciudad metropolitana. En el primer estadio de abstracción, la lectura del espacio se ve simplificada pero aún conserva su potencialidad: si bien es cierto que el cambio a la metrópoli eliminó el sentido de la mayor parte de la ciudad antigua, también lo es que abrió la posibilidad de imprimir otros

4 Ver *Urbanismo informal y autoconstrucción*, op. cit.

más acordes a su lógica, generalmente de manera paralela y a veces a contrapelo de la imposición institucional que supone el monumento; así, el lugar acoge dos vertientes: el lugar *social*, generalmente político que adviene en lugares específicos en la ciudad homogénea, devenida en anónima; y el lugar *individual*, compartido por un grupo pequeño de individuos, que adviene en el interior de la homogeneidad y que se comunica mediante un código cerrado. En ambos el lugar se comporta ya no como los átomos del entramado urbano-arquitectónico, sino como la isla en el territorio. En adelante el lugar es el marcador de un territorio esencialmente anónimo.

El fenómeno de compresión requiere una escala aún mayor, en la cual los intersticios llanamente desaparecen, claro que una ciudad con estas características es eminentemente diseñada, por la cantidad de recursos que demandan obras de semejante tamaño; entonces, ante la falta de una arquitectura vernácula, y en la crisis del anonimato de la ciudad no monumental, surgen arquitecturas que fácilmente podríamos llamar genéricas y que se valen de los procesos que Zaida Muxí –recuperando los términos de Jeremy Rifkin y John Hannigan, respectivamente- identifica

como McDonaldización y Disneylandificación. Es la arquitectura de los desarrollos cerrados, los centros comerciales, los barrios financieros y los centros de convenciones... que conciben la arquitectura como entretenimiento: “Ambos procesos apuntarían a **momificar, congelar y simular la vida urbana**, a partir del riesgo sin riesgo, de la máxima oferta (aparente) de diversión, una especie de embobamiento y embotamiento de la sociedad por el consumo.”<sup>5</sup>

Claramente existe una diversidad de factores que generan los fenómenos de McDonaldización y Disneylandificación, como apunta Carlos García Vázquez, que identifica entre sus causas la contradicción que supone el vivir en un entorno insustancial con una mentalidad conservadora típica del *neoon*, la encarnación del burgués posmoderno;<sup>6</sup> sin embargo, desde el punto de vista simbólico, su existencia apunta a remediar una crisis que se identifica con la existencia de una ciudad eminentemente anónima, pero

5 MUXÍ, Zaida, *Buenos Aires en los '90 y otras consecuencias de la ciudad global*, [http://www.cafedelasciudades.com.ar/tendencias\\_24\\_2.htm](http://www.cafedelasciudades.com.ar/tendencias_24_2.htm) (énfasis en el original)

6 Ver *Antipolís*, op. cit. Pág. 85

¿a qué se refieren dichos fenómenos? En primera instancia la McDonaldización es la aparición de una arquitectura aparentemente diversificada, donde cada elección ha sido cuidadosamente pre establecida en un catálogo –un menú, en analogía a la comida rápida- que es invariable geográfica y temporalmente; se trata de la ilusión de elección en un ambiente controlado y monótono. La Disneylandificación, por otro lado, ocurre como una hipertrofia del monumento; se trata de ambientes estridentes y aturdidores dominados por la simulación historicista, sitios controlados como un parque de diversiones donde detrás de la fachada de diversión existe un sofisticado mecanismo de control.

Ambos procesos generalmente se complementan en las mónadas, características de la compresión, que pretenden sustituir la trama urbana por unidades de origen/destino; así, por ejemplo, aparecen los centros comerciales temáticos como *Mundo E*, en Naucalpan o –paradigmáticamente- *The Venetian* en Las Vegas; desarrollos residenciales como *La Vista Country Club*, en Puebla; y hoteles como el *Mayan Palace* en La Riviera Maya; elementos volcados en sí mismos y enchufados a las *vías de compresión* capitalizando la *apariencia*

*de lugar* con un sustituto artificial; sustituyendo semántica con estridencia, y contribuyendo a transformar la vivencia urbana en una cacofonía monótona. En consecuencia, estos cuerpitos colosales metáforas del solipsismo posmoderno, se insertan en la ciudad “cada vez con mayor esfuerzo, puesto que en la indiferencia del territorio ya es casi imposible emerger de verdad”,<sup>7</sup> evidentemente el potencial que tienen para devenir en lugares es prácticamente nulo dada su calidad aséptica y anestesiada, pero sobre todo por ser sitios perennemente controlados; en algunos casos, sin embargo, es posible que pasen a engrosar en catálogo de monumentos de la ciudad.

### **El espacio representado.**

En el capítulo anterior se abordó cómo en el estadio de disolución, el espacio abandona la percepción de un medio físico para volverse una representación en un universo virtual. Esto, evidentemente representa un conflicto mayor para la dimensión simbólica de

7 *La Ciudad*, op. cit. Pág. 50

la ciudad, siendo que hasta este punto había estado necesariamente relacionada con el espacio tangible.

El dilema radica en la concepción misma de la virtualidad: ateniéndose al significado etimológico de la palabra, la virtualidad no puede ser natural, en tanto no tiene una propiedad física; es por tanto, indefectiblemente artificial. Ello hace que sea potencialmente imposible que sea sujeto del advenimiento del lugar, en tanto el lugar es una creación espontánea, y la característica de la información –que es la materia de la virtualidad- es que requiere ser creada, lo cual implica un control, y una forma de comunicación unidireccional; la virtualidad no admite réplicas, es un discurso que sólo permite ser aceptado o rechazado. Es por ello que el monumento es la única forma en que la “memoria” (más bien la historia) puede proyectarse a la virtualidad: en la ciudad postmetropolitana de la disolución el lugar –y por ende la memoria- no tiene cabida.

Al inicio del capítulo se habló de dos procesos paralelos análogos a la dicotomía historia/memoria y monumento/lugar presentes en la ciudad metropolitana. Frente a ellos, podemos ubicar la iconificación y la disolución, como

procesos derivados del tránsito de las ciudades a un estadio postmetropolitano: la iconificación, como se ha planteado, consiste en la hipertrofia del monumento, una historificación de la memoria gestionada en la virtualidad; pero ¿cómo se construye, y cómo funciona la iconificación?

Tomemos por caso la Quinta Casa de Correos de la Ciudad de México. Construido en la época porfiriana, el también llamado Palacio Postal fue proyectado con una fuerte carga simbólica articulada alrededor del discurso del progreso y la modernización propios del inicio de la era industrial, el edificio representaba además el poder del estado central y secular, así como un nodo central para las comunicaciones de los habitantes de la capital con el resto del país y del mundo; podemos pensar que el palacio postal fue para los habitantes de la capital mexicana del primer tercio el siglo XX un centro de gravedad su mapa simbólico. Hoy día, superada la comunicación postal con formas tecnológicas infinitamente más veloces, el palacio postal perdió toda su importancia funcional como nodo; sin embargo más allá de eso, el edificio actualmente sigue siendo una referencia en el centro histórico de la Ciudad de México como ejemplo de la

“arquitectura ecléctica porfiriana”, de lo cual podríamos pensar que su valor simbólico se ha conservado, o más bien resignificado, pero ¿bajo qué términos?

Pensar en el Palacio Postal es pensar también en las pirámides de Teotihuacan, en la Torre Eiffel, en el Taj Mahal... figuras icónicas<sup>8</sup> de las ciudades que tienen una fuerte presencia simbólica de modo tal que configuran la representación de la ciudad en torno a ellas (¿quién se imagina Nueva York sin en Empire State, o Agra sin el Taj Mahal?), más aún, resulta imposible imaginar Agra sin el Taj Mahal pero es perfectamente lógico imaginar el Taj Mahal sin Agra, es más, quien imagina la obra maestra de la arquitectura mogol difícilmente tendrá alguna referencia de la ciudad donde se encuentra. De este modo devienen los *landmarks* en presencias icónicas (si entendemos la palabra desde su acepción original que parte del griego *eikon*, imagen) de una realidad construida, la suplantación de la realidad por la representación.

<sup>8</sup> En inglés se ha acuñado, para referirse a ellos el término *landmark* que literalmente significa marca en la tierra, lo cual alude a su condición primaria de lugar en el sentido de memoria implantada en el sitio; no obstante las connotaciones actuales del *landmark* no podrían estar más lejos de este concepto.

Este fenómeno sin duda no es un fenómeno nuevo, la sintetización de la complejidad de un lugar en una imagen es algo hasta cierto punto corriente en la historia occidental; no es difícil encontrar en documentos de todas las épocas multitud de representaciones en donde un edificio o una vista sintetizada representa una ciudad (Constantinopla y Jerusalén son especialmente prolíficas en este respecto con Santa Sofía y el Templo de Salomón respectivamente), ¿dónde estriba entonces la diferencia? En el conflicto entre lo simbólico y lo textual. Si bien es cierto que la representación en esencia consiste en sustituir una parte de la realidad por una forma sintética, también lo es que en esa transposición está implícito el reconocimiento de subordinación de la representación frente a la realidad.

Hasta mediados del siglo XIX, las artes plásticas conjuntaban dos principios esenciales en la representación: la expresión simbólica y la replicación de la realidad. Limitadas por las posibilidades técnicas de la época, no existía una diferencia entre objetividad o subjetividad, dando como resultado que la visión de la realidad externa estaba necesariamente imbuida de contenido simbólico, los retratos, por ejemplo, eran una mezcla de exactitud anatómi-

ca y proyección psicológica donde cada decisión tenía un significado: la iluminación, el color, las proporciones... nada era fortuito en estas imágenes que, no obstante, pretendían a su vez replicar la realidad.

La invención de la fotografía y con ella la duplicación exacta e indiscriminada de la realidad hizo posible escindir la visión objetiva de la subjetiva, liberando por otro lado a las artes plásticas de la búsqueda de la exactitud en la imagen:<sup>9</sup> en adelante la fotografía adoptó la función de replicar la realidad, en tanto que las artes plásticas la de la expresión simbólica. Consecuentemente, esta escisión hizo posible que la fotografía adquiriera una autoridad de *vera icon*<sup>10</sup> frente al resto de las ar-

<sup>9</sup> Esta escisión fue especialmente prolífica en el campo de las artes plásticas, pues fue este fenómeno el que creó el campo fértil para la aparición de las vanguardias artísticas de fines del siglo XIX y principios del XX.

<sup>10</sup> La frase latina *vera icon* (verdadera imagen) usada en la terminología católica, se refiere a la imagen del rostro de Cristo dejado en el pañuelo de Verónica durante su pasión; alude, pues, a la identificación de lo real –o verdadero– con la imagen plasmada, es en este sentido que se utiliza esta frase. Por otro lado, el origen milagroso de la *vera icon* deja claro que la reproducción exacta o fiel sólo es posible si se elimina la subjetividad inherente a la creación humana, una condición que –fuera del milagroso– es posible por medio de la tecnología. Este mismo argumento, empero, se podría usar posteriormente para



Fig. 8- Avatar inverso

La personalidad virtual ha cobrado tal significación, que el objeto representado se ha convertido en su mero soporte en el mundo físico: la experiencia ha sido aniquilada, queda la representación.

Arriba: Madonna, un ícono del entretenimiento y la construcción de imagen.

Abajo: La Torre Eiffel, quizá el *landmark* más reconocido a nivel mundial.



tes, consiguiendo con ello liberarse de la subordinación a la realidad, e identificarse con ella en una relación de paridad; es así cómo conceptualmente la fotografía consigue identificarse completamente con la realidad, en tanto visión objetiva<sup>11</sup> -y por ende verdadera- de ella: Si la imagen representada no es una interpretación sino una duplicación de la realidad, la imagen es realidad.

En la ciudad contemporánea la crisis que significa la huida a la virtualidad encuentra en este fenómeno el medio para resignificar el valor simbólico de la historia como memoria gestionada. Para ello, traslada a la virtualidad los valores asociados a la producción del monumento como depositario de la memoria: de pronto aparecen las postales y las imágenes publicitarias en torno a las cuales se entreteje el tejido

simbólico del sitio. Bajo este artificio, la Torre Eiffel no representa ya a París, más bien la imagen que se nos presenta de la Torre Eiffel en un atardecer maravilloso es París. Es por ello que resulta tan odioso encontrarse de frente a estos edificios y reconocer la contradicción entre la virtualidad y el mundo físico: encontrarse frente al Taj Mahal y darse cuenta que junto a él existe una ciénaga inmunda, que a escasos metros de las pirámides de Giza se desparrama el suburbio del Cairo, que del “pueblo mágico” de Iztacalco queda sólo una parroquia enclavada en una colonia popular como cualquiera... en suma, que la imagen no se corresponde con la realidad, o mejor, que la realidad no se corresponde con la imagen. El edificio se ha degradado hasta convertirse en un *avatar* inverso<sup>12</sup> que, como ocurre

argumentar la infidelidad de la fotografía en tanto aún la cámara es manipulada por la acción humana.

<sup>11</sup> Huelga decir que la fotografía no es ni mucho menos una reproducción objetiva; del mundo ni está liberada de una visión parcial, simbólica o construida del mismo por parte de su autor, sin embargo la misma idea de la fotografía como reproducción de la realidad es muy poderosa; como demuestran las posibilidades de la publicidad que a través de imágenes consiguen insuflar una sensación de realidad en la fantasía que presentan como el objeto del deseo.

<sup>12</sup> Naturalmente, la imagen fotográfica precede a la *iconificación*: desde antes de la era postmetropolitana la publicidad ya deformaba la forma en que percibimos la realidad a través de la construcción de la imagen. El evento realmente novedoso en todo ello, es que a partir del advenimiento de la virtualidad, existe un universo virtual al cual referenciar la imagen, y por tanto es posible el advenimiento del ícono: esencialmente el proceso de iconificación es revertir la representación, pasar de una situación donde la imagen es el *avatar* del lugar, a convertir el lugar en *avatar* de la imagen; es por ello que es necesario que exista una realidad virtual capaz de contener a la imagen como el ente *real*. Esta condición se cumple sólo

con las estrellas de cine, existe sólo en la impresión o la pantalla, quedando reducida su existencia en el mundo físico a un mero soporte de su imagen, proyectado el simbolismo a la virtualidad. En este sentido, la imagen pretende ser *más real* que la realidad.<sup>13</sup> (ver *fig. 8*)

Finalmente, el ícono ha logrado posicionarse como la forma válida de memoria para el estadio postmetropolitano: si desde el inicio de la modernidad el monumento se consideró el depositario real por parte de quien gestiona la memoria, en la época contemporánea es el ícono quien pasa a ocupar su función, siendo a su vez un depositario infinitamente más expansivo y controlado, sin embargo, si bien es cierto que el ícono es la manera institucionalizada, también lo es que, como plantea Pablo Sztulwark, existen –aún en el ámbito urbano-arquitectónico contemporáneo– maneras en las que la memoria se manifiesta.

---

tras la aparición de la virtualidad.

<sup>13</sup> Existe al respecto un concepto interesantísimo denominado la *realidad aumentada*: se trata de una forma de ver al mundo donde la virtualidad y la realidad se funden en una sola vivencia en *tiempo real*, así, por ejemplo a través de dispositivos electrónicos se puede acceder a distintas capas de información asociadas al sitio –datos históricos, actualizaciones sociales, noticias...



## Conclusión

A lo largo de esta tesis se ha propuesto una explicación para la cuestión de la implantación social de la memoria (y por consiguiente del contenido simbólico) en la ciudad contemporánea; Al respecto, podríamos aventurar que se trata mayormente de una lucha entre posiciones antagónicas, lugar y monumento, espontaneidad y control, la cual tiene su origen en la génesis misma de la ciudad metropolitana: la aspiración a la velocidad de la filosofía capitalista, y la contradicción que supone su deshumanización, evidenciada en la virtualidad (Ver *disolución*, en el capítulo 2). Una relación que claramente tiende a debilitar la forma colectiva del lugar para privilegiar la forma encorsetada del monumento.

La hipótesis central que se plantea en la introducción es que el devenir de la ciudad contemporánea ha generado una escisión en su comunicación trans-temporal, y que ello es la causa de una sensación de desvanecimiento, de ajenezidad con los sitios que sin embargo, están innegablemente presentes... Re-

sulta inevitable relacionar esto con el proceso paulatino de *historificación* de la memoria que es una característica de la postmetrópolis (ver *el espacio físico*, en el capítulo 3), precisamente el punto donde se confirma la hipótesis; es en este proceso donde la comunicación trans-temporal se imposibilita, dado que la historia es un acto unidireccional y de significado invariable; el monumento no dialoga, *comunica* y no se habita, *se contempla*. Es natural entonces que ante la falta de referentes mnemotécnicos, los otrora lugares aparezcan vacíos de contenido; se trata de enfrentarse con un mundo esencialmente desconocido.

Sin embargo, resulta evidente que al hablar de postmetrópolis no estamos ante un hecho consumado, la ciudad contemporánea es un entramado de situaciones condicionadas por su devenir temporal en la cual coexisten en diversas proporciones todos los estadios que caracterizan a la postmetrópolis: cada ciudad es un caso único. Basta recorrer cualquier ciudad actual para reconocer zonas anónimas, vías de compresión, estructuras monádicas, formas tradicionales, estructuras icónicas... Quizá sería más correcto hablar de ciudades en tránsito. Y en estas ciudades en tránsito existen intersticios

donde aún advienen los lugares (mayormente a contrapelo del orden dado, como se ha mencionado); mención aparte merece el advenimiento del lugar *personal* o *tribal* (por usar un concepto puesto de moda con el estudio de las llamadas *tribus urbanas*), que quizá pueda pensarse incluso como una reacción a la imposición y control de la memoria gestionada...

Este texto ha buscado explorar los procesos –y los límites– de la tendencia urbanizadora actual: global, capitalista, occidental; en el entendido que esta es la pauta que sigue el desarrollo de las ciudades contemporáneas. Sin embargo, es importante señalar que este recorrido no es ni por mucho inevitable, se trata de una consecuencia del modo que hemos elegido para vivir; la existencia de subterfugios que se resisten a este proceso de disolución (y la presencia de actores en todos los ámbitos que participan de ellos), nos indican la posibilidad de una elección.

Ante la dimensión simbólica de una ciudad que transita de vuelta al territorio –que gana extensión y pierde contenido–, cabe hacerse las siguientes preguntas finales: ¿Debemos recuperar los lugares como sitios habitables plenos de contenido?, ¿Debemos inventar nuevas

formas de implantación de la memoria en el espacio?, ¿O deberíamos suprimir esta relación definitivamente y replantear la ciudad en otros términos? De la respuesta depende, en gran medida, el futuro de la arquitectura.

# iv

## Epílogo

En 1945, un arquitecto egipcio educado en Francia llamado Hassan Fathy quiso proponer una visión contrapuesta a la imperante en la época para la vivienda social: eran los años del inicio del auge de la gran arquitectura moderna que veía en sus anónimos bloques de apartamentos una solución al problema de la inclusión social que planteaba el desarrollo prometido por el periodo de posguerra; sin embargo, ya para esa época Fathy hallaba en la arquitectura que a la sazón se había convertido en oficial, un ataque a la cultura –y podríamos extrapolar, a la memoria- de su país.

La propuesta de Fathy fue paradigmática en tanto fue el primer intento moderno ampliamente reconocido de *rescatar* la arquitectura vernácula (el mismo término *vernáculo* no sería introducido a la arquitectura sino hasta 1964 por Bernard Rudofsky en su libro *Architecture without architects*) en un proyecto gubernamental a gran escala: se trataba de la reubicación del poblado entero de Al-Gourna a una nueva lo-

calidad. En su proyecto se conjugan el análisis tipológico de las casas campesinas del bajo Nilo, las técnicas constructivas tradicionales nubias y el estudio bioclimático empírico con el objetivo de proveer a la población atendida un lugar confortable, seguro, pero sobre todo apropiable; es difícil saber qué grado de conciencia tendría sobre ello, lo cierto es que Hassan Fathy estaba atendiendo –si bien proyectualmente y sí, en un ejercicio fundamentalmente moderno- a la necesidad de crear las condiciones necesarias para el advenimiento del *lugar* como ente de la memoria, contrapuesto a lo que –podemos intuir- consideraba como la influencia negativa de las fuerzas modernizadoras.

El proyecto de Fathy fue un fracaso: numerosos análisis posteriores han señalado la gran cantidad de sus fallas, que van desde un desconocimiento del terreno (las ruinas actualmente presentan problemas estructurales por acumulación de salitre en sus cimientos), una incompatibilidad tipológica (las viviendas con patio estaban basadas en la arquitectura cairota y eran incompatibles con la vivienda rural de Luxor, y las bóvedas basadas en la tradición nubia, se consideraban de uso exclusivo para edificios religiosos o funerarios),



hasta errores de cálculo e inequidades en la distribución de la tierra por parte del gobierno;<sup>1</sup> sin embargo, el fondo de la cuestión es que la ciudad no fue habitada mayormente porque los pobladores no quisieron abandonar su comunidad para instalarse en una nueva, una consecuencia previsible dada la naturaleza autoritaria del proyecto y dado que, como se ha visto, la memoria se construye, no se decreta.

Amén de sus fallas, el proyecto de New Gourná -como se empezó a llamar a raíz de la publicación en Estados Unidos del libro *Architecture for the poor*<sup>2</sup> en 1973, donde se narran las vicisitudes del proyecto- es paradigmático en la historia de la arquitectura como un esfuerzo por construir una alternativa a un proceso avasallador de modernización, erigido dentro de su propio discurso como la consecuencia natural del devenir histórico; en este sentido, la mera existencia de New Gourná cuestiona la base misma de la infalibilidad de la modernidad como única alternativa.

---

1 Ver PYLA, Panayota, *Hassan Fathy Revisited* en *Journal of Architectural Education* N° 60, 2007. Pág. 28

2 FATHY, Hassan, *Architecture for the poor: an experiment in rural Egypt* [1973]; versión castellana: *Arquitectura para los pobres*, Extemporáneos, México, 1982.



## Bibliografía

ARTIGAS, Juan Benito, *Arquitectura a cielo abierto*, edición del autor, México, 2003

BENJAMIN, Walter, *Das künsts werk im zeitalter seiner technischen reproduzierbarkeit* [1936]; versión castellana: *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, México, 2003.

BOYER, Christine, *The City of Collective Memory*, MIT Press, Cambridge, 1996

CACCIARI, Massimo, *La Città*, [2004]; versión castellana: *La Ciudad*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009

CORBOZ, André, *La Ville comme temple* en *Compar(a)ison*, n° 2, Grenoble, 1994

FATHY, Hassan, *Architecture for the poor: an experiment in rural Egypt* [1973]; versión castellana: *Arquitectura para los pobres*, Extemporáneos, México, 1982.

GARCÍA VELEZ, Carlos, *Antipolis*, Gustavo Gili, Barcelona, 2011

HALBWACHS, Maurice, *Los marcos sociales de la memoria* [1999], Fondo de Cultura Económica, Madrid, 2004

KOOLHAAS, Rem y MAU, Bruce, *Grandeza, o el problema de la talla*, Gustavo Gili, Barcelona, 2011

LLORCA, Bernardino, *Historia de la Iglesia Católica, Tomo I La Edad Antigua*, La Editorial Católica, Madrid, 1960

LOZOYA, Johanna, *Ciudades Sitiadas*, Tusquets Editores, México D.F., 2010

MAROT, Sébastien, *L'Art de la mémoire, le territoire et l'architecture* [1999]; versión castellana: *Suburbanismo y*

*el arte de la memoria*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006

MINSKY, Marvin, *Telepresence* en *OMNI*, Junio 1980

MUÑOZ, Francesc, *Urbanización*, Gustavo Gili, Barcelona, 2008

MUXÍ, Zaida, *Buenos Aires en los '90 y otras consecuencias de la ciudad global*, [http://www.cafedelaciudades.com.ar/tendencias\\_24\\_2.htm](http://www.cafedelaciudades.com.ar/tendencias_24_2.htm)

NORA, Pierre, *Entre la memoria y la historia (Les lieux de memoire)*, Representations 26, University of California, 1989

PADILLA GALICIA, Sergio y RIBBECK, Eckhart, *Urbanismo informal y autoconstrucción en Urbanismo Informal*, Universidad Autónoma Metropolitana, México, D.F., 2009

PICON, Antoine, *Arquitectura, ciencia, tecnología y el reino de lo virtual* [2003] en *La digitalización toma el mando*, Gustavo Gili, Barcelona, 2009

POPE, Albert, *Ladders*, Architecture at Rice/Princeton Architectural Press, Houston/New York, 1996

PYLA, Panayota, *Hassan Fathy Revisited* en *Journal of Architectural Education* N° 60, 2007

ROSSI, Aldo, *La arquitectura de la ciudad* [1966], Gustavo Gili, Barcelona, 2004

SHERIDAN, T. B. (1992). *Presence: Teleoperators and Virtual Environments (1)*

SZTULWARK, Pablo, *Ciudad Memoria, Monumento, lugar y situación urbana*, en *Otra Mirada* N° 4, 2005

YATES, Frances, *The Art of Memory* [1966]; versión castellana: *El arte de la memoria*, Taurus Ediciones, Madrid, 1974

VIRILIO, Paul, *Cybermonde. La politique du pire* [1996]; versión castellana: *El cibermondo. La política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 1997